

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA KARTU UNO TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK BINA BARU**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**SAPUTRI BAHRIYANTI
NIM. 170210014
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022 M/ 1443 H**

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA KARTU UNO TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK BINA BARU**

SKRIPSI

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

Oleh:

SAPUTRI BAHRIYANTI

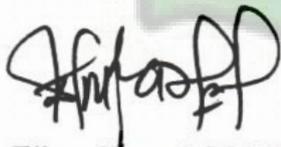
NIM. 170210014

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Zikra Havati, M. Pd
NIP. 198410012015032005



Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA KARTU UNO TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK BINA BARU**

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 (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

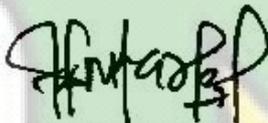
Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 27 Juli 2022 M
28 Dzulhijjah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,

Sekretaris,



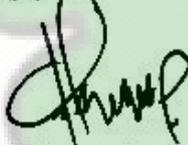
Zikra Hayati, M. Pd
NIP. 198410012015032005



Hijriati, M. Pd. I
NIP. 199107132019032013

Penguji I,

Penguji II,

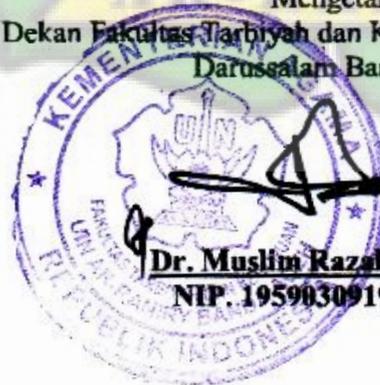


Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016



Faizatul Faridy, M. Pd
NIP. 199011252019032019

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



Dr. Muslim Razali, SH, M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Saputri Bahriyanti
NIM : 170210014
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi ini saya :

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melakukan pembuktian dan dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya memang melanggar Skripsi ini, maka saya siap dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 19 September 2022
Yang Menyatakan,



Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014



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

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 1602 /Un.08/Kp.PIAUD/07 /2022

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

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

Nama : Saputri Bahriyanti
Nim : 170210014
Pembimbing 1 : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing 2 : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 26%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Banda Aceh, 26 Juli 2022
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

ABSTRAK

Nama : Saputri Bahriyanti
NIM : 170210014
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
Judul : Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru
Tebal Skripsi : 67 Halaman
Pembimbing I : Zikra Hayati, M. Pd
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M. Pd
Kata Kunci : Media Kartu Uno, Mengenal Angka

Kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun dapat dilihat dari kemampuan anak dalam membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Bina Baru terlihat masih kurang dalam menstimulus anak mengenal angka, anak hanya kenal dengan bunyi angka tetapi masih sulit dalam membedakan antara pengucapan dengan penulisan lambang bilangan angka, sebagian anak belum berurutan pada saat menyebut angka 1-10. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru. Rancangan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Bina Baru, dan sampel yang digunakan adalah *random sampling* di kelas A1 yang berjumlah 8 anak. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi untuk melihat pengaruh penerapan media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu uno berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak. Dapat dilihat pada hasil uji hipotesis dengan jenis uji *Independent Sampel T-Test* diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ artinya bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kepada ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Yang mana telah menganugerahkan nikmat sehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Kartu UNO Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru”** dengan sebaik mungkin. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana srata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.

Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan penerangan kepada seluruh umat-Nya sampai saat sekarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk kesempurnaan di masa mendatang. Penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya, yakni kepada :

1. Ibu Zikra Hayati, M. Pd Selaku Pembimbing Pertama dan kepada Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd. Selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dra. Aisyah Idris, M. Ag. Selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA. Selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag beserta stafnya yang telah membantu Penulis
5. Ibu Ria Ramadhan, S. Pd. selaku kepala sekolah TK Bina Baru dan Ibu Aja Ona selaku guru kelas A serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu Peneliti dan memberi izin kepada Penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi ini.
6. Para pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam penyelesaian Skripsi ini.

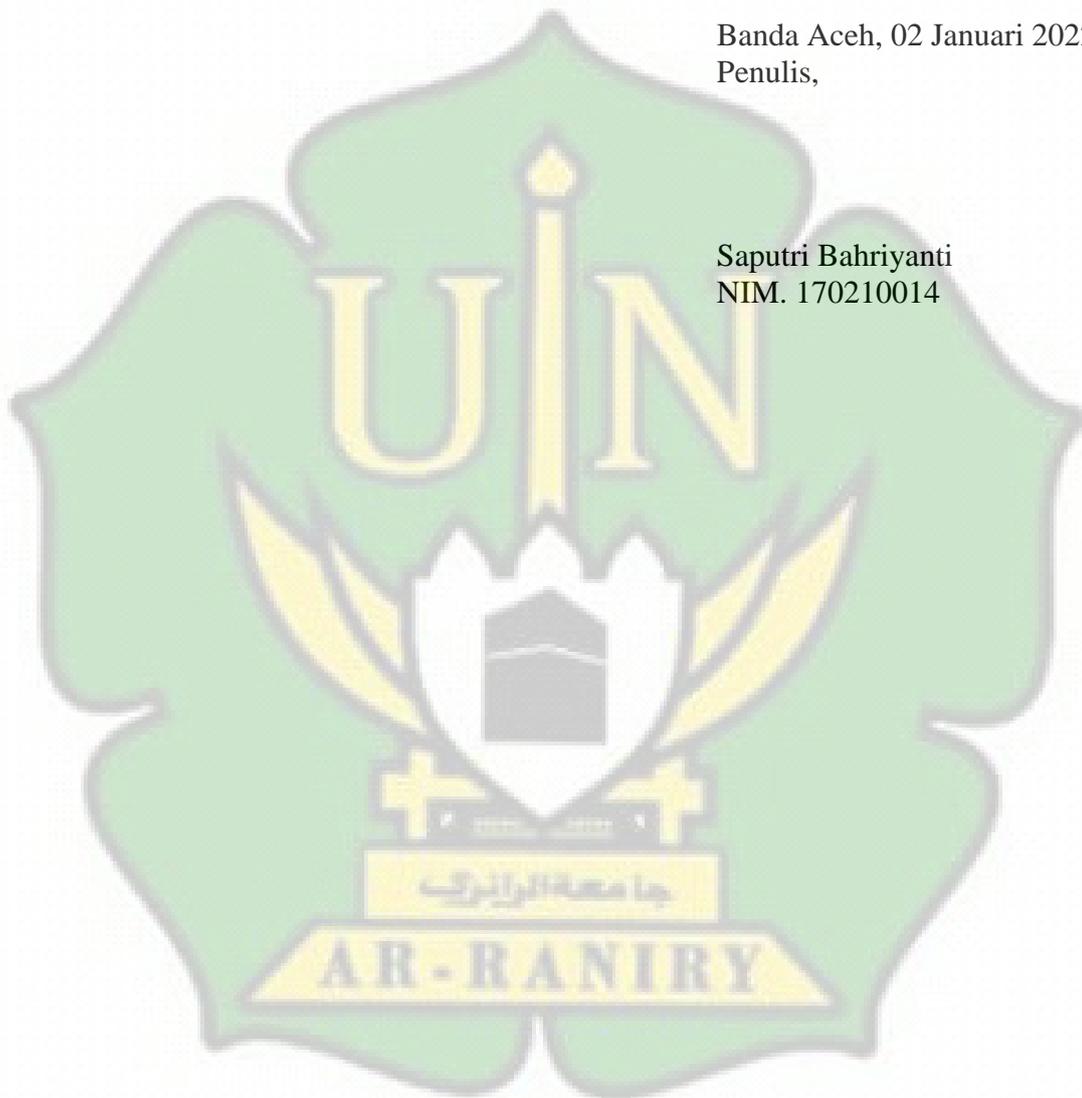
Terimakasih juga Penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu Penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik yang tidak dapat Penulis sebutkan satu-persatu. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, dan kesilapan yang Penulis lakukan dalam menyusun Skripsi. Oleh karena itu, Penulis meminta maaf apabila ada kesalahan dan kekurangan yang dilakukan.

Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat membantu dan menambah wawasan serta pengetahuan bagi pembaca. Akhir kata Penulis mengharapkan semoga Skripsi ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang

membacanya. Semoga Allah berkenan melimpahkan balasan rahmat dan hidayah kepada kita semua. Aamiin Ya Robbal Alamin.

Banda Aceh, 02 Januari 2022
Penulis,

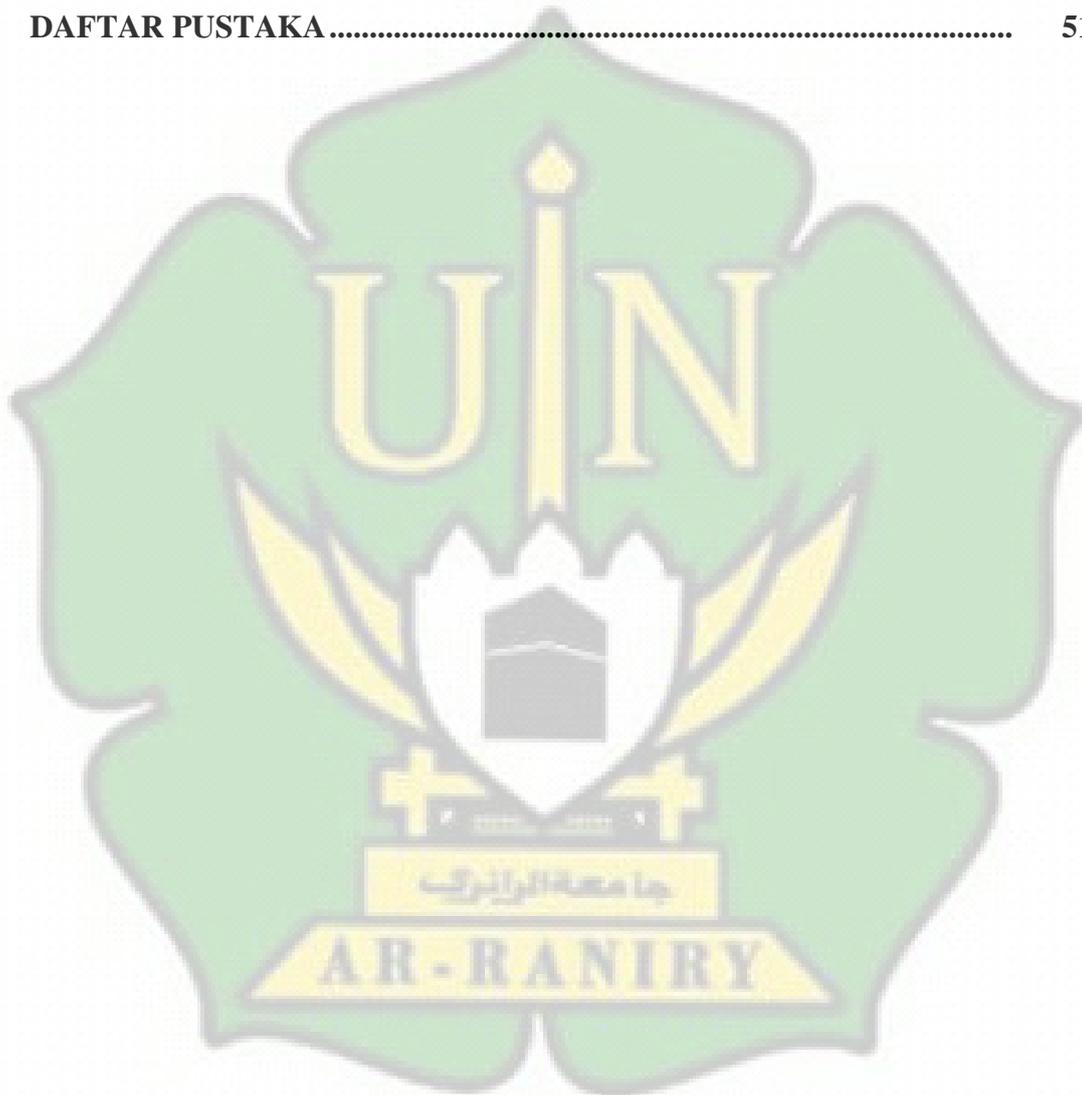
Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014



DAFTAR ISI

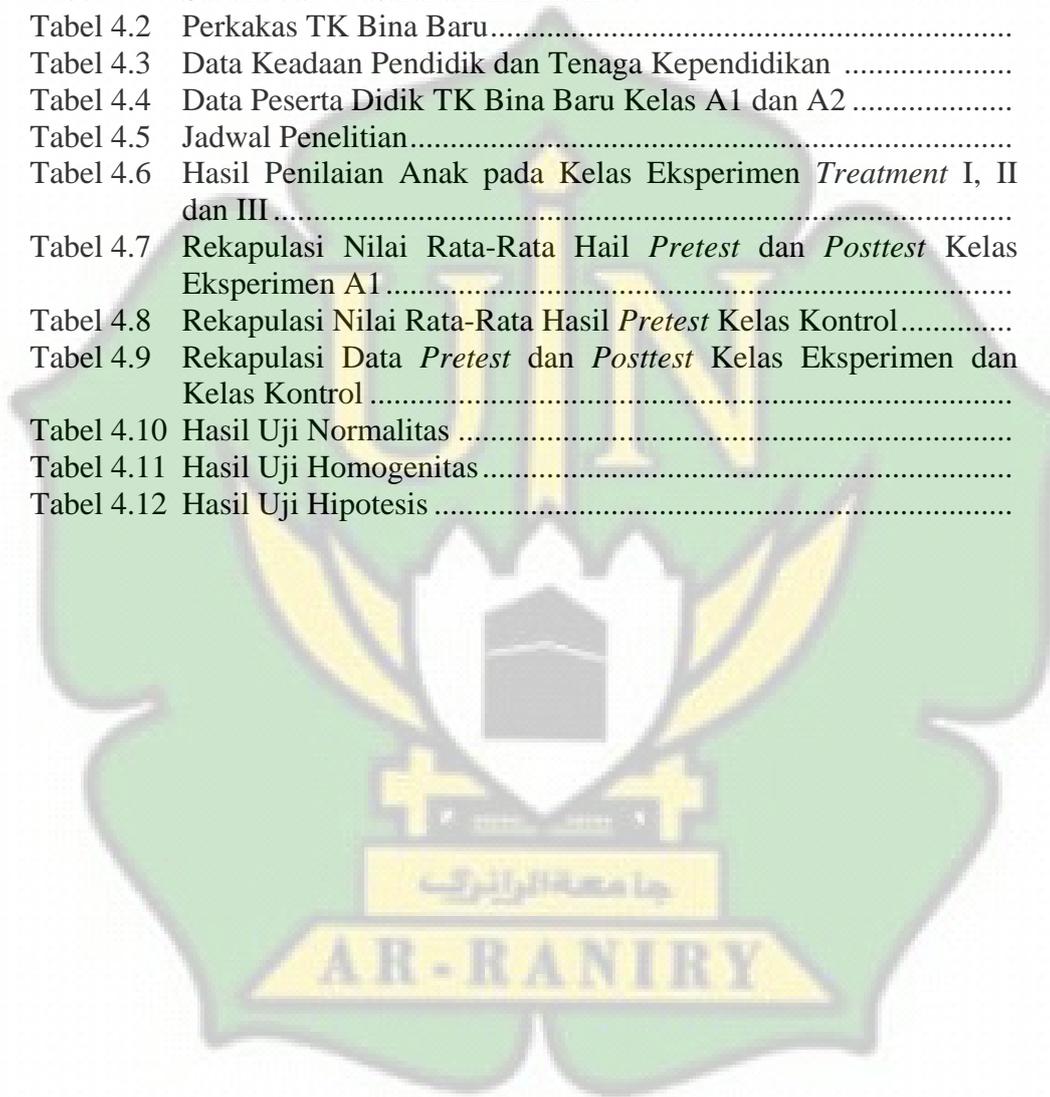
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Penelitian Relevan	7
F. Defenisi Operasional	10
G. Hipotesis Penelitian	11
BAB II : LANDASAN TEORI	12
A. Media Kartu Uno	12
1. Pengertian Media Kartu uno.....	12
2. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	14
3. Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno	15
4. Tahapan Penggunaan Media Kartu Uno.....	16
B. Kemampuan Mengenal Angka	18
1. Definisi Kemampuan Mengenal Angka	18
2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun.....	20
3. Tahapan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun	21
4. Tujuan Mengenal Anak Pada Anak.....	22
5. Indikator Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak	23
BAB III : METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel	26
D. Variabel Penelitian	27
E. Instrumens Penelitian	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	35
B. Pelaksanaan Penelitian	38

