

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KANTONG AJAIB TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK MEKAR SETAMAN ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**ASRI WIJAYANTI**

**NIM. 160210020**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2022 M / 1444 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KANTONG AJAIB TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK MEKAR SETAMAN ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

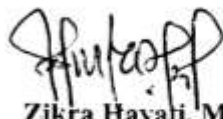
**ASRI WIJAYANTI**  
NIM. 160210020  
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Pembimbing I,



**Zikra Hayati, M.Pd**  
NIP. 198410012015032005

Pembimbing II,



**Hijriati, M.Pd.I**  
NIP. 199107132019032013

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KANTONG AJAIB TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK MEKAR SETAMAN ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

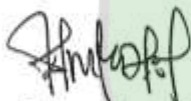
Telah diuji oleh panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Bahan Studi Program Sarjana (5-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Kamis, 15 Desember 2022  
21 Jumadil Awal 1444


Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



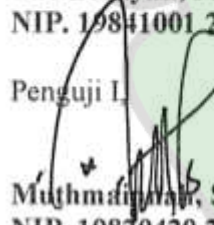
**Zikra Hayati, M.Pd**  
NIP. 19841001 201503 2 005

Sekretaris,




**Hijriati, M.Pd.I**  
NIP. 19910713 201903 2 013

Penguji I,



**Muthmainnah, S.Pd.I., MA**  
NIP. 19820420 201411 2 001


Penguji II,



**Faizatul Faridy, M.Pd**  
NIP. 19901125 201903 2 019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



**Prof. Safrul Mubak, S.Ag., MA., M.Ed, Ph.D**  
NIP. 19730102 199703 1 003



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asri Wijayanti  
NIM : 160210020  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mekar Setaman Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

- 1 Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
- 2 Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
- 3 Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
- 4 Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
- 5 Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Banda Aceh, 17 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Asri Wijayanti  
(160210020)



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**

Nomor : B-1777 /Un.08/Kp.PIAUD/ 12-/2022

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama : Asri Wijayanti  
Nim : 160210020  
Pembimbing 1 : Zikra Hayati, M.Pd  
Pembimbing 2 : Hijriati, M.Pd.I  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini Di TK Mekar Setaman

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 20%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui  
Ketua Prodi PIAUD  
  
Heliaty Fajriah

Banda Aceh, 07 Desember 2022  
Petugas Layanan Cek Plagiasi

  
Lina Amelia

## ABSTRAK

Nama : Asri Wijayanti  
NIM : 160210020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mekar Setaman Aceh Selatan  
Tanggal Sidang : 15 Desember 2022  
Tebal Skripsi : 64 Halaman  
Pembimbing I : Zikra Hayati, M.Pd  
Pembimbing II : Hijriati, M.Pd.I  
Kata Kunci : Media Kantong Ajaib, Mengenal Angka

Berdasarkan observasi awal yang Peneliti lakukan di TK Mekar Setaman Kota Fajar kemampuan mengenal angka anak belum berkembang karena masih terdapat anak yang belum mampu menyebutkan angka secara acak 1-10, hal ini terjadi karena dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan hanya menggunakan media pohon angka dan kartu angka. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mekar Setaman. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimental Design* dengan pendekatan kuantitatif yaitu *One Group Pre-test and Post-test Design*. Teknik analisis data digunakan adalah teknik uji normalitas, uji t dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan data *Pre-test* diperoleh nilai rata-rata 5,83 dan *Post-test* diperoleh nilai rata-rata 10,95. Hasil penerapan media kantong ajaib dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Sebagaimana yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $11,797 > 1,713$  dimana  $\alpha = 0,05$  dengan demikian maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  berbunyi pengaruh penggunaan media kantong ajaib berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman kota Fajar Aceh Selatan.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala khudrah dan iradah-Nya, yang telah memberikan kesehatan dan keberkahan umur sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini dengan segala keterbatasannya. Tidak lupa shalawat beriringkan salam penulis persembahkan kepada penghulu alam Nabi Besar Nabi Muhammad SAW yang telah bersusah payah yang membawa umatnya dari alam Jahiliyah dan tidak berilmu pengetahuan, ke alam yang penuh pengetahuan sebagai mana yang telah kita rasakan seperti sekarang ini, juga kepada ahli kerabat dan sahabat yang turut membantu perjuangan Beliau dalam menegakkan kalimat tauhid.

Dalam rangka menyelesaikan program studi dalam bidang ilmu Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, penulis menyusun sebuah karya ilmiah, yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Mekar Setaman Aceh Selatan.”**

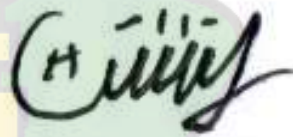
Penyusunan dan penulisan Skripsi ini Penulis sangat banyak menghadapi hambatan dan kesulitan dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pengalaman yang Penulis miliki, Namun dengan adanya bantuan dari berbagai pihak, Alhamdulillah dengan izin dari Allah SWT akhirnya hambatan dan kesulitan tersebut bisa teratasi.

1. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Zikra Hayati, M.Pd selaku pembimbing utama dan Hijiriati, M.Pd.I selaku pembimbing kedua yang telah membantu penulis dalam memberikan petunjuk-petunjuk dan bimbingan serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A. selaku kepala Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Selaku Penasehat Akademik serta kepada seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang membantu dalam berbagai hal untuk mendukung dan memberikan saran kepada penulis selama proses penulisan Skripsi ini

3. Bapak Dr. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh beserta Stafnya yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
4. Kepala sekolah beserta guru kelas B serta dewan guru di TK Mekar Setaman yang telah bersedia membantu selama penelitian berlangsung, sehingga dapat membantu dalam proses pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan Skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, penulis juga menyadari bahwa ada banyak kekurangan dan hal-hal yang perlu di tingkatkan baik dari segi isi maupun saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah ini.

Banda Aceh, 17 Desember 2022  
Penulis,



ASRI WIJAYANTI  
NIM. 160210020



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPEL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Operasional .....	7
F. Hipotesis Penelitian .....	8
<b>BAB II: LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Kantong Ajaib .....	9
1. Pengertian Media Kantong Ajaib .....	9
2. Manfaat Media Kantong Ajaib .....	11
3. Permainan Media Kantong Ajaib .....	12
B. Kemampuan Mengenal Angka .....	13
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka .....	13
2. Fungsi Kemampuan Mengenal Angka Pada anak Usia Dini Kemampuan.....	15
3. Faktor-faktor Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Angka .....	16
4. Indikator Kemampuan Mengenal Angka .....	18
C. Anak Usia Dini .....	19
1. Pengertian Anak Usia Dini .....	19
2. Karakteristik Anak Usia Dini .....	21
3. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	23
D. Penelitian Relevan.....	25
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
C. Populasi dan Sampel.....	31
D. Instrumen Penelitian .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data .....	36
F. Teknik Analisis Data .....	37
G. Pedoman Penulisan.....	40

<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	41
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
C. Pengolahan dan Analisis Data.....	46
D. Pembahasan.....	54
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran.. ..	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka.....	32
Tabel 3.3 Rubrik Penelitian Kemampuan Mengenal Angka .....	34
Tabel 3.4 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak .....	36
Tabel 4.1 Jumlah Murid TK Mekar Setaman .....	42
Tabel 4.2 Nama-nama Tenaga Kependidikan TK Mekar Setaman .....	42
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana TK Mekar Setaman.....	43
Tabel 4.4 Permaianan TK Mekar Setaman.....	43
Tabel 4.5 Daftar nilai Pre-test dan Pos-test Siswa Kelas TK B Mekar Setaman .	45
Tabel 4.6 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> .....	47
Tabel 4.7 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai Pretest Anak.....	48
Tabel 4.8 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-test</i> .....	49
Tabel 4.9 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai Pos-test Anak.....	51
Tabel 4.10 Nilai, Jumlah Kuadrat dan Rata-Rata Deviasi .....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3 : Lembar Observasi Anak
- Lampiran 4 : RPPH
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 6 : Tabel Nilai-Nilai Z Skor
- Lampiran 7 : Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat
- Lampiran 8 : Tabel Distribusi t
- Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan Siswa



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan proses yang harus memperhatikan tahap perkembangan anak dengan memilih model perencanaan pembelajarannya secara tepat. Sebab setiap model yang diterapkan pada jenjang pendidikan anak usia dini pendidik merupakan fasilitator dalam memberikan fasilitas terhadap anak.<sup>1</sup> Memberikan berbagai fasilitas ini amat perlu karena pendidikan anak usia dini berfungsi untuk memunculkan potensi anak menjadi lebih optimal.<sup>2</sup> Gunawan menyatakan bahwa pendidikan sebagai cara bersikap ataupun bertindak yang dapat membangun diri anak menjadi karakter pribadi yang baik.<sup>3</sup>

Agar anak mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya baik secara fisik, mental, sosial, dan kognitif maka pembentukan karakter awal sangat diperlukan. Oleh sebab itu, seorang guru haruslah memiliki keterampilan dalam melaksanakan proses pembelajaran.<sup>4</sup> Hal ini mengingat pada

---

<sup>1</sup>Nikmahtul Khoir Tri Yulia., Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach Di Paud Permata Bunda, *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 10. No.1 Mei 2019, h. 43.

<sup>2</sup>Sri Fidayani Dkk, Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 (No. 1), Agustus 2018, h. 1.

<sup>3</sup>H. Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 27.

<sup>4</sup>Abdul Wahid, Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar , *Jurnal: ISTIQRA'*, Volume V Nomor 2 Maret 2018, h. 1.

perkembangan tersebut pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan kebermaknaan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan salah satu media secara efektif.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah terlihat detail, jelas, menarik dan dapat digunakan oleh siswa meskipun tanpa kehadiran seorang pendidik. Sehingga, pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas maupun di luar kelas akan lebih bermakna untuk melatih anak secara mandiri dan memiliki rasa antusias dalam belajar. Terkait penggunaan media dalam pembelajaran tentu sangat beragam di antaranya adalah media kantong ajaib.

Penggunaan media kantong ajaib dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menemukan pengalaman-pengalaman yang memberikan kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya. Karena media ini dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar dengan berbagai tema pembelajaran yang ada di sekolah. Salah satu contoh dalam penggunaannya untuk melatih kemampuan anak mengenal angka. Dimana setiap barang yang terdapat di dalamnya berupa gambar, titik dan warna dengan jumlah limit antara satu sampai dengan sepuluh (1-10).

Media kantong ajaib merupakan media edukatif yang dikemas secara menarik dengan memiliki banyak warna dan memenuhi kesesuaian sebagai pendamping proses belajar dan pembelajaran untuk anak usia dini. Rachmawati dalam Sri Fidayani Dkk, mengemukakan bahwa “Kantong Ajaib bertujuan untuk berpikir kreatif dan imajinasi serta meningkatkan kemampuan pengamatan dan

daya ingat, serta menciptakan kegembiraan melalui latihan kepekaan indra peraba.<sup>5</sup> Sehingga dengan penggunaan media kantong ajaib ini akan sangat membantu peserta didik, terutama bagi anak usia dini dalam meningkatkan kemampuannya mengenal angka.

Kemampuan anak untuk mengenal angka tentu memerlukan konsep berpikir tentang objek, benda, atau kejadian. Diman anak mulai mengenal simbol seperti kata-kata, angka, gerak tubuh, atau gambar untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya. Hal ini disebabkan karena cara berpikir anak masih tergantung pada objek konkrit serta tergantung pada rentang waktu kekinian dan tempat dimana ia berada, mereka belum dapat berpikir secara abstrak sehingga memerlukan simbol yang konkrit saat guru menanamkan suatu konsep kepada anak usia dini.<sup>6</sup>

Kemampuan mengenal angka dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dalam bidang pengembangan kognitif konsep lambang bilangan dan huruf, terdapat pada poin (b) Membilang banyak benda 1 sampai 10. Menurut Slamet Suyanto angka yaitu simbol dari kuantitas dimana anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka 1 sampai 10

---

<sup>5</sup>Sri Fidayani Dkk, *Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar...*, h. 5.

<sup>6</sup>Reni Yulistiana, *Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2016), h. 14.

merupakan simbol matematika dari banyaknya benda.<sup>7</sup> Teori tentang mengenal angka 1 sampai 10 juga diperkuat oleh Piaget, dalam tujuan pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini umur 4 sampai 6 tahun adalah dengan menyebutkan beberapa angka dan huruf diantaranya angka 1 sampai 10.<sup>8</sup>

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, pada mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 demikian pula saat menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan Peneliti pada tanggal 04 November 2021 di di TK Mekar Setaman Kota Fajar menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka anak masih rendah dikarenakan sebagian dari anak belum mampu mengucapkan angka atau simbol baik secara acak atau berurutan. Masih ada sebagian dari anak dalam pengucapan angka atau kata yang salah atau pengenalan angka anak juga masih rendah dan sulit membedakan bentuk, menemukan angka dan memahami angka. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan pembelajaran yang digunakan guru adalah media pohon angka dan kartu angka dan guru lebih sering mengajarkan bernyanyi sama anak dari pada berhitung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin meningkatkan pengenalan angka pada siswa dari media kantong ajaib selama pembelajaran di TK

---

<sup>7</sup>Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2015), h. 158.

<sup>8</sup>Jean Piaget, *Tingkat Perkembangan Kognitif*, (Jakarta: Gramedia, 2010), h. 45.



disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. dengan judulnya, penggunaan media kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan pengenalan angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman Kota Fajar. Kognitif sering dipahami sebagai pemikiran cerdas, menurut Patmonodewo kognitif merupakan pemahaman yang luas tentang pemikiran dan pengamatan. Maka dapat dipahami dimana perilaku seorang anak untuk memperoleh pengetahuan. Sehingga perkembangan kognitif pada anak-anak dari perspektif behaviorisme, yang berpendapat bahwa kecerdasan berkembang melalui peningkatan pengumpulan informasi.<sup>9</sup>

Berdasarkan permasalahan di atas, Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yaitu tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Mekar Setaman.”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di Tk Mekar Setaman ?”

### **C. Tujuan Penelitian**

---

<sup>9</sup>Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 27.

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menguji pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam belajar melalui media kantong ajaib, sehingga dapat diterapkan pada sekolah.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak atau peserta didik, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun mengenal angka melalui media kantong ajaib.
- b. Bagi guru, penerapan media kantong ajaib dapat memudahkan guru saat memberi materi tentang kemampuan mengenal angka.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi kedepannya guna meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.
- d. Bagi Peneliti, mempunyai kemampuan untuk menerapkan media pada proses pembelajaran. Sehingga Peneliti mempunyai pengetahuan serta wawasan mengenai cara yang tepat kepada anak untuk mengenal angka 1-10.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan tambahan informasi dan memberi wawasan luas yang digunakan sebagai bahan pertimbangan.

#### **E. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap isi Skripsi ini, Penulis terlebih dahulu menjelaskan istilah-istilah dalam Skripsi tersebut, khususnya yaitu:

### 1. Media Kantong Ajaib

Yus mengemukakan bahwa media kantong ajaib digunakan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk dan warna agar dapat meningkatkan pengetahuan anak.<sup>10</sup> Pada penelitian ini media kantong ajaib yang digunakan adalah berupa permainan yang dibuat dari gelas minuman yang direkatkan pada kertas seterevom dimana anak akan menghitung dari kantong yang telah disediakan angka.



Gambar 1. Media Kantong Ajaib

### 2. Mengenal Angka

Suyanto dalam Yulistiana kemampuan mengenal angka yaitu simbol dari kuantitas dimana anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka.<sup>11</sup> Maka pengenalan angka yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu anak di TK Mekar Setaman diharapkan bisa mengenal angka secara urut dan benar.

---

<sup>10</sup>Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 20.

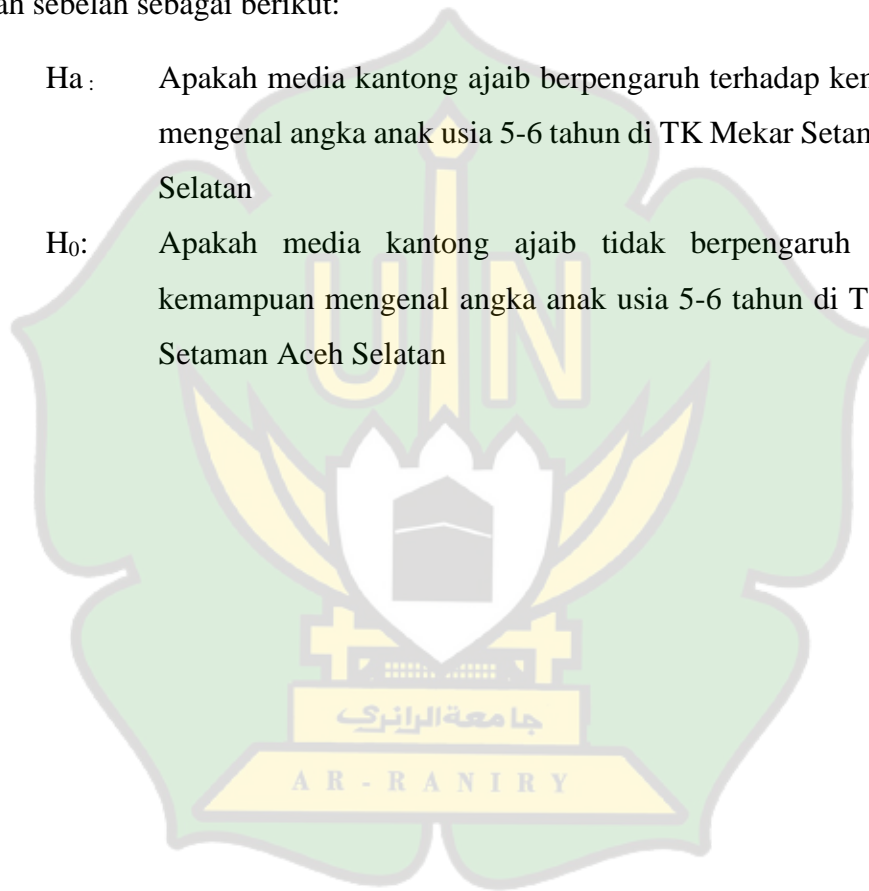
<sup>11</sup>Reni Yulistiana, *Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1 - 10 Pada Anak di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2016), h. 3.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kondisi atau peristiwa yang diharapkan berdasarkan generalisasi dan biasanya melibatkan hubungan antara variabel pencarian.<sup>12</sup> Berdasarkan anggapan tersebut maka hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Apakah media kantong ajaib berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman Aceh Selatan

H<sub>0</sub>: Apakah media kantong ajaib tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman Aceh Selatan



---

<sup>12</sup>Punaji setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h. 145.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Kantong Ajaib**

##### **1. Pengertian Media Kantong Ajaib**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Menurut Aqib, menyatakan bahwa media adalah prantara atau pengantar, sedangkan media pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran pada anak.<sup>13</sup> Sardiman menjelaskan media merupakan segala bahan yang digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar.<sup>14</sup>

Sedangkan media kantong ajaib merupakan media pembelajaran edukatif yang dikemas secara menarik dengan memiliki banyak warna dan memenuhi kevalid sebagai pendamping proses belajar dan pembelajaran untuk anak usia dini.<sup>15</sup> Yus mengemukakan bahwa media kantong ajaib digunakan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk dan warna agar dapat meningkatkan pengetahuan anak.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup>Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 28.

<sup>14</sup>Sardiman, *Media Pendidikan pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 7.

<sup>15</sup>Nikmahtul Khoir Tri Yulia, *Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach di PAUD Permata Bunda...*, h. 43

<sup>16</sup>Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 20.

Arnita menjelaskan bahwa media kantong ajaib merupakan alat yang digunakan untuk melakukan proses kegiatan pembelajaran dimana anak dapat mengenal konsep angka 1-10, bentuk (segi tiga, segi empat dan persegi panjang) serta warna (merah, kuning, hijau, jingga dan biru) dan melatih interaksi antara guru dan anak. Media kantong ajaib digunakan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk dan warna agar dapat meningkatkan pengetahuan anak.<sup>1</sup>

Menurut Yulia media kantong ajaib ialah salah satu media yang berbentuk kantong dan terbuat dari kain flannel serta di pasang dengan pipa dan tali sebagai gantungannya untuk mengembangkan kognitif anak usia dini. Selain itu dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menemukan pengalaman-pengalaman yang memberikan kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya.<sup>2</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media kantong ajaib adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam belajar dan segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam mendapatkan sesuatu informasi serta meningkatkan semangat belajar. Sehingga media ini bisa mewujudkan tujuan pendidik untuk melakukan pembelajaran secara efektif. Pada penelitian ini media

---

<sup>1</sup>Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2012), h. 20.

<sup>2</sup>Yulia, *Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Untuk Pembelajaran Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Taman KanakKanak...*, h. 43.

kantong ajaib yang digunakan adalah berupa permainan yang dibuat dari gelas minuman yang direkatkan pada kertas seterevom dimana anak akan menghitung dari kantong yang telah disediakan angka.

## 2. Manfaat Media Katong Ajaib

Media kantong ajaib dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar dengan sebagai tema pembelajaran di sekolah. Salah satu contoh dalam penggunaannya untuk melatih aspek kognitif dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak. Dimana barang yang terdapat di dalamnya berupa gambar, titik dan warna dengan jumlah limit antara satu sampai dengan sepuluh (1-10).

Kebermaknaan dalam penggunaan media kantong ajaib. Menurut Febriani dalam Yulia mengemukakan bahwa ada beberapa pemanfaatan dalam penggunaan media kantong ajaib untuk anak usia dini, meliputi;<sup>3</sup>

- a. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan.
- b. Memungkinkan adanya keseragaman penghematan atau presepsi belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi belajar dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak.
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat di ulang maupun di simpan menurut kebutuhan.
- e. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- f. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Menurut Weiser dan Kirkword dalam Yulia mengatakan bahwa perkembangan proses pembelajaran yang berkualitas terlihat bagaimana cara pendidik memanfaatkan media pada lingkungan alam sekitar sebagai sarana belajar

---

<sup>3</sup>Yulia, *Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach di PAUD Permata Bunda...*, h. 44.



anak. Media yang digunakan juga memperhatikan tema yang diajarkan, tahap perkembangan, keamanan media yang digunakan, kemenarikan media yang digunakan sebagai minat belajar anak usia dini.<sup>4</sup>

Dari paparan di atas dapat dipahami bahwa manfaat media kantong Ajaib dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena dalam proses pembelajaran anak akan lebih kreatif dan aktif Ketika suasana pembelajaran sedang berlangsung.

### **3. Permainan Media Kantong Ajaib**

Penggunaan media kantong ajaib dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat dan bahan yang terdiri dari: Seterevom, kain flanel, Kertas origami, kardus, gunting, *dable tip*, pensil, lemfok, lem lilin dan stik dan gambar buah-buahan.

Adapun cara pembuatannya sebagai berikut: Membuat pola huruf kantong ajaib pada kertas origami, Menggunting kertas origami sesuai huruf yang tersedia, menempelkan huruf-huruf kantong ajaib yang sudah digunting dengan menggunakan lem fox di atas kertas karton, menempelkan kantong ajaib di atas seterevom dengan menggunakan *dable tip*, menempelkan angka-angka di kantong ajaib.

Konsep permainannya yaitu anak menyebut lambang bilangan saat memasukkan stik ke dalam masing-masing kantong, dan sebelum memasukkan stik ke dalam masing-masing kantong anak menghitung stik yang akan dimasukkan ke

---

<sup>4</sup>Yulia, *Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Untuk Pembelajaran Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-kanak...*, h. 43.

dalam kantong tersebut. Stik dimasukkan ke dalam kantong ajaib yaitu berupa angka yang telah ditetapkan masing-masing di dalam kantong ajaib serta gambar buah-buahan yang telah ditetapkan angkanya.

## **B. Kemampuan Mengenal Angka**

### **1. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka**

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.<sup>5</sup> Berkaitan dengan kemampuan mengenal angka, menurut Hurlock seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang dimulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, di antaranya konsep bilangan. Konsep bilangan berhubungan dengan kata-kata, ketika anak mulai bicara.<sup>6</sup>

Kemampuan mengenal angka termasuk dalam perkembangan kognitif yang merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Intelegensi merupakan suatu proses berkesinambungan yang menghasilkan struktur dan diperlukan dalam interaksi dan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan

---

<sup>5</sup>Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*, (Jakarta: Prenada Media group 2013), h. 98.

<sup>6</sup>Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 51-52.

individu akan memperoleh pengetahuan dengan menggunakan asimilasi, akomodasi dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan.<sup>7</sup>

Pengalaman yang dialami seorang anak mempengaruhi konsep bilangan anak, karena itulah secara umum anak yang memulai pendidikan di Taman Kanak-kanak umumnya belajar arti bilangan lebih cepat dibandingkan dengan yang tidak mengalami pendidikan di taman kanak-kanak.<sup>8</sup> Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Alhfat. Materi yang diberikan diantaranya; Membuat urutan bilangan 1 – 10 dengan benda-benda; menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dalam bidang pengembangan kognitif konsep lambang bilangan dan huruf, terdapat pada poin (b) Membilang banyak benda 1 sampai 10.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan adalah daya yang dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya. Maka kemampuan mengenal angka merupakan suatu proses awal yang ditempuh oleh anak yang berusia 5-6 tahun. Dimana konsep bilangan pada anak usia dini tidak dilakukan dalam jangka waktu pendek, namun harus dilakukan secara bertahap

---

<sup>7</sup>Saputra dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2015), h. 165.

<sup>8</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 107.

<sup>9</sup>Permendikbud No 58 Tahun 2009, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

dalam jangka waktu yang lama, sehingga dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pembelajaran mengenal angka.

## 2. Fungsi Kemampuan Mengenal Angka Pada anak Usia Dini

Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Menurut Suyanto, fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif.<sup>10</sup> Gardner dalam Suyatno menyatakan matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang disebut dengan istilah *logico matgematic*.<sup>11</sup>

Pembelajaran mengenal angka memiliki fungsi yang cukup beragam diantaranya adalah agar anak mampu mengetahui angka dengan aktivitas kongkrit, selain itu Sriningsih menyatakan bahwa anak mendapatkan pemahaman terhadap nilai dan tempat, misalnya dapat membedakan angka 6 dengan angka 9.<sup>12</sup> Selain itu juga terdapat fungsi pembelajaran bilangan bagi anak usia dini antara lain:

- a. Anak menjadi familiar dengan angka yang akan ditemui disepanjang kehidupannya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka.

---

<sup>10</sup>Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 55.

<sup>11</sup>Suyatno, *Konsep Dasar Anak Usia Dini...*, h. 55.

<sup>12</sup>Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008), h. 63.

- b. Dengan adanya pembelajaran bilangan bagi anak usia dini, akan lebih mudah memberi pemahaman arti angka, maksud dari angka tersebut baik secara abstrak maupun konkrit.
- c. Mengenal bilangan bisa menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.<sup>13</sup>

Dari pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa fungsi kemampuan mengenal angka pada anak usia dini dapat membantu mengembangkan kecerdasan anak karena dengan kemampuan memahami angka akan semakin mudah untuk anak belajar berhitung dan menyebutkan angka.

### **3. Faktor-faktor Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Angka**

Sujiono dkk menjelaskan banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka. Faktor-faktor yang mempengaruhi mengenal angka ialah faktor keturunan lingkungan, kematangan, pembentukan, kebebasan, minat dan bakat.<sup>14</sup>

Pada penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada teori lingkungan sesuai dengan tema penelitian. Berkenaan dengan teori lingkungan sebagaimana dijelaskan oleh John Locke dalam Sujiono dkk bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci. Namun ketika seiring waktu seseorang akan tumbuh sesuai dengan lingkungan yang ditempati maka sejak itu pula lingkungan akan

---

<sup>13</sup>Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika...*, h. 63.

<sup>14</sup>Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta Pusat: Universitas Terbuka, 2011), h. 26.

mampu memberikan pengaruh terhadapnya.<sup>15</sup> Hal ini juga dikemukakan oleh Immanuel Kant yang menggunakan istilah *tabula rasa* bahwa bayi yang lahir diibaratkan sebagai kertas kosong yang tidak bernoda lalu lingkungan yang memberikan berbagai ide kepadanya seiringan dengan pertumbuhan yang dilalui.<sup>16</sup> Dapat dipahami bahwa faktor lingkungan sangat berpengaruh pada karakter seseorang baik dalam proses berfikir maupun dalam bersikap.

Nurani menjelaskan bahwa mengenalkan angka pada anak usia dini, perlu diperhatikan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Adapun faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam mengenalkan angka pada anak usia dini meliputi:<sup>17</sup>

- a. Mendapatkan konsep bilangan adalah proses yang berjalan perlahan-lahan, anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pikiran mereka sehingga mulai membangun arti angka.
- b. Belajar dengan *trial and error* dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan.
- c. Menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan bilangan.

---

<sup>15</sup>Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta Pusat: Universitas Terbuka, 2011), h. 26.

<sup>16</sup>Immanuel Kant, *Kritik Atas Akal Budi Praktis*, terj Nurhadi, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2005), hlm. 48.

<sup>17</sup>Nurani, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia, 2005), h. 118.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan banyak faktor yang mampu mempengaruhi seseorang dalam mengenal angka diantaranya faktor lingkungan. Dimana dalam hal ini lingkungan sangat berperan aktif dalam membentuk karakter berpikir dan berperilaku seseorang. Oleh sebab itu, anak yang berusia 5-6 tahun dengan setiap lingkungan yang dilaluinya akan sangat berpengaruh pada kemampuan yang dimilikinya demikian pula pada proses seorang anak dalam memiliki kemampuan berhitung.

#### 4. Indikator Kemampuan Mengenal Angka

Wardani mengungkapkan bilangan angka merupakan suatu konsep tentang bilangan angka 1 sampai 10 sebagai angka pemula yang terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, bilangan dan jumlah. Indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal angka yaitu:<sup>18</sup>

- a) *Counting* (berhitung), yaitu anak mampu mendaftar nama bilangan dalam urutan yang dimulai dari 1, namun kadang-kadang dimulai dari nama bilangan yang lain, misalnya 5, 6, 7, anak menyebutkan nama bilangan dengan benar untuk menghitung maju dan bisa mulai di bilangan berapapun untuk mulai menghitung maju.
- b) *One-to-one correspondence* (koresponden satu-satu), dimana keterampilan awal matematika yang penting untuk anak. Banyak anak bisa menyebutkan angka dan urutannya seperti 1,2,3,4,5 dan

---

<sup>18</sup>Wardani, *Kualitas Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 38.

seterusnya dengan sangat mudah, tetapi ini menunjukkan bahwa mereka hafal dan belum tentu mereka memahami jumlah objek atau bendanya.

- c) *Quality* (kuantitas) merupakan hal yang dapat dihitung dengan pasti baik dalam bentuk tolak ukur dan jumlah.
- d) *Comparison* (perbandingan) adalah tingkat-tingkat perbandingan pada kata sifat dimana perbandingan ini digunakan bila membandingkan antara sifat suatu benda dengan sifat suatu benda yang lainnya. Anak mulai mengklasifikasikan benda sesuai dengan jumlah yang diminta.
- e) *Recognizing and writing numeral* (mengetahui dan menulis angka) yaitu anak selain mampu mengetahui angka juga mampu menulis dari setiap angka yang dikenalnya baik itu angka 1, 2, 3, 4 dan seterusnya.

Hasil pemaparan di atas, terkait dengan indikator kemampuan mengetahui angka dapat dipahami sebagai salah satu alat ukur dalam memahami kemampuan mengetahui angka bagi anak sehingga dengan memahami indikator tersebut akan memudahkan guru atau seorang pengajar dalam menerapkan konsep saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

## C. Anak Usia Dini

### 1. Pengertian Anak Usia Dini

Mulyasa menyatakan anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan



dikatakan sebagai lompatan perkembangan.<sup>19</sup> Pendapat lain dari Trianto menjelaskan bahwa anak usia dini ialah individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri dengan tahapan usianya.<sup>20</sup> Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas sehingga anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa pada anak usia 5-6 tahun sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolis. Maka anak yang berusia 5-6 tahun merupakan anak yang mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran 3 variasi. Anak usia 5-6 tahun juga mampu mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini yang berusia 5-6 tahun dimana anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukurannya atau 3 variasi serta mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan kelompok sejenis. Hal ini ditandakan dengan menunjukkan kemampuan proses berfikir anak yang terlihat jelas.

---

<sup>19</sup>Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 16.

<sup>20</sup>Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h. 14.

<sup>21</sup>Indrawati dkk, *Kemampuan Klasifikasi Anak Usia 5-6 Tahun*, Volume 1 Issue 1 (2020), h. 55. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/penapaud/index>

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Oleh sebab itu pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat memberikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

Mochthar dalam Herdiani mengungkapkan tentang anak usia dini pada usia 5-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:<sup>22</sup>

- a. Gerakan lebih terkontrol; Gerakan anak usia 5-6 tahun lebih terkendali dan terorganisasi dengan pola-pola seperti menegakkan tubuh dalam posisi berdiri, tangan dapat terjungkai dengan santai serta mampu melangkah dengan menggerakkan tungkai dan kaki.
- b. Perkembangan bahasa sudah cukup baik; Pada usia 5-6 tahun anak sudah dapat berbicara menggunakan kalimat kompleks dengan jelas, bisa membedakan banyak warna dan bentuk serta mulai belajar bercerita.
- c. Dapat bermain dan berkawan; Dalam pertemanan seorang anak yang berusia 5-6 tahun belajar sosialisasi dimana mereka belajar saling pengertian, rasa berbagi, dan saling mengerti. Pada usia ini mereka belajar pula bagaimana memilih teman dan mengenali satu sama lain. Sehingga biasanya teman yang peduli akan memahami saat teman

---

<sup>22</sup>Renie Tri Herdiani, *Membentuk Karakteristik Sejak Dini Melalui Komunikasi Yang Efektif Antara Orang Tua Dan Guru Pembimbing di Sekolah*, Seminar & Workshop Nasional Bimbingan dan Konseling, Jambore Konselor (2017), h. 98.

lainnya sedang kesulitan. Oleh karena itu, Ia lekas membantu dan melakukan apa yang bisa ia lakukan.

- d. Peka terhadap situasi sosial; pada tahap ini anak mempunyai kemampuan untuk merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun nonverbal. Seseorang anak yang memiliki kepekaan sosial yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain.
- e. Mengetahui perbedaan kelamin dan status; Anak yang berusia 5-6 tahun atau prasekolah telah memiliki pemahaman mengenai identitas gender sebagai laki-laki atau perempuan. Hal tersebut berarti bahwa anak telah dapat mengidentifikasi jenis kelamin diri sendiri dan orang lain, telah memiliki pemahaman ciri-ciri laki-laki dan perempuan serta mempunyai perasaan yang sesuai sebagai laki-laki dan perempuan.
- f. Dapat berhitung 1-10; Pada usia anak 5-6 tahun perkembangan kognitif pada masa ini telah mampu berfikir dengan menggunakan symbol dimana anak sudah mulai mengerti dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Rahman menjelaskan bahwa karakteristik anak usia dini usia 5-6 tahun diantaranya:<sup>23</sup>

- a. perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak
- b. perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya

---

<sup>23</sup>Hibama S Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Galah, 2002), h. 43-44.

- c. perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya
- d. bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka karakteristik anak usia 5-6 tahun mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa dan kognitif sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata-tangan untuk mewujudkan imajinasinya ke dalam bentuk gambar, sehingga penggunaan imajinasi anak dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka.

### **3. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

#### **a. Perkembangan Fisik atau Motorik**

Suyanto menjelaskan bahwa perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu.<sup>24</sup> Berk dalam Seefeldt dan Wasik menyatakan bahwa anak usia 5 tahun memiliki banyak tenaga seperti anak usia 4

---

<sup>24</sup>Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 49.

tahun, tetapi keterampilan gerak motorik halus maupun kasar sudah mulai terarah dan terfokus pada tindakan mereka.<sup>25</sup>

Dari kajian tentang perkembangan fisik-motorik di atas dapat diketahui bahwa pada anak usia 5-6 tahun otot kasar dan otot halus anak sudah berkembang. Anak memiliki banyak tenaga untuk melakukan kegiatan dan umumnya mereka sangat aktif. Anak sudah dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi. Keterampilan yang menggunakan otot kaki dan tangan sudah berkembang dengan baik. Anak sudah dapat menggunakan tanganya untuk menggoreskan pensil sehingga anak sudah dapat menulis sesuai dengan arahan orang dewasa. Goresan anak tersebut dapat digunakan dalam rangka mengenal angka.

#### **b. Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.<sup>26</sup> Keat dalam Purwanti dan Widodo menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti.<sup>27</sup> Proses mental yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensi, belajar,

---

<sup>25</sup>Caroll Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini. Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 67.

<sup>26</sup>Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam...*, h. 33.

<sup>27</sup>Endang Purwanti dan Nur Widodo, *Perkembangan Peserta Didik*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2005), h. 40.

pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Hal ini juga menjangkau kreativitas, imajinasi dan ingatan.<sup>28</sup>

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas. Sehingga anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk angka. Penguasaan angka pada anak sudah bisa dipahami sesuai dengan pengajaran.

#### **D. Penelitian Relevan**

Berbicara tentang media kantong ajaib, telah ada beberapa peneliti yang melakukannya oleh sebab itu perlu kiranya peneliti memaparkannya guna melihat perasamaan dan perbedaan agar penelitian ini tidak terkesan mengulang penelitian yang sudah ada.

1. Penelitian dilakukan oleh Sri Fidayani dkk pada tahun 2018 dengan judul “Penggunaan Media Kantong Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa mulai dari Siklus I hingga Siklus II dapat disimpulkan mengembangkan kemampuan kognitif anak usi 5-6 tahun dengan menggunakan media kantong ajaib di PAUD Nur Mishqi menunjukkan perkembangan yaitu anak sudah dapat menghitung bilangan dengan menggunakan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan

---

<sup>28</sup>Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publising, 2005), h. 55.

guru.<sup>29</sup> Pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Fidayani lebih memfokuskan perkembangan kognitif pada anak yang berusia 5-6 tahun dengan menggunakan media kantong ajaib. Adapun pada penelitian ini yang Peneliti lakukan memfokuskan kajian pada kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Maka dapat dipahami bahwa persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kantong ajaib. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu penekanan penelitian pada kemampuan mengenal angka.

2. Penelitian kedua di lakukan oleh Desni Yuniarni Dkk, pada tahun 2014 yang berjudul “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Kantong Ajaib Usia 4-5 Tahun Di PAUD Sejahtera”. Hasil penelitian menyebutkan Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kecerdasan logika matematika melalui bantuan media kantong ajaib pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Sejahtera Pontianak sudah sangat baik dengan beberapa kegiatan yang dilakukan seperti mendapatkan konsep bilangan 1-10, menghitung jumlah bentuk-bentuk geometri (segi tiga, segi empat, dan persegi panjang) dan hitung jumlah

---

<sup>29</sup>Sri Fidayani Dkk, Penggunaan Media Kantong Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No 1 (Agustus 2018), h. 1-12.

warna (merah, kuning, hijau dan biru).<sup>30</sup> Pada penelitian yang dilakukan oleh Desni Yuniarni Dkk, menggunakan media kantong ajaib untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 4-5 tahun. Maka persamaannya juga terdapat pada media yang digunakan yaitu kantong ajaib adapun yang menjadi perbedaannya adalah dimana pada penelitian Skripsi ini menggunakan media kantong ajaib dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.

3. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Yulia pada tahun 2019 dengan judul “Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach di Paud Permata Bunda.” Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa internalisasi media pembelajaran kantong ajaib berbasis *scientific approach* mampu memberikan makna dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis untuk anak usia 4-6 tahun melalui pembelajaran kognitif.<sup>31</sup> Pada penelitian yang dilakukan oleh Yulia penerapan media kantong ajaib beertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak yang berusia 4-6 tahun. Perasamaan dalam penelitian terdapat pada media yang digunakan, perbedaannya terdapat pada penggunaannya dimana pada penelitian Yulia tidak menyebutkan secara

---

<sup>30</sup>Desni Yuniarni Dkk, Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Kantong Ajaib Usia 4-5 Tahun Di PAUD Sejahtera, *Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 3, No 8 (2014), h. 12.

<sup>31</sup>Nikmahtul Khoir Tri Yulia,. Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach Di Paud Permata Bunda, *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 10. No.1 Mei 2019, h. 42



rinci tentang fokus penelitian dimana Yulia melihat secara umum terkait kemampuan kritis terhadap anak. Sedangkan pada penelitian ini mendalami pada kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan uraian dari penelitian terdahulu dapat di simpulkan bahwa perasamaannya terletak media yang digunakan. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan penggunaannya. Dimana pada penelitian pertama menggunakan media kantong ajaib untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Tentu hal yang akan digali dalam penelitian ini terkait keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas dari yang sederhana hingga yang paling kompleks. Adapun pada penelitian yang kedua tujuan dari penggunaan media kantong ajaib untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika. Dimana pada penelitian kedua Desni Yuniarni Dkk ingin melihat secara mendalam tentang kecerdasan logika dalam pelajaran matematika pada anak yang berusia 4-5 tahun. Sedangkan dalam penelitian Skripsi ini peneliti menggunakan media kantong ajaib untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Dimana pada penelitian Skripsi ini tujuan pengenalan angka sebagai tahap awal dalam pendidikan tentu sangatlah perlu terlebih lagi untuk anak yang berusia 4-5 tahun. Sehingga penelitian terdahulu dengan penelitian Skripsi ini memperoleh hasil yang berbeda dalam menggunakan kantong ajaib sebagai media penelitian.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Desain penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yaitu metode pendekatan kuantitatif untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mekar Setaman.” Menurut Ahmad pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>1</sup> Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik.

##### **2. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata

---

<sup>1</sup>Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), h. 81.

lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.<sup>1</sup> Menurut Sugiyono penelitian eksperimental merupakan proses pengumpulan informasi atau data tentang akibat dari suatu tindakan, *treatment*, atau perlakuan.<sup>2</sup>

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain post-test terbaik *One group*, di mana kelompok tes adalah variable dependen yang diukur (*Pre-test*), kemudian diberikan sebuah perlakuan (*Treatment*) dan variable dependennya yang diukur kembali (*Post-test*), tidak ada grup pembandingan.<sup>3</sup>

**Tabel 3.1** Desain Penelitian (*One-group Pre-test Post-test Design*)

<i>PRE-TEST</i>	<i>TREATMENT</i>	<i>POST-TEST</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Tes awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan

X = Perlakuan (*Treatment*) terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menggunakan media kantong ajaib

O<sub>2</sub> = Tes akhir (*Post-test*) setelah perlakuan

<sup>1</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h. 207.

<sup>2</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 6.

<sup>3</sup>Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif : Teori Dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 161.

Pemrosesan dilakukan secara bertahap hingga pencarian berhasil. Variabel bebas penelitian ini adalah penggunaan media kantong ajaib, dan variabel terikat penelitian ini adalah kemampuan pengenalan angka pada usia 5-6 tahun.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Tempat Penelitian yang digunakan adalah TK Mekar Setaman Kota Fajar Kecamatan Kleut Utara Kabupaten Aceh Selatan. Pemilihan tempat penelitian ini dikarenakan lokasinya dekat, sehingga dengan lokasi yang dekat akses ketempat penelitian lebih mudah dan efisien. Penelitian penerapan media kantong ajaib ini membutuhkan waktu sekitar satu minggu yang dilakukan pada bulan Mei 2022.

## **C. Populasi Dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah suatu kelompok yang hidup berdampingan di suatu tempat dan ingin menjadi sasaran kesimpulan suatu penelitian. Populasi juga semua data yang menarik minat kita dalam rentang dan waktu yang kita tentukan.<sup>4</sup> Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di TK Mekar Setaman Kota Fajar sebanyak 50 anak.

### **2. Sampel**

Sampel ialah sebagai bagian dari jumlah populasi yang akan di ambil datanya.<sup>5</sup> Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Kelompok B TK

---

<sup>4</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 118.

<sup>5</sup>Johi Dimiyanti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2016), h. 56.

Mekar Setaman Kota Fajar, dengan jumlah peserta didik 24 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan.

Penentuan besaran sampel sebagai bagian dari populasi, hal ini dilakukan untuk mengefektifkan biaya, tenaga, waktu dan keberhasilan pencapaian tujuan penelitian untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif.<sup>6</sup>

#### D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono, instrumen adalah alat ukur penelitian yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang dapat diamati.<sup>7</sup> Bantuan pencarian adalah alat pengukuran yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai bagian dari penelitian yang sedang berlangsung. Kemudian peneliti harus mengumpulkan alat pengumpulan datanya sendiri berdasarkan data yang ingin diperoleh. Dari masing-masing di gunakan untuk memenuhi kategori belum berkembang sampai berkembang sangat baik. Berikut kisi-kisi instrumen:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka**

Variabel	Sub variabel	Indikator	Deskripsi
Kemampuan mengenal konsep angka	Kemampuan mengenal angka	1. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan	1. Anak belum mampu menunjukan lambang angka 2. Anak mulai mampu menampilkan simbol angka, tetapi masih

<sup>6</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 120.

<sup>7</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 148.

Variabel	Sub variabel	Indikator	Deskripsi
		<p>2. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan</p> <p>3. Anak mampu mencocokkan lambang angka sesuai kantong ajaib 1-10</p>	<p>membutuhkan bimbingan</p> <p>3. Anak sudah mampu menunjukkan simbol angka tanpa bimbingan tetapi tidak sesuai durasi</p> <p>4. Anak sangat mampu menunjukkan simbol angka sesuai dengan yang di harapkan tanpa bimbingan</p> <p>1. Anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan</p> <p>2. Anak mulai mampu menyebutkan urutan bilangan dengan bimbingan guru</p> <p>3. Anak sudah mampu menyebutkan rangkaian angka dengan menggunakan permainan media kantong ajaib</p> <p>4. Anak sangat mampu menunjukkan simbol angka sesuai dengan yang di harapkan tanpa bimbingan</p> <p>1. Anak belum mampu mencocokkan lambang angka sesuai dengan menggunakan permainan media kantong ajaib 1-10</p> <p>2. Anak mulai mampu mencocokkan lambang angka dengan permainan media kantong ajaib 1-10</p>

Variabel	Sub variabel	Indikator	Deskripsi
			<p>3. Anak sudah mampu mencocokkan simbol angka 1-10 dengan menggunakan permainan media kantong ajaib</p> <p>4. Anak sangat mampu mencocokkan simbol angka 1-10 dengan menggunakan permainan media kantong ajaib</p>

Sumber : Budi Wardhani dkk, *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*, (Jakarta: UNICEF For Every Child, 2021).

**Tabel 3.3 Rubrik Penelitian Kemampuan Mengenal Angka**

No	Indikator	Keterangan	Kategori	Skor
1	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan	1. Anak belum mampu menunjukkan lambang angka	BB	1
		2. Anak mulai mampu menampilkan simbol angka, tetapi masih membutuhkan bimbingan	MB	2
		3. Anak sudah mampu menunjukkan simbol angka tanpa bimbingan tetapi tidak sesuai durasi	BSH	3
		4. Anak sangat mampu menunjukkan simbol angka sesuai dengan yang di harapkan tanpa bimbingan	BSB	4
2	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan	1. Anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan	BB	1
		2. Anak mulai mampu menyebutkan urutan bilangan dengan bimbingan guru	MB	2
		3. Anak sudah mampu menyebutkan rangkaian		



No	Indikator	Keterangan	Kategori	Skor
		angka dengan menggunakan permainan media kantong ajaib	BSH	3
		4. Anak sangat mampu menyebutkan rangkaian angka dengan menggunakan permainan media kantong ajaib	BSB	4
3	Anak mampu mencocokkan lambang angka sesuai kantong ajaib 1-10	1. Anak belum mampu mencocokkan lambang angka sesuai dengan menggunakan permainan media kantong ajaib 1-10	BB	1
		2. Anak mulai mampu mencocokkan lambang angka dengan permainan media kantong ajaib 1-10	MB	2
		3. Anak sudah mampu mencocokkan simbol angka 1-10 dengan menggunakan permainan media kantong ajaib	BSH	3
		4. Anak sangat mampu mencocokkan simbol angka 1-10 dengan menggunakan permainan media kantong ajaib	BSB	4

Sumber : Budi Wardhani dkk, *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*, (Jakarta: UNICEF For Every Child, 2021).

Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Dinas dengan kategori sebagai berikut: belum Berkembang 1 (BB), mulai

Berkembang 2 (MB), Berkembang Sesuai Harapan 3 (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).<sup>8</sup>

**Tabel 3.4 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak**

Skor/Nilai	Keterangan	Interval
1	Belum Berkembang (BB)	0-25
2	Mulai Berkembang (MB)	26-50
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76-100

Sumber: Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 53.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan data tersebut dapat diubah menjadi data yang dapat disajikan tergantung dari permasalahan yang dihadapi dalam penelitian.<sup>9</sup>

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data sangat penting untuk dilaksanakan karena data yang diperoleh di lapangan melalui perangkat penelitian kemudian diolah dan dianalisis, sehingga hasilnya dapat menjawab pertanyaan penelitian dan memecahkan masalah penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

---

<sup>8</sup>Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama, 2013), h. 148.

<sup>9</sup>Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Konsep Statistik Yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 173.

Observasi merupakan suatu cara untuk memperoleh informasi dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena yang menjadi objek pengamatan. Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk menilai perilaku individu atau terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah menemukan dan mengenali hal-hal atau variabel-variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, catatan harian, dan sejenisnya. Materi yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data yang relevan dengan penelitian, seperti identitas anak, sekolah, pola pembelajaran, rencana aksi dan lainnya.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang paling menentukan dalam suatu penelitian, karena analisis data digunakan untuk menghasilkan hasil penelitian. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskripsi kuantitatif. Merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.<sup>10</sup>

### 1. Daftar Distribusi Frekuensi

Daftar ini berguna untuk memberikan gambaran kepada pembaca mengenai hasil dari suatu penelitian. Langkah-langkah untuk membuat

---

<sup>10</sup>Syamsuddin dkk, *Metode Penelitian Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25.

daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama dilakukan sebagai berikut:

a. Menentukan rentang data terbesar (maksimal) dikurang data terkecil) minimal.

1) Tentukan banyak kelas yang diperlukan dengan aturan Banyak

$$\text{kelas} = 1 + (3,3) \log n.$$

2) Menentukan panjang kelas interval dengan rumus  $P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

3) Memilih ujung kelas bawah pertama, untuk ini bisa diambil data sama dengan data terkecil atau data yang terkecil tetapi selisihnya harus dikurangi data panjang kelas yang ditentukan.

b. Nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) dan deviasi standar (s). Untuk mencari nilai rata-rata menurut Sudjana digunakan rumus:<sup>11</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata

$x_i$  = data ke i

$f_i$  = frekuensi data ke i

$\sum f_i$  = ukuran data.

c. Menghitung varians tes awal dan tes akhir dapat digunakan rumus:

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

n = Banyak sampel

---

<sup>11</sup>Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 45-48.

- $S^2$  = Varians  
 $S$  = Simpangan baku  
 $f_i$  = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas interval  
 $x_i$  = Tanda kelas interval

Langkahnya dengan membandingkan  $\chi^2_{hitung}$  dengan  $\chi^2_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $(dk) = n-1$ , jika  $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-3)}$  maka data berdistribusi normal, jika sebaliknya maka data tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji -t

Teknik analisis data ini untuk menguji hipotesis penelitian adalah dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data yang sudah diberikan perlakuan dari satu kelompok sampel atau satu kelas sebagai eksperimen. Maka, adapun rumus pengujian hipotesis komparasi dengan uji-t sebagai berikut:

Rumus Uji-t :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}} \quad \text{dengan} \quad Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan

$d$  = Selisih skor gain sesudah dengan skor gain sebelum dari setiap subjek

$Md$  = Selisih perbedaan nilai pre tes dan post tes

$\sum x^2 d$  = Beda skor pertama dengan skor kedua dikuadratkan

$n$  = Banyak sampel

$Xd$  = Deviasi masing-masing subjek  $(d-Md)$ .<sup>12</sup>

Rumus Hipotesis:

---

<sup>12</sup>Isparjadi, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: P2LPTK, 2015), h. 57.

$H_0$  = Tidak adanya penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman

$H_a$  = Adanya pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya nilai nilai t dari tabel distribusi ( $t_{tabel}$ ) (Cara penentuan nilai ( $t_{hitung}$ ) di atas dibanding dengan tabel) didasarkan pada taraf signifikan:  $\alpha = 0.05$  dan  $dk = n-1 = 24$ . Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tolak ( $H_0$ ), jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ditolak dan

Tolak ( $H_a$ ), jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  diterima.<sup>13</sup>

### G. Pedoman Penulisan

Pedoman penulisan dalam menulis karya ilmiah ini peneliti mengambil pedoman dari buku Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Tahun 2016 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Sebagai tujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dilapangan dan menjawab persoalan yang dipertanyakan oleh peneliti.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Supardi, *Aplikasi Santistiks dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 425.

<sup>14</sup>Mujiburrahman dkk. *Panduan Akademik, Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2016), h. 118.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

TK Mekar Setaman merupakan jenjang pendidikan prasekolah yang gunanya untuk mempersiapkan anak didik diusia yang masih dini untuk menjadi calon siswa dan siswi menuju jenjang pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan dasar baik SD maupun MI. TK Mekar Setaman beralamat di Kota Fajar Kecamatan Kleut Utara Kabupaten Aceh Selatan.

TK Mekar Setaman didirikan pada tahun 2009 dengan maksud dan tujuan untuk memberikan pelayanan pendidikan anak sejak usia dini (0-6 tahun) yang dilaksanakan melalui kelompok bermain dan sejenisnya, agar anak dapat tumbuh kembang dan berkembang secara optimal sesuai tahap tumbuh-kembang dan potensi masing-masing. TK Mekar Setaman juga bertujuan mendidik dan menyiapkan anak-anak berkarakter/ bermoral serta berakhlak mulia.

Sejalan dengan kebutuhan anak tentang pendidikan usia pra sekolah, maka pengelola TK Mekar Setaman bekerjasama dengan para guru yang telah diangkat oleh Pembina Yayasan yaitu Bapak Muridon dan membuka peluang dengan menerima anak-anak usia pra sekolah agar dapat belajar melalui bermain yang sesuai dengan usianya, sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (SD atau MI). Kegiatan pendidikan di TK Mekar Setaman sudah berjalan selama  $\pm$  13 Tahun yang memiliki berbagai sarana dan prasarana.

TK Mekar Setaman mempunyai ruang kelas sebanyak 2 kelas yakni kelas A dan kelas B dan halaman bermain yang luas yang disertakan tempat bermain



untuk anak-anak. Jumlah keseluruhan anak TK A-B yaitu 50 anak. Berikut tabel jumlah murid dan jumlah tenaga kependidikan di TK Mekar Setaman.

**Tabel 4.1 Jumlah Murid TK Mekar Setaman**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Total
		P	L	
1	TK A	18	8	26
2	TK B	14	10	24
<b>Jumlah</b>				<b>50</b>

**Tabel 4.2 Nama-nama Tenaga Kependidikan TK Mekar Setaman**

No	Nama	Jabatan
1	Ika Darwati, S.Pd	Kepala
2	Marlina, S.Pd	Wakil Kepala
3	Rohani, S.Pd	Bendahara
4	Novira Nasfiyanti, S.Si	Operator
5	Cut Rawani, S.Pd	Sekretaris ADM
6	Rohani, S.Pd	Guru kelas A
7	Marlina, S.Pd	Guru kelas A
8	Oriza Muharizah, S.Sos	Guru Perndamping A
9	Agustina	Guru Kelas B
10	Agustinawati, S.Psi	Guru Kelas B
11	Sasmita	Guru Perndamping B

### 1. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yaitu yang mencakup semua fasilitas yang ada di sekolah TK Mekar Setaman Kota Fajar untuk menunjang keberhasilan dalam proses pendidikan agar anak dapat belajar sambil bermain dengan baik sesuai dengan perkembangan anak seusianya. Berikut tabel sarana dan prasarana TK Mekar Setaman dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana TK Mekar Setaman**

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kantor/Kepala TK	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Mushalla	1	Baik
4	Perpustakaan	1	Baik
5	Ruang Bermain	2	Baik
6	Rak Tempat Permainan	1	Baik
7	Rak Buku	1	Baik
8	Rak Sepatu	1	Baik

**Tabel 4.4 Permainan TK Mekar Setaman**

No	Nama Permainan	Jumlah
1	Mandi Bola	3
2	Susunan Balok	120
3	Pohon Angka	1
4	Kotak Raba	1
5	Ayunan	3
6	Peluncur/Pelosotan	2
7	Titian	1
8	Bola Dunia	1

Kurikulum TK Mekar Setaman disusun dengan mengusung nilai-nilai Islami sebagai dasar untuk mengembangkan karakter peserta didik. Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan partisipatif, TK Mekar Setaman menerapkan model pembelajaran sentra, yaitu ada 7 sentra, dimana kelompok anak dalam satu hari bermain dalam satu sentra yang di dalamnya berisi berbagai aktivitas sebagai pemenuhan densitas main. Sentra yang disiapkan diantaranya sentra ibadah, sentra persiapan, sentra balok, sentra musik

dan olah tubuh, sentra bahan alam, sentra main peran, dan sentra seni dan kreativitas.<sup>1</sup>

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yaitu yang berjumlah 24 orang anak sebagai kelas eksperimen. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh penerapan media kantong ajaib dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman Kota Fajar. Konsep permainannya yaitu anak menyebut lambang bilangan saat memasukkan stik ke dalam masing-masing kantong, dan sebelum memasukkan stik ke dalam masing-masing kantong anak menghitung stik yang akan dimasukkan ke dalam kantong tersebut. Stik yang dimasukkan ke dalam kantong ajaib yaitu berupa angka yang telah di tetapkan masing-masing di dalam kantong ajaib serta gambar buah-buahan yang telah ditetapkan angkanya.

Dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan test awal (*pre-test*) terlebih dahulu untuk melihat sejauh mana nilai kemampuan mengenal angka anak berkembang, kemudian pada pertemuan selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) dan diakhir proses pembelajaran untuk satu kelas diberikan (*post-test*) untuk melihat hasil perkembangan kemampuan mengenal angka anak yang diukur dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 3 indikator penilaian anak yaitu:

1. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan

---

<sup>1</sup>Profil Lembaga TK Mekar Setaman, Kota Fajar, (2020), h. 11.

2. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan
3. Anak mampu mencocokkan lambang angka 1-10

Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* anak pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Daftar nilai Pre-test dan Pos-test Siswa Kelas TK B Mekar Setaman**

No	Nama Anak	Pre-test	Pos-test
		Skor	Skor
1	AH	6	12
2	HH	5	11
3	IA	6	6
4	MR	9	12
5	MA	6	11
6	MS	6	11
7	MA	5	11
8	RA	6	12
9	RJ	6	12
10	RD	6	10
11	RR	5	11
12	TM	6	11
13	AR	6	11
14	AA	6	11
15	AR	6	12
16	AS	6	12
17	CA	5	12
18	CR	6	12
19	FR	6	12
20	HA	6	12
21	RM	3	4
22	SH	6	12
23	NP	6	12
24	BA	6	11
<b>Jumlah</b>		<b>140</b>	<b>263</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>5.833333</b>	<b>10.95833</b>

Berdasarkan penilaian *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen di atas, dapat dilihat hasil rata-rata *pre-test* kelas observasi 5.83 hasil rata-rata *post-test* adalah 10.95.

### C. Pengolahan dan Analisis Data

#### 1. Analisis Data *Pre-test*

Berdasarkan data di atas, distribusi frekuensi untuk nilai *pre-test* anak diperoleh sebagai berikut:

##### a. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{skor maksimal} - \text{skor minimal} \\ &= 9 - 3 \\ &= 6 \end{aligned}$$

##### b. Banyak kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 24 \\ &= 1 + 3,3 (1,38) \\ &= 5,554 \text{ maka } k = 5. \end{aligned}$$

##### c. Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} \\ &= \frac{6}{5} = 1,2 \end{aligned}$$

Acuan dari penelitian ini adalah *Sturges* dengan ketentuan  $K = 1 + 3,3 \log n$ . Dimana  $n$  adalah banyaknya siswa. Dari ketentuan tersebut didapatkan adalah 5, sedangkan rangenya 6, dan interval kelas 1. Distribusi frekuensi hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test*

Nilai Tes	$f_i$	$X_i$	$X_i^2$	$f_i.X_i$	$f_i.X_i^2$
3-4	1	2,5	6,25	2,5	6,25
5-6	22	4,5	20,25	99	445,5
7-8	0	6,5	42,25	0	0
9-10	1	8,5	72,25	8,5	72,25
11-12	0	10,5	110,25	0	0
	$\Sigma^{24}$			<b>110</b>	<b>524</b>

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum f_i.X_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{110}{24} \\ &= 4,58 \\ s^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{24 (524^2) - (110)^2}{24(24-1)} \\ &= \frac{6.589.824 - 12.100}{552} \\ &= \frac{6.577.724}{552} \\ &= \sqrt{11.916}\end{aligned}$$

$$S_1 = 109$$

Hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai rata-rata  $\bar{X}_1 = 4,58$  standar deviasi  $S^2 = 11.916$  dan simpangan baku  $S_1 = 109$ .

## d. Uji Normalitas

$$\bar{\chi}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Tabel 4.7 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai Pre-test Anak**

Kelas Interval	Frekuensi pengamatan (O <sub>i</sub> )	Batas kelas	Zscore	Batas luas daerah	Frekuensi harapan (E <sub>i</sub> )	Chi Kuadrat (X <sup>2</sup> )
		2,5	0,0190			
3-4	1			0,0040	0,096	8,512
		4,5	0,0007			
5-6	22			0,0000	0	4,84
		6,5	-0,0176			
7-8	0			0,0040	0,096	0,096
		8,5	-0,0359			
9-10	1			0,0120	0,288	1,760
		10,5	-0,0543			
11-12	0			0,0199	0,4776	0,4776
<b>Jumlah</b>	<b>24</b>					<b>15,685</b>

Keterangan:

Batas Kelas (Y<sub>i</sub>) = Nilai Bawah – 0.5

Nilai Atas + 0.5

Zscore =  $\frac{(\text{rata-rata} - (\text{batas kelas}))}{\text{variansi}}$

Batas luas daerah dapat dilihat pada tabel Zscore dalam lampiran

Frekuensi Harapan = Luas Daerah x n

Frekuensi Harapan = 0,0040 x 24 = 0,096.

Berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan dk =  $n - 1 = 24 - 1 = 23$ , maka dari tabel distribusi Chi-kuadrat  $\chi^2_{(0,05) (23)}$  diperoleh 35,172. Oleh karena  $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$  yaitu  $15,685 < 35,172$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* anak Kelompok B TK Mekar Setaman Kota Fajar berdistribusi normal.

## 2. Analisis Data *Post-test*

Berdasarkan data di atas, distribusi frekuensi untuk nilai *post-test* anak diperoleh sebagai berikut:

### a. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{skor maksimal-skor minimal} \\ &= 12-4 \\ &= 8 \end{aligned}$$

### b. Banyak kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya kelas} &= 1+3,3 \log n \\ &= 1+3,3 \log 24 \\ &= 1+3,3 (1,38) \\ &= 5,454 \text{ maka } k = 5. \end{aligned}$$

### c. Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} \\ &= \frac{8}{5} = 1,6 \end{aligned}$$

Acuan dari penelitian ini adalah *Sturges* dengan ketentuan  $K = 1 + 3,3 \log n$ . Dimana  $n$  adalah banyaknya siswa. Dari ketentuan tersebut didapatkan adalah 5, sedangkan rangenya 8, dan interval kelas 1,6. Distribusi frekuensi hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.8 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test***

Nilai Tes	$F_i$	$X_i$	$X_i^2$	$F_i.X_i$	$F_i.X_i^2$
4-5	1	4,5	20,25	4,5	20,25
6-7	1	6,5	42,25	6,5	42,25
8-9	0	8,5	72,25	0	0
10-11	10	10,5	110,25	105	1.102
12-13	12	12,5	156,25	150	1.875
	$\Sigma^{24}$			<b>266</b>	<b>3.039</b>



Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{266}{24}$$

$$= 11,08$$

$$S^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{24(3.039^2) - (266)^2}{24(24-1)}$$

$$= \frac{221.652.504 - 70.756}{552}$$

$$= \frac{221.581.748}{552}$$

$$= \sqrt{401.416}$$

$$S_1 = 633$$

Hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai rata-rata  $\bar{X}_2 = 11.08$  standar deviasi  $S^2 = 401.416$  dan simpangan baku  $S_1 = 633$ .

d. Uji Normalitas

$$\bar{\chi}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Tabel 4.9 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai Pos-test Anak**

Kelas Interval	Frekuensi pengamatan (O <sub>i</sub> )	Batas kelas	Zscore	Batas luas daerah	Frekuensi harapan (E <sub>i</sub> )	Chi Kuadrat (X <sup>2</sup> )
		3,5	0,0119			
4-5	1			0,0040	0,096	8,540
		5,5	0,0088			
6-7	1			0,0000	0	1
		7,5	0,0056			
8-9	0			0,0000	0	0
		9,5	0,0024			
10-11	10			0,0000	0	10
		11,5	-0,0006			
12-13	12			0,0000	0	12
<b>Jumlah</b>	<b>24</b>					<b>31,54</b>

Keterangan:

Batas Kelas (Y<sub>i</sub>) = Nilai Bawah – 0.5

Nilai Atas + 0.5

$$Zscore = \frac{(rata-rata - (batas kelas))}{variansi}$$

Batas luas daerah dapat dilihat pada tabel Zscore dalam lampiran

Frekuensi Harapan = Luas Daerah x n

Frekuensi Harapan = 0.021 x 24 = 0,504

Berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n - 1 = 24 - 1 = 23$ , maka dari tabel distribusi Chi-kuadrat  $x^2_{(0,05) (23)}$  diperoleh 35,172. Oleh karena  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  yaitu  $31,54 < 35,172$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *post-test* anak Kelompok B TK Mekar Setaman Kota Fajar berdistribusi normal.

### 3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas maka selanjutnya pengujian hipotesis, langkah ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada siswa sebelum penggunaan media kantong ajaib terhadap peningkatan kemampuan

mengenal angka pada anak Kelompok B TK Mekar Setaman Kota Fajar. Pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dengan Uji t jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima.

**Tabel 4.10**  
**Nilai, Jumlah Kuadrat dan Rata-Rata Deviasi**

No	Nama	X <sup>1</sup> Pre-test	X <sup>2</sup> Posttest	d (X <sup>2</sup> -X <sup>1</sup> )	d <sup>2</sup>
1	AH	6	12	6	36
2	HH	5	11	6	36
3	IA	6	6	0	0
4	MR	9	12	3	9
5	MA	6	11	5	25
6	MS	6	11	5	25
7	MA	5	11	6	36
8	RA	6	12	6	36
9	RJ	6	12	6	36
10	RD	6	10	4	16
11	RR	5	11	6	36
12	TM	6	4	-2	4
13	AR	6	11	5	25
14	AA	6	11	5	25
15	AR	6	12	6	36
16	AS	6	12	6	36
17	CA	5	12	7	49
18	CR	6	12	6	36
19	FR	6	12	6	36
20	HA	6	12	6	36
21	RM	3	11	8	64
22	SH	6	12	6	36
23	NP	6	12	6	36
24	BA	6	11	5	25
<b>Jumlah</b>		<b>140</b>	<b>263</b>	<b>123</b>	<b>735</b>

Dari Tabel di atas diperoleh nilai  $\sum X_1 = 140$   $\sum X_2 = 263$ ,  $d = 123$  dan  $d_2 = 735$  untuk jumlah sampel anak 24 anak TK Mekar Setaman Kota Fajar, setelah

dilakukan penerapan media kantong ajaib terhadap terhadap kemampuan mengenal angka. Adapun rata-rata selisih perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* (*Md*) adalah 5,12 dapat dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{\sum n} \\ &= \frac{123}{24} \\ &= 5,12 \end{aligned}$$

Selanjutnya nilai  $\sum x^2 d$  adalah sebesar 104,63 hal ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} \\ &= 735 - \frac{(123)^2}{24} \\ &= 735 - \frac{15.129}{24} \\ &= 735 - 630,37 \\ &= 104,63 \end{aligned}$$

Sedangkan untuk melakukan uji hipotesis penelitian ini, maka digunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{n(n-1)}} \\ t &= \frac{5,12}{\frac{\sqrt{104,63}}{24(24-1)}} \\ t &= \frac{5,12}{\frac{\sqrt{104,63}}{552}} \\ t &= \frac{5,12}{\frac{\sqrt{104,63}}{552}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{5,12}{\sqrt{0,189}}$$

$$t = \frac{5,12}{0,434}$$

$$= 11,797$$

Uji hipotesis diajukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  di lain pihak  $H_a$  ditolak, dan Terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dilain pihak  $H_0$  ditolak pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 1$  atau jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif yang diajukan ditolak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diselesaikan, maka dapat dihitung  $t_{hitung} = 11,797$  kemudian dicari  $t_{tabel}$  dengan  $dk (24-1 = 23)$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  maka dari tabel distribusi t didapat  $t_{(0,05)(23)} = 1,713$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $11,797 > 1,713$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mekar Setaman Kota Fajar Kabupaten Aceh Selatan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas eksperimen. Hasil pengamatan sebelumnya menunjukkan bahwa, pembelajaran selama ini masih kurang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak sehingga kecerdasan dalam memahami angka pada anak kurang berkembang. Kemampuan mengenal angka pada anak kurang berkembang juga dikarenakan kurang memiliki aktivitas atau kegiatan yang melibatkan interaksi sosial anak ketika belajar.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan dapat dikatakan bahwa penggunaan media kantong ajaib itu berpengaruh terhadap kemampuan mengenal

angka pada anak karena di dalam permainan tersebut mempunyai daya tarik bagi anak sehingga dengan sikap yang demikian secara tidak langsung anak berupaya untuk serius dalam mengikuti berbagai tahapan sesuai dengan arahan dari guru agar konsep permainan yang diikuti bisa berjalan dengan baik.

Penggunaan media kantong ajaib ini dikatakan mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak sesuai dengan hasil perkembangan anak sebelum diberikan perlakuan, test awal anak masih sangat rendah dibandingkan setelah diberikan perlakuan, yaitu tes akhir anak mulai meningkat. Jadi berdasarkan hasil penelitian penggunaan media kantong ajaib ini dikatakan berhasil karena permainan dengan menggunakan media kantong ajaib ini mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman Kota Fajar.

Permainan dengan menggunakan media kantong ajaib dimana anak berupaya untuk menyebutkan jumlah gambar buah-buahan yang ada di dalam kantong ajaib dan anak menyesuaikan jumlah gambar buah-buahan tersebut dengan lambang bilangan pada kantong ajaib. Kemudian anak menuliskan angka sesuai dengan jumlah bola pada potongan kertas kardus, setelah itu anak memasukkan angka yang telah ditulis ke dalam media kantong sesuai dengan urutan angkanya. Setelah itu anak merekatkan daun pada potongan kardus dan menyesuaikan jumlahnya dengan angka yang telah ditulis kemudian anak memasukkannya ke dalam kantong ajaib sesuai dengan urutan angkanya.

Pada sesi permainan yang berbeda anak menunjukkan lambang bilangan saat memasukkan *stik* ke dalam masing-masing kantong sesuai angka pada kantong ajaib. Sebelum memasukkan *stik* ke dalam masing-masing kantong anak

menghitung stik yang akan di masukkan ke dalam kantong tersebut. Kemudian stik yang di masukkan ke dalam kantong ajaib yaitu berupa angka yang telah ditetapkan pada masing-masing kantong ajaib. Anak berupaya mengelompokkan angka dan mewarnainya sesuai dengan warna angka yang telah ditetapkan, setelah itu memasukkan angka tersebut ke dalam masing-masing kantong ajaib. Anak menjepit angka kemasing-masing kantong sesuai angka yang telah ditetapkan.

Pada proses pelaksanaan yang berbeda, anak mencocokkan lambang angka sesuai dengan lambang angka yang telah ditetapkan di dalam kantong ajaib. Dimana anak mencari pasangan angka yang terpisah di dalam kantong ajaib dan mencocokkan angka tersebut sesuai dengan jumlah bola pada kertas kardus yang terpisah. Setelah itu, anak memasukkannya kembali ke dalam kantong ajaib sesuai dengan angka yang telah ditetapkan. Kemudian anak menyempurnakan bentuk gambar angka yang telah disediakan pada potongan kertas kardus, setelah bentuk gambar disempurnakan tugas anak selanjutnya memasukkannya ke dalam kantong ajaib.

Dari berbagai tahapan pelaksanaan permainan dengan menggunakan media kantong ajaib tersebut tentu memudahkan anak untuk mengenal angka. karena kemampuan mengenal angka sangat penting untuk dikembangkan dan dilatih sejak dini karena itu menyangkut kehidupan sosial anak dalam kehidupan bermasyarakat ketika dewasa nanti. Penggunaan media kantong ajaib ini dapat dikatakan media yang cocok untuk peningkatan kecerdasan anak dikarenakan anak mulai mampu anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan, membangkitkan motivasi belajar dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak dan mampu

bersikap kooperatif dengan keadaan saat permainan sedang berlangsung sehingga anak menjadi lebih aktif dan semangat ketika belajar karena penggunaan media kantong ajaib ini merupakan proses belajar sambil bermain sehingga terasa menyenangkan di kalangan anak-anak yang tidak membuat mereka merasa cepat bosan.

Berdasarkan pemaparan konsep yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kantong ajaib sangat perlu untuk dikembangkan di dalam proses pembelajaran terlebih lagi dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi anak yang berusia 5-6 tahun. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Mekar Setaman Kota Fajar sebelum diterapkan penggunaan media kantong ajaib nilai dari *pre-test* diperoleh rata-rata  $\bar{x}_1 = 4,58$  standar deviasi  $S^2 = 11.916$  dan simpangan baku  $S_1 = 109$  sedangkan pada hasil hitungan *post-test* nilai rata-rata  $\bar{x}_2 = 11.08$  standar deviasi  $S^2 = 401.416$  dan simpangan baku  $S_1 = 633$ .

Selain dari hasil hipotesis, maka hasil penilaian observasi terhadap pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenali angka anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada nilai tes awal (*pre-test*) sebesar 5.83 dan tes akhir (*post-test*) sebesar 10.95 dengan perolehan hitungan hipotesis  $11,797 > 1.713$  dan nilai signifikansinya  $\alpha = 0,05$ .

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa data test awal (*pre-test*) anak yang mendapat nilai BB (1 orang) dan MB (23 orang). Sedangkan data test akhir (*post-test*) yang mendapatkan nilai BB (1 orang), BSH (1 orang) dan BSB (22 orang). Dari perolehan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media



kantong ajaib berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun. Penggunaan media ini dikatakan meningkat dengan kategori pencapaian keberhasilan anak yang didapatkan yaitu pencapaian yang diperoleh pada anak Berkembang Sangat Baik (BSB).



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa berdasarkan perhitungan dari hasil *pre-test*, diperoleh nilai diperoleh rata-rata  $\bar{X}_1 = 4,58$  standar deviasi  $S^2 = 11.916$  dan simpangan baku  $S_1 = 109$  sedangkan pada hasil hitungan *post-test* nilai rata-rata  $\bar{X}_2 = 11.08$  standar deviasi  $S^2 = 401.416$  dan simpangan baku  $S_1 = 633$ . Adapun perolehan hitungan nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh yaitu 11,797 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  1.713, jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $H_a$ : adanya pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di TK Mekar Setaman.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Mekar Setaman Kota Fajar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kantong ajaib berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada siswa kelompok B anak usia 5-6 tahun. Dengan ini pencapaian keberhasilan anak dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

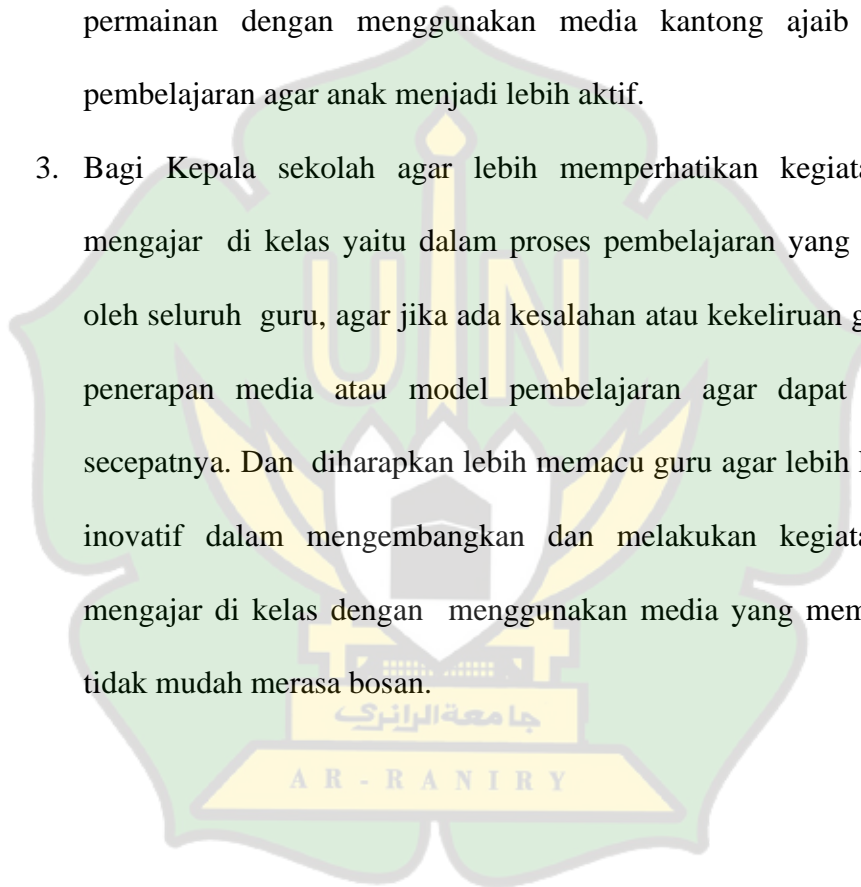
#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari pemaparan di atas, adapun yang menjadi saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran lainnya yang tepat digunakan saat proses pembelajaran

berlangsung agar kemampuan anak dalam mengenal angka lebih mudah dipahaminya.

2. Bagi guru diharapkan agar lebih pintar dalam menerapkan media pembelajaran pada anak agar dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar dan diharapkan bagi guru agar bisa menerapkan permainan dengan menggunakan media kantong ajaib di dalam pembelajaran agar anak menjadi lebih aktif.
3. Bagi Kepala sekolah agar lebih memperhatikan kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh seluruh guru, agar jika ada kesalahan atau kekeliruan guru dalam penerapan media atau model pembelajaran agar dapat diperbaiki secepatnya. Dan diharapkan lebih memacu guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan media yang membuat anak tidak mudah merasa bosan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar, *Jurnal: ISTIQRA'*, Volume V Nomor 2.
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*, Jakarta: Prenada Media group.
- Aisyah, Siti dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. (Inovatif)*, Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, 2016. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Grafindo Persada.
- . 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujaun Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Desminta. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyanti, Johni. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kencana.
- Faizah, dkk. 2017. *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori Di Indonesia*, Malang: UB Media.
- Fidayani, Sri Dkk. 2018. Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 (No. 1).
- Gunawan. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, Bandung: Alfabeta.
- Hurlock. 2013. *Psikologi perkembangan*, Jakarta: Erlangga.

- H. Gunawan. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, Bandung: Alfabeta.
- Isparjadi, *Statistik Pendidikan*. Jakarta : P2LPTK, 2015.
- Johani Dimiyati, *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta, 2013
- Kemendiknas. 2010. *Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Jendral Pembinaan SD dan TK*, Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta, Pustaka Belajar.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeslichatoen. 2014. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Nurani. 2005. *Menu Pembelajaran Anak. Usia Dini*, (Jakarta : Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2015. *Pendidikan anak Pra Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Prasetyo, Bambang. dan Jannah, Lina Miftahul. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Aplikasi*, Jakarta :Raja Grafindo Persada.
- Punaji setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rachmawati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdikbud.
- Saputra dan Rudyanto. 2015. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdiknas.
- Sardiman, Arif S. 2007. *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta : Raja. Grafindo Persada.
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

- . 2017. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi, (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta.
- . 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Konsep Statistik Yang Lebih Komprehensif*, Jakarta: Change Publication.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspek*, Jakarta: Kencana. Prenada. Media Group.
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen. Pendidikan Nasional.
- Syamsuddin, dkk. 2011. *Metode Penelitian Bahasa*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sri Fidayani dkk. 2018. Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 (No. 1).
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras.
- Tjandrasa, Meitasari. 2010. *Bagaimana Meningkatkan Harga Diri Remaja*, Jakarta : Binaputra Aksara.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003
- Sumber : Wardhani, Budi dkk 2021. *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*, Jakarta: UNICEF For Every Child.
- Yudha dan Rudyanto. 2009. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Bandung: Depdiknas.
- Yulia, Nikmahtul Khoir Tri. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Untuk Pembelajaran Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak*, Malang: Universitas Negeri Malang.
- . 2019. Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach Di Paud Permata Bunda, *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 10. No.1.
- Yuniarni, Desni dkk. 2014. Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Kantong Ajaib Usia 4-5 Tahun Di PAUD Sejahtera, *Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 3, No 8.
- Yus, Anita. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zaman, Badruz. 2016. *Media Dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka.





**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
NOMOR: B-3104/Un.08/FTK/Kp.07.6/02/2023

**TENTANG:**  
**PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 08 Januari 2022
- MEMUTUSKAN**
- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Zikra Hayati, M.Pd  
2. Hijriati, M.Pd.I
- Sebagai Pembimbing Pertama  
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : **Asri Wijayanti**  
NIM : 160210020  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mekar Setaman Aceh Selatan
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 13 Februari 2023  
An. Rektor



**Tambusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



7/10/22, 8:07 AM

Documen



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-8012/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2022  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah TK Mekar Setaman Kota Fajar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : ASRI WIJAYANTI / 160210020  
Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini di TK Mekar Setaman Kota Fajar*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 Juli 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 08 Agustus  
2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR - RANIRY



YAYASAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH (DOAFA PLS)  
**TAMAN-KANAK MEKAR SETAMAN**  
Jln. T.Chik Kilat Fajar GP. Kota Fajar Kec. Kluet Utara Kab. Aceh Selatan  
Email: tkmekasetaman01@gmail.com Kode Pos: 23771

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 422/033/2021

Assalamu'alaikum Wr.Wb


Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan nomor surat B-8042/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2022 yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah TK Mekar Setaman menerangkan bahwa:

Nama : Asri Wijayanli  
Nim : 160210020  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : XII  
Fakultas : Tabiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Yang tersebut diatas benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi dan telah di laksanakan pada tanggal 21 juli 2022 s.d 26 juli 2021 dengan judul skripsi "Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini di Tk Mekar Setaman Kota Fajar,"

Demikian surat ini di sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota-Fajar, 04 juni 2021  
KEPALA TK Mekar Setaman

  
Ika Daswati, S.Pd,SD  
NIP. 1981090220050420



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syaikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1534/Un.08/Kp.PIAUD/06/2022  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,  
**Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd**

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.


Dengan hormat,

Schubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Asri Wijayanti  
Nim : 160210020  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini Di TK Mekar Setaman  
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 27 Juni 2022  
An. Ketua Prodi PIAUD,  
Sekretaris Prodi PIAUD,

  
Heliati Fauziyah

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

### **PENERAPAN KEGIATAN MELUKIS MENGGUNAKAN SEDOTAN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Sekolah : TK Ilmekar Setaman Kota Fajar  
Tema : Berhitung / Kemampuan Mengenal Angka  
Kelompok/ Semester : B/ I (Satu)  
Kurikulum Acuan : K-13  
Penulis : Asri wijayanti  
Nama Validator : Rani Puspa Juwita, M. Pd  
Pekerjaan Validator : Dosen

#### **A. Petunjuk**

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

#### **B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek**

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
<b>I</b>	<b>FORMAT:</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik

<b>II</b>	<b>BAHASA:</b>	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami <input checked="" type="checkbox"/> Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana <input checked="" type="checkbox"/> Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas <input checked="" type="checkbox"/> Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik <input checked="" type="checkbox"/> Baik
<b>III</b>	<b>KONTEN SUBSTANSI:</b>	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai <input checked="" type="checkbox"/> Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil <input checked="" type="checkbox"/> Lengkap memuat seluruh indikator

### C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar Pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik

Baik Sekali

b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Dapat digunakan tanpa revisi

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

**D. Komentor dan Saran**

.....  
.....  
.....  
.....

Banda Aceh, 04/07/..... 2022

Validator



Rani Puspa Juwita, M. Pd



**LEMBAR OBSERVASI PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KANTONG  
AJAIB TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA  
ANAK USIA DINI DI TK MEKAR SETAMAN**

Nama Sekolah : .....

Semester/Bulan : .....

Hari/Tanggal : .....

Tema/Sub Tema : .....

Kelompok Usia : .....

**A. Petunjuk**

Berilah Tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut:

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

**B. Lembar Observasi**

No	Indikator Penilaian	Nilai yang ingin dicapai	Skor
1	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
3	Anak mampu mencocokkan lambang angka sesuai kantong ajaib 1-10	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

No	Indikator	Keterangan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan	Anak belum mampu menunjukkan lambang angka				
		Anak mulai mampu menampilkan simbol angka, tetapi masih membutuhkan bimbingan				
		Anak sudah mampu menunjukkan simbol angka tanpa bimbingan tetapi tidak sesuai durasi				
		Anak sangat mampu menunjukkan simbol angka sesuai dengan yang di harapkan tanpa bimbingan				
2	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan	Anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan				
		Anak mulai mampu menyebutkan urutan bilangan dengan bimbingan guru				
		Anak sudah mampu menyebutkan rangkaian angka dengan menggunakan permainan media kantong 73enyu				
		Anak sangat mampu menyebutkan rangkaian angka dengan menggunakan permainan media kantong Ajaib				
	Anak mampu mencocokkan	Anak belum mampu mencocokkan lambang angka sesuai dengan menggunakan permainan media kantong ajaib 1-10				
		Anak mulai mampu mencocokkan lambang angka dengan permainan media kantong ajaib 1-10				



3	lambang angka sesuai kantong ajaib 1-10	Anak sudah mampu mencocokkan simbol angka 1-10 dengan menggunakan permainan media kantong ajaib				
		Anak sangat mampu mencocokkan simbol angka 1-10 dengan menggunakan permainan media kantong ajaib				



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK B Mekar Setaman Kota Fajar Kecamatan Kluet Utara  
Kabupaten Aceh Selatan

Hari/Tanggal :

Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun

Tema /Sub Tema : Berhitung / Kemampuan Mengenal Angka

Tahun Ajaran : 2021/2022

Pertemuan : Pre-test

Alokasi Waktu : 4 x 58 Menit

Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembiasaan</li><li>2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat)</li><li>3. Membaca Surah Pendek Alfatihah Dan Al-Ikhlash</li><li>4. Menyanyikan Lagu</li><li>5. Pengenalan angka 1-10</li></ol>
Alat Dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kertas angka dan stik.</li></ol>
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1), FM. (4.4) KOG, (2.2), BHS, (2.14), SOSEM (3.13), SENI (4.15)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari</li><li>2. Anak Terbiasa Membaca Surah Pendek</li><li>3. Anak Mampu Mengenal Permainan Kantong Ajaib Sebagai Cara Mudah Mengenal Angka</li><li>4. Anak Mampu Menulis Dan Mengenal Angka 1-10</li></ol>

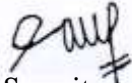
### A. Langkah langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p><b>Kegiatan Awal</b></p>	<p>Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Siswa</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik Menyiapkan lingkungan Dan Alat/ Bahan Belajar Bagi Anak</li> <li>- Penyambutan Kegiatan Pagi (Senam, Baris Berbaris, Bersajak Bersama, Dsb).</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Berkumpul               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam dan salawat nabi</li> </ul> </li> <li>3. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besa               <ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah pendek</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- Menggunakan kata terimakasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Menggunakan kata : <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah</i>, dan Allahu Akbar setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Menjelaskan kegiatan dan tata cara berhitung dengan menggunakan kertas bergambar angka dan stik.</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>30 Menit</b></p> <p><b>5 Menit</b></p> <p><b>45 Menit</b></p>

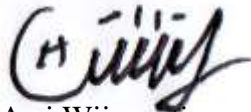
		- Memperllihatkan bahan yang di gunakan dalam mengenal angka dan berhitung	
Kegiatan inti	Orientasi siswa pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 orang</li> <li>- Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru membuka sesi tanya jawab pada setiap kelompok               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menempelkan angka sesuai angka yang tersedia pada papan angka</li> <li>2. Anak melanjutkan pengisian angka pada kotak kosong yang telah disediakan</li> <li>3. Anak menyusun angka sesuai dengan gambar yang tersedia</li> </ol> </li> </ul>	<b>60 Menit</b>
Istirahat	-	- Cuci tangan, minum, dan makan-makanan yang bergizi	<b>35 Menit</b>

<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Mengevaluasi kegiatan penemuan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat permainan yang sudah di mainkan</li> <li>2. Diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>4. Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah di berikan</li> <li>5. Memberikan nilai bintang kepada setiap kelompok</li> <li>6. Anak kembali duduk ditempat masing-masing</li> <li>7. Guru menanyakan untuk tema hari ini</li> <li>8. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman serta salawat kepada nabi muhammad Saw</li> </ol>	<p><b>40 Menit</b></p>
-------------------------	---------------------------------------	---	------------------------

Mengetahui,  
Guru Kelas

  
Sasmita  
Nip.

Kota Fajar, -----2022  
Observer

  
Asri Wijayanti  
Nim: 160210020

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK B Mekar Setaman Kota Fajar Kecamatan Kluet Utara  
Kabupaten Aceh Selatan

Hari/Tanggal :

Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun

Tema /Sub Tema : Berhitung / Kemampuan Mengenal Angka

Tahun Ajaran : 2021/2022

Pertemuan : *Treatment 1*

Alokasi Waktu : 4 x 58 Menit

Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembiasaan</li><li>2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat)</li><li>3. Membaca Surah Pendek Alfatihah Dan Al-Ikhlas</li><li>4. Menyanyikan Lagu</li><li>5. Pengenalan Permainan Media Kantong Ajaib</li></ol>
Alat Dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Seterevom, Kain Flanel, Kertas Origami, Kardus, Gunting, <i>Dable tip</i>, Pensil, Lem Fox, lem lilin, Stik dan gambar buah-buahan.</li></ol>
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1), FM. (4.4) KOG, (2.2), BHS, (2.14), SOSEM (3.13), SENI (4.15)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari</li></ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Anak Terbiasa Membaca Surah Pendek</li> <li>3. Anak Mampu Mengenal Permainan Kantong Ajaib Sebagai Cara Mudah Mengenal Angka</li> <li>4. Anak Mampu Menulis Dan Mengenal Angka 1-10</li> </ol>
--	--

**B. Langkah langkah Pembelajaran**

Kegiatan Pembelajaran	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Siswa	1. Orientasi	<b>30 Menit</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik Menyiapkan lingkungan Dan Alat/ Bahan Belajar Bagi Anak</li> <li>- Penyambutan Kegiatan Pagi (Senam, Baris Berbaris, Bersajak Bersama, Dsb).</li> </ul>	<b>5 Menit</b>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Kegiatan Berkumpul</li> <li>- Salam dan salawat nabi</li> <li>3. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besa</li> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah pendek</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- Menggunakan kata terimakasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Menggunakan kata : <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah,</i> dan Allahu Akbar setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Menjelaskan kegiatan dan tata cara permainan media kantong ajaib</li> <li>- Memperlihatkan bahan yang di gunakan dalam permainan media kantong ajaib</li> </ol>	<b>45 Menit</b>

Kegiatan inti	Orientasi siswa pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 orang</li> <li>- Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru membuka sesi tanya jawab pada setiap kelompok</li> <li>- Anak memahami aturan permainan media kantong ajaib</li> <li>- Anak memulai permainan media kantong ajaib</li> <li>- Anak mengenal angka 1-10 dari permainan media kantong ajaib             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menyebutkan jumlah gambar buah-buahan yang ada di dalam kantong ajaib dan anak menyesuaikan jumlah gambar buah-buahan tersebut dengan lambang bilangan pada kantong ajaib</li> <li>2. Anak menuliskan angka sesuai dengan jumlah bola pada potongan kertas kardus, setelah itu anak memasukkan angka yang telah ditulis ke dalam media kantong sesuai dengan urutan angkanya.</li> <li>3. Anak merekatkan daun pada potongan kardus dan menyesuaikan jumlahnya dengan angka yang telah ditulis kemudian anak memasukkannya ke dalam kantong ajaib sesuai dengan urutan angkanya.</li> </ol> </li> </ul>	<b>60 Menit</b>
Istirahat	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan, minum, dan makan-makanan yang bergizi</li> </ul>	<b>35 Menit</b>

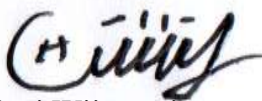


Kegiatan Penutup	Mengevaluasi kegiatan penemuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat permainan yang sudah di mainkan</li> <li>2. Diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>4. Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah di berikan</li> <li>5. Memberikan nilai bintang kepada setiap kelompok</li> <li>6. Anak kembali duduk ditempat masing-masing</li> <li>7. Guru menjelaskan untuk tema hari esok</li> <li>8. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman serta salawat kepada nabi muhammad Saw</li> </ol>	<b>60 Menit</b>
------------------	--------------------------------	---	-----------------

Mengetahui,  
Guru Kelas

  
sasmita  
Nip.

Kota Fajar, -----2022  
Observer

  
Asri Wijayanti  
Nim. 160210020

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK B Mekar Setaman Kota Fajar Kecamatan Kluet Utara  
Kabupaten Aceh Selatan

Hari/Tanggal :

Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun

Tema /Sub Tema : Berhitung / Kemampuan Mengenal Angka

Tahun Ajaran : 2021/2022

Pertemuan : *Treatment 2*

Alokasi Waktu : 4 x 58 Menit

Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembiasaan</li><li>2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat)</li><li>3. Membaca Surah Pendek Alfatihah Dan Al-Ikhlash</li><li>4. Menyanyikan Lagu</li><li>5. Pengenalan Permainan Media Kantong Ajaib</li></ol>
Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Seterevom , Kain Flanel, Kertas Origami, Kardus, Gunting, <i>Dable tip</i>, Pensil, Lem Fox, lem lilin, Stik dan gambar buah-buahan.</li></ol>
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1), FM. (4.4) KOG, (2.2), BHS, (2.14), SOSEM (3.13), SENI (4.15)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari</li><li>2. Anak Terbiasa Membaca Surah Pendek</li></ol>

	<p>3. Anak Mampu Mengenal Permainan Kantong Ajaib Sebagai Cara Mudah Mengenal Angka</p> <p>4. Anak Mampu Menulis Dan Mengenal Angka 1-10</p>
--	--

### A. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	Menjelaskan tujuan /mempersiapkan siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak</li> <li>- penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan berkumpul <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam dan salawat nabi</li> </ul> </li> <li>3. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besa <ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah pendek</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- Menggunakan kata terimakasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Menggunakan kata : <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>30 Menit</b></p> <p><b>5 Menit</b></p> <p><b>45 Menit</b></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan kegiatan dan tata cara permainan media kantong ajaib</li> <li>- Memperlihatkan bahan yang di gunakan dalam permainan media kantong ajaib serta mengaplikasikan kepada siswa</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	Orientasi siswa pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 orang</li> <li>- Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru membuka sesi tanya jawab pada setiap kelompok</li> <li>- Anak memahami aturan permainan media kantong ajaib</li> <li>- Anak memulai permainan media kantong ajaib</li> <li>- Anak mengenal angka 1-10 dari permainan media kantong ajaib</li> <li>1. Anak menunjukkan lambang bilangan saat memasukkan stik ke dalam masing-masing kantong sesuai angka pada kantong ajaib</li> <li>- Sebelum memasukkan stik ke dalam masing-masing kantong anak menghitung stik yang akan di masukkan ke dalam kantong tersebut</li> <li>- Stik yang di masukkan ke dalam kantong ajaib yaitu berupa angka yang telah ditetapkan</li> </ul>	<b>60 Menit</b>

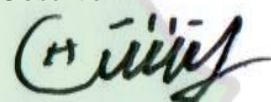
		<p>pada masing-masing kantong ajaib</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Anak mengelompokkan angka dan mewarnainya sesuai dengan warna angka yang telah ditetapkan, setelah itu memasukkan angka tersebut ke dalam masing-masing kantong ajaib.</li> <li>3. Anak menjepit angka kemasing-masing kantong sesuai angka yang telah ditetapkan. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagi anak yang sudah menyelesaikan permainan kembali duduk ketempat semula dan akan di lanjutkan oleh kelompok lain.</li> </ul> </li> </ol>	
<b>Istirahat</b>	-	- Cuci tangan, minum, dan makan- makanan yang bergizi	<b>35 Menit</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	Mengevaluasi Kegiatan Penemuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat permainan yang sudah di mainkan</li> <li>2. Diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>4. Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah di berikan</li> <li>5. Memberikan nilai bintang kepada setiap kelompok</li> <li>6. Anak kembali duduk ditempat masing-masing</li> <li>7. Guru menjelaskan untuk tema hari esok</li> <li>8. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa</li> </ol>	<b>60 Menit</b>

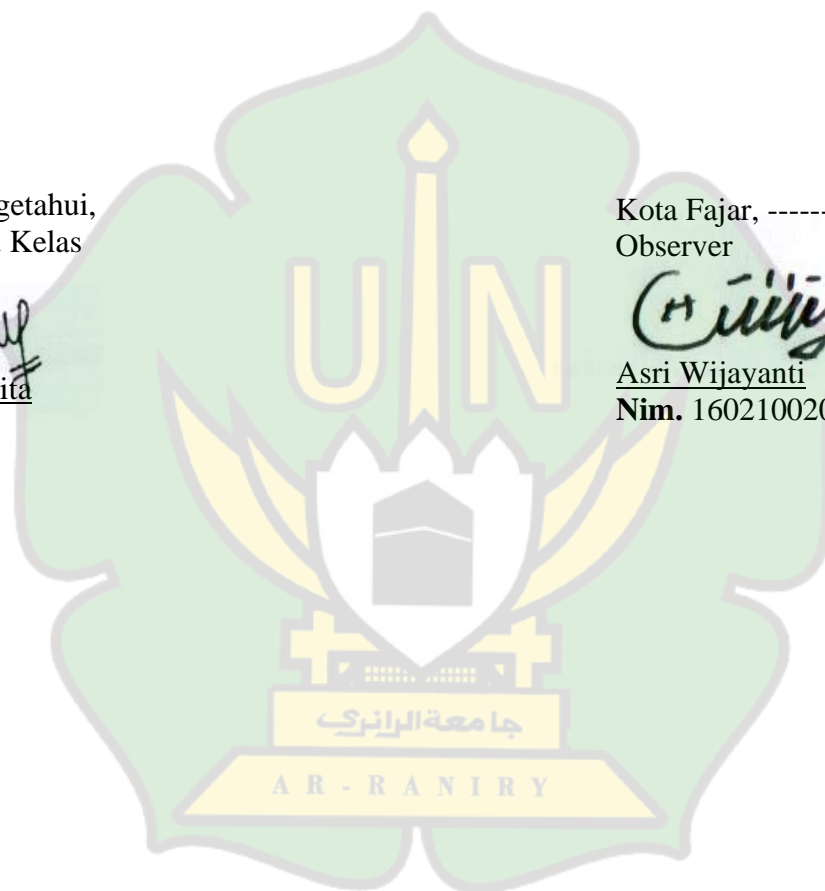
		dan guru berdoa dan bersalaman serta salawat kepada nabi muhammad Saw	
--	--	---	--

Mengetahui,  
Guru Kelas

  
sasmita  
Nip.

Kota Fajar, -----2022  
Observer

  
Asri Wijayanti  
Nim. 160210020



### RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK B Mekar Setaman Kota Fajar Kecamatan Kluet Utara  
Kabupaten Aceh Selatan

Hari/Tanggal :

Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun

Tema /Sub Tema : Berhitung / Kemampuan Mengenal Angka

Tahun Ajaran : 2021/2022

Pertemuan : *Treatment 3*

Alokasi Waktu : 4 x 58 Menit

Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembiasaan</li> <li>2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat)</li> <li>3. Membaca Surah Pendek Alfatihah Dan Al-Ikhlas</li> <li>4. Menyanyikan Lagu</li> <li>5. Pengenalan Permainan Media Kantong Ajaib</li> </ol>
Alat dan Bahan	1. Seterevom , Kain Flanel, Kertas Origami, Kardus, Gunting, <i>Dable tip</i> , Pensil, Lem Fox, lem lilin, Stik dan gambar buah-buahan.
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1), FM. (4.4) KOG, (2.2), BHS, (2.14), SOSEM (3.13), SENI (4.15)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari</li> <li>2. Anak Terbiasa Membaca Surah Pendek</li> <li>3. Anak Mampu Mengenal Permainan Kantong Ajaib Sebagai Cara Mudah Mengenal Angka</li> <li>4. Anak Mampu Menulis Dan Mengenal Angka 1-10</li> </ol>

#### A. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	Menjelaskan tujuan /mempersiapkan siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi</li> <li>- Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak</li> </ol>	<b>30 Menit</b>

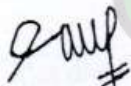
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)</li> <li>2. Kegiatan berkumpul <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam dan salawat nabi</li> </ul> </li> <li>3. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besa <ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah pendek</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- Menggunakan kata terimakasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Menggunakan kata : <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Menjelaskan kegiatan dan tata cara permainan media kantong ajaib</li> <li>- Memperlihatkan bahan yang di gunakan dalam permainan media kantong ajaib</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: right;"><b>5 Menit</b></p> <p style="text-align: right;"><b>45 Menit</b></p>
<b>Kegiatan Inti</b>	Orientasi siswa pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 orang</li> <li>- Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru membuka sesi tanya jawab pada setiap kelompok</li> <li>- Guru menjelaskan aturan dalam permainan media kantong ajaib</li> </ul>	<p style="text-align: right;"><b>60 Menit</b></p>



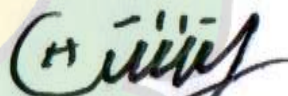
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mencocokkan lambang angka sesuai dengan lambang angka yang telah ditetapkan di dalam kantong ajaib</li> <li>2. Anak mencari pasangan angka yang terpisah di dalam kantong ajaib dan mencocokkan angka tersebut sesuai dengan jumlah bola pada kertas kardus yang terpisah. Setelah itu, anak memasukkannya kembali ke dalam kantong ajaib sesuai dengan angka yang telah ditetapkan.</li> <li>3. Anak menyempurnakan bentuk gambar angka yang telah disediakan pada potongan kertas kardus, setelah bentuk gambar disempurnakan tugas anak selanjutnya memasukkannya ke dalam kantong ajaib. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagi anak yang sudah menyelesaikan permainan kembali duduk ketempat semula dan akan di lanjutkan oleh kelompok lain.</li> </ul> </li> </ol>	
<b>Istirahat</b>	-	- Cuci tangan, minum, dan makan-makanan yang bergizi	<b>35 Menit</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	Mengevaluasi Kegiatan Penemuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat permainan yang sudah di mainkan</li> <li>2. Diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>4. Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan</li> </ol>	

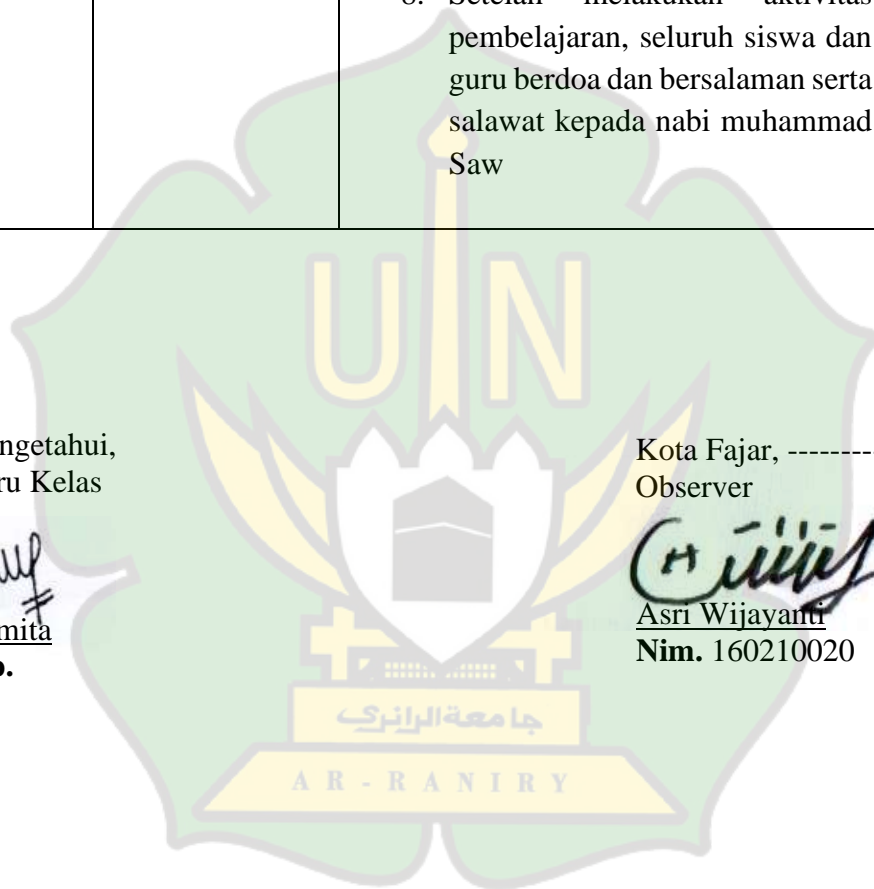
		<p>dengan materi aktivitas yang telah di berikan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Memberikan nilai bintang kepada setiap kelompok</li> <li>6. Anak kembali duduk ditempat masing-masing</li> <li>7. Guru menjelaskan untuk tema hari esok</li> <li>8. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman serta salawat kepada nabi muhammad Saw</li> </ol>	<b>60 Menit</b>
--	--	---	-----------------

Mengetahui,  
Guru Kelas

  
sasmita  
Nip.

Kota Fajar, -----2022  
Observer

  
Asri Wijayanti  
Nim. 160210020



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK B Mekar Setaman Kota Fajar Kecamatan Kluet Utara  
Kabupaten Aceh Selatan

Hari/Tanggal :

Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun

Tema /Sub Tema : Berhitung / Kemampuan Mengenal Angka

Tahun Ajaran : 2021/2022

Pertemuan : Post-test

Alokasi Waktu : 4 x 58 Menit

Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembiasaan</li><li>2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat)</li><li>3. Membaca Surah Pendek Alfatihah Dan Al-Ikhlas</li><li>4. Menyanyikan Lagu</li><li>5. Pengenalan Permainan Media Kantong Ajaib</li></ol>
Alat Dan Bahan	1. Seterevom , Kain Flanel, Kertas Origami, Kardus, Gunting, <i>Dable tip</i> , Pensil, Lem Fox, lem lilin, Stik dan gambar buah-buahan.
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1), FM. (4.4) KOG, (2.2), BHS, (2.14), SOSEM (3.13), SENI (4.15)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari</li><li>2. Anak Terbiasa Membaca Surah Pendek</li></ol>

	<p>3. Anak Mampu Mengenal Permainan Kantong Ajaib Sebagai Cara Mudah Mengenal Angka</p> <p>4. Anak Mampu Menulis Dan Mengenal Angka 1-10</p>
--	--

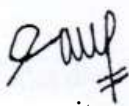
### C. Langkah langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik Menyiapkan lingkungan Dan Alat/ Bahan Belajar Bagi Anak</li> <li>- Penyambutan Kegiatan Pagi (Senam, Baris Berbaris, Bersajak Bersama, Dsb).</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Berkumpul <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam dan salawat nabi</li> </ul> </li> <li>3. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besa <ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah pendek</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- Menggunakan kata terimakasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Menggunakan kata : <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah</i>, dan Allahu Akbar setiap kesempatan yang tepat</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Menjelaskan kegiatan dan tata cara permainan media kantong ajaib</li> <li>- Memperlihatkan bahan yang di gunakan dalam permainan media kantong ajaib</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>30 Menit</b></p> <p><b>5 Menit</b></p> <p><b>45 Menit</b></p>
Kegiatan inti	Orientasi siswa pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan kepada anak konsep permainan media kantong ajaib</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memperlihatkan bahan permainan media kantong ajaib</li> <li>- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 orang</li> <li>- Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru membuka sesi tanya jawab pada setiap kelompok</li> <li>- Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya tentang permainan media kantong ajaib</li> <li>- Anak memahami aturan permainan media kantong ajaib</li> <li>- Guru membagikan tugas kepada setiap kelompok             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menyebutkan jumlah gambar buah-buahan yang ada di dalam kantong ajaib dan anak menyesuaikan jumlah gambar buah-buahan tersebut dengan lambang bilangan pada kantong ajaib</li> <li>2. Anak menunjukkan lambang bilangan saat memasukkan stik ke dalam masing-masing kantong sesuai angka pada kantong ajaib</li> <li>3. Anak mencari pasangan angka yang terpisah di dalam kantong ajaib dan mencocokkan angka tersebut sesuai dengan jumlah bola pada kertas kardus yang terpisah. Setelah itu, anak memasukkannya kembali ke dalam kantong ajaib sesuai dengan angka yang telah ditetapkan</li> </ol> </li> <li>- Guru menanyakan pada anak mengenai pengenalan angka melalui media kantong ajaib</li> <li>- Anak mengenal angka 1-10 dari permainan media kantong ajaib</li> </ul>	<b>60 Menit</b>
Istirahat	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan, minum, dan makan-makanan yang bergizi</li> </ul>	<b>35 Menit</b>

Kegiatan Penutup	Mengevaluasi kegiatan penemuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat permainan yang sudah di mainkan</li> <li>2. Diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>4. Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah di berikan</li> <li>5. Memberikan nilai bintang kepada setiap kelompok</li> <li>6. Anak kembali duduk ditempat masing-masing</li> <li>7. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman serta salawat kepada nabi muhammad Saw</li> </ol>	<b>40 Menit</b>
------------------	--------------------------------	---	-----------------

Mengetahui,  
Guru Kelas

  
sasmita  
Nip.

Kota Fajar, -----2022  
Observer

  
Asri Wijayanti  
Nim. 160210020

**LEMBAR OBSERVASI PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KANTONG  
AJAIB TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA  
ANAK USIA DINI DI TK MEKAR SETAMAN**

Kelas :  
 Hari/Tanggal :  
 Pengamat : Asri Wijayanti  
 Pertemuan : Pre-test

Berilah Tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut.

**Ket :**

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Nama anak	Aspek Yang Ingin Dicapai												Nilai	
		- Anak mampu menunjukkan lambang bilangan				- Anak mampu menyebutkan urutan bilangan				- Anak mampu mencocokkan lambang angka 1-10					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AH	√						√			√				
2	HH	√						√		√					
3	IA	√					√						√		
4	MR		√						√				√		
5	MA		√					√			√				
6	MS	√						√			√				
7	MA	√						√		√					
8	RA	√								√	√				
9	RJ	√								√	√				
10	RD	√							√		√				
11	RR	√						√			√				
12	TM		√					√			√				
13	AR	√						√					√		
14	AA		√					√			√				
15	AR		√					√			√				
16	AS	√						√			√				

17	CA	√						√		√				
18	CR		√				√				√			
19	FR		√				√				√			
20	HA	√						√			√			
21	RM	√				√				√				
22	SH		√				√				√			
23	NP	√						√			√			
24	BA		√					√			√			
													<b>Jumlah</b>	





**LEMBAR OBSERVASI PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KANTONG  
AJAIB TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA  
ANAK USIA DINI DI TK MEKAR SETAMAN**

---

Kelas :  
 Hari/Tanggal :  
 Pengamat :  
 Pertemuan : Post-test

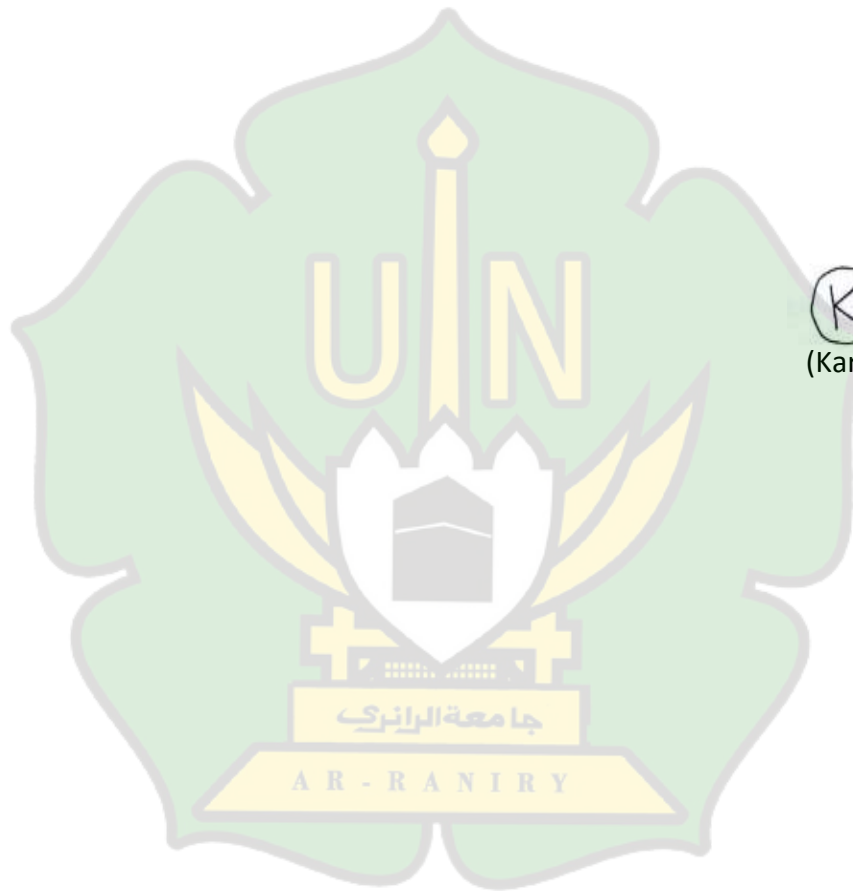
Berilah Tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut.

**Ket :**

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Nama anak	Aspek Yang Ingin Dicapai												Nilai
		- Anak mampu menunjukkan lambang bilangan				- Anak mampu menyebutkan urutan bilangan				- Anak mampu mencocokkan lambang angka 1-10				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AH				√				√				√	
2	HH			√					√				√	
3	IA	√					√					√		
4	MR				√				√				√	
5	MA			√					√				√	
6	MS			√					√				√	
7	MA			√					√				√	
8	RA				√				√				√	
9	RJ				√				√				√	
10	RD			√					√			√		
11	RR			√					√				√	
12	TM			√					√				√	
13	AR			√					√				√	
14	AA			√					√				√	
15	AR				√				√				√	
16	AS				√				√				√	

17	CA				√				√				√	
18	CR				√				√				√	
19	FR				√				√				√	
20	HA				√				√				√	
21	RM	√					√			√				
22	SH				√				√				√	
23	NP				√				√				√	
24	BA			√					√				√	
													<b>Jumlah</b>	



*(Handwritten signature)*  
 (Karimi Fitri)



**NILAI-NILAI CHI KUADRAT**  
**Titik Persentase atas Distribusi Chi-Square (  $\chi^2$  )**

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.010	0.005	0.001
1		1.32330	2.70554	3.84146	6.63490	7.87944	10.82757
2		2.77259	4.60517	5.99146	9.21034	10.59663	13.81551
3		4.10834	6.25139	7.81473	11.34487	12.83816	16.26624
4		5.38527	7.77944	9.48773	13.27670	14.86026	18.46683
5		6.62568	9.23636	11.07050	15.08627	16.74960	20.51501
6		7.84080	10.64464	12.59159	16.81189	18.54758	22.45774
7		9.03715	12.01704	14.06714	18.47531	20.27774	24.32189
8		10.21885	13.36157	15.50731	20.09024	21.95495	26.12448
9		11.38875	14.68366	16.91898	21.66599	23.58935	27.87716
10		12.54886	15.98718	18.30704	23.20925	25.18818	29.58830
11		13.70069	17.27501	19.67514	24.72497	26.75685	31.26413
12		14.84540	18.54935	21.02607	26.21697	28.29952	32.90949
13		15.98391	19.81193	22.36203	27.68825	29.81947	34.52818
14		17.11693	21.06414	23.68479	29.14124	31.31935	36.12327
15		18.24509	22.30713	24.99579	30.57791	32.80132	37.69730
16		19.36886	23.54183	26.29623	31.99993	34.26719	39.25235
17		20.48868	24.76904	27.58711	33.40866	35.71847	40.79022
18		21.60489	25.98942	28.86930	34.80531	37.15645	42.31240
19		22.71781	27.20357	30.14353	36.19087	38.58226	43.82020
20		23.82769	28.41198	31.41043	37.56623	39.99685	45.31475
21		24.93478	29.61509	32.67057	38.93217	41.40106	46.79704
22		26.03927	30.81328	33.92444	40.28936	42.79565	48.26794
23		27.14134	32.00690	35.17246	41.63840	44.18128	49.72823
24		28.24115	33.19624	36.41503	42.97982	45.55851	51.17860

## NILAI-NILAI T TABEL

**Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)**

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5		0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8		0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10		0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15		0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17		0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25		0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26		0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27		0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28		0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29		0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30		0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31		0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32		0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33		0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34		0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35		0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36		0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37		0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38		0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39		0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40		0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Lokasi Penelitian



Kegiatan Mencocokkan Angka Sesuai Dengan Jumlah Bola Kertas





## Kegiatan Mengelompokkan Angka



## Kegiatan Menulis Angka Sesuai Pola



Kegiatan Mencari Pasangan Angka dan Memasangkan Angka



Kegiatan Mencocokkan Angka



Kegiatan Memasukkan Angka Ke Kantong Ajaib Setelah Menjempit



Kegiatan Memasukkan Stik dan Buah-Buahan