

**PENGGUNAAN MEDIA PAPAN RABA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ALIFBA 1
ISKANDAR MUDA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

FITRIA

NIM. 140210035

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2019 M/1440 H**

**PENGGUNAKAN MEDIA PAPAN RABA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ALIFBA 1
ISKANDAR MUDA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu
Beban untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

FITRIA

NIM. 140210035

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Loeziana Uce, S. Ag., M. Ag.
NIP. 196304281999032001

Pembimbing II,



Zikra Hayati, M. Pd.
NIP. 198410012015032005

**PENGUNAAN MEDIA PAPAN RABA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ALIFBA 1
ISKANDAR MUDA BANDA ACEH**

SKRIPSI

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

Pada Hari/Tanggal

Sabtu, 26 Januari 2019
20 Jumadil Awwal 1440 H

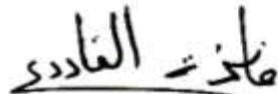
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Loeziana Uce, S. Ag., M. Ag.
NIP. 196304281999032001

Sekretaris,



Faizatul Faridy, M. Pd.
NIDN. 2025119002

Penguji I,



Zikra Hayati, M. Pd.
NIP. 198410012015032005

Penguji II,



Rafidhah Hanum, M. Pd.
NIDN. 2003078903



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


Dr. Masnun Razali, S. H., M. Ag.
NIP. 503091989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
yeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh
62651 – 77553020 Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitria
NIM : 140210035
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Papan Raba untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh

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 karya 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 dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 26 Januari 2019
Yang menyatakan,


Fitria
NIM. 140210035

ABSTRAK

Nama : Fitria
NIM : 140210035
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Penggunaan Media Papan Raba untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh
Tanggal Sidang : 26 Januari 2019
Tebal Skripsi : 70 Halaman
Pembimbing I : Loeziana Uce, S. Ag, M. Ag
Pembimbing II : Zikra Hayati, M. Pd
Kata Kunci : Media Papan Raba, meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.

Dilapangan ditemukan bahwa kemampuan dalam mengenal lambang bilangan, khususnya 1-10 anak masih rendah, dapat dilihat anak masih kesulitan dalam menyebutkan bilangan 1-10, anak juga belum bisa membedakan bilangan, disebabkan oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik dan menunjang anak dalam belajar. Tujuan penelitian: (1) Untuk mengetahui aktifitas guru selama proses pembelajaran dengan penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh. (2) Untuk mengetahui peningkatan penggunaan media papan raba dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh. Metode penelitian digunakan dalam penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melakukan proses pembelajaran. Instrumen dalam penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun yang terdiri dari 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Siklus I aktifitas guru memperoleh nilai rata-rata 3,71 dengan kriteria baik. Sedangkan pada Siklus II aktifitas guru mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 4,90 dengan kriteria sangat baik. Kemampuan mengenal lambang bilangan dengan penggunaan media papan raba meningkat, dapat dilihat pada Siklus I mencapai 64,44% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada Siklus II mengalami peningkatan dengan total nilai mencapai 83,88% dengan kriteria berkembang sangat baik.

ABSTRACT

Name : Fitria

Student Registration Number : 140210035

Faculty/Department : Tarbiyah and Teacher Training/ Islamic Early Childhood Education

Thesis Title : The Use of Touch ScreenBoard Media in Improving the Ability to Recognize the Numeral Symbols on the Group A Children at TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh

Defended on : January 26, 2019

Supervisors : 1. Loeziana Uce, S. Ag., M. Ag
2. Zikra Hayati, M.Pd

Keywords : Touch Screen Board Media, Improving, Ability to Recognize, Numeral Symbols

It was observed that the children's ability to recognize numeral symbols, especially 1-10, was still low. They had difficulties in mentioning the numbers 1 to 10 and in distinguishing the numbers due to the lack of available learning media that were interesting and supportive of children. This study aimed to find out the teacher's activity during the learning process with the use of touch screenboard media to improve the children's ability to recognize the numeral symbols and to find out the use of touch screen board media in improving the children's ability to recognize numeral symbols in group A of the kindergarten TK AlifBa 1 Iskandar Muda, Banda Aceh. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, which was done collaboratively with the classroom teacher. The research instruments used were the teacher activity observation sheet and the observation sheet on the children's ability to recognize the numeral symbols. The research subjects included 15 children aged 4-5 years. Findings indicated that in the first cycle, the teacher's activity obtained an average score of 3.71 in the good criteria, whereas in the second cycle, the teacher's activity increased to an average value of 4.90 in the very good criteria. Further, the children's ability to recognize the symbols of numbers with the use of the touch screen board media also increased. In the first cycle, the ability reached 64.44% in the criteria of developing as expected, and then in the second cycle, it elevated to 83.88% in the criteria of developing very well.

نبذة البحث

اسم الطالبة : فطريا

رقم القيد: ١٤٠٢١١٠٠٣٥

القسم : قسم روضة الأطفال الإسلامية كلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة

الرائيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية.

الموضوع : استخدام وسيلة اللوحة للمسيسة لترقية قدرة التلاميذ على تعرف رموز العدد في

مجموعة التلاميذ رقم "أ" في *TK AlifBa 1 Iskandar Muda* بندا أتشية.

تاريخ المناقشة : ٢٦ يناير ٢٠١٩

حجم الرسالة : ٧٠ صفحة

الإشراف : ١. لوزيانا أتشي الماجستير

٢. ذكرى حياتي الماجستير

الكلمات المفتاحية: وسيلة اللوحة للمسيسة، لترقية قدرة التلاميذ على تعرف رموز العدد

تشير إلينا الواقع، أن قدرة التلاميذ على تعرف رموز العدد، خاصة من العدد ١ حتى إلى العدد ١٠ ضعيفة، بالدليل أن التلاميذ تعانيهم المشكلة عندما تعبرون العدد، إضافة إلى عدم قدرتهم على تمييز بين العدد السابق. وهذه الظاهرة ترجع إلى قلة عرض الوسائل التعليمية واستخدامها أثناء إجراء عملية التعليم والتعلم. فيهدف هذا البحث إلى التعرف على ما يلي: (١). التعرف على أنشطة المعلمين أثناء إجراء عملية التعليم والتعلم باستخدام اللوحة للمسيسة غرضاً لترقية قدرة التلاميذ على تعرف العدد في مجموعة رقم "أ" في *TK AlifBa 1 Iskandar Muda* بندا أتشية. (٢). التعرف على فعالية استخدام اللوحة للمسيسة في ترقية قدرة التلاميذ على تعرف العدد رقم "أ" في *TK AlifBa 1 Iskandar Muda* بندا أتشية. وأسس هذا البحث على الطريقة الإجرائية، من حيث إن الباحثة يتعامل مع معلم الفصل في تنفيذ بحثها. أما أدوات البحث المستخدمة فهما أوراق الملاحظة لأنشطة المعلمين وأوراق الملاحظة لتعرف قدرة التلاميذ. وأما عينة البحث فهم التلاميذ الذين يتراوح

عمرهم ما بين ٤ السنين حتى إلى ٥ السنين، وعددهم ٢٥ تلميذا. فأتضح نتائج البحث أن نتيجة حصلت عليها أنشطة المعلمين في الدور الأول بالنتيجة المعدلة = ٣,٧١ بمقدار: جيد، بخلاف النتيجة الحاصلة عليها أنشطة المعلمين في الدور الثاني بالدرجة المعدلة = ٤,٩٠ بمقدار: جيد جدا. وبنسبة فعالية استخدام اللوحة اللمسية لترقية قدرة التلاميذ على تعرف العدد أتضح نتائج البحث من خلال الدور الأول حيث إن النتيجة بلغت إلى ٦٤,٤٤%. وهذه النتيجة تعتبر وفقا لما يرام. أما في الدور الثاني فترتقي النتيجة إلى ٨٣,٨٨%، وهذه النتيجة تُمثل بمقدار جيد جدا.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Karena atas berkat dan limpahan dan rahmat-Nya lah, sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat beserta salam kepada junjungan alam Rasulullah SAW beserta para keluarga, dan sahabat-sahabat-Nya, karena perjuangan-Nya kita dapat menikmati indahnya ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Papan Raba untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh”**.Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sastra Satu (S1) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan,bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulismenyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalammembimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini.Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikanterima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Loeziana Uce, S.Ag, M.Ag selaku pembimbing I dan Ibu Zikra Hayati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu guna membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan karya tulis/Skripsi terlesaikan dengan baik.

2. Bapak Marzuki M.S.I selaku Penasehat Akademik yang telah membimbing.
3. Kepada Ibu Ummi Kalsum, S. Pd selaku Kepala sekolah TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh dan Ibu Rahmiati, A. Ma selaku guru kelas yang telah member izin kepada untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan arahan, serta motivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Banda Aceh 26 Januari 2019
Penulis,

Fitria

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
PENGESAHAN BIMBINGAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakang	1
B. RumusanMasalah	6
C. TujuanPenelitian	7
D. ManfaatPenelitian	7
E. DefinisiOperasional.....	8
F. PenelitianRelevan.....	9
BAB II : LANDASAN TEORITIS	11
A. TeoriKognitif.....	11
B. Media Pembelajaran.....	16
C. KemampuanMengenalLambangBilangan	24
D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III : METODE PENELITIAN	29
A. RancanganPenelitian	29
B. SubjekPenelitian.....	33
C. InstrumenPenelitian.....	34
D. TeknikPengumpulan Data.....	38
E. TeknikAnalisis Data.....	39
F. KriteriaKeberhasilan	41
G. PedomanPenulisan	41
BAB IV :HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. DeskripsiLokasiPenelitian.....	42
B. DeskripsiHasilPenelitian	45
C. PembahasandanHasilPenelitian.....	61
BAB V : PENUTUP	66
A. Simpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR LAMPIRAN	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Media Papan Raba	8
Gambar 3.1 : Model Penelitian Suharsimi Arikunto	30
Gambar 4.1 : Diagram Batang Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II Aktivitas Guru	64
Gambar 4.2 : Diagram Batang Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Instrumen Observasi Aktivitas Guru	35
Tabel 3.2	: Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Lambang bilangan	36
Tabel 3.3	: Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	37
Tabel 3.4	: Kriteria Pedoman Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	41
Tabel 4.1	: Keadaan Sarana dan Prasarana pada TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh	43
Tabel 4.2	: Keadaan Alat Permainan <i>Outdoor</i> TK AlifBa 1 Iskandar Muda.....	43
Tabel 4.3	: Keadaan Alat Permainan <i>Indoor</i> TK AlifBa 1 Iskandar Muda.....	44
Tabel 4.4	: Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK AlifBa 1 Iskandar Muda	44
Tabel 4.5	: Keadaan Guru TK AlifBa 1 Iskandar Muda	44
Tabel 4.6	: Keadaan Anak Kelompok A TK AlifBa 1 Iskandar Muda	45
Tabel 4.7	: Hasil Observasi Kemampuan Anak Pra Tindakan.....	46
Tabel 4.8	: Jadwal Penelitian Siklus I.....	47
Tabel 4.9	: Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I	50
Tabel 4.10	: Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I.....	52
Tabel 4.11	: Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung.....	52
Tabel 4.12	: Jadwal Penelitian Siklus II.....	54
Tabel 4.13	: Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II	55
Tabel 4.14	: Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II.....	58
Tabel 4.15	: Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	59
Tabel 4.16	: Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswi dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	71
Lampiran 2	: Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	72
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh.....	73
Lampiran 4	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	74
Lampiran 5	: Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	98
Lampiran 6	: Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	110
Lampiran 7	: Lembar Validasi RPP	113
Lampiran 8	: Lembar Validasi Observasi Aktivitas guru	116
Lampiran 9	: Lembar Validasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	119
Lampiran 10	: Foto-Foto Kegiatan	131
Lampiran 11	: Daftar Riwayat Hidup	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Peserta didik adalah anak usia dini ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya merupakan perentang perkembangan manusia secara keseluruhan.¹

Menurut Sugiato dalam Mukhtar Latif dkk, pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan, pada usia ini berbagai kemampuan harus dikembangkan seperti kemampuan psikologi, bahasa, motorik, dan kognitif, karena perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Menurut Havighurts dalam Mukhtar Latif dkk, ia menyatakan bahwa perkembangan pada satu tahap perkembangan akan menentukan bagi perkembangan selanjutnya.²

Berdasarkan pendapat diatas, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting bagi kehidupan anak, dengan pemberian rangsangan yang baik maka enam aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik-

¹ Suryadi, dkk. *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 17.

² Mukhtar Latif, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Kencana, Jakarta: 2013), h. 21.

motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni akan berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi pada usia dini dan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbang suatu kejadian atau peristiwa. Pada usia empat tahun 50% kecerdasan seseorang telah tercapai dan 80% pada usia delapan tahun.³ Matematika merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari bagi anak usia dini, dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak-anak belajar melalui apa yang dilihat, rasa, raba, dengar ataupun penciuman melalui panca indra yang dimilikinya. Beberapa contoh fungsi matematika dalam kehidupan adalah belanja, menghitung benda, dan memahami waktu. Matematika dapat dikenalkan anak sejak dini sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Menurut fase perkembangan kognitif Piaget, anak kelompok A atau usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional. Menurut Martini Jamaris, fase ini merupakan permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya.⁴ Pada fase operasional anak mulai memahami benda-benda di sekitarnya yang dapat dilakukan dengan kegiatan sensorimotor dan

³ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 7.

⁴ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), h. 21.

juga kegiatan simbolis. Pada fase ini anak tidak boleh dipaksa untuk menarik kesimpulan dari dua variabel yang tidak dapat diamati secara langsung.⁵

Pendapat para ahli di atas menjelaskan bahwa anak perlu menggunakan benda-benda yang dapat diamati secara langsung sehingga membuat anak mampu belajar dan membuat kesimpulan dari pengamatan benda tersebut.

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berhitung, lambang bilangan atau angka perlu dikenalkan kepada anak usia dini sebagai dasar untuk berhitung dan mengenal lambang bilangan.⁶ Caufield dalam Carol Seefeldt dan Barbara A Wasik mengemukakan bahwa mempelajari nama yang sesuai dengan bilangan juga merupakan bagian dari belajar tata cara berhitung. Anak yang mempelajari nama bilangan kemudian akan mempelajari lambang dan simbol dari bilangan tersebut.⁷

Lambang bilangan juga penting dikenal pada anak, banyak sekali benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang menggunakan angka seperti uang, jam, kalender, penggaris, timbangan, dan lain-lain. Anak perlu mengenal lambang bilangan untuk memahami benda-benda tersebut, dan anak lebih mudah belajar dengan hal-hal yang mudah dilihat atau pengalamannya sendiri.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran merupakan unsur yang

⁵ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan...*, h. 101.

⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 11.

⁷ Carol Seefeldt dkk, *Simbol Bilangan*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 393.

sangat penting dan menentukan terhadap kegiatan pembelajaran.⁸ Media pembelajaran digunakan secara terus menerus dengan pertimbangan utama bahwa media dapat mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan, dan juga untuk membuat sesuatu yang tidak dapat dilihat menjadi hal yang konkret. Adanya lambang bilangan pada media papan raba akan mempermudah anak untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10. Anak dapat melihat, menyentuh, dan dapat langsung meraba lambang bilangan yang telah disediakan oleh guru.

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelompok A TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh kemampuan dalam mengenal lambang bilangan, khususnya 1-10 anak masih rendah dan ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam menyebutkan bilangan 1-10, anak juga belum bisa membedakan beberapa bilangan. Anak kelompok A juga belum mampu mengenal lambang bilangan, 5, 6, 7, 8, 9, misalnya saat anak diminta untuk menunjukkan angka 6, anak masih sulit membedakan antara angka 6 dan 9. Pada saat membilang 1-10 anak-anak berbantuan guru anak sudah bisa, dan saat guru meminta anak membilang 1-10 hanya beberapa anak masih belum bisa, pada waktu kegiatan mengenal konsep dan lambang bilangan Anak-anak pada kelompok A ini sebagian masih belum mengenal lambang bilangan dan masih belum tepat dalam memilih konsep dan lambang bilangan yang di instruksikan oleh guru.

⁸ Usep Kustiawan, pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 7.

Permasalahan tersebut di TK AlifBa 1 disebabkan oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik dan menunjang anak dalam belajar, peneliti melihat guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Dalam proses pembelajaran di kelas guru lebih banyak menggunakan buku tulis, papan tulis, gambar bilangan yang sudah ditempel di dinding dan guru jarang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).

Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada TK AlifBa 1 kelompok A yaitu dengan menggunakan kegiatan yang menarik perhatian anak, menyenangkan, dan dengan menggunakan media yang dapat dipraktek langsung oleh anak sesuai dengan tahap perkembangan anak, agar potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara optimal. Kegiatan mengenal lambang bilangan sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan menyenangkan bagi anak, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat diterima oleh anak.

Pengalaman yang dialami oleh anak secara langsung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget tahap perkembangan kognitif anak usia dini ada empat tahapan, yaitu: tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-dewasa).

Kognitif merupakan proses berfikir, dimana kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dialami. Kognitif dapat berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligensi*) anak, yang dapat ditandai seseorang dengan berbagai macam minat anak terutama

sekali ditujukan kepada ide-ide dalam belajar. Piaget berpendapat bahwa anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret. Pada saat ini sifat-sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Orang tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi susah diatur, biasa disebut nakal atau bandel.⁹

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelompok A TK AlifBa 1, maka perlu dilakukan suatu perbaikan kemampuan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Papan Raba untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A di TK Alifba 1 Iskandar Muda Banda Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh ?
2. Bagaimana penggunaan media papan raba dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh ?

⁹ Mukhlisah, “Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia (Studi Kasus Pada Mi Pangeran Dipenogoro Surabaya)”, *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 6, No. 2, tahun 2015.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan pokok di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktifitas guru selama proses pembelajaran dengan penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui peningkatan penggunaan media papan raba dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dari tujuan penelitian tersebut, maka manfaat hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Tujuan penelitian ini bagi anak adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui media papan raba dan memotivasi belajar anak melalui suatu kegiatan menggunakan papan raba.

2. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini bertujuan menjadi gambaran guru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas untuk mengenal lambang bilangan.

3. Bagi Lembaga/Sekolah

Tujuan penelitian ini bagi lembaga/sekolah adalah menjadi umpan balik bagi sekolah agar memberikan program mengenal lambang bilangan pada anak menggunakan media papan raba.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Papan Raba

Media papan raba merupakan papan berukuran 60x40x1,5 cm yang terbuat dari *styrofoam* dan ditengahnya terdapat lambang bilangan yang terbuat dari *styrofoam* warna. Dibalik papan ada gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan. Setiap papan terdiri dari satu lambang bilangan. Cara menggunakan media papan raba adalah anak membilang benda kemudian guru mengenalkan lambang bilangan. Setelah itu anak meraba dan menunjukkan lambang bilangan yang terdapat pada papan kemudian anak meniru menulis lambang bilangan.



Gambar 1.1: Media Papan Raba

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Belajar dan memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, dan berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.¹⁰

Kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak dengan menggunakan permainan yang menarik bagi anak dan menyenangkan bagi anak usia dini, dimulai dari konsep bilangan terlebih dahulu, baru dilanjutkan dengan lambang mengenal lambang bilangan. Anak kelompok A pada usia 4-5 tahun, anak dapat membilang banyak benda dari satu sampai dengan sepuluh, mengenal konsep bilangan pada anak, mengenal lambang bilangan, dan mengenal bentuk bilangan.

F. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ni Ketut dkk, yang berjudul “ *Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Media Papan Raba Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A*”. dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan mengenal lambang bilangan dengan anak yang dibelajarkan dengan metode demonstrasi berbantuan media papan raba dengan anak yang dibelajarkan dengan

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, No. 137, tahun 2014, pasal 10.

metode konvesion pada anak kelompok A di TK Widya Sanggaraha Singaraja tahun pelajaran 2016/2017.¹¹ Penelitian lainnya dilakukan oleh Dwi Ninis dan Mas'udah yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Menyusun Menara Gelas Plastik pada Kelompok A*". Disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan dan aktivitas anak mengalami peningkatan yang signifikan hal ini berpengaruh pada peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran.¹² Dan terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk yang berjudul "*Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Wadah Telur untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Konsep Bilangan pada Anak*" Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode demonstrasi berbantuan media wadah telur dapat meningkatkan perkembangan kognitif konsep bilangan pada anak kelompok B semester II di TK Dharmapatni Denpasar Barat tahun pelajaran 2013/2014.¹³

¹¹ Ni Ketut, dkk, "Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Media Papan Raba Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A". *e-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5. No.2 Tahun 2017.

¹² Dwi Ninis Mifrohah dan Mas'udah, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Menyusun Menara Gelas Plastik Pada Kelompok A". *Jurnal PAUD Teratai*, Vol.5. No. 01. Tahun 2016.

¹³ Dewi dkk, "Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Wadah Telur Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Konsep Bilangan Pada Anak", *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2. No.1. Tahun 2014.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Teori Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Beberapa para ahli berpendapat dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi *intelegensi* menurut Gardner. Gardner dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa *intelegensi* sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.¹

Definisi kognitif di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah sebagai kemampuan untuk memecahkan suatu permasalahan, dengan proses pembelajaran dengan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Menurut pandangan Piaget, belajar yang sebenarnya bukanlah sesuatu yang diturunkan oleh guru, melainkan sesuatu yang berasal dari dalam diri anak sendiri. Belajar merupakan sebuah proses penyelidikan dan penemuan spontan.

Berkaitan dalam proses belajar, Piaget berpendapat yaitu berdasarkan konsep skema, berupa stuktur mental atau kognitif yang menyebabkan kecerdasan seseorang dapat beradaptasi dan juga dapat mengkondisikan lingkungan yang ada disekitarnya.²

¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 47.

² Mukhlisah, "Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia (Studi Kasus Pada Mi Pangeran Diponegoro Surabaya)", *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 6, No. 2, tahun 2015.

Teori Piaget, anak belajar secara spontan dengan apa yang dilihat dan diamati secara langsung, dan teori piaget berdasarkan konsep pada skema yaitu mental dan mengkoordinasikan dengan lingkungan. Tahap perkembangan piaget terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap praoperasional konkret, dan tahap praoperasional formal.

2. Tahapan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun

Salah satu teori perkembangan kognitif yang terkenal yaitu Jean Piaget. Perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Piaget dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu tahap perkembangan kognitif anak dapat dibagi dalam empat tahap, yaitu:³

a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Perkembangan bergantung pada tindakan bayi menggunakan indra-indra dan keterampilan-keterampilan motoriknya untuk menjelajahi dan belajar tentang dunia. Pencapaian paling penting dalam tahap perkembangan ini adalah permanensi objek.

b. Tahap Praoperasional (2-7 Tahun)

Ciri utama tahap adalah berpikir simbolik dan berfikir intuitif. Berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk secara mental mempresentasikan objek yang tidak tersaji. Sedangkan berfikir intuitif yaitu kemampuan memahami sesuatu tanpa melalui penalaran rasional dan intelektualis.

³ Gilar Gandana dkk, "Peningkatan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok *Cuisenaire* pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah ". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1, No. 1, Juni 2017, h. 95.

c. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Anak-anak memahami operasi-operasi mental yang dapat diubah dan dapat mendesenter, penalaran masih terbatas karena kendali anak dapat menalar secara logis dan memahami hubungan-hubungan kausal, mereka hanya dapat melakukannya jika penalaran tersebut dikaitkan dengan contoh-contoh konkret spesifik, mereka belum dapat melakukan penalaran hipotesis atau abstrak.

d. Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Pada tahap ini pemikiran menjadi lebih logis, kemampuan untuk melakukan penalaran abstrak juga meningkat. Menurut teori diatas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Prilaku kognitif yang tampak anatara lain: tentang memandang dunianya, dapat mengklasifikasikan objek-objek dasar satu ciri tertentu yang memiliki ciri yang sama, dan mungkin pula memiliki perbedaan dalam hal yang lainnya, dapat melakukan koleksi benda-benda berdasarkan suatu ciri atau kriteria tertentu, dan dapat menyusun benda-benda, tetapi belum dapat menarik imferensi dari 2 benda yang tidak bersentuhan meskipun terdapat dalam susunan yang sama.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:⁴

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 148-60

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau keturunan yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Para ahli psikologi berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau factor keturunan.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan ini dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih beluma ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal dengan tabula rasa. Menurut pendapat locke taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologi (usia kelender).

d. Faktor Pembentukan

Faktor pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan pada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Faktor kebebasan adalah keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin medium, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely dalam Muktar Latif dkk, media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap.⁵

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru demi tercapainya

⁵ Muktar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Teori dan Aplikasi, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016H. 151.

tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.⁶

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran yang berbentuk pesan-pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh guru kepada anak dan media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan anak agar dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar, membuat anak lebih mudah mengerti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Contoh media pembelajaran yaitu berupa papan raba, gambar, televisi, film, dan lain-lain.

Menurut Badru Zaman media pembelajaran dapat memperluas daerah pengalaman yang sama antara guru dan anak sebagai indikator terjadinya proses komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif. Adanya media pembelajaran maka membuat komunikasi guru dan anak menjadi meningkat sehingga akan terjadi timbal balik antara pengetahuan dari guru yang disampaikan ke anak, kegiatan proses pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih efektif karena anak bukan hanya pasif mendengarkan yang disampaikan oleh guru namun ada komunikasi timbal balik antara keduanya.⁷

Beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media terdiri dari tiga jenis yaitu media visual (dilihat), seperti media gambar diam, media grafik, media model, dan lain-lain. Media audio (didengar), seperti

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 2-3.

⁷ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 413.

radio dan kaset. Dan media audiovisual (dilihat dan didengar) seperti televisi, video dan lain-lain.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁸

a. Fungsi Umum

Media adalah sebagai pembawa pesan (materi) dari guru yang disampaikan kepada anak dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung.

b. Fungsi Khusus

- 1) Untuk memberikan perhatian anak
- 2) Untuk memperjelaskan dalam menyampaikan pesan (materi)
- 3) Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya.
- 4) Untuk menghindari terjadi verbalisme dan salah tafsir.
- 5) Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan dalam belajar anak.

Media mempunyai fungsi yang sangat banyak, dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah guru dalam mengajar, dan juga memperjelas dalam guru menyampaikan informasi kepada anak, perlu adanya komunikasi dua arah agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan bakat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan membawa pengaruh psikologis anak. Selain itu media pembelajaran juga membantu anak untuk

⁸ Usep Kustiawan, Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 9.

mendapatkan informasi dengan data yang menarik, dan media pembelajaran dapat menambah informasi dan meningkatkan keinginan anak untuk belajar.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran bagi guru dan anak adalah sebagai berikut:⁹

a. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru

- 1) Memudahkan dalam menjelaskan materi pembelajaran
- 2) Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret
- 3) Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja
- 4) Mendorong minat belajar dan mengajar guru
- 5) Interaktif
- 6) Kualitas hasil mengajar lebih baik.

b. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Anak

- 1) Memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran
- 2) Konsep materi mudah dipahami konkret medianya dan konkret pemahamannya
- 3) Memahami waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
- 4) Membangkitkan minat belajar anak
- 5) Multi-aktif
- 6) Lebih mendalam dan utuh.

⁹ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 9.

Manfaat media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa guru dan anak dapat memotivikasi dalam proses belajar mengajar, dapat berinteraksi langsung, membebaskan segala keterbatasan ruang dan waktu, dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, dan terjadinya komunikasi timbal-balik antara guru dan anak.

Menurut Arief S. Sadiman dkk, kegunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁰

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c) Media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
- d) Memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama bagi semua anak.

Beberapa pendapat di atas, media pembelajaran merupakan alat yang mempunyai fungsi tersendiri dalam pembelajaran yang digunakan tujuan yang ingin disampaikan guru kepada anak dapat lebih mudah dan cepat. Media pembelajaran digunakan untuk mengkonkretkan benda-benda yang abstrak sehingga pengetahuan anak lebih berkualitas karena dengan adanya media pembelajaran anak menjadi aktif melakukan kegiatan.

¹⁰ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 17.

C. Media Papan Raba

1. Pengertian Media Papan Raba

Media papan raba adalah media yang dibuat dan digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk mempergunakan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini, dan media papan raba dibuat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Sesuai dengan pendapat Pestalozzi dalam Badru Zaman dkk, media papan raba adalah segala bentuk pendidikan berdasarkan panca indera dan melalui pengalaman, dalam mengenal lambang bilangan.¹¹ Piaget dalam Soegeng Santoso mengemukakan bahwa anak belajar ilmu pengetahuan dengan cara berinteraksi dengan pengalaman dan objek yang ada disekitarnya.¹² Dan menurut Sofia Hartati, mengemukakan bahwa anak usia dini memperoleh pengetahuan melalui indrawi, yaitu dengan indra peraba, pencium, pendengar, penglihat, dan perasa.¹³

Menurut pendapat para ahli diatas mengenai media papan raba dapat disimpulkan bahwa anak lebih mudah memahami pembelajaran dengan pengalaman anak sehingga pengetahuan dapat bertambah dan berkembang, dan anak bisa berkesempakatan untuk menggunakan indranya untuk melihat, meraba, mencium, mendengarkan, dan merasakan secara langsung.

Menurut *British Audio-Visual Association* dalam Cucu Eliyawati informasi yang diperoleh seseorang didapat dari 75% melalui indera penglihatan

¹¹ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK...*, h. 16.

¹² Soegeng Santoso, *Dasar-dasar Pendidikan TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 46.

¹³ Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini...*, h.32.

(visual), 13% melalui indera pendengaran (audio), 6% melalui indera sentuhan dan perabaan, serta 6% melalui indera penciuman dan lidah. Anak lebih baik menggunakan seluruh indera yang dimiliki agar informasi yang diterima anak semakin banyak. Maka dari itu diperlukan media yang seharusnya dapat memaksimalkan indera anak.¹⁴

Papan raba merupakan salah satu alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak. Papan raba dalam penelitian ini adalah papan berukuran 60x40x1,5 cm, yang terbuat dari *styrofoam* warna yang dilapisi dengan warna dasar biru muda terdapat lambang bilangan di tengah papan yang terbuat dari *styrofoam* warna merah muda, papan raba terdiri dari sepuluh lambang bilangan yang terdiri dari lambang bilangan 1-10. Penggunaan media papan raba memberikan rangsangan pada anak melalui indra, anak banyak mendapat informasi, fakta, dan pengalaman sebagai dasar anak untuk berpikir abstrak.

1. Tujuan Media Papan Raba

Tujuan media papan raba menurut Wibawa dan Mukti dalam jurnal *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini* yaitu:¹⁵

- a. Media papan raba dapat memudahkan anak dalam mengenal dan mengamati lambang bilangan.

¹⁴ Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h 107.

¹⁵ Ni Ketut, dkk, "Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Media Papan Raba Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A". *e-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Genesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5. No.2 Tahun 2017.

- b. Media papan raba dapat memperbesar benda-benda yang tidak dapat dilihat oleh mata.
- c. Benda-benda yang besar dan tidak memungkinkan untuk dibawa dalam kelas dapat digantikan dengan gambar, bingkai, dan lain-lain.
- d. Dan benda-benda yang berbahaya dapat digantikan dengan gambar, film, dan sebagainya.

2. Manfaat Media Papan Raba

Menurut Sudjana dan Rivai, manfaat media papan raba yaitu:¹⁶

- a. Proses pembelajaran anak akan lebih menarik perhatinya dan akan menumbuhkan motivasi anak dalam belajar
- b. Bahan pembelajaran mudah dipahami dan dikuasai oleh anak
- c. Metode pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membuat anak bosan
- d. Anak dapat melakukan kegiatan belajar sendiri, dengan cara mengamati, menanya, menalar/menggali informasi, menyimpulkan informasi, dan mengkomunikasikannya.

Bedasarkan pendapat diatas manfaat papan raba sangat penting bagi anak usia dini, anak dapat langsung meraba pada papan raba, dapat membangkitkan motivasi anak dalam belajar, dapat mengembangkan aspek perkembangan yang ada pada diri anak, dan manfaat dari media papan raba dipilih sesuai dengan kebutuhan anak serta mendukung tujuan pembelajaran.

¹⁶ Sudjana dan Rivai, Media Pengajaran, (Bandung:Sinar Baru, 2002), h. 2.

D. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

1. Pengertian Lambang Bilangan

St. Negoro dan B. Harahap dalam jurnal PAUD Agepedia mengemukakan bahwa bilangan merupakan suatu ide yang bersifat abstrak. Bilangan merupakan sesuatu yang hanya dapat digambarkan saja dan harus dituliskan dengan simbol agar bilangan tersebut dapat dilihat dan dibaca, bilangan dapat dinyatakan dengan lambang/gambar bilangan. Lambang bilangan atau angka merupakan lambang-lambang untuk bilangan.¹⁷

Sudaryanti juga mengemukakan pula bahwa bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk dalam unsur yang tidak didefinisikan. Sudaryanti menegaskan bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Sedangkan dalam menyebutkan bilangan dari suatu himpunan diperlukan bahasa yang berupa lambang-lambang, sehingga dapat disusun menjadi lambang-lambang bilangan.¹⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu himpunan berupa lambang atau simbol yang berkaitan erat dengan nilai yang mewakili banyaknya benda dan dapat dilihat/dibaca. Lambang atau simbol yang mewakili dari suatu bilangan disebut angka yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.

¹⁷ Gilar Gandana dkk, "Peningkatan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok *Cuisenaire* pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah ". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1, No. 1, Juni 2017, h. 95.

¹⁸ Gilar Gandana dkk,...h. 95-96.

Angka atau lambang bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang perlu dikenalkan pada anak usia dini. Pengenalan angka dapat dilakukan dengan berbagai cara melatih anak mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media papan raba.

Cara memperkenalkan lambang bilangan kepada anak adalah dengan cara bermain sambil belajar, yang menyenangkan bagi anak. Anak dapat mengenal lambang bilangan dari benda-benda yang konkret. Biasanya anak-anak mudah memahami pembelajaran dengan adanya media dan sambil bernyanyi.

2. Tahapan Mengenal Lambang Bilangan

Dalam mengenal lambang bilangan kepada anak bukanlah hal yang mudah. Sebelum anak mengenal lambang bilangan, anak terlebih dahulu mengenal konsep bilangan. Anak bukan hanya mengenal lambang bilangannya saja, akan tetapi juga dapat mengetahui makna dari bilangan tersebut.¹⁹

Mengenal konsep bilangan kepada anak tidak dapat secara langsung dikenalkan kepada anak, tetapi harus melalui beberapa tahapan. Menurut piaget (dalam Jurnal PAUD Agapedia) dalam memperkenalkan konsep bilangan pada anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung akan tetapi harus melalui beberapa tahap, yaitu:²⁰

a. Anak Harus Mengenal Terlebih Dahulu Simbol

Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraks empiris, mengenalkan bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari nama

¹⁹ Gilar Gendana dkk..., h. 97.

²⁰ Gilar Gendana dkk..., h. 97-98.

bilangan satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Pada tahap ini anak tidak hanya mengenal bahasa simbolnya saja tetapi juga dapat mengetahui makna dari bilangan tersebut. Tahap bahasa simbol ini bisa dilakukan dengan menggunakan benda nyata atau konkret, dan benda yang ada disekitar anak. Contohnya ketika guru sedang mengajar dikelas, kemudian guru membawa sebuah benda yang berjumlah tiga buah. Misalnya benda tersebut yaitu buku. Guru melatakkkan buku tersebut di meja dan berkata “satu” kemudian melatakkkan buku yang satunya lagi dan berkata “dua”, dan meletakkan buku yang seterusnya dan berkata “tiga”. Kemudian guru memberikan instruksi kepada anak untuk melakukan hal sama sampai anak tersebut memahami dan dapat melakukannya dengan baik dan benar.

b. Abstraksi Reflektif (*reflective abstraction*)

Pada tahap ini anak dilatih untuk berfikir simbolis, anak mulai menggunakan jari tangannya untuk menghitung melalui benda-benda, menggunakan jari tangan merupakan hal yang mudah dan efektif dalam melatih berhitung permulaan pada anak. Contohnya berhitung wadah pensil sambil berkata satu, dua, tiga, dan seterusnya. Disini anak mulai belajar menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan.

c. Menghubungkan Konsep Bilangan dengan Lambang/Symbol

Ketika anak sudah mengetahui makna dari suatu bilangan, anak dikenalkan dengan lambang atau simbol bilangan. Contohnya anak mnghubungkan sebuah benda misalnya benda tersebut adalah apel, sebuah apel dengan angka 1, dua buah apel, dengan angka 2, tiga buah apel dengan angka 3, dan seterusnya. Semua ini

dilakukan sampai anak benar-benar mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ketiga tahap tersebut adalah hal yang paling penting dalam memperkenalkan lambang bilangan pada anak usia dini, guru juga dapat memperkenalkan lambang bilangan dengan cara bernyanyi dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Media adalah sarana yang dapat dijadikan oleh guru untuk membantu dalam proses mengajar, dengan adanya media anak akan lebih mudah menerima apa yang diajarkan oleh guru, dan media yang lebih menarik akan membuat anak tertarik untuk belajar dan menyenangkan, dengan adanya media juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan sesuai dengan tahapan anak.

E. Indikator Mengenal Lambang Bilangan

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini mengatakan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun berada pada tingkat pencapaian berfikir simbolik. Adapun yang menjadi Indikator dalam kemampuan mengenal lambang bilangan adalah:²¹

- a. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
- b. Mengenal konsep bilangan
- c. Mengenal lambang bilangan.²²

²¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomer 137 tahun 2014, standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok 4-5 tahun, h. 26.

Kemampuan yang harus dikembangkan pada diri anak usia dini adalah enam aspek, yang salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika pada usia 4-5 tahun itu yaitu, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan.

Sofia Hartati (dalam jurnal PAUD Agapedia) mengemukakan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah membentuk permainan dengan kreatif, menciptakan bentuk dari tanah liat, membentuk bangunan dari balok, menyebut dan membilang 1-20, mengenal lambang bilangan, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, mengenal perbedaan antara sama, lebih banyak dan lebih sedikit, menjumlah dengan benda, mengenal waktu, menyusun puzzle, mengenal alat-alat ukur, mengenal asal usul terjadinya suatu hal, dan mengetahui suatu kejanggalan dari dua buah gambar.²³

Teori di atas, mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun belajar mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media papan raba, anak akan lebih mudah menangkap bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru, anak bisa mengenal konsep, dan lambang bilangan lebih mudah dimengerti oleh anak, dikarenakan media papan raba angkanya timbul dan dapat di sentuh dan diraba langsung oleh anak.

²³ Gilar Gandana dkk..., .h. 96.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan sementara yang mengarah kepada jawaban dengan pengujian yang tepat dan benar yang hipotesis tersebut perlu dibuktikan kebenarannya. Sudjana mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu penelitian yang diteliti.²⁴ Adapun yang menjadi hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan media papan raba dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh”.

²⁴ Sudjana, Metode Statika, (Bandung: Tarsito, 2002), h. 219.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). “Tindakan” adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada anak agar mereka melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya. Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan kelas adalah adanya partisipasi dan kerjasama antara peneliti dengan kelompok sasaran. Sedangkan istilah kelas dalam pengertian ini adalah kelompok anak yang sedang belajar dan bermain bersama di bawah bimbingan seorang guru.

Penelitian bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melakukan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru dan peneliti, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah teman sejawat.¹

Penelitian ini menggunakan *mix methods*, suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk dalam penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif.²

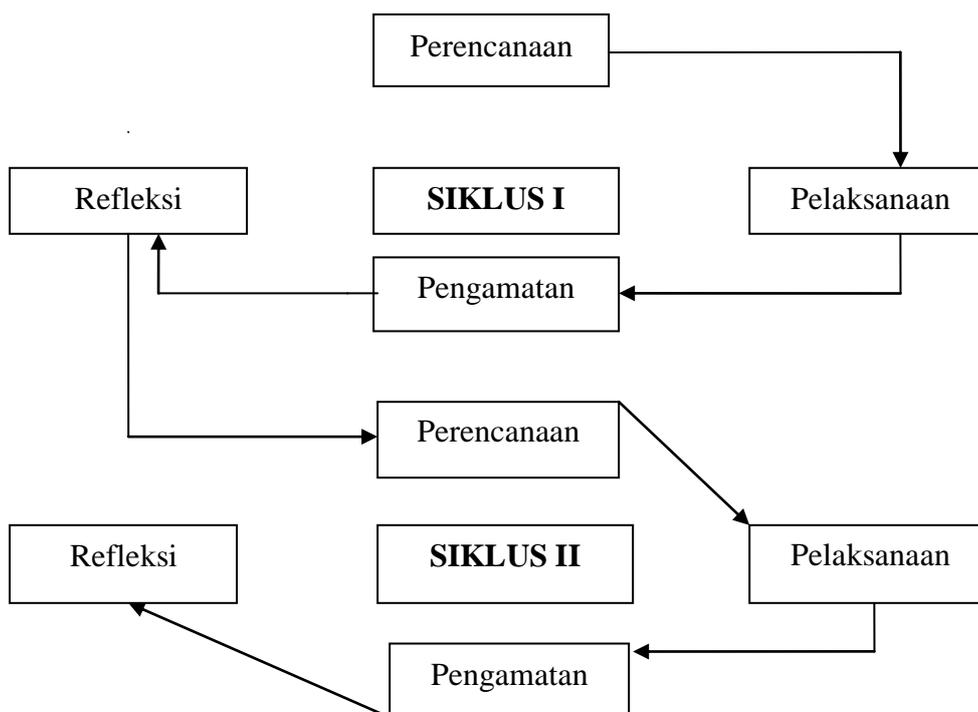
¹ Arikunto, Suharsimi, Suhadjono Dan Suprardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Bumi Akasara,2006), H. 18

² Creswell, J. W, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Belajar, 2010), H. 94.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dihadapi oleh guru di lapangan dengan berbagai macam masalah-masalah, penelitian ini juga melakukan perlakuan secara hati-hati dan mengikuti Siklus yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Suharsimi Arikunto dalam Johni Dimiyati, memberikan penjelasan bahwa para ahli mengemukakan model penelitian tindakan pada garis besarnya terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yakni:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan/Observasi
4. Refleksi.³



Gambar 3.1: Model Penelitian Suharsimi Arikunto

³ Johni Dimiyati, Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), (Indonesia: Kencana, 2014), h. 92.

Penelitian ini dimulai dengan Siklus pertama, yang terdiri dari empat kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila peneliti dalam meneliti memiliki hambatan ataupun tidak berhasil setelah memberikan tindakan pada siklus pertama, maka peneliti dapat menentukan rancangan pada Siklus berikutnya.

Adapun dalam pelaksanaan setiap Siklus melalui tahapan-tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap menyusun rancangan penelitian menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khususnya untuk diamati, kemudian membuat instrumen membantu penelitian memperoleh fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.⁴

Adapun tahap perencanaan yang harus dilakukan peneliti pada pembelajaran di kelas dengan menggunakan media papan raba adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun materi pembelajaran sesuai dengan RPPH
- b. Menyiapkan media pembelajaran
- c. Menyusun instrumen tes yang akan diberikan pada awal dan akhir siklus
- d. Menyusun format observasi untuk melihat aktifitas anak dalam proses pembelajaran.

⁴ Yusianti, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia TK". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun ke-5 2016*, h. 899.

2. Tahap Pelaksanaan/Tindakan

Langkah kedua yang perlu diperhatikan adalah tindakan, yaitu pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu menggunakan tindakan kelas. Tindakan ini dilaksanakan secara sadar dan terkontrol.⁵

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun, setelah itu peneliti melaksanakan pembelajaran Siklus pertama dan menggunakan RPPH dan media papan raba, setelah selesai melaksanakan pembelajaran pada Siklus pertama dengan menggunakan RPPH dan media papan raba, peneliti memberikan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil yang telah diperoleh anak setelah peneliti memberikan tindakan pada Siklus pertama. Dan peneliti juga memberikan tindakan pada siklus selanjutnya hingga pada Siklus terakhir.

3. Observasi/ pengamatan

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung, peneliti terlibat langsung dengan objek atau subjek yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data peneliti. Sambil melakukan penelitian, peneliti ikut mengerjakan apa yang sedang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Melalui observasi partisipan, observer akan mendapatkan data yang lengkap dan mendalam tentang suatu yang sedang

⁵ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 98.

diselidiki.⁶ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk melihat kondisi dan situasi kelas pada saat melakukan proses mengajar berlangsung dan mengamati aktifitas guru maupun aktifitas anak atau melalui lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat dan mengetahui proses berjalannya proses pembelajaran dengan menggunakan media papan raba.

4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti akan mempelajari serta menganalisis hasil-hasil yang diperoleh baik berupa catatan peneliti maupun catatan pengamat. Refleksi adalah mengingat kembali apa yang telah terjadi pada Siklus I untuk menyempurnakan pada Siklus II dan Siklus berikutnya. Dengan terjadinya peningkatan pada setiap Siklus, kemungkinan bisa menjadi unsur penyempurnaan proses belajar mengajar lebih baik lagi.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat variabel penelitian.⁷ Penelitian ini dilakukan di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh, yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok A TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 15 anak yaitu 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

⁶ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Indonesia: Kencana, 2014), h. 92.

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 84.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang di gunakan untuk mengumpulkan data dan informasi. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini adalah peneliti membuat RPPH yang telah di rancang sebagai pedoman rencana pembelajaran dalam penelitian yang disusun secara sistematis oleh guru yang diberikan tentang skenario penyampaian materi pelajaran sesuai dengan rincian waktu yang telah ditentukan untuk setiap kali pertemuan.

2. Lembar Observasi Aktifitas Guru

Lembar aktifitas guru dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktifitas fisik yang dilakukan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar pengamatan yang dilakukan dengan tanda *check-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan pengamat (observer) untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.1 Instrumen Observasi Aktifitas Guru⁸

No	Aspek yang Diamati	Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
A.	Kegiatan Awal						
1.	Penyambutan kegiatan pagi						
2.	Circle Time: Salam, doa, dan bertukar kabar						
3.	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari						
4.	Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemaren						
5.	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita						
B.	Kegiatan Inti						
	Model Sentra:						
	Pijakan Sebelum Bermain:						
6.	Penjelasan tema						
7.	Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan						
8.	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain						
	Pijakan Saat Bermain:						
9.	Menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu						
10.	Memperkenalkan media papan raba kepada anak						
11.	Memberitahukan kepada anak cara penggunaan media papan raba						
12.	Memperkenalkan lambang bilangan kepada anak dengan menggunakan media papan raba						
13.	Mengintruksikan pada anak untuk menggunakan media papan raba dan menyebutkan lambang bilangan yang telah diraba oleh anak						
14.	Guru dan anak menyanyikan lagu bilangan						
15.	Mengintruksikan kembali lambang-lambang bilangan 1-10						
	Pijakan Setelah Bermain:						
16.	Mengintruksikan kepada anak untuk						

⁸ Ali Nugraha, dkk. Pedoman Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Dekorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini), h. 31.

	membersihkan alat bermain						
17.	Mengintruksikan pada anak pengalaman selama bermain						
18.	Mengintruksikan kepada anak untuk menceritakan perasaan anak saat bermain						
19.	Mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu						
C.	Kegiatan Penutup						
20.	Bernyanyi, salam, dan berdoa						
21.	Memberitahukan pembelajaran untuk besok						

3. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Lembar observasi yang digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dalam membilang satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Adapun pedoman yang digunakan dalam penelitian ini berupa kisi-kisi instrumen dan rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.2 Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan⁹

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				
2.	Mengenal konsep bilangan				
3.	Mengenal lambang bilangan				

⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 26.

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

No	Indikator	Nilai
1)	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	
1	Jika anak belum mau membilang satu samapai sepuluh dengan penggunaan media papan raba	
2	Jika anak mulai mau membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan menggunakan media papan raba	
3	Jika anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan penggunaan media papan raba dengan bantuan guru	
4	Jika anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan penggunaan media papan raba dengan benar tanpa bantuan guru	
2)	Mengenal konsep bilangan	
1	Jika anak belum mau mengenal konsep bilangan dengan penggunaan media papan raba	
2	Jika anak mulai mau mengenal konsep bilangan dengan penggunaan media papan raba	
3	Jika anak dapat mengenal konsep bilangan dengan penggunaan media papan raba dengan bantuan guru	
4	Jika anak dapat mengenal konsep bilangan dengan penggunaan media papan raba dengan benar tanpa bantuan guru	
3)	Mengenal lambang bilangan	
1	Jika anak belum mau mengenal lambang bilangan dengan penggunaan media papan raba	
2	Jika anak mulai mau mengenal lambang bilangan dengan penggunaan media papan raba	
3	Jika anak dapat mengenal lambang bilangan dengan penggunaan media papan raba dengan bantuan guru	
4	Jika anak dapat mengenal lambang bilangan dengan penggunaan media papan raba dengan benar tanpa bantuan guru	

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta di lapangan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data adalah dengan observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.¹⁰

Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, yaitu penggunaan media papan raba dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan tanda *check-list*.

1. Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktifitas guru adalah untuk melihat aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan yang telah dirancang dalam PROTA, PROSEM, RPPM, dan RPPH. Data yang telah dikumpulkan melalui pengamatan aktivitas guru, dan lembar pengamatan diisi oleh pengamat atau observer.

2. Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan anak dalam kemampuan mengenal lambang bilang dengan menggunakan media papan raba pada kelompok A, data yang telah dikumpulkan

¹⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 86.

oleh pengamat pada saat peneliti sedang melakukan pembelajaran yang merujuk pada indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data yang telah diperoleh dari hasil observasi, baik data dari observasi aktivitas guru dan observasi kemampuan mengenal lambang bilangan. Setelah keseluruhan data terkumpul, maka tahap berikutnya adalah pengelolaan data atau hasil penelitian untuk memperoleh sebuah kesimpulan. Untuk menganalisis hasil belajar anak peneliti menggunakan rumus persentase, untuk mengetahui apakah metode yang telah digunakan sesuai dengan yang telah direncanakan.

1. Analisis Aktivitas Guru

Analisis aktivitas guru adalah data yang di peroleh saat guru melakukan pembelajaran kepada anak dan untuk mengetahui bagaimana dalam proses pembelajaran yang diterapkan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Data aktivitas guru saat mengelola pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah nilai (skor)

N = Jumlah poin indikator

Aktivitas guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika skor dari setiap yang dinilai berada pada katagori baik atau sangat baik.

$1,00 \leq \text{TKG} < 1,50$ tidak baik
 $1,50 \leq \text{TKG} < 2,50$ kurang baik
 $2,50 \leq \text{TKG} < 3,50$ cukup baik
 $3,50 \leq \text{TKG} < 4,50$ baik
 $4,50 \leq \text{TKG} < 5,00$ sangat baik

Keterangan TKG adalah Tingkat Kemampuan Guru.¹¹

Kemampuan guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika skor dari setiap aspek yang dinilai berada pada kategori baik atau sangat baik.

2. Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Analisis kemampuan mengenal lambang bilangan dilakukan pada saat anak dalam proses belajar dan bermain mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media papan raba. Data tentang kemampuan mengenal lambang bilangan anak selama proses pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan rumus persentase yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang di cari
 F = Jumlah nilai yang di peroleh
 N = Jumlah aktifitas seluruhnya.¹²

¹¹ Mukhlis, *Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Materi Pokok Perbandingan di Kelas VII Smpn Pailangga*, Tesis, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2015). h. 69.

¹² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Mutiara Permata, 2003), h. 99.

Tabel 3.4 Kriteria Pedoman Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan¹³

No	Persentase	Kategori
1	76-100%	Berkembang Sangat Baik
2	56-75%	Berkembang Sesuai Harapan
3	41-55%	Mulai berkembang
4	0-40%	Belum Berkembang

F. Kriteria Keberhasilan

Setelah mengetahui persentase, langkah selanjutnya yaitu menentukan predikat yang telah dijadikan pedoman penilaian. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu berupa peningkatan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan dan menunjukkan rata-rata yang mencapai persentase 76% dikatakan kemampuan mengenal lambang bilangan sudah berkembang sangat baik.¹⁴

G. Pedoman Penulisan

Pedoman penulisa 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 di lapangan, dan menjawab persoalan yang dipertanyakan oleh peneliti.¹⁵

¹³ Yusianti, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia TK". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun ke-5 2016*, h. 899.

¹⁴ Yusianti, *Meningkatkan Kemampuan*,,h. 899.

¹⁵ Mujiburrahman, dkk. *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, (Banda Aceh: 2016), h. 118-197.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh. Beralamat di Jl. Rama Setia Lampaseh Kota Banda Aceh Kabupaten Banda Aceh Provinsi Aceh. Keadaan fisik TK AlifBa Iskandar Muda termasuk kedalam kategori sekolah yang baik, karena memiliki bangunan yang cukup kokoh. TK AlifBa memiliki luas tanah seluruhnya 888 m². Dengan dilengkapi beberapa bangunan yang di gunakan sebagai kelas, ruang kepala sekolah, taman bermain dan toilet.

TK AlifBa 1 terletak di lingkungan yang sangat strategis, di depannya jalan raya, samping kiri jalan, samping kanan rumah warga, dan di bagian belakang sekolah SMA. Lokasi sekolah sangat cocok untuk proses pembelajaran, karena sekolah mudah di jangkau dan sekolah terletak dekat dengan warga dan terletak di sekitaran kota banda aceh. Dengan fasilitas yang memadai memberikan ruang bermain bagi anak di pekarangan sekolah. Sekolah juga dilingkari dengan pagar, sehingga anak-anak akan aman ketika bermain di pekarangan sekolah.

Alat peraga yang ada di ruangan kelas juga dikategorikan baik dan di bagi dalam beberapa area main yaitu: area matematika, area bahasa, area balok, area agama, area IPA, area seni, dan area baca tulis. Pembelajaran di TK AlifBa Iskandar Muda menggunakan model pembelajaran area dengan kurikulum 2013.

1. Sarana Prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Kegiatan penelitian pada TK AlifBa Iskandar Muda Banda Aceh terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana, sebagaimana dapat dilihat pada table berikut:

a. Gedung

Tabel 4.1: Keadaan Sarana dan Prasarana pada TK AlifBa Iskandar Muda Banda Aceh

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2.	Ruang belajar	6	Baik
3.	Toilet	3	Baik
4.	Taman bermain	2	Baik

Sumber: dokumentasi TK AlifBa 1 Iskandar Muda

b. Alat Permainan *Outdoor* dan *Indoor*

Sarana permainan yang ada cukup memadai dan dalam kondisi baik sehingga alat permainan mudah dimainkan oleh anak. Sarana permainan yang ada yaitu:

Tabel 4.2: Keadaan Alat Permainan *Outdoor* TK AlifBa 1 Iskandar Muda

No	Nama Barang	Jumlah
1.	Papan peluncur	4
2.	Papan titian	2
3.	Ayunan	6
4.	Ayunan perahu	1
5.	Bola dunia	1
6.	Trowongan	1
7.	Tangga setengah lingkaran	1
8.	Jaring laba-laba	1

Dokumentasi TK AlifBa 1 Iskandar Muda

Tabel 4.3: Keadaan Alat Permainan Indoor TK AlifBa 1 Iskandar Muda

No	Nama Barang	Jumlah
1.	Gambar huruf hijaiyah	2 set
2.	Gambar alfabet	4 set
3.	Gambar tata cara wudhu	2 set
4.	Bentuk-bentuk geometri	3 set
5.	Balok bangunan	2 set
6.	Gambar binatang darat, laut, dan udara	6 set
7.	Puzzle	20 set
8.	Lego	4 set
9.	Boneka tangan	10 buah
10.	Kartu angka	3 set
11.	Kartu huruf	3 set

Sumber: Dokumentasi TK AlifBa 1 Iskandar Muda

2. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang berada di TK AlifBa Iskandar Muda diampu 1 (satu) guru pegawai negeri, 10 (sepuluh) orang guru honorer, dan satu orang operator atau karyawan tata usaha. Berikut data guru dan karyawan di TK AlifBa 1 Iskandar Muda dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4: Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK AlifBa Iskandar Muda Banda Aceh

No	Jabatan	Jumlah
1	Kepala sekolah	1
2	Guru Pegawai Negeri	1
3	Guru honor	10
4	Operator	1

Sumber: Dokumentasi TK AlifBa Iskandar Muda Banda Aceh

Tabel 4.5: Keadaan Guru TK AlifBa 1 Iskandar Muda

No	Nama	Status Kepegawaian	Jabatan
1.	Ummi Kalsum, S.Pd AUD	PNS	Kepala Sekolah
2.	Juariah	Tenaga Honor	Guru B5
3.	Sartiyanna, S.Pd	Tenaga Honor	Guru B2
4.	Rahmiati, A.Ma.Pd	Tenaga Honor	Guru A
5.	Hendriati, S.Pd	Tenaga Honor	Guru B4
6.	Herawati, S.Pd	Tenaga Honor	Guru B1
7.	Nurrahmi, S.Pd	Tenaga Honor	Guru A

8.	Nova Ulfianti, S.Pd	Tenaga Honor	Guru B4
9.	Lisa Maulida Nungsih, S.Pd	Tenaga Honor	Guru B3
10.	Mulyani, S.Pd	Tenaga Honor	Guru B1
11.	Aramita Netty Yunanda, S.Pd	Tenaga Honor	Guru B5
12.	Mulyana, S.Pd	Tenaga Honor	Guru B2
13.	Syathariah, S.Pd	Tenaga Honor	Guru B3

Sumber: Dokumentasi TK AlifBa Iskandar Muda Banda Aceh

3. Keadaan Anak

Kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda diampu oleh dua orang guru kelas yaitu Ibu Rahmiati A.Ma.Pd dan seorang guru pedamping yaitu Ibu Nurrahmi S.Pd. keadaan anak kelompok A berjumlah 15 (lima belas) orang anak. Dalam penelitian ini menggunakan anak kelompok A yang terdiri dari:

Tabel 4.6: Keadaan Anak Kelompok A TK AlifBa Iskandar Muda

Kelompok	Anak Laki-laki	Anak Perempuan	Jumlah
A	10	5	15

Sumber: Dokumentasi TK AlifBa Iskandar Muda Banda Aceh

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelompok A dengan subyek penelitian berjumlah 15 anak. Dalam penelitian ini proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media papan raba yang dilaksanakan pada tanggal 13 November 2018 sampai dengan tanggal 24 November 2018. Dalam penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. penelitian ini dilakukan dalam 2 Siklus.

1. Pra Tindakan

Data kemampuan awal diperoleh pada saat observasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar

Muda Banda Aceh pada tanggal 13 November 2018. Saat kegiatan observasi dilakukan anak-anak sedang melakukan kegiatan mengenal lambang bilangan satu sampai dengan sepuluh, anak-anak sedang belajar untuk menirukan angka satu sampai dengan sepuluh, kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk maju kedepan untuk menunjukkan angka yang di tanyakan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi anak-anak di kelompok A TK AlifBa 1 Iskandar Muda ini masih mengalami kesulitan dalam mengenal konsep dan mengenal lambang bilangan, anak masih sulit untuk mengenal angka 5,6,7,8,dan 9. Terutama pada angka 6 dan 9, anak masih terbalik menunjukkan angkanya, dan anak masih belum mampu mengenal konsep dan lambang bilangan tersebut. Hal ini terlihat ketika guru menyebutkan dan menunjukkan huruf 6 dan 9 secara berulang-ulang dan anak diminta untuk menyebutkan kembali, anak masih belum telalu mengenalnya dan masih terlihat bingung dan hanya beberapa anak saja yang mampu mengenalnya.

Berikut merupakan tabel hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A sebelum tindakan.

Tabel 4.7: Hasil Observasi Kemampuan Anak Pra Tindakan

No	Nama Anak	Skor Anak	Jumlah	Keterangan
1.	AA	10	83,33	BSB
2.	ARR	5	41,66	MB
3.	AL	4	33,33	BB
4.	FA	7	58,33	BSH
5.	FRA	5	41,66	MB
6.	HB	7	58,33	BSH
7.	JAR	3	25	BB
8.	MSM	3	25	BB
9.	MRA	5	41,66	MB
10.	MAF	6	50	MB

11.	MAB	6	50	MB
12.	RAZ	4	33,33	BB
13.	TA	4	33,33	BB
14.	PIR	6	50	MB
15.	ZK	4	33,33	BB
Persentase			43,88	MB

Sumber: Dokumentasi TK AlifBa Iskandar Muda Banda Aceh

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat diketahui bahwa pada hasil observasi sebelum tindakan, maka didapatkan hasil yaitu 6 orang anak dikategorikan belum berkembang (BB) dan 6 orang anak dikategorikan mulai berkembang (MB), 2 orang anak dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 orang anak dikategori berkembang sangat baik (BSB). Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan belum tercapai, sehingga diperlukan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh.

2. Siklus I

Penelitian dalam Siklus I terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dimana pada siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan:

Tabel 4.8: Jadwal Penelitian Siklus I

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	Rabu, 14 November 2018	08.00-11.00	Pertemuan 1
2.	Sabtu, 17 November 2018	08.00-11.00	Pertemuan 2

Sumber: Hasil Observasi Lapangan

Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian pada Siklus I:

a. Perencanaan

Tahap ini peneliti merancang dan mempersiapkan beberapa kebutuhan yang diperlukan pada saat melakukan pembelajaran yaitu:

- 1) Berkolaborasi dengan guru kelompok A (Ibu Rahmiati, A.Ma.Pd dan ibu Nurrahmi, S. Pd) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Binatang dan sub tema Binatang Hutan.
- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu berupa papan raba yang terbuat dari serofom warna yang berukuran 60x40x1,5 cm yang di dalamnya memuat angka satu sampai sepuluh dengan bentuk timbul yang bisa diraba dan disentuh oleh anak, dan mempersiapkan media sesuai dengan tema.
- 3) Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi aktivitas guru sesuai dengan RPPH
- 4) Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi *checklist* yang di dalamnya memuat nama anak, indikator kemampuan mengenal lambang bilangan dan skornya.
- 5) Mempersiapkan kamera guna mendokumentasikan aktivitas permainan anak jika diperlukan.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu penggunaan media papan raba untuk mengenal lambang bilangan dilaksanakan pada kegiatan inti pembelajaran. Tema pada Siklus satu adalah “Binatang” dengan sub tema “Binatang Hutan”. Kegiatan pembelajaran di TK AlifBa 1 Iskandar Muda ini berlangsung dari pukul 08.00 – 11.00 WIB.

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab kemampuan mengenal lambang bilangan tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran yang lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari tindakan Siklus I berupa penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut.

1) Observasi Aktivitas Guru

Pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diamati oleh guru kelas kelompok A yaitu Ibu Rahmiati, A.Ma. Pd. Hasil pengamatan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media papan raba pada Siklus I dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4.9: Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
A.	Kegiatan Awal		
1.	Penyambutan kegiatan pagi	2	3
2.	Circle Time: Salam, doa, dan bertukar kabar	5	5
3.	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari	4	4
4.	Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemaren	2	3
5.	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita	2	3
B.	Kegiatan Inti		
	Model Sentra:		
	Pijakan Sebelum Bermain:		
6.	Penjelasan tema	3	4
7.	Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan	4	4
8.	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain	4	4
	Pijakan Saat Bermain:		
9.	Menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu	5	5
10.	Memperkenalkan media papan raba kepada anak	5	5
11.	Memberitahukan kepada anak cara penggunaan media papan raba	5	5
12.	Memperkenalkan lambang bilangan kepada anak dengan menggunakan media papan raba	3	4
13.	Mengintruksikan pada anak untuk menggunakan media papan raba dan menyebutkan lambang bilangan yang telah diraba oleh anak	4	4
14.	Guru dan anak menyanyikan lagu bilangan	4	4
15.	Mengintruksikan kembali lambang-lambang bilangan 1-10	2	3
	Pijakan Setelah Bermain:		
16.	Mengintruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain	2	3
17.	Mengintruksikan pada anak pengalaman selama bermain	3	4

18.	Mengintruksikan kepada anak untuk menceritakan perasaan anak saat bermain	2	3
19.	Mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu	2	2
C.	Kegiatan Penutup		
20.	Bernyanyi, salam, dan berdoa	2	3
21.	Memberitahukan pembelajaran untuk besok	2	3
Jumlah Skor		67	78
Rata-rata		3,19	3,71
Kategori		Cukup Baik	Baik

Sumber: Hasil Observasi Lapangan di TK AlifBa I Iskandar Muda Banda Aceh November 2018

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah nilai (skor)

N = Jumlah poin indikator

$$\text{Pertemuan 1: } \bar{x} = \frac{67}{21} = 3,19$$

$$\text{Pertemuan 2: } \bar{x} = \frac{78}{21} = 3,71$$

2) Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada Siklus I, guru melakukan evaluasi untuk mengetahui penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10: Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I

No	Nama Anak	Skor Anak	Jumlah	Keterangan
1.	AA	12	100	BSB
2.	ARR	6	50	MB
3.	AL	8	66,66	BSH
4.	FA	9	75	BSH
5.	FRA	10	83,33	BSB
6.	HB	7	58,33	BSH
7.	JAR	3	25	BB
8.	MSM	7	58,33	BSH
9.	MRA	6	50	MB
10.	MAF	12	100	BSB
11.	MAB	6	50	MB
12.	RAZ	9	75	BSH
13.	TAR	6	50	MB
14.	PIR	7	58,33	BSH
15.	ZK	8	66,66	BSH
Persentase			64,44	BSB

Sumber: Hasil Observasi Lapangan 2018

c. Refleksi (*Reflecting*)

Secara umum, penjelasan tentang hasil temuan untuk aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada Siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung

No	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dalam katagori (cukup baik) dengan nilai 3,19 pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 memperoleh nilai 3,71 dalam kategori (baik).	Guru harus lebih menguasai dalam mengelola pembelajaran terhadap anak
		Kekurangan guru pada siklus I ini disebabkan karena guru masih kurang mampu dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak, guru juga mengalami kendala dalam mengkondisikan	Penyambutan kegiatan pagi Tanya jawab anatar guru dan anak mengenai pembelajaran

		anak dalam sentra, dan suara guru terlalu kecil, anak menjadi sibuk sendiri tidak terlalu peduli terhadap guru, sehingga waktu yang ditetapkan menjadi kurang efektif. Semua ini disebabkan oleh karena guru masih belum terbiasa dalam mengajar.	<p>kemaren</p> <p>Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita</p> <p>Guru mengavaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu</p> <p>Guru memberitahukan pembelajaran untuk besok</p>
2	Mengenal lambang bilangan	Anak masih ada yang belum mau untuk mengenal lambang bilangan	<p>Guru harus memotivasi anak agar anak mau belajar mengenal lambang bilangan</p> <p>Membuat media yang menarik agar anak tertarik dan mau belajar mengenal lambang bilangan</p>
		Anak masih belum terlalu mengenal yang namanya konsep dan lambang bilangan, dan anak masih berbalik mengenal lambang bilangan 6 dan 9	Guru perlu membantu anak untuk anak dapat mengerti dalam mengenal konsep dan lambang bilangan

2. Deskripsi Proses Pembelajaran Siklus II

Penelitian Siklus II ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan Siklus II ini dilaksanakan dua kali pertemuan:

Tabel 4.12: Jadwal Penelitian Siklus II

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	21 November 2018	08.00 - 11.00	Pertemuan 1
2.	24 November 2018	08.00 - 11.00	Pertemuan 2

Sumber: Hasil Observasi Lapangan

Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian Siklus II:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi beberapa proses yang berkaitan dengan persiapan pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Menambah media yang akan digunakan masing-masing 1 papan raba karena akan dibuat dalam sistem permainan kompetisi sehingga anak tidak kesulitan dalam mengenal lambang bilangan.
- 2) Guru menjelaskan membilang banyak benda, mengenal lambang bilangan, dan konsep lambang bilangan yang hampir sama dan melakukan pendampingan terhadap anak yang belum mampu.
- 3) Guru menyediakan alat permainan dan mempersiapkan tempat bermain.
- 4) Guru menjelaskan kembali lambang bilangan yang belum anak mengetahuinya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yaitu media papan ini dilaksanakan pada kegiatan awal dan kegiatan inti saat apersepsi. Tema pada Siklus II adalah Binatang, dengan Sub Tema Binatang Hutan. Kegiatan pembelajaran di TK AlifBa I Iskandar Muda ini berlangsung dari pukul 08.00-11.00 WIB.

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab kemampuan mengenal lambang bilangan tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran yang lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari tindakan Siklus II berupa penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut.

1) Observasi Aktivitas Guru

Pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diamati oleh guru kelas kelompok A yaitu Ibu Rahmiati, A. Ma.Pd. Hasil pengamatan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media papan raba pada Siklus II dapat dilihat pada tabel 4.13. berikut ini:

Tabel 4.13: Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
A.	Kegiatan Awal		
1.	Penyambutan kegiatan pagi	4	4
2.	Circle Time: Salam, doa, dan bertukar kabar	5	5
3.	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari	5	5
4.	Tanya jawab antara anak dan guru mengenai pembelajaran kemaren	4	5
5.	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita	4	5
B.	Kegiatan Inti		
	Model Sentra:		
	Pijakan Sebelum Bermain:		
6.	Penjelasan tema	4	5
7.	Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan	5	5
8.	Membimbing anak melakukan	5	5

	kegiatan belajar dan bermain		
	Pijakan Saat Bermain:		
9.	Menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu	5	5
10.	Memperkenalkan media papan raba kepada anak	5	5
11.	Memberitahukan kepada ada cara penggunaan media papan raba	5	5
12.	Memperkenalkan lambang bilangan kepada anak dengan menggunakan media papan raba	4	5
13.	Mengintruksikan pada anak untuk menggunakan media papan raba dan menyebutkan lambang bilangan yang telah diraba oleh anak	5	5
14.	Guru dan anak menyanyikan lagu bilangan	4	5
15.	Mengintruksikan kembali lambang-lambang bilangan 1-10	4	5
	Pijakan Setelah Bermain:		
16.	Mengintruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain	4	5
17.	Mengintruksikan pada anak pengalaman selama bermain	4	5
18.	Mengintruksikan kepada anak untuk menceritakan perasaan anak saat bermain	4	5
19.	Mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu	4	5
	C. Kegiatan Penutup		
20.	Bernyanyi, salam, dan berdoa	4	4
21.	Memberitahukan pembelajaran untuk besok	4	5
	Jumlah Skor	92	103
	Rata-rata	4,38	4,90
	Kategori	Baik	Sangat Baik

Sumber: Hasil Observasi Lapangan di TK AlifBa I Iskandar Muda Banda Aceh November 2018

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah nilai (skor)

N = Jumlah poin indikator

$$\text{Pertemuan 1: } \bar{x} = \frac{92}{21} = 4,38$$

$$\text{Pertemuan 2: } \bar{x} = \frac{103}{21} = 4,90$$

Berdasarkan hasil data observasi yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas guru pada pertemuan pertama jumlah skor yang diperoleh 92 dengan nilai rata-rata 4,38 dan dapat disimpulkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru pada pertemuan pertama berdasarkan observasi pengamat termasuk dalam kategori “Baik”. Dan aktivitas guru pada pertemuan kedua jumlah skor yang didapat yaitu 103 dengan nilai rata-rata 4,90 dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi pengamat pada Siklus II termasuk kategori “Sangat Baik”.

2) Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada Siklus II, guru melakukan evaluasi untuk mengetahui penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan hasil evaluasi belajar siswa pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.14: Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II

No	Nama Anak	Skor Anak	Jumlah	Keterangan
1.	AA	12	100	BSB
2.	ARR	10	83,33	BSB
3.	AL	9	75	BSH
4.	FA	12	100	BSB
5.	FRA	10	83,33	BSB
6.	HB	9	75	BSH
7.	JAR	12	100	BSB
8.	MSM	9	75	BSH
9.	MRA	11	91,66	BSB
10.	MAF	12	100	BSB
11.	MAB	8	66,66	BSH
12.	RAZ	12	100	BSB
13.	TAR	7	58.33	BSH
14.	PIR	9	75	BSH
15.	ZK	9	75	BSH
Persentase			83,88	BSH

Sumber: Hasil Observasi Lapangan November 2018

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Jumlah nilai yang di peroleh

N = Jumlah aktifitas seluruhnya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Siklus II ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan raba untuk mengenal lambang bilangan ini mengalami peningkatan baik secara individual ataupun klasikal, dengan demikian dari segi hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II dikatakan sudah berhasil. Berikut merupakan tabel peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah dilaksanakan Siklus I dan II.

Tabel 4.15: Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

No	Nama Anak	Mengenal Lambang Bilangan		
		Sebelum Tidak	Siklus I	Siklus II
1.	AA	83,33	100	100
2.	ARR	41,66	50	83,33
3.	AL	33,33	66,66	91,66
4.	FA	58,33	75	100
5.	FRA	41,66	83,33	100
6.	HB	58,33	58,33	75
7.	JAR	25	25	100
8.	MSM	25	58,33	75
9.	MRA	41,66	50	91,66
10.	MAF	50	100	100
11.	MAB	50	50	66,66
12.	RAZ	33,33	75	100
13.	TAR	33,33	50	83,33
14.	PIR	50	58,33	91,66
15.	ZK	33,33	66,66	100
Persentase		43,88	64,44	83,88

Sumber: Hasil Observasi Lapangan November 2018

d. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru dan hasil evaluasi anak pada Siklus II dapat di simpulkan bahwa penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada TK AlifBa I Iskandar Muda dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.16: Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung

No	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II sudah mengalami peningkatan, pada pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dalam kategori sangat baik. guru sudah mampu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, guru	Untuk meningkatkan mengenal lambang bilangan pada anak dengan menggunakan media papan raba dengan meningkatkan kemampuan guru

		sudah bisa mengotrol anak dan lebih dekat dengan anak	dalam mengelola pembelajaran. Sehingga perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak terus meningkat.
2	Mengenal lambang bilangan	Semua anak sudah mau belajar dan sudah bisa membedakan konsep dan lambang bilangan, guru mengaitkan lambang bilangan dengan bernyanyi lambang bilangan.	Hasil observasi pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siklus II semakin baik dan semakin meningkat, serta telah memenuhi kriteria keberhasilan. Terbukti dengan guru membagikan anak kedalam dua kelompok, guru dapat dengan mudah memperkenalkan lambang bilangan pada anak dengan menggunakan media papan raba sesuai dengan gambardan nyanyian yang telah ditempelkan anak, maka anak lebih paham.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Aktivitas Guru

Penelitian yang dilaksanakan di kelompok A di TK AlifBa I Iskandar Muda ini berawal dari sebuah permasalahan bahwa anak khususnya dalam kemampuan mengenal lambang bilangan belum maksimal. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan berkaborasi dengan guru kelas kelompok A dalam mengelola pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II dalam kategori baik. dengan nilai rata-rata pada Siklus I 3,71 dalam kategori baik. pada Siklus II pertemuan 4,90 dalam kategori sangat baik, dapat di simpulkan aktivitas guru setiap Siklus berkembang dengan baik. Faktor yang mendukung keberhasilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dan mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena dengan menggunakan media papan raba dan media-media pendukung lainnya yang dapat membantu anak dalam mengenal lambang bilangan. Media yang digunakan untuk mendukung penggunaan media papan raba dibuat oleh guru setiap harinya berbeda, guru membuat media papan raba, dengan stik es krim, dan gambar jumlah binatang

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk mempermudah guru dalam mengajar dan anak juga mudah dalam memahami apa yang telah di ajarkan oleh guru. Dalam penelitian ini guru menggunakan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Pengertian media papan raba merupakan media yang dapat dipergunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Pestalozzi dalam jurnal Ni Ketut Yunian dkk, yang menyatakan bahwa “media papan raba merupakan salah satu media raba yang dapat digunakan untuk mengenal lambang bilangan anak”.¹ Dan dengan adanya media papan raba akan mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan, dikarenakan media papan raba anak dapat membedakan lambang bilangan dengan angka yang muncul dan anak dapat meraba langsung lambang bilangannya.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan berkolaborasi bersama guru kelas kelompok A dan mengajarkan tema Binatang dengan sub tema Binatang hutan, diperoleh hasil yaitu, pada Pra tindakan memperoleh hasil 43,88 dalam kategori Mulai Berkembang, Siklus I memperoleh persentase 64,44 dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan pada Siklus II memperoleh 83,99 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Menurut Gessel dan Amatruda dalam jurnal PAUD Teratai menyatakan bahwa pada usia 4-5 tahun, yaitu masa belajar suatu konsep. Salah satunya anak sudah mulai belajar mengenal konsep bilangan sederhana, misalnya menyebut

¹ Ni Ketut Yuniari dkk, Pengaruh Metode..., h. 3.

bilangan sederhana, meniru lambang bilangan, menghirung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan penguasaan kecil dari benda-benda.²

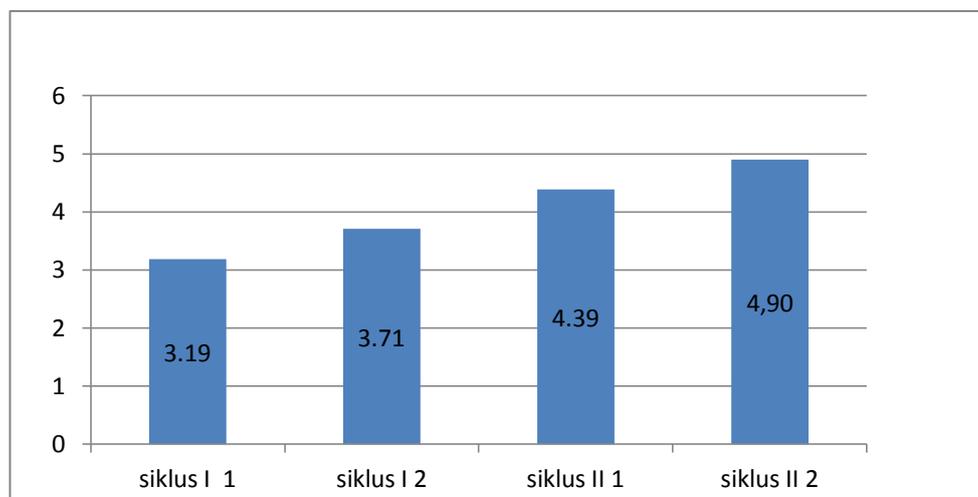
Setelah dilakukannya penelitian di TK AlifBa I Iskandar Muda Banda Aceh, khususnya pada kelompok A ternyata mendapatkan hasil yang sangat memuaskan bagi peneliti dan guru kelas. Hasil dari penelitian penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan ternyata mendapatkan hasil yang positif. Berikut merupakan rekapitulasi hasil observasi kemampuan guru, dan pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan dari Siklus I dan Siklus II yaitu:

a. Hasil Siklus I dan Siklus II Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada Siklus I mendapatkan nilai rata-rata 3,71 dalam kategori baik. pada Siklus II mendapatkan nilai rata-rata 4,90 dalam kategori sangat baik, maka dapat dilihat pada grafik dibawa ini.

² Nofit Lusmawati dan Mas'udah, *Pengaruh Media Flannel Board Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberejo Balog Ponorogo*, Jurnal PAUD Teratai, Vol.06, No.03, tahun 2017.

Gambar 4.1: Diagram Batang Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II Aktivitas Guru

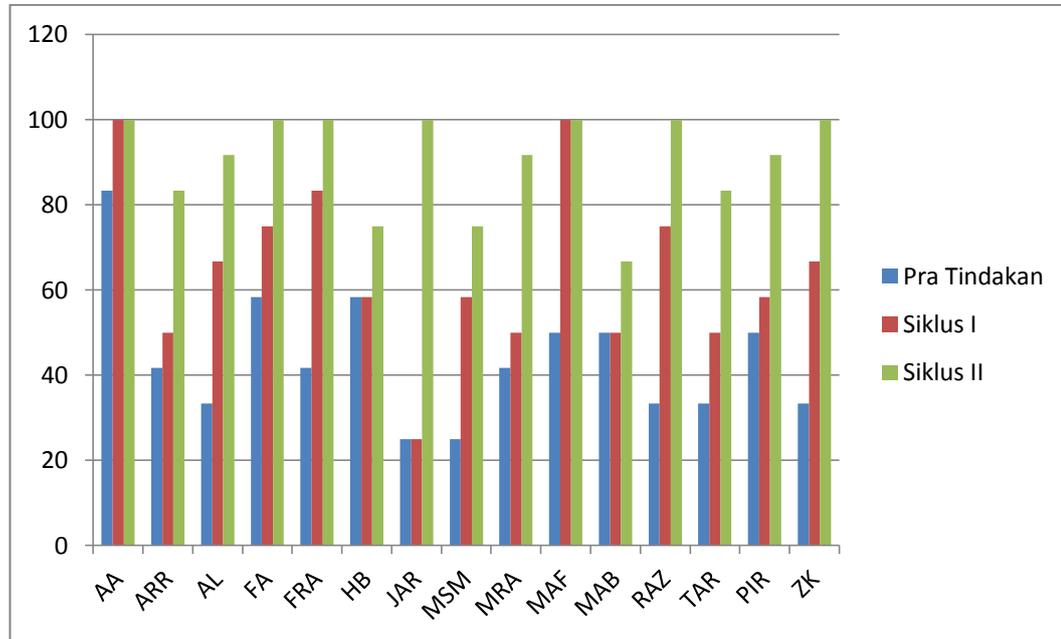


Sumber: Hasil Observasi Lapangan di TK AlifBa I Iskandar Muda Banda Aceh November 2018

b. Hasil Siklus I dan Siklus II Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus I dengan skor 66,44 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada Siklus II dengan skor 90,55 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Dapat disimpulkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus I dan Siklus II menjadi peningkatan setiap pertemuannya.

Gambar 4.2: Diagram Batang Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan



BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh tentang Penggunaan Media Papan Raba untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh, maka dapat ditemukan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan yaitu:

1. Hasil aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media papan raba dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, hal ini dapat dilihat pada Siklus I secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola dan mengajar didalam kelas memperoleh nilai 3,71 kategori baik. Selanjutnya dapat dilihat pada Siklus II kemampuan guru dalam mengelola didalam kelas mengalami peningkatan yaitu memperoleh skor 4,90 katagori sangat baik.
2. Penggunaan media papan raba dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A, hal ini terbukti dari hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pada kemampuan mengenal lambang bilangan dengan rata-rata ketercapaian anak pada Siklus I

mencapai 64,44% katagori berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada Siklus II mencapai 83,88% katagori berkembang sangat baik (BSB), hal ini telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 76%.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Berikut merupakan beberapa saran yang nantinya dapat bermanfaat:

1. Bagi Guru di Taman Kanak-kanak

Guru dapat memberikan program penggunaan media papan raba untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Selain itu guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggundakan sentra guru sebaiknya lebih dekat dengan anak dan lebih memperhatikan anak. Media papan raba digunakan dengan mengkolaborasikan dengan media-media yang lain yang membuat rasa ingin tau anak berkembang.

2. Bagi Sekolah

Sekolah perlu menambah berbagai sumber kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan misalnya dengan menyediakan buku-buku kumpulan permainan untuk anak, media-media yang menarik untuk anak sehingga metode pembelajaran yang ada juga dapat lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dewi. Dkk. (2014). "Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Wadah Telur Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Konsep Bilangan Pada Anak", *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2. No.1.

Dimiyati, Johni. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Indonesia: Kencana.

Eliyati, Cucu. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Gandana, Gilar, dkk. (2017). "Peningkatan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok *Cuisenaire* pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1, No. 1.

J. W. Research Design, Creswell. (2010). *Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PT. Pustaka Belajar.

Jamaris, Martini. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.

Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.

Latif, Mukhta, dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

Lusmawati, Nofit, dan Mas'udah. (2017). *Pengaruh Media Flannel Board Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberejo Balog Ponorogo*, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol.06, No.03.

Mujiburrahman, dkk. (2016). *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. Banda Aceh.

Mukhlis. (2015). *Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Materi Pokok Perbandingan di Kelas VII Smpn Pailangga*, Tesis. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Mukhlisah. (2015). “Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia (Studi Kasus Pada Mi Pangeran Dipenogoro Surabaya)”, *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 6, No. 2.

Mukhlisah. (2015). “Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia (Studi Kasus pada MI Pengeran Dipenogoro Surabaya:., *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 6, No.2.

Ni Ketut, dkk. (2017). “Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Media Papan Raba Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A”. *e-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Genesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5. No.2.

Ninis Mifrohah, Dwi, dan Mas’udah. (2016). “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Menyusun Menara Gelas Plastik Pada Kelompok A”. *Jurnal PAUD Teratai*, Vol.5. No. 01.

Nugraha, Ali, dkk. *Pedoman Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dektorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Nurani Sujiono, Yuliani. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, No. 137, tahun 2014, pasal 10.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomer 137 tahun 2014, standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok 4-5 tahun.

S. Sadiman, Arief, dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Satrianawati. (2009). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Santoso, Soegeng. (2008). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Seefeldt, Carol, dkk. (2008). *Simbol Bilangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sudjana, Nana. (2003). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Mutiara Permata.

SudjanadanRivai.(2002). *Media Pembelajaran*. Bandung: SinarBaru.

Sudjana. (2002). *Metode Statika*. Bandung: Tarsito.

Suharsimi, Arikunto, dkk. Suhadjono dan Suprardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bumi Aksara.

Suryadi, dkk. (2013). *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Yusianti. (2016). "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia TK". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun ke-5*.

Yusianti. (2016). "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia TK". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun ke-5*.

Zaman, Badru, dkk. (2008). *Mediadan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-8565/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2018

71

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH 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 02 Januari 2018

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

: Menunjuk Saudara :

1. Loeziana Uce, S. Ag, M. Ag	Sebagai pembimbing Pertama
2. Zikra Hayati, M. Pd	Sebagai pembimbing Kedua

untuk membimbing Skripsi:

Nama : Fitria
 NIM : 140210035
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Papan Raba Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Alifba 1 Iskandar Muda Banda Aceh.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2018

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester genap tahun Akademik 2018/2019

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 : 12 September 2018

An. Rektor
 Dekan



Tembusan

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;



72

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B- 11053 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/10/2018

24 Oktober 2018

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
 Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
 Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a	: Fitria
N I M	: 140 210 035
Prodi / Jurusan	: PIAUD
Semester	: IX
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t	: Jl. Laksamana Malahayati, No.14, Lapoh Kayee, Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

TK Alifba Lampaseh Banda Aceh

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penggunaan Media Papan Raba untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok A di TK Alifba Lampaseh Banda Aceh

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.


 Dekan,
 Kepala Bagian Tata Usaha,
 Farzah Ali

BAND ACEH



13

YAYASAN PERGURUAN MEUTUAH ISKANDAR MUDA
TAMAN KANAK-KANAK ALIFBA I ISKANDAR MUDA
Jl. Rama Setia / Pendidikan Lampaseh Kota - Banda Aceh

Nomor **Ø/TK-AB/YP-IM/2018**
 Lampiran :-
 Hal : **Telah Melakukan Penelitian/Pengumpulan Data**

Kepada Yth:
 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Di -
 Tempat

Kepala TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **Fitria**
 Nim : **140210035**
 Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam**
 Jurusan : **PIAUD**

Benar yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data di TK AlifBa 1 Iskandar Muda Banda Aceh pada tanggal 13 s/d 24 November 2018 dengan judul: "Penggunaan Media Papan Raba Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok A"

Banda Aceh, 24 November 2018
 Kepala TK AlifBa 1 Iskandar Muda



Umma Katsum, S. Pd
 NIP. 196301061986022001

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN

(R P P H)

TK ALIFBA 1 ISKANDAR MUDA BANDA ACEH

 Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Binatang/ Binatang Hutan (Beruang)

Kelompo/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 11/ 3

Sentra : Persiapan

Pertemuan : 1

Tujuan :

- Anak dapat menghargai ciptaan tuhan
- Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang binatang hutan
- Anak dapat mengenal bentuk beruang, bagian-bagian beruang, warna beruang, tempat tinggal beruang, dan makan beruang
- Anak dapat mengenal lambang bilangan dengan menghitung beberapa gambar beruang
- Anak dapat menciptakan berbagai karya
- Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
- Anak sabar menunggu giliran

Media : Papan raba, kertas, gambar beruang, pensil, spidol, pensil warna, .

Sumber : Buku cerita, laptop

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya kepada Allah dan nabiNya • Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum pembelajaran • Berdoa sesudah pembelajaran • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1, 4.3	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

KOGNITIF	2.2, 3.6, 4.6, 3.8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal binatang yang hidup di hutan (beruang) • Bertanya ketika diberikan materi oleh guru • Mengetahui bentuk, bagian, dan warna binatang hutan
SOSIAL EMOSIONAL	2.6, 2.7, 2.10, 2.11, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan main • Memilih permainan sesuai dengan permainan
BAHASA	3.10, 4.10, 3.12	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan apa yang diketahui tentang beruang • Menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan oleh guru
SENI	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak beruang dan mewarnainya • Memajang karya yang telah dibuat

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan 30 Menit (08:00-08:30)	Kegiatan Awal	Cycle time: <ul style="list-style-type: none"> - Gerak dan Lagu - Salam, doa, bertukar kabar, berdialog, dan bernyanyi - Bermain suku kata - Mengulanghafalansuratpendek 	
Kegiatan Inti 60 Menit (08:30-09:30)	Pijakan Sebelum Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukantemahariini - Tanya jawabtentang binatang dan anak menyebutkan binatang-binatang yang hidup di hutan yang diketahuinya - Guru memperlihatkangambar beruang - Anakmengamatigambar yangdiperlihatkanoleh guru - Guru 	Mengamati Menanya

		<p>memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang gambar beruang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak bagaimana bentuk dari beruang, bagian-bagian beruang, warna beruang, tempat tinggal, dan makanan beruang) - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/ menggali informasi mengenai "Beruang" - Guru memberikan pertanyaan tentang beruang - Anak menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul - Anak dapat menyebutkan kembali bentuk dari beruang, bagian, warna, tempat tinggal, dan makanan beruang. - Guru dan anak bernyanyi tentang binatang - Guru menjelaskan cara dan peraturan saat bermain - Guru memperbolehkan anak untuk memilih teman dan permainan yang disukai - Guru membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain 	<p>Menanya</p> <p>Menalar/ menggali informasi</p> <p>Menanya</p> <p>Menalar/ menggali informasi</p> <p>Menyimpulkan informasi</p> <p>Mengkomunik asikan</p>
--	--	---	---

	<p>Pijakan Saat Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan yang akan digunakan untuk bermain <p>Sentra Persiapan:</p> <p>Ada empat kegiatan bermain untuk anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bermain menyusun lambang bilangan dengan menggunakan media papan raba 1-5. 2. Anak bermain papan raba dengan menutup mata dan anak meraba kemudian anak menyebutkan bilangan yang telah diraba anak. 3. Anak mengenal lambang bilangan dengan menggunakan gambar binatang beruang dan kemudian menunjukkan gambar binatang beruang pada media papan raba sesuai dengan jumlah gambar binatang beruang. 4. Anak bermain mengenal lambang bilangan dengan meraba lambang bilangan yang ada pada papan raba dan kemudian menjiplaknya. 	
<p>Kegiatan Akhir 30 Menit (09:30-10:00)</p>	<p>Pijakan Setelah Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan alat permainan - Guru meminta anak untuk duduk melingkar kembali - Guru menanyakan kepada anak tentang kegiatan bermain yang baru dilakukan oleh anak - Menceritakan pengalaman saat bermain - Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karyanya dan memajang hasil karya anak - Guru mengulang pembelajaran hari ini 	

		- Guru menjelaskan pembelajaran selanjutnya	
Penutup 30 Menit	Kegiatan akhir	- Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan	

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	1.2 Percaya kepada Allah dan nabiNya 3.1 Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) 4.1 Berdoa sebelum pembelajaran 3.2 Berdoa sesudah pembelajaran 4.2 Mengikuti kegiatan beribadah				
FISIK MOTORIK 2.1, 4.3	2.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3 Mampu meperagakan cara berjalannya beruang				
KOGNITIF 2.2, 3.6, 4.6, 3.8	2.2 Bertanya ketika diberikan materi oleh guru 3.6 Mengenal binatang yang hidup dihutan (beruang) 4.6 Mengetahui bantuk, bagian, warna , dan tempat tinggal beruang 3.8 Mampu mengetahui makanan beruang				
SOSIAL EMOSIONAL 2.6, 2.7, 2.10,	2.6 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat kegiatan 2.7 Menunjukkan sikap yang baik menunggu				

2.11, 2.12	<p>giliran saat bermain</p> <p>2.10 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek</p> <p>2.11 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan teman</p> <p>2.12 Memiliki perilaku yang bertanggung jawab saat bermain</p>				
BAHASA 3.10, 4.10, 3.12,	<p>3.10 Memahami apa yang disampaikan oleh guru</p> <p>4.10 Menunjukkan kemampuan ketika menyimak dan membaca bilangan 1-10</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (bernyanyi lambang bilangan)</p>				
SENI 3.15, 4.15	<p>3.15 Menjiplak beruang dan mewarnainya</p> <p>4.15 Memajang hasil karya gambar beruang</p>				

Mengetahui,
Guru Kelompok A

Banda Aceh, 14 November 2018

Guru Peneliti

Rahmiati, A. Ma. Pd.

Fitria

(R P P H)

TK ALIFBA 1 ISKANDAR MUDA BANDA ACEH

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Binatang/ Binatang Hutan (Singa)

Kelompo/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 11/ 6

Sentra : Persiapan

Pertemuan : 2

Tujuan :

- Anak dapat menghargai ciptaan tuhan
- Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang binatang hutan
- Anak dapat mengenal bentuk singa, bagian-bagian singa, dan warna singa
- Anak dapat mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media papan raba
- Anak dapat menciptakan berbagai karya
- Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
- Anak sabar menunggu giliran

Media : Papan raba, kertas, gambar beruangpensil, spidol, pensil warna, .

Sumber : Buku cerita, laptop

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya kepada Allah dan nabiNya • Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum pembelajaran • Berdoa sesudah pembelajaran • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1, 4.3	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, 3.6, 4.6, 3.8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal binatang yang hidup di hutan • Bertanya ketika diberikan materi oleh guru

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui bentuk, bagian, dan warna dari bintang singa
SOSIAL EMOSIONAL	2.6, 2.7, 2.10, 2.11, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan main • Memilih permainan sesuai dengan permainan
BAHASA	3.10, 4.10, 3.12	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan apa yang diketahui tentang binatang hutan • Menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan oleh guru
SENI	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak singa dan mewarnainya • Memajangkan karya yang telah dibuat

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan 30 Menit (08:00-08:30)	Kegiatan Awal	Cycle time: <ul style="list-style-type: none"> - Gerak dan Lagu - Salam, doa, bertukar kabar, berdialog, dan bernyanyi - Bermain suku kata - Mengulanghafalansuratpendek 	
Kegiatan Inti 60 Menit (08:30-09:30)	Pijakan Sebelum Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukantemahariini - Tanya jawabtentang binatang dan anak menyebutkan binatang-binatang yang hidup dihutan yang diketahuinya - Guru memperlihatkangambar singa - Anakmengamatigambar yangdiperlihatkanoleh guru - Guru memberikankesempatankepadaanak 	Mengamati Menanya

		<p>untuk bertanya tentang gambar singa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak bagaimana bentuk dari singa, bagian-bagian singa, dan warna singa) - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/ menggali informasi mengenai "singa" - Guru memberikan pertanyaan tentang singa - Anak menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul - Anak dapat menyebutkan kembali bentuk dari singa, bagian, dan warna singa - Guru dan anak bernyanyi tentang binatang - Guru menjelaskan cara dan peraturan saat bermain - Guru memperbolehkan anak untuk memilih teman dan permainan yang disukai - Guru membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain 	<p>Menanya</p> <p>Menalar/ menggali informasi</p> <p>Menanya</p> <p>Menalar/ menggali informasi</p> <p>Menyimpulkan informasi</p> <p>Mengkomunikasi kan</p>
	Pijakan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan yang akan 	

	<p>Saat Bermain</p>	<p>digunakan untuk bermain</p> <p>Sentra Persiapan:</p> <p>Ada empat kegiatan bermain untuk anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bermain mengenal lambang bilangan dengan menarik garis mengikuti pola kemudian anak meraba lambang bilangan pada media papan raba. 2. Guru mengacak jumlah singa yang ada pada gambar kemudian anak mengurutkan gambar singa berdasarkan lambang bilangan dengan media papan raba. 3. Anak bermain membedakan antara lambang bilangan enam dan lambang bilangan sembilan. 4. Anak meraba lambang bilangan pada media papan raba kemudian anak menempelkan lambang bilangan berdasarkan yang telah diraba oleh anak. 	
<p>Kegiatan Akhir 30 Menit (09:30-10:00)</p>	<p>Pijakan Setelah Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan alat permainan - Guru meminta anak untuk duduk melingkar kembali - Guru menanyakan kepada anak tentang kegiatan bermain yang baru dilakukan oleh anak - Menceritakan pengalaman saat bermain - Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karyanya dan memajang hasil karya anak 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengulang pembelajaran hari ini - Guru menjelaskan pembelajaran selanjutnya 	
Penutup 30 Menit	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan 	

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	1.3 Percaya kepada Allah dan nabiNya 3.3 Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) 4.2 Berdoa sebelum pembelajaran 3.4 Berdoa sesudah pembelajaran 4.2 Mengikuti kegiatan beribadah				
FISIK MOTORIK 2.1, 4.3	2.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3 Mampu meperagakan jalan singa				
KOGNITIF 2.2, 3.6, 4.6, 3.8	2.3 Bertanya ketika diberikan materi oleh guru 3.7 Mengenal binatang yang hidup di hutan 4.6 Mengetahui bentuk, bagian, dan warna binatang singa 3.8 Mampu mengetahui bagian, bentuk, dan warna singa				
SOSIAL EMOSIONAL 2.6, 2.7, 2.10,	2.6 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat kegiatan 2.7 Menunjukkan sikap yang baik menunggu				

2.11, 2.12	giliran saat bermain 2.10 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek 2.11 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan teman 2.12 Memiliki perilaku yang bertanggung jawab saat bermain				
BAHASA 3.10, 4.10, 3.12,	3.10 Memahami apa yang disampaikan oleh guru 4.10 Menunjukkan kemampuan ketika menyimak dan membaca bilangan 1-10 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (bernyanyi lambang bilangan)				
SENI 3.15, 4.15	3.15 Menjiplak singa dan mewarnainya 4.15 Memajang gambar singa				

Mengetahui,
Guru Kelas A

Banda Aceh, 17 November 2018
Peneliti

Rahmiati, A. Ma. Pd.

Fitria

(R P P H)

TK ALIFBA 1 ISKANDAR MUDA BANDA ACEH

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Binatang/ Binatang Hutan (Jerapah)

Kelompo/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 12/ 3

Sentra : Persiapan

Pertemuan : 3

Tujuan :

- Anak dapat menghargai ciptaan tuhan
- Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang binatang hutan (jerapah)
- Anak dapat mengenal bentuk jerapah, bagian-bagian jerapah dan makanan jerapah
- Anak dapat mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media papan raba
- Anak dapat menciptakan berbagai karya
- Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
- Anak sabar menunggu giliran

Media : Papan raba, kertas, gambar beruangpensil, spidol, pensil warna, lem. .

Sumber : Buku cerita, laptop

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya kepada Allah dan nabiNya • Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum pembelajaran

		<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sesudah pembelajaran • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, 3.6, 4.6, 3.8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal binatang yang hidup di hutan • Bertanya ketika diberikan materi oleh guru • Mengetahui bentuk, bagian, dan warna dari bintang jerapah
SOSIAL EMOSIONAL	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan main • Memilih permainan sesuai dengan permainan
BAHASA	3.10, 4.10, 3.12, 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan apa yang diketahui tentang binatang hutan • Menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan oleh guru
SENI	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak jerapah dan mewarnainya • Memajangkan karya yang telah dibuat

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan 30 Menit (08:00-08:30)	Kegiatan Awal	Cycle time: <ul style="list-style-type: none"> - Gerak dan Lagu - Salam, doa, bertukar kabar, berdialog, dan bernyanyi - Bermain suku kata - Mengulanghafalansuratpendek 	
Kegiatan Inti 60 Menit (08:30-09:30)	Pijakan Sebelum Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukantemahariini - Tanya jawabtentang binatang dan anak menyebutkan binatang-binatang yang hidup di hutan yang diketahuinya 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru memperlihatkan gambar jerapah - Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang gambar jerapah - Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak bagaimana bentuk dari jerapah, bagian-bagian jerapah, warna jerapah, dan makanan jerapah) - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/ menggali informasi mengenai "jerapah" - Guru memberikan pertanyaan tentang jerapah - Anak menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul - Anak dapat menyebutkan kembali bentuk, bagian, warna, dan makanan jerapah - Guru dan anak bernyanyi tentang binatang jerapah - Guru menjelaskan cara dan peraturan saat bermain - Guru memperbolehkan anak untuk 	<p>Mengamati</p> <p>Menanya</p> <p>Menanya</p> <p>Menalar/ menggali informasi</p> <p>Menanya</p> <p>Menalar/ menggali informasi</p> <p>Menyimpulkan informasi</p> <p>Mengkomunikasikan</p>
--	--	---	--

		<p>memilih teman dan permainan yang disukai</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain 	
	<p>Pijakan Saat Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan yang akan digunakan untuk bermain <p>Sentra Persiapan:</p> <p>Ada empat kegiatan bermain untuk anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menarik garis putus-putus lalu di gunting dan ditempelkan dimedia papan raba. 2. Anak meraba lambang bilangan pada media papan raba kemudian anak mengasir lambang bilangan yang telah diraba oleh anak. 3. Anak menghitung jumlah binatang yang ada di gambar binatang jerapah kemudian ditempelkan dimedia papan raba. 4. Anak mewarnai lambang bilangan 1-10 dan kemudian menghitungnya. 	
<p>Kegiatan Akhir 30 Menit (09:30-10:00)</p>	<p>Pijakan Setelah Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan alat permainan - Guru meminta anak untuk duduk melingkar kembali - Guru menanyakan kepada anak tentang kegiatan bermain yang baru dilakukan oleh anak - Menceritakan pengalaman saat bermain - Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karyanya dan memajang hasil karya anak - Guru mengulang pembelajaran hari ini 	

		- Guru menjelaskan pembelajaran selanjutnya	
Penutup 30 Menit	Kegiatan akhir	- Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan	

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	1.4 Percaya kepada Allah dan nabiNya 3.5 Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) 4.3 Berdoa sebelum pembelajaran 3.6 Berdoa sesudah pembelajaran 4.2 Mengikuti kegiatan beribadah				
FISIK MOTORIK 2.1, 4.3	2.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3 Mampu meperagakan jalan jerapah				
KOGNITIF 2.2, 3.6, 4.6, 3.8	2.4 Bertanya ketika diberikan materi oleh guru 3.8 Mengenal binatang yang hidup dihutan 4.6 Mengetahui bentuk, bagian, warna, dan makanan binatang jerapah 3.8 Mampu mengetahui bagian, bentuk, warna, makanan jerapah				
SOSIAL EMOSIONAL 2.6, 2.7, 2.10, 2.11, 2.12	2.6 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat kegiatan 2.7 Menunjukkan sikap yang baik menunggu giliran saat bermain				

	<p>2.10 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek</p> <p>2.11 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan teman</p> <p>2.12 Memiliki perilaku yang bertanggung jawab saat bermain</p>				
<p>BAHASA</p> <p>3.10, 4.10, 3.12,</p>	<p>3.10 Memahami apa yang disampaikan oleh guru</p> <p>4.10 Menunjukkan kemampuan ketika menyimak dan membaca bilangan 1-10</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (bernyanyi lambang bilangan)</p>				
<p>SENI</p> <p>3.15, 4.15</p>	<p>3.15 Menjiplak jerapah dan mewarnainya</p> <p>4.15 Memajang gambar jerapah</p>				

Mengetahui,
Guru Kelompok A

Banda Aceh, 21 November 2018
Peneliti

Rahmiati, A. Ma. Pd.

Fitria

(R P P H)

TK ALIFBA 1 ISKANDAR MUDA BANDA ACEH

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Binatang/ Binatang Hutan (Gajah)

Kelompo/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 12/ 6

Sentra : Persiapan

Pertemuan : 4

Tujuan :

- Anak dapat menghargai ciptaan tuhan
- Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang binatang hutan (gajah)
- Anak dapat mengenal bentuk jerapah, bagian-bagian jerapah dan makanan jerapah
- Anak dapat mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media papan raba
- Anak dapat menciptakan berbagai karya
- Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
- Anak sabar menunggu giliran

Media : Papan raba, kertas, gambar beruangpensil, spidol, pensil warna, lem. .

Sumber : Buku cerita, laptop

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya kepada Allah dan nabiNya • Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum pembelajaran

		<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sesudah pembelajaran • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, 3.6, 4.6, 3.8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal binatang yang hidup di hutan • Bertanya ketika diberikan materi oleh guru • Mengetahui bentuk dan bagian-bagian dari gajah
SOSIAL EMOSIONAL	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan main • Memilih permainan sesuai dengan permainan
BAHASA	3.10, 4.10, 3.12, 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan apa yang diketahui tentang binatang hutan • Menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan oleh guru
SENI	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar gajah dengan pensil dan mewarnainya • Memajangkan karya yang telah dibuat

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan 30 Menit (08:00-08:30)	Kegiatan Awal	Cycle time: <ul style="list-style-type: none"> - Gerak dan Lagu - Salam, doa, bertukar kabar, berdialog, dan bernyanyi - Bermain suku kata - Mengulanghafalansuratpendek 	
Kegiatan Inti 60 Menit (08:30-09:30)	Pijakan Sebelum Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukantemahariini - Tanya jawabtentang binatang dan anak menyebutkan binatang-binatang yang hidup di hutan yang diketahuinya 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru memperlihatkan gambar gajah - Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang gambar gajah - Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak bagaimana bentuk dan bagian-bagian dari gajah) - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/ menggali informasi mengenai "gajah" - Guru memberikan pertanyaan kepada anak mengenai binatang gajah - Anak menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul - Anak dapat menyebutkan kembali bentuk, dan bagian-bagian dari binatang gajah - Guru dan anak bernyanyikan sajak binatang gajah dan memperagakan gajah berjalan - Guru menjelaskan cara dan peraturan saat bermain - Guru memperbolehkan anak untuk 	<p>Mengamati</p> <p>Menanya</p> <p>Menanya</p> <p>Menalar/ menggali informasi</p> <p>Menanya</p> <p>Menalar/ menggali informasi</p> <p>Menyimpulkan informasi</p> <p>Mengkomunikasikan</p>
--	--	--	--

		<p>memilih teman dan permainan yang disukai</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain 	
	<p>Pijakan Saat Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan yang akan digunakan untuk bermain <p>Sentra Persiapan:</p> <p>Ada empat kegiatan bermain untuk anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bermain mengenal lambang bilangan dengan cara menghitung stik es krim kemudian anak mencocokkan lambang bilangan pada media papan raba. 2. Anak mengenal lambang bilangan dengan gambar jumlah binatang, kemudian anak meraba lambang bilangan yang ada pada media papan raba, dan guru menanyakan kepada anak lambang bilangan dengan nyanyian. 3. Anak bermain menyusun lambang bilangan satu sampai sepuluh dan kemudian anak menyusun lambang bilangan dengan cara terbalik yaitu lambang bilangan sepuluh sampai dengan satu. 4. Anak bermain mengenal lambang bilangan dengan terdiri dari tiga kelompok yaitu berupa satu anak yang meraba lambang bilangan dan anak lainnya menyusun stik es krim dengan dengan jumlah yang telah diraba oleh anak. 	

<p>Kegiatan Akhir 30 Menit (09:30-10:00)</p>	<p>Pijakan Setelah Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan alat permainan - Guru meminta anak untuk duduk melingkar kembali - Guru menanyakan kepada anak tentang kegiatan bermain yang baru dilakukan oleh anak - Menceritakan pengalaman saat bermain - Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karyanya dan memajang hasil karya anak - Guru mengulang pembelajaran hari ini - Guru menjelaskan pembelajaran selanjutnya 	
<p>Penutup 30 Menit</p>	<p>Kegiatan akhir</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan 	

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
<p>NAM 1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2</p>	<p>1.5 Percaya kepada Allah dan nabiNya 3.7 Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) 4.4 Berdoa sebelum pembelajaran 3.8 Berdoa sesudah pembelajaran 4.2 Mengikuti kegiatan beribadah</p>				
<p>FISIK MOTORIK</p>	<p>2.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan</p>				

2.1, 4.3	4.3 Mampu meperagakan cara berjalannya gajah dan sambil meniru suara gajah				
KOGNITIF 2.2, 3.6, 4.6, 3.8	2.5 Bertanya ketika diberikan materi oleh guru 3.9 Mengenal binatang yang hidup di hutan 4.6 Mengetahui bentuk, dan bagian-bagian dari gajah 3.8 Mampu mengetahui bentuk dan bagian-bagian dari gajah				
SOSIAL EMOSIONAL 2.6, 2.7, 2.10, 2.11, 2.12	2.6 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat kegiatan 2.7 Menunjukkan sikap yang baik menunggu giliran saat bermain 2.10 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek 2.11 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan teman 2.12 Memiliki perilaku yang bertanggung jawab saat bermain				
BAHASA 3.10, 4.10, 3.12,	3.10 Memahami apa yang disampaikan oleh guru 4.10 Menunjukkan kemampuan ketika menyimak dan membaca bilangan 1-10 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (bernyanyi lambang bilangan)				
SENI 3.15, 4.15	3.15 Menjiplak gajah dan mewarnainya 4.15 Memajang hasil karya gambar gajah				

Mengetahui,
Guru Kelompok A

Banda Aceh, 24 November 2018
Peneliti

Rahmiati, A. Ma. Pd.

Fitria

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Sekolah : TK AlifBa
 Kelas/ Semester : A/ I
 Waktu :
 Nama Guru : Fitria
 Nama Observer : Fitria Hafiza

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti tidak baik
2. Berarti kurang baik
3. Berarti cukup baik
4. Berarti baik
5. Berarti sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
A.	Kegiatan Awal						
1.	Penyambutan kegiatan pagi		✓				
2.	Circle Time: Salam, doa, dan bertukar kabar					✓	
3.	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari				✓		
4.	Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemaren		✓				
5.	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita		✓				
B.	Kegiatan Inti						
	Model Sentra:						
	Pijakan Sebelum Bermain:						
6.	Penjelasan tema			✓			

7.	Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan			✓	
8.	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain			✓	
	Pijakan Saat Bermain:				
9.	Menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu				✓
10.	Memperkenalkan media papan raba kepada anak				✓
11.	Memberitahukan kepada anak cara penggunaan media papan raba				✓
12.	Memperkenalkan lambang bilangan kepada anak dengan menggunakan media papan raba		✓		
13.	Mengintruksikan pada anak untuk menggunakan media papan raba dan menyebutkan lambang bilangan yang telah diraba oleh anak			✓	
14.	Guru dan anak menyanyikan lagu bilangan			✓	
15.	Mengintruksikan kembali lambang-lambang bilangan 1-10	✓			
	Pijakan Setelah Bermain:				
16.	Mengintruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain	✓			
17.	Mengintruksikan pada anak pengalaman selama bermain		✓		
18.	Mengintruksikan kepada anak untuk menceritakan perasaan anak saat bermain	✓			
19.	Mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu	✓			
C.	Kegiatan Penutup				
20.	Bernyanyi, salam, dan berdoa	✓			
21.	Memberitahukan pembelajaran untuk besok	✓			

Keterangan:

Skor 1 = Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

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

Banda Aceh, 14 November 2018
Pengamat,



Fitria Hafiza

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Sekolah : TK AlifBa

Kelas/ Semester : A/ I

Waktu :

Nama Guru : Fitria

Nama Observer : Fitria Hafiza

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti tidak baik
2. Berarti kurang baik
3. Berarti cukup baik
4. Berarti baik
5. Berarti sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
A. Kegiatan Awal							
1.	Penyambutan kegiatan pagi			✓			
2.	Circle Time: Salam, doa, dan bertukar kabar					✓	
3.	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari				✓		
4.	Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemaren			✓			
5.	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita			✓			
B. Kegiatan Inti							
Model Sentra:							
Pijakan Sebelum Bermain:							
6.	Penjelasan tema				✓		

7.	Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan			✓	
8.	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain			✓	
Pijakan Saat Bermain:					
9.	Menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu			✓	
10.	Memperkenalkan media papan raba kepada anak			✓	
11.	Memberitahukan kepada anak cara penggunaan media papan raba			✓	
12.	Memperkenalkan lambang bilangan kepada anak dengan menggunakan media papan raba			✓	
13.	Mengintruksikan pada anak untuk menggunakan media papan raba dan menyebutkan lambang bilangan yang telah diraba oleh anak			✓	
14.	Guru dan anak menyanyikan lagu bilangan			✓	
15.	Mengintruksikan kembali lambang-lambang bilangan 1-10	✓			
Pijakan Setelah Bermain:					
16.	Mengintruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain	✓			
17.	Mengintruksikan pada anak pengalaman selama bermain			✓	
18.	Mengintruksikan kepada anak untuk menceritakan perasaan anak saat bermain		✓		
19.	Mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu	✓			
C. Kegiatan Penutup					
20.	Bernyanyi, salam, dan berdoa			✓	
21.	Memberitahukan pembelajaran untuk besok			✓	

Keterangan:

Skor 1 = Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 17 November 2018
Pengamat,



Fitria Hafiza

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Sekolah : TK AlifBa
 Kelas/ Semester : A/ I
 Waktu :
 Nama Guru : Fitria
 Nama Observer : Fitria Hafiza

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti tidak baik
2. Berarti kurang baik
3. Berarti cukup baik
4. Berarti baik
5. Berarti sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
A.	Kegiatan Awal						
1.	Penyambutan kegiatan pagi				✓		
2.	Circle Time: Salam, doa, dan bertukar kabar					✓	
3.	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari					✓	
4.	Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemaren				✓		
5.	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita				✓		
B.	Kegiatan Inti						
	Model Sentra:						
	Pijakan Sebelum Bermain:						
6.	Penjelasan tema				✓		

7.	Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan					✓
8.	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain					✓
Pijakan Saat Bermain:						
9.	Menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu					✓
10.	Memperkenalkan media papan raba kepada anak					✓
11.	Memberitahukan kepada anak cara penggunaan media papan raba					✓
12.	Memperkenalkan lambang bilangan kepada anak dengan menggunakan media papan raba				✓	
13.	Mengintruksikan pada anak untuk menggunakan media papan raba dan menyebutkan lambang bilangan yang telah diraba oleh anak					✓
14.	Guru dan anak menyanyikan lagu bilangan				✓	
15.	Mengintruksikan kembali lambang-lambang bilangan 1-10				✓	
Pijakan Setelah Bermain:						
16.	Mengintruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain					✓
17.	Mengintruksikan pada anak pengalaman selama bermain					✓
18.	Mengintruksikan kepada anak untuk menceritakan perasaan anak saat bermain					✓
19.	Mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu					✓
C. Kegiatan Penutup						
20.	Bernyanyi, salam, dan berdoa					✓
21.	Memberitahukan pembelajaran untuk besok					✓

Keterangan:

Skor 1= Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

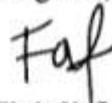
.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 21 November 2018
Pengamat,



Fitria Hafiza

LEBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Sekolah : TK AlifBa
 Kelas/ Semester : A/ I
 Waktu :
 Nama Guru : Fitria
 Nama Observer : Fitria Hafiza

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti tidak baik
2. Berarti kurang baik
3. Berarti cukup baik
4. Berarti baik
5. Berarti sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
A.	Kegiatan Awal						
1.	Penyambutan kegiatan pagi				✓		
2.	Circle Time: Salam, doa, dan bertukar kabar					✓	
3.	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari					✓	
4.	Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemaren					✓	
5.	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita					✓	
B.	Kegiatan Inti						
	Model Sentra:						
	Pijakan Sebelum Bermain:						
6.	Penjelasan tema					✓	

7.	Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan					✓
8.	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain					✓
Pijakan Saat Bermain:						
9.	Menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu					✓
10.	Memperkenalkan media papan raba kepada anak					✓
11.	Memberitahukan kepada anak cara penggunaan media papan raba					✓
12.	Memperkenalkan lambang bilangan kepada anak dengan menggunakan media papan raba					✓
13.	Mengintruksikan pada anak untuk menggunakan media papan raba dan menyebutkan lambang bilangan yang telah diraba oleh anak					✓
14.	Guru dan anak menyanyikan lagu bilangan					✓
15.	Mengintruksikan kembali lambang-lambang bilangan 1-10					✓
Pijakan Setelah Bermain:						
16.	Mengintruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain					✓
17.	Mengintruksikan pada anak pengalaman selama bermain					✓
18.	Mengintruksikan kepada anak untuk menceritakan perasaan anak saat bermain					✓
19.	Mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu					✓
C. Kegiatan Penutup						
20.	Bernyanyi, salam, dan berdoa				✓	
21.	Memberitahukan pembelajaran untuk besok					✓

Keterangan:

Skor 1 = Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

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

Banda Aceh, 24 November 2018

Pengamat,



Fitria Hafiza

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema : Tanaman
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis : Fitria
Validator : Putri Rahmu
Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi RPPH yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Identitas sekolah dalam RPPH memenuhi aspek			✓
	1. Tema Pembelajaran			✓

	2. Kelompok usia			✓
	3. Alokasi waktu			✓
	RPPH memuat:			
	1. Kompetensi dasar	✓		
	2. Indikator	✓		
	3. Tujuan pembelajaran			✓
	4. Materi ajar	✓		
	5. Model/ pendekatan/ metode teknik pembelajaran			✓
	6. Kegiatan pembelajaran			✓
	7. Alat/ bahan/ sumber belajar			✓
	8. penilaian	✓		
	RPPH telah mengkomodasi kompetensi, indikator, penilaian, dan alokasi waktu:			
	1. indikatornya mengacu pada kompetensi dasar	✓		
	2. kesesuaian indikator dengan alokasi waktu	✓		
	3. indikator dapat dan mudah diukur	✓		
	4. indikator mengandung kata-kata kerja operasional	✓		
	5. penilaian pembelajaran tepat	✓		
	RPPH sudah mencerminkan:			
	1. langkah-langkah pembelajaran model sentra persiapan:			
	a) Pijakan sebelum bermain			✓
	b) Pijakan saat bermain			✓
	c) Pijakan setelah bermain			✓

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D
		✓	

Keterangan:

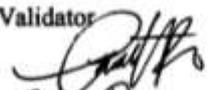
- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

- Masukkan Bunyi KD & lembar penilaian.
 ➤ Tambahkan Indikator pencapaian pada RPPH.
 ➤ Masukkan Materi sesuai KI & KD

Banda Aceh, 5 November 2018

Validator


 (.Putri...Rahmi.....)

**LEMBAR VALIDASI
AKTIFITAS GURU**

Tema : Tanaman
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis : Fitria
Validator : Putri Rahmu
Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen aktifitas guru yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	FORMAT			
	1. Sistem penomoran jelas		✓	
	2. Pengaturan tata letak			✓
	3. Jenis dan ukuran huruf			✓
II	ISI			
	1. Kebenaran isi			✓
	2. Kegiatan guru dirumuskan secara jelas			✓
	3. Kesesuaian dengan alokasi waktu			✓
	4. Kelayakan sebagai perangkat belajar *			✓
III	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa		✓	✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat		✓	
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan		✓	

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

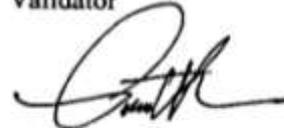
- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

- 1.) Perbaiki sistem penomoran pada instrumen
- 2.) Tambahkan keterangan waktu yang harusnya dibelakan guru.
- 3.) Kata guru dapat dihilangkan karena lembar aktifitas guru sudah pasti kegiatan guru yg dipantau.

Banda Aceh,

Validator



(..Putri...Rahmi.....)

LEMBAR VALIDASI
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN

Tema : Tanaman
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis : Fitria
Validator : Putri Rahma
Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen observasi kemampuan mengenal lambang bilangan yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Kesesuaian dengan kisi-kisi penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan			✓
2.	Kesesuaian dengan sistem penskoran		✓	
3.	Kemudahan mencerita kriteria/ indikator penilaian			✓
4.	Kesesuaian indikator dengan kemampuan anak			✓
5.	Pemaparan kriteria indikator yang logis			✓
6.	Penggunaan bahasa yang benar			✓
7.	Keberanan pemahaman indikator		✓	

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B/	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

- Perbaiki kriteria penilaian dengan skala.
- Perbaiki sistem penomoran & Struktur bahasa pada butir instrumen.
- Identitas subjek.

Banda Aceh, 5 November 2018

Validator



(...Putri Rohani...)

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema : Binatang
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis : Fitria
Validator : Rohmiati
Pekerja Validator : Guru kelas

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi RPPH yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Identitas sekolah dalam RPPH memenuhi aspek			✓
	1. Tema Pembelajaran			✓
	2. Kelompok usia			✓
	3. Alokasi waktu			✓
	RPPH memuat:			✓
	1. Kompetensi dasar			✓
	2. Indikator			✓
	3. Tujuan pembelajaran			✓
	4. Materi-ajar			✓
	5. Model/ pendekatan/ metode teknik pembelajaran			✓
	6. Kegiatan pembelajaran			✓
	7. Alat/ bahan/ sumber belajar			✓
	8. Penilaian			✓
	RPPH telah mengkomodasi kompetensi, indikator, penilaian, dan alokasi waktu:			✓
	1. indikatornya mengacu pada kompetensi dasar			✓
	2. kesesuaian indikator dengan alokasi waktu			✓
	3. indikator dapat dan mudah diukur			✓
	4. indikator mengandung kata-kata kerja operasional			✓
	5. penilaian pembelajaran tepat			✓
	RPPH sudah mencerminkan:			✓
	1. langkah-langkah pembelajaran model sentra persiapan:			✓
	a) Pijakan sebelum bermain			✓
	b) Pijakan saat bermain			✓
	c) Pijakan setelah bermain			✓

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
C : Dapat digunakan dengan revisi besar
D : Belum dapat digunakan

Saran:

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

Banda Aceh,

Validator


(Rahmiati A.M.A.....)

**LEMBAR VALIDASI
AKTIFITAS GURU**

Tema : Binatang
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis : Fitria
Validator : Rahmiah
Pekerja Validator : Guru kelas

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen aktifitas guru yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	FORMAT			
	1. Sistem penomoran jelas			✓
	2. Pengaturan tata letak			✓
	3. Jenis dan ukuran huruf			✓
II	ISI			
	1. Kebenaran isi			✓
	2. Kegiatan guru dirumuskan secara jelas			✓
	3. Kesesuaian dengan alokasi waktu			✓
	4. Kelayakan sebagai perangkat belajar			✓
III	BAHASA			✗
	1. Kebenaran tata bahasa			✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			✓
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			✓

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

—
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh,

Validator



(Rahmawati A. M. A.)

LEMBAR VALIDASI
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN

Tema : Binatang
Semester : Ganjil
Kurikulum : K13
Penulis : Fitria
Validator : Eduniati
Pekerja Validator : Guru kelas

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen observasi kemampuan mengenal lambang bilangan yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Kesesuaian dengan kisi-kisi penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan			✓
2.	Kesesuaian dengan sistem penskoran			✓
3.	Kemudahan mencerita kriteria/ indikator penilaian			✓
4.	Kesesuaian indikator dengan kemampuan anak			✓
5.	Pemaparan kriteria indikator yang logis			✓
6.	Penggunaan bahasa yang benar			✓
7.	Kebenaran pemahaman indikator			✓

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

—
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh,

Validator



(.....*Rahmawati A. Ma.*.....)

Saran:

—
.....
.....
.....
.....

Banda Acch,

Validator



(*Rahmawati A. ma.*.....)

FOTO PENELITIAN TK ALIFBA 1 ISKANDAR MUDA



Dokumentasi saat anak senam pagi



Dokumentasi saat anak didalam kelas



Dokumentasi ketika dalam bentuk Lingkaran



Anak sedang membilang satu sampai sepuluh



Anak sedang mendengarkan instruksi



Anak sedang mengenal konsep bilangan



Anak sedang mengenal lambang bilangan



Anak sedang meraba angka dengan papan raba

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Fitria
2. NIM : 140210035
3. Tempat/Tanggal Lahir : Desa Kedai/11 Juli 1995
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Status : Belum Kawin
8. Pekerjaan : Mahasiswi
9. Alamat : Desa Kedai, Dusun Trieng Mueduroe, Kec. Manggeng, Kab. Aceh Barat Daya
10. Email : fitriaf794595@gmail.com

11. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Nyak Kob
 - b. Ibu : Mardani
 - c. Pekerjaan Ayah : Petani
 - d. Pekerjaan Ibu : IRT
 - e. Alamat : Desa Kedai, Dusun Trieng Mueduroe, Kec. Manggeng, Kab. Aceh Barat Daya

12. Riwayat Pendidikan
 - a. SDN 3 Manggeng : Lulus 2007
 - b. MTSN Manggeng : Lulus 2010
 - c. SMAN 1 Manggeng : Lulus 2013
 - d. Perguruan Tinggi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 26 Januari 2019
Penulis,

Fitria
NIM.140210035