C. Pengolahan Analisis Data	42
D. Pembahasan.....	45
BAB V : PENUTUP	49
A. Simpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51



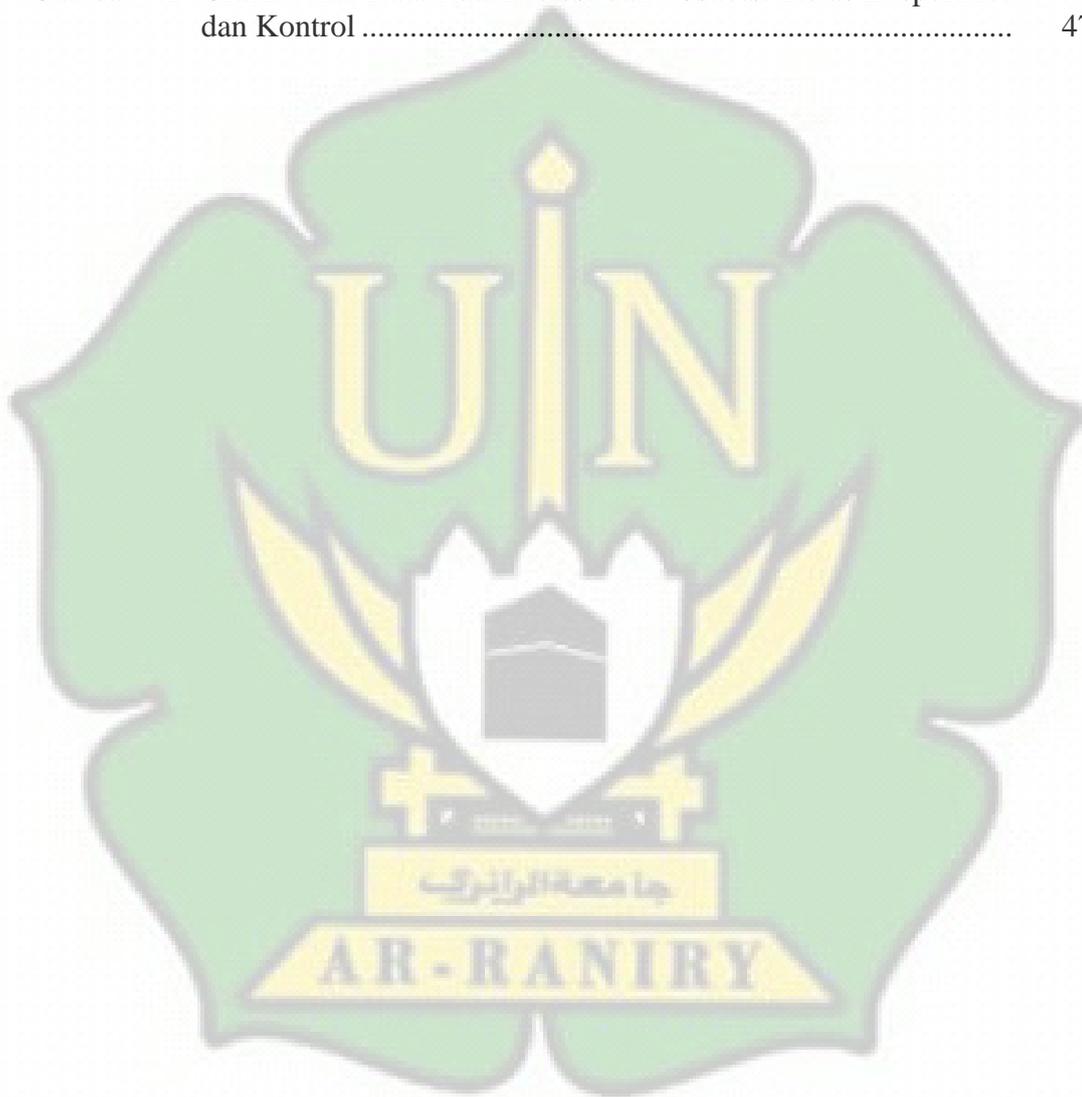
DAFTAR TABEL

Table 3.1	Desain Eksperimen dan Kontrol	26
Tabel 3.2	Kategori Keberhasilan Anak	28
Tabel 3.3	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	29
Tabel 3.4	Rubrik Penilaian Indikator Media Kartu Uno	29
Tabel 4.1	Sarana dan Prasarana TK Bina Baru	36
Tabel 4.2	Perkakas TK Bina Baru	37
Tabel 4.3	Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan	37
Tabel 4.4	Data Peserta Didik TK Bina Baru Kelas A1 dan A2	37
Tabel 4.5	Jadwal Penelitian	38
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Anak pada Kelas Eksperimen <i>Treatment I, II dan III</i>	39
Tabel 4.7	Rekapulasi Nilai Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen A1	39
Tabel 4.8	Rekapulasi Nilai Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	40
Tabel 4.9	Rekapulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	41
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas	42
Tabel 4.11	Hasil Uji Homogenitas	43
Tabel 4.12	Hasil Uji Hipotesis	44



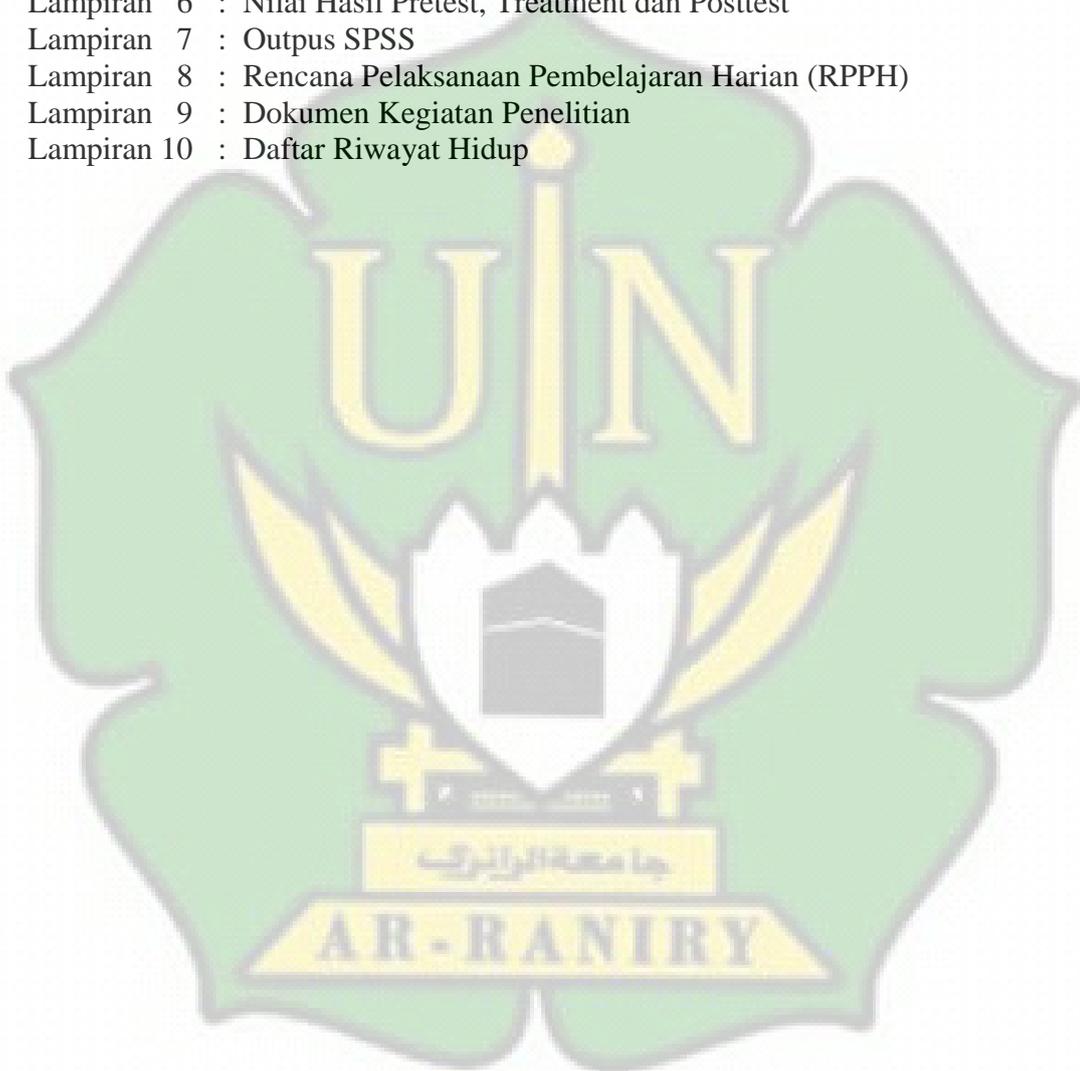
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambar Media Kartu Uno	18
Gambar 4.1	Grafik Nilai Rata-Rata <i>Treatment</i> I, II dan III Kelas Eksperimen	46
Gambar 4.2	Grafik Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	47



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Dekan FTK AR-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Validasi Instumen
- Lampiran 5 : Salah Satu Hasil Penelitian Lembar Observasi Anak
- Lampiran 6 : Nilai Hasil Pretest, Treatment dan Posttest
- Lampiran 7 : Outpus SPSS
- Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 9 : Dokumen Kegiatan Penelitian
- Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.¹

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacunya untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik, motorik, kognitif, bahasa, seni, dan kemandirian.² Proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak sangat bersifat unik karna perkembangan dalam setiap individu berbeda dan beragam sebagai pendidik memberikan upaya untuk membimbing, menstimulus dan mengasuh anak sesuai dengan aspek perkembangannya yang

¹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana 2016), h. 2

² Djoko Adi Walujo dan Anies Listiyowati, *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*, (Depok: Prenadamedia Group, 2017), h. 1-9

saling berhubungan dalam diri anak. Kemampuan kognitif pada anak suatu perbuatan persepsi, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah dalam penyesuaian terhadap objek-objek dilingkungannya. Dalam meningkatkan kemampuan kognitif akan menjadi dasar bagi penugasan terhadap mengenal angka, karena mengenal lambang bilangan angka sangat penting untuk dikuasai oleh anak.

Kemampuan mengenal angka dapat disebut kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak usia dini, dimana kemampuan anak dalam mengenal angka ini diperuntukan sebagai landasan anak sebelum anak mempelajari atau mengenal tentang angka yang lebih rumit. Tadkrotun menjelaskan bahwa angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0, sebagai contoh bilangan 10. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.³ Kemampuan mengenal angka untuk kelompok usia 4-5 tahun, menurut permendiknas 58 Tahun 2009 pengenalan bilangan angka meliputi (mengetahui bilangan dan benda-benda) 1 sampai 10, menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak hanya sekedar menghafal lambang bilangan, namun sudah mengenal bentuk dan makna

³Tadkrotun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), h. 4-5

dari bilangan tersebut dengan baik.⁴ Pentingnya mengenalkan angka pada anak dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam mengenal angka, sehingga anak tidak hanya menyebutkan angka 1-10 saja, melainkan terdapat proses yang bermakna dan menyenangkan agar anak mudah mengingat.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada usia dini terutama usia 4-5 tahun adalah mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Jadi bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri atas angka-angka.⁵ Berkaitan dengan hal tersebut seharusnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka memudahkan anak mengingat lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Bina Baru pada tanggal 15 November 2021 pada anak usia 4-5 tahun terdapat bahwa kemampuan dalam mengenal angka masih rendah. Sebagian besar anak-anak masih belum mengerti tentang bilangan (angka) dan sebagian penyebutan masih belum berurutan dalam menyebutkan angka 1-10. Adapun dalam pelaksanaan pembelajaran mengenal lambang bilangan hanya menggunakan media papan tulis dan menggunakan jari-jari tangan. Pada saat proses pembelajaran anak-anak kesulitan membedakan yang mana penulisan dan pengucapan, karna pelaksanaan dengan menyampaikan pembelajaran dengan jari tangan akan berbeda dengan pembelajaran penulisan angka di papan tulis, sehingga anak-anak tidak paham dan asal-asal menjawab serta sangat sulit membedakan lambang bilangan (angka). Seperti, anak sulit

⁴ Isabella Hasiana, Aniek Wirastania, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A*, Jurnal ISSN, Vol. 69, No. 2, 2017

⁵ Netti Herawati, Bachtiar, *Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Tuban: Hak Cipta, 2018)

membedakan antara angka 6 dengan angka 9. Masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan karna proses penyampaian pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih kurang menarik serta kurangnya media pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan angka pada anak kurang bervariasi membuat anak kurang bersemangat karena masih kesulitan memahami materi proses pembelajaran yang disampaikan guru.

Seharusnya guru memberikan media pembelajaran yang berpusat pada anak yaitu media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak. Dalam mengenal lambang bilangan pada anak, tidak hanya menggunakan tampilan bahasa lisan saja akan tetapi diiringi dengan tampilan model media pembelajaran yang konkrit agar membantu proses pengenalan bilangan atau angka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya cara baru yang harus digunakan dalam mengenal angka untuk anak usia dini dengan menggunakan media kartu uno. Karena media kartu uno bertujuan dalam membantu proses pembelajaran mengenal bilangan.

Menurut Rohrig (2008) Kartu uno merupakan salah satu permainan yang cukup mudah. Permainan kartu uno berasal dari spayol dan bahasa italia yang artinya “satu”. Merupakan sebuah permainan kartu yang dicetak dan dikembangkan oleh Merle Rokbins pada tahun 1971. Media permainan kartu dapat menambah kualitas belajar anak dan penggunaan permainan media kartu mampu menarik minat dan perhatian anak untuk belajar sambil belajar.⁶ Media kartu uno tergolong dalam kriteria yang sangat baik, karena salah satu ciri khas

⁶ Lutvia Agustin, *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Siswa*, JUPE, Vol. 6, No. 3, 2018

yang ada dalam permainan kartu uno terdapat kartu simbol. Agar pembelajaran mengenal angka pada anak usia dini mudah dipahami dan diingat maka perlu hal baru yang akan dihasilkan dalam penelitian ini, yaitu mendeskripsikan pengaruh media kartu uno yang ditujukan pada anak usia 4-5 tahun dengan harapan media kartu uno dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Kartu UNO Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah Penulis uraikan diatas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan pada penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penerapan media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penelitian ini juga mempunyai manfaat untuk pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini berupa pemberian ransangan pengetahuan, dan wawasan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka menggunakan media kartu uno.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Manfaat bagi guru, untuk menambah pengetahuan dan sebagai bahan masukan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui media kartu uno. Serta membantu mengoptimalkan kemampuan mengenal angka pada anak

b. Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan dalam peningkatan kualitas sekolah, serta mendapatkan hasil yang maksimal dan meningkatkan mutu sekolah.

c. Bagi Peneliti

Setelah penelitian ini dilaksanakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan serta informasi dan menjadi bahan referensi bagi peneliti lain.

E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian yang akan diteliti. Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Isabella Hasiana dan Aniek Wirastania, dengan judul penelitian “Mengembangkan Kemampuan

Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu angka merupakan alat bantu yang sangat penting untuk melatih dan memperkuat kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal bilangan. Pada kelompok eksperimen, pembelajaran mengenal angka dilakukan dengan menggunakan media kartu angka, sedangkan pada kelompok kontrol pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas anak ditunjukkan lambang bilangan dan diminta untuk mencari gambar yang sesuai dengan lambang bilangan tersebut. Hasil perhitungan yang dilakukan terhadap kelompok kontrol, disimpulkan bahwa $\text{sig} (0,107) > 0,05$ maka H_0 diterima. Artinya, tidak ada perbedaan pada kelompok ini. Pada kelompok kontrol, pembelajaran mengenal angka 1-10 tidak menggunakan kartu angka. Siswa hanya belajar dengan model pembelajaran yang biasa dilakukan sehari-hari. Sedangkan pada kelompok eksperimen, dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, dapat diartikan bahwa $\text{sig} (0,000) < 0,05$ yang berarti ada perbedaan dalam pengenalan angka dengan menggunakan kartu angka. Dari perbandingan kedua kelompok tersebut, pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan kartu angka membuat anak lebih tertarik dan meningkatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama melihat kemampuan mengenal angka.

Perbedaannya penelitian menggunakan media kartu UNO, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan kartu angka.⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Festin Gustiasih dan Wiwik Widajati, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivistik Bermedia *UNO STACKO* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A”. Tujuan pembelajaran konstruktivistik ini lebih berpusat pada anak dalam mengembangkan kreativitas, cara berpikir yang konkret, mendorong anak mengungkapkan pengetahuannya dilingkungan sekitar dan mengembangkan kemampuan anak untuk mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri. Hasil analisis data yang digunakan peneliti ini yaitu statistik non parametrik dengan rumus uji jenjang *Wilcoxon* karena data yang digunakan bersifat kuantitatif yaitu dalam bentuk angka dan berbentuk ordinal serta jumlah subyek yang digunakan dalam penelitian relatif kecil yaitu < 30 sampel. Berkaitan hasil *Wilcoxon* diperoleh $T_{hitung} = 0 < T_{tabel} = 25$. Maka, hal ini berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima yang dinyatakan bahwa model pembelajaran konstruktivistik berpengaruh secara signifikan yang bermedia *uno stacko* terhadap pengenalan lambang bilangan anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kembang Ringgit Pungging Mojokerto. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama melihat kemampuan mengenal lambang bilangan (angka). Sedangkan pada perbedaannya ialah penelitian hanya menggunakan media kartu UNO saja. Akan tetapi pada penelitian

⁷ Isabella Hasiana, Aniek Wirastania, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A*, Jurnal ISSN, Vol. 69, No. 2, 2017

sebelumnya lebih ke model pembelajaran konstruktivistik bermedia *UNO STACKO*.⁸

3. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sri Muntari dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dengan Menggunakan Metode *Snowball Throwing* bagi Anak”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan metode *snowball throwing* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak mulai dari pra siklus I ke siklus II. Kemampuan mengenal angka anak yang dinyatakan termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH), pada pra siklus baru sebesar 32,26%. Kemudian meningkat pada siklus I menjadi 64,52% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 90,32%. Berarti pada siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan yang peneliti tetapkan, baik secara klasikal kemampuan mengenal angka anak yang termasuk kategori BSB dan BSH minimal mencapai 85%. Persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama melihat kemampuan mengenal angka. Sedangkan pada perbedaannya penelitian menggunakan media kartu uno, akan tetapi pada penelitian sebelumnya menggunakan metode *Snowball Throwing* bagi anak.⁹

⁸ Festin Gustiasih, Wiwik Widajati, *Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivitis Bermedia UNO STACKO Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A*, Jurnal PAUD Teratai, Vol. 05, No. 02, 2016

⁹ Sri Muntari, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Dengan Menggunakan Metode Snowball Throwing Bagi Anak*, Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol. 3, No. 1, 2018

F. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami istilah dalam Skripsi ini, maka Penulis akan mendefinisikan pokok pembahasan yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media Kartu UNO

Menurut Jeans Piaget media pembelajaran yang diberikan pada anak perlu dikaitkan dengan metode yang kontekstual ataupun menggunakan media yang nyata agar dapat merangsang kemampuan yang ada pada diri anak.¹⁰ Media kartu uno sama dengan kartu-kartu lain pada umumnya yang terdapat angka-angka dan beberapa simbol. Media kartu uno dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenal angka pada anak, karena prinsip bermain sambil belajar ialah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini dimana pada lembaran kartu uno terdapat angka 1-10.

2. Kemampuan Mengenal Angka

Menurut kurikulum TK/RA bahwa kemampuan mengenal angka (bilangan) 1-10 adalah kemampuan memahami bilangan (dengan menunjukan benda-benda). Terkait dengan tujuan kurikulum TK tahun 2010 pada bidang pengembangan kognitif.¹¹ Jadi kemampuan adalah suatu potensi dalam menguasai berbagai keahlian sejak lahir atau bisa dari hasil latihan/praktek yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu untuk diwujudkan melalui tindakan.

¹⁰ Neti Irawati, Bachtar, *Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe, 2018), h. 58

¹¹ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 45

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, Sebagian orang menyebut fase atau masa ini sebagai masa golden age. Dimana pada masa ini sangat menentukan sebagaimana mereka kelak dewasa, baik dalam segi fisik, mental maupun kecerdasan. Faktor yang diajarkan pada anak usia dini akan tetap melekat bahkan memiliki pengaruh yang dominan dalam menentukan setiap pilihan dan Langkah kehidupannya.¹² Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹³ Berdasarkan anggapan tersebut maka hipotesis yang terdapat dalam penelitian adalah pengaruh penerapan media kartu uno dapat mengembangkan terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru.

¹² Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 3

¹³ Elfrianto, Gusman Lesmana, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Medan: Umsu Press, 2022), h. 46

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Kartu UNO

1. Pengertian Media Kartu UNO

Media merupakan sebuah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media dalam bahasa latin disebut “medius” yang berarti tengah atau perantara. Secara garis besar Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran seperti manusia, materi, dan kejadian yang membangkitkan kondisi sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹ Sudjana menyatakan bahwa media yang diterapkan dalam pembelajaran adalah ”media pembelajaran merupakan alat bantu dalam mengajar. Untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang dilakukan oleh guru.”² Sejalan dengan itu, Hamdayani mengatakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruktual dilingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran adalah media yang berupa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk instruksional serta mengandung istilah-istilah pengajaran.³

Arief S. Sadirman juga berpendapat bahwa media sebagai alat untuk perantara atau pengantar suatu pesan seseorang kepada orang yang menerima pesan. Media berupa sebuah alat yang dipergunakan pada saat belajar mengajar, yang bertujuan memudahkan pendidik dalam memaparkan materi, agar peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dengan cepat.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 3

² Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2012), h. 7

³ Hamdayani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 243

Beberapa pengertian yang telah dikemukakan diatas dapat dinyatakan bahwa media adalah sebuah alat untuk proses pembelajaran lebih efektif, agar tercapai sumber informasi yang digunakan lebih jelas. Yang berarti media sebagai alat untuk perantara antara guru dengan anak didik. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan adanya media pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga anak menyukai pembelajaran yang di ajarkan.⁴

Media kartu sebuah jenis media visual yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu anak didik agar pembelajaran lebih menarik perhatian anak-anak sehingga menumbuhkan semangat belajar.⁵ Adapun kartu uno merupakan permainan berbentuk kartu yang mengutamakan persamaan warna dan angka dengan aturan yang mudah termasuk pada anak-anak, permainan kartu uno sangat menarik dan menantang untuk dimainkan oleh semua usia. Permainan kartu uno terdapat angka 1-10 yang dapat digunakan untuk pembelajaran pengenalan lambang bilangan dengan cara menyenangkan dan materi yang diajarkan dapat dipahami dengan mudah.⁶ Media kartu uno merupakan sebuah media yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Dimana setiap kartu-kartu uno terdapat lambang bilangan dilembar kartu tersebut. Media kartu uno ini sangat mendukung dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Karena menggunakan media pembelajaran pada aspek kognitif dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber ke

⁴ Arief Sadirman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1990), h. 17

⁵ Haris Budiman, *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, At-Tadzkiyya: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 7, November 2016, h. 11

⁶ Leni Nur Siti Maryam, dkk, *Permainan Kartu Uno Modifikasi dalam Proses Pembelajaran Tentang Konsep Bilangan Anak Usia Dini*, Jurnal Antologi PGPAUD, Vol. 4, No. 2, Agustus 2021, h. 4

penerima, gunanya untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak didik dalam kegiatan belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. kartu uno merupakan sebuah kartu yang terdapat angka 1-10 yang bisa dimainkan lebih dari dua pemain.

2. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media. Media pembelajaran sangatlah luas, bukan hanya media dirancang dan didesain oleh guru saja, akan tetapi benda-benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran apabila benda tersebut memiliki nilai edukasi.

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya bisa digunakan disetiap aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang-ulang dengan tema dan sub tema yang berbeda sesuai perkembangan anak.
- b. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Dapat digunakan bahan-bahan tertentu dan dihindari bahan yang mengandung bahan kimia yang berbahaya, karena keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru
- c. Bahan mudah didapatkan, membuat media dengan bahan-bahan bekas seperti kertas-kertas yang mudah didapatkan agar ada nilai pendidikan yang kita tanamkan kepada anak agar bersikap hidup sederhana dan kreatif.
- d. Dapat menimbulkan kreativitas, sehingga menambah kesenangan bagi anak dan menimbulkan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Contoh: anak memainkan media kartu uno

berupa dengan cara yang berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama dalam aspek kognitif.

- e. Dapat disesuaikan dengan tujuan dan fungsi tertentu. Setiap media pembelajaran sudah memiliki fungsi yang berbeda. Guru menjadikan tujuan dan fungsi sarana sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan sesuai aspek-aspek yang dikembangkan
- f. Media pembelajaran yang dirancang dapat digunakan secara individu, kelompok dan klasikal.
- g. Media yang dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan sesuai dengan kelompok usia, agar perkembangan sesuai dengan yang diinginkan.⁷

3. Media Pembelajaran Permainan Kartu UNO

Menurut Satrianawati manfaat media pembelajaran, yaitu: pertama, pembelajaran akan lebih mendorong minat belajar anak, yang kedua, materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, yang yang ketiga situasi belajar menjadi lebih interaktif. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran pada anak sambil bermain memiliki manfaat bermain itu sendiri. Manfaat bermain menggunakan media dalam proses pembelajaran adalah melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, meningkatkan kemampuan sosialisasi (termasuk berkompetensi), melatih keterampilan Bahasa, mengembangkan kemampuan kognitif dan mengembangkan kemampuan afektif.⁸ Salah satu dalam manfaat bermain bagi anak terdapat kemampuan kognitif. Karena dalam proses bermain dalam kehidupan

⁷ Zaman, Badrul, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka, 2005), h. 52

⁸ Aria Indah Susanti, *Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah: PT.Nasya Expanding Management, 2021), h. 59

anak juga berpengaruh dalam kehidupan anak dimasa datang. Dengan demikian bermain dapat dijadikan metode pembelajaran dalam kegiatan stimulasi di Lembaga PAUD. Permainan menggunakan media kartu uno yang diberikan pada anak memiliki aturan yang dapat merangsang keaktifan dan menyenangkan bagi anak dan menstimulasi kecerdasan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun terhadap kemampuan mengenal angka.

Media pembelajaran pada dasarnya suatu alat yang dapat memberikan saluran pesan informasi dan merangsang peserta didik untuk belajar. Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran kartu uno termasuk kedalam kategori media pembelajaran berbasis cetak. Permainan kartu uno secara umum sama dengan permainan kartu-kartu lain karena media kartu uno berupa kertas berbentuk persegi Panjang dan dapat dimainkan secara individu dan secara berkelompok.⁹ Perbedaan kartu uno dengan kartu lain adalah bahwa kartu uno memiliki warna, gambar dan kartu simbol untuk dimainkan. Dalam kartu simbol pada kartu uno seperti, *kartu angka*, *kartu plus*, dan *Skip* yang disetiap kartu mempunyai fungsi sendiri. Dalam hal ini peneliti mengambil media kartu uno sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai. Oleh karena itu dibuat media kartu uno sebagai alat pembelajaran untuk mencapai kemampuan mengenal angka pada anak.

4. Tahapan Penggunaan Media Kartu UNO Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Penggunaan media pembelajaran menurut Rahmatin dalam Maymuna Harahap yaitu penggunaan media dapat menjadikan siswa tidak bosan. Hal ini dapat menarik minat siswa dalam mendapatkan pemahaman yang mendalam

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, h. 3

melalui proses melatih kemampuan mengenal angka pada anak.¹⁰ Tahapan penggunaan media kartu UNO melibatkan banyak orang atau kelompok, dibuat dengan aturan yang mudah dan dapat digunakan untuk anak usia dini. Penggunaan media kartu UNO ini diharapkan dapat digunakan siswa sebagai suatu alternatif sumber belajar yang berkonsep belajar sambil bermain, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan baik didalam maupun diluar kelas. Adapun Langkah-langkah dalam penggunaan media kartu UNO, sebagai berikut:

- a. Pendidik memaparkan materi mengenal angka-angka
- b. Membentuk kelompok-kelompok kecil
- c. Pendidik menyiapkan semua kartu UNO yang terdapat berupa angka-angka 1-10
- d. Lembaran kartu uno terdapat angka-angka serta simbol tertentu, yaitu: kartu +2 +4, kartu skip, dan kartu angka (1-10).
- e. Pendidik menjelaskan terlebih dahulu angka-angka apa saja yang ada pada setiap kartu uno tersebut.
- f. Pendidik fokus pada angka saja

Pada penerapan penggunaa kartu uno dalam pengenalan angka pada anak secara mengurutkan angka dapat menstimulasi anak dalam keterampilan berpikirnya. Apabila anak mengalami kesalahan dalam menyebut satu set angka bilangan karena tidak menyebutkan urutan angka dengan benar misalnya, (satu, dua, tiga, empat, enam). Untuk itu dalam permainan media kartu UNO dapat menstimulasi keterampilan tersebut. Kartu yang digunakan hanyalah kartu angka

¹⁰ Maymuna Harahap, dkk, *pengembangan Media Uno Math Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar*, Jurnal Penelitian, Vol. 2, No. 1, 2022

dari masing-masing kartu yang berwarna merah, hijau, kuning, dan biru, pada setiap lembarannya sudah terdapat angka. Cara penerapan dalam bermainnya adalah dengan menyusun kartu berdasarkan angka dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya dari angka yang terbesar ke yang terkecil. Apabila anak belum mengenal angka di setiap kartu uno tersebut anak bisa mengambil kartu skip agar tidak asal-asal mengambil kartu lain. Guna pada kartu +2 dan +4 adalah apabila anak sudah membilang banyak benda terdapat dua buah benda atau empat buah, anak bisa langsung mengambil kartu (+2 atau +4).

2.1 Gambar Media Kartu Uno



B. Kemampuan Mengenal Angka

1. Definisi Kemampuan Mengenal Angka

Menurut Hardap angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Jadi, angka adalah suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan, dan angka ialah simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Jadi Pada usia dini anak harus bisa dikenalkan angka agar anak dapat dipelajari dengan berbagai cara, baik itu dengan cara mengajarkan secara

langsung maupun dengan menggunakan media.¹¹ Serta anak mampu mengetahui dasar-dasar matematika.

Depdiknas menyatakan bahwa kemampuan dalam mengenal bilangan adalah bagian dari matematika diperlukan agar menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang berguna bagi kehidupan sehari-hari karena bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.¹² Maka pada usia sejak dini perlu diperkenalkan makna dari bilangan itu tersendiri, sehingga anak sudah mengetahui tentang bilangan dan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya. Sejalan dengan itu menurut Copley bilangan merupakan lambang atau simbol suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sedangkan menurut Aristoteles bilangan adalah suatu kumpulan yang diukur dengan satuan. Menurut pandangan Thomas bilangan terdiri satu-satuan. Sedangkan menurut pakasi (dalam Nurlaela, 2009) berpendapat bahwa bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang mencakupi unsur-unsur penting seperti, nama, urutan, bilangan dan jumlah.¹³ Sejalan dengan itu, menurut Slamet Suyanto istilah angka yaitu simbol dari kuantitas. Anak dapat menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka. Angka 1-10 adalah simbol matematika dari banyaknya benda.¹⁴

¹¹ Heriwijaya, *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2009), h. 29

¹² Direktorat Pendidikan Madrasah, *Kurikulum Raudhatul Atfhal*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2011), h. 1

¹³ Kholifah, dkk, *Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe, 2018), H. 26

¹⁴ Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk Anak Taman Kanak-kanak*, Depdiknas, 2005, hal. 158

Angka 1-10 merupakan angka pertama kali yang digunakan oleh manusia. Ketika masa anak belum mengetahui angka lain yang lebih besar. Wardani mengungkapkan bahwa bilangan angka ialah suatu konsep tentang bilangan angka 1 sampai 10 sebagai angka pemula yang memiliki unsur-unsur penting seperti, nama, urutan, bilangan dan jumlah.¹⁵

2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Anita Yus dalam Gilar Gandana menjelaskan potensi yang harus dikembangkan dalam diri anak terdapat enam aspek perkembangan, yang salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak yaitu: menyebutkan urutan lambang bilangan dari 1-10, membilang (mengenai) konsep bilangan dengan benda-benda), mengenai konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit, menyebutkan benda yang berbentuk geometri, mengenai alat untuk mengukur, mengenai ukuran Panjang, isi dan berat, mengenai penambahan dan pengurangan dengan benda-benda 1-10, mengurutkan benda 1-10 berdasarkan urutan tinggi-rendah, berat-ringan, tebal-tipis dan besar-kecil. Sofia Hartati juga mengemukakan bahwa tahapan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun adalah membentuk permainan dengan kreatif, menciptakan bentuk dari tanah liat, membentuk bangunan dari balok, menyebutkan dan membilang 1-10, mengenai

¹⁵ Wardani, *Kualitas Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak*, (Jakarta: 2008), h. 38

lambang bilangan.¹⁶ Jadi dalam aspek perkembangan kognitif terdapat pengenalan angka pada anak bukan hanya sekedar mengenal bilangan, namun juga mulai paham bahwa angka atau lambang bilangan mewakili suatu bilangan tersebut.

3. Tahapan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Piaget dalam mengenal lambang bilangan atau konsep bilangan pada anak melalui beberapa tahap, yaitu:

- a. Tahap pertama, yaitu anak harus mengenal Bahasa simbol terlebih dahulu. Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana atau abstraksi empiris. Pada tahap mengenal Bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari bilangan tersebut, seperti guru menyebutkan bilangan, satu, dua, tiga dan seterusnya. Tahap Bahasa simbol ini juga menggunakan benda nyata atau konkrit. Contohnya pada saat mengajar guru membawa sebuah benda yang berjumlah tiga buah pensil. Guru meletakkan pensil tersebut dan berkata “satu” kemudian guru mengambil pensil kedua dan berkata “dua”, lalu mengambil pensil selanjutnya dan berkata “tiga”. Kemudian guru memberi instruksi kepada anak untuk melakukan hal yang sama, sehingga anak tersebut memahami dan dapat melakukan dengan benar.
- b. Tahap kedua, yaitu Abstraksi refleksi. Pada tahap ini anak dilatih untuk mampu berpikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari tangannya

¹⁶ Gilar Gandana, dkk, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah*, Jurnal PAUD Agopedia, Vol. 1, No. 1, 2017

untuk menghitung benda-benda agar mudah dan efektif dalam melatih menghitung permula. Contohnya seperti menghitung jumlah benda yang ada dikelas atau benda-benda lain yang mereka lihat. Anak juga mulai belajar menghubungkan benda dan lambang bilangan. Sejalan dengan hal tersebut Suyanto mengemukakan bahwa dalam melatih anak mengenal lambang bilangan dapat dilakukan dengan cara: menghitung dengan jari, menghitung sambil bernyayi, berhitung diatas angka sepuluh, berhitung denngan kelipatan sepuluh, mengenal operasi bilangan mengenal waktu dan mengenal mata uang.

- c. Tahap ketiga, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang atau simbol bilangan. Setelah anak sudah mengetahui makna dari suatu bilangan, anak dikenalkan dengan lambang atau simbol bilangan. Contohnya seperti anak menghubungkan sebuah benda, seperti selembor kartu dengan angka 1, dua lembar kartu dengan angka 2, dan tiga lembar kartu dengan angka 3, hingga seterusnya. Agar semua yang telah dilakukan sampai anak benar paham serta mengetahui konsep dan lambang bilangan dengan baik dan benar.¹⁷

4. Tujuan Mengenal Angka Pada Anak

Tujuan kemampuan mengenal bilangan 1-10 yaitu agar anak dapat mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan ruang serta

¹⁷ Gilar Gandana,dkk, *Peningkatan,...*, h. 97-98

waktu, sehingga mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.¹⁸

Menurut Depdiknas pentingnya mengenal konsep bilangan pada anak terdapat beberapa hal, antara lain:

- a. Anak dapat berpikir logis, dan berpikir simbolik dan sistematis sejak dini melalui pengamatan pada benda-benda yang kongkrit, seperti angka-angka atau gambar-gambar yang terdapat disekitar anak.
- b. Anak dapat melibatkan dan menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kesehariannya serta memerlukan ketrampilan berhitung.
- c. Anak memiliki ketelitian, abstraksi, konsentrasi, serta daya apresiasi yang tinggi
- d. Anak memiliki tentang pemahaman konsep ruang dan waktu agar dapat memperkirakan kemungkinan suatu urutan peristiwa yang terjadi disekelilingnya.
- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu yang spontan.¹⁹

5. Indikator Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Permendikbud 137 mengenai kognitif dalam standar isi pasal 10 ayat (1), menyatakan bahwa:

- a. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel

¹⁸ Yuliani, Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 50

¹⁹ Slamet Suyanto, Depdiknas, 2005

dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.

- b. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat
- c. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebut, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.²⁰

Indikator yang dimaksud dalam penelitian ini adalah indikator kognitif anak dalam pembelajaran mengenal angka. Dari beberapa ranah kognitif di atas, yang termasuk kedalam indikator kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran mengenal angka menurut Permendikbud 137 tentang berpikir simbolik pada usia 4-5 tahun yaitu: membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Ketiga indikator tersebut dapat menjadi acuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan media kartu uno.

²⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, h. 5

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian secara ilmiah dan sistematis, terstruktur dan terencana terhadap suatu fenomena serta hubungan-hubungannya dengan jelas dari awal hingga akhir penelitian berdasarkan pengumpulan data informasi yang berupa simbol, angka atau bilangan.¹

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode eksperimen dengan model *Quasi Eksperimental design* dalam bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media *kartu uno* untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media *kartu uno*. Pada kedua kelompok perlakuan diawali dengan *pre-test*, dan setelah pemberian perlakuan dilakukan pengukuran kembali atau disebut *posttest*.² Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *kartu uno* terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru. Adapun rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

¹ Iwan Hermansyah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Method*, (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019), h. 16

² Dwi Novidiantoko, *Pendidikan Tinggi Untuk Penulisan Skripsi Dan Tesis*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), h. 126

Tabel 3.1 Desain Eksperimen dan Kontrol

Grup	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₃

Sumber: M.burhan, *Bungin Metode Penelitian Kuantitatif*

Keterangan:

O₁ = *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ = *Posttest* kelompok eksperimen

X = Perlakuan dengan menggunakan metode percobaan sederhana

O₃ = *Pretest* kelompok kontrol

O₃ = *Posttest* kelompok kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Bina Baru usia 4-5 tahun. Yang beralamat Jl. Syekh H. Muda Waly Al-Khalidi, Desa Blang-Baru, Kec Labuhanhaji Barat, Kab Aceh Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek dan subyek yang terdapat kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti agar dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya³ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di TK Bina Baru, Kec Labuhanhaji Barat, kabupaten Aceh Selatan.

³ Sandu Siyoto, M.Ali Sodik, *Dasar metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2021), h. 63

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan Sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, atau bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga mewakili populasinya.⁴ Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *random sampling* yaitu teknik pengambilan secara acak tanpa memperhatikan tingkat kecerdasan yang ada pada populasi.⁵ Menurut Sugiono *Random Sampling* adalah teknik penentuan sampel dan dapat dipertimbangkan secara tertentu.⁶ Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 di TK Bina Baru yang berjumlah 8.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu yang berbentuk apa saja yang berupa objek, sifat atau nilai dan sebagainya. Suatu objek yang telah dilakukan dan ditentukan oleh peneliti agar dipelajari serta mencari informasi yang jelas dalam menarik sebuah kesimpulan.⁷ Dalam hal tersebut variabel adalah fenomena-fenomena bervariasi dalam bentuk, kualitas kuantitatif mutu standar dan lain sebagainya.⁸

1. Variable Bebas (*Independen Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi disebut dengan variabel (X). Dalam penelitian ini variabel bebas (X adalah menggunakan media kartu uno).

⁴ Sandu Siyoto, M.Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian...*, h. 64

⁵ Wagiran, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 194

⁶ Sugiono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 62

⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta.cv, 2011), h. 3

⁸ M. Burham Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 58

2. Variabel Terikat (*Dependen Variabel*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi disebut dengan variabel (Y). Dalam penelitian ini variabel terikat adalah mengenal angka.

E. Instrumen Penelitian

Instrumens penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data, agar kegiatan tersebut menjadi mudah dan sistematis.⁹ Instrumens penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi.

1. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Angka

Adapun lembar observasi anak dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun. Lembar observasi pada penelitian ini menggunakan daftar *Cheklis* untuk menilai proses pembelajaran menggunakan media *kartu uno* dalam pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun.pada kategori yang diamati sesuai dengan apa yang telah diamati oleh observer. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer yang mengobservasi indikator pencapaian kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru.

Tabel 3.2 Kategori Keberhasilan Anak

Skor	Pencapaian	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0% - 25%
2	Mulai Berkembang (MB)	26% - 50%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51% - 75%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% - 100%

Sumber: Johni Dimiyanti, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*

⁹ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 76

Tabel 3.3 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun

No	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak membilang banyak benda 1 sampai 10 menggunakan kartu uno				
2	Mengenal konsep bilangan	Anak mengenal konsep bilangan 1 sampai 10 menggunakan kartu uno				
3	Mengenal lambang bilangan	Anak mengenal setiap lambang bilangan 1 sampai 10 menggunakan kartu uno				

Sumber: (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 1377 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini)¹⁰

Untuk memudahkan memberi penilaian pada pengaruh penerapan media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun, maka disusun rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Indikator Media Kartu Uno Dalam Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun.

No	Indikator	Sub Indikator	Skor	Aspek Yang Dikembangkan	Kriteria
1.	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak membilang banyak benda 1 sampai 10 menggunakan kartu uno	1	Anak belum mampu membilang banyak benda 1-10 menggunakan kartu uno	BB
			2	Anak mulai mampu membilang banyak benda 1-5 menggunakan kartu uno	MB
			3	Anak mampu membilang banyak benda 1-10	BSH

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 26

				menggunakan kartu uno, dengan bimbingan guru	
			4	Anak sudah mampu membilang banyak benda 1-10 menggunakan kartu uno secara mandiri	BSB
2.	Mengenal konsep bilangan	Anak mengenal konsep bilangan 1 sampai 10 menggunakan kartu uno	1	Anak belum mampu mengenal konsep bilangan 1-10 menggunakan kartu uno	BB
			2	Anak mulai mampu mengenal konsep bilangan 1-5 menggunakan kartu uno	MB
			3	Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10 menggunakan kartu uno dengan bimbingan guru	BSH
			4	Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan 1-10 menggunakan kartu uno secara mandiri	BSB
3.	Mengenal lambang bilangan	Anak mengenal setiap lambang bilangan 1 sampai 10 menggunakan kartu uno	1	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan kartu uno	BB
			2	Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan 1-5 menggunakan kartu uno	MB
			3	Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan kartu uno dengan bimbingan guru	BSH
			4	Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan kartu uno secara mandiri	BSB

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang terjadi dilapangan.¹¹ Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan cara.¹² Berdasarkan teknik pengumpulan data tersebut diawali dengan cara pengamatan langsung di lapangan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi (pengamatan) dan dokumentasi.

1. Metode Pengamatan (Observasi)

Obsevasi adalah suatu terknik pengamatan yang dilaksanakan secara langsung atau tidak langsung secara teliti terhadap suatu gejala dalam suatu situasi disuatu tempat.¹³ jadi, observasi ialah suatu kegiatan yang diamati, peninjauan, pencatatan yang hendak disampaikan dengan melakukan pengamatan terlebih dahulu.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data-data mengenal hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, rapat, agenda dan sebagainya.¹⁴ Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan suatu data yang berkenaan dengan proses pengenalan angka

¹¹ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), h. 14

¹² Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *Metodologi Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2021), h. 107

¹³ S.Widanarto Prijowuntato, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2016), h. 13

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 236

menggunakan media kartu uno. Dengan adanya dokumentasi menjadi perlengkapan data-data penelitian yang akan diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi yaitu mengenai ketergantungan satu variabel dependen (terikat) dengan satu atau lebih variabel independen (bebas), untuk tujuan memprediksi nilai rata-rata variabel yang terkait didasarkan nilai variabel bebas yang diketahui. Maka analisis untuk mendapatkan nilai yang baik perlu melakukan sebuah pengujian data yang digunakan.¹⁵ Analisis data dapat dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

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

Keterangan:

N = Nilai rata-rata
 $\sum x$ = Total nilai anak
 $\sum y$ = Jumlah Anak

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas didalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji *one sample kolmogrov-smirnov test* dengan bantuan program SPSS versi 19. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kela*, (Yogyakarta: Aditiya Media, 2010), h. 269.

H_a : data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_o : data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan p-value atau significanse (sig) ialah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_o diterima atau data tidak berdistribusi normal.

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_a diterima atau data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil penelitian berasal dari varians yang sama atau tidak. Uji normalitas dan uji homogenitas dengan adanya bantuan program SPSS versi 19. Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi dua distribusi data atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Uji ini biasanya dilakukan sebagai persyarat analisis data/ analisis statistik menggunakan teknik Uji Independent T-Test. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam Uji Homogenitas adalah:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) pada *Based On Mean* $> 0,05$, maka data homogen.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) pada *Based On Mean* $< 0,05$, maka data tidak homogen.¹⁶

¹⁶ Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data Dengan SPSS*, (Surakarta: ISBN, 2015), h. 14

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban terhadap pernyataan peneliti yang kebenarannya harus dibuktikan atau diuji. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_a : Penerapan media kartu uno berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru

H_o : Penerapan media kartu uno tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji paired sampel T- test, dan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis, dimana data penelitian akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah diberikan tindakan.

Keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisis data, yaitu:

- a. Jika signifikansi > 0.05 maka H_o diterima, H_a ditolak
- b. Jika signifikansi < 0.05 maka H_o ditolak, H_a diterima¹⁷

¹⁷ Mariatul Qibtiyah, *Statistika Pendidikan*, (Surabaya: Hak Cipta, 2020), h. 72

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Bina Baru yang bertempat di Jl. Tgk. Syech H. M. Waly Al-Khalidy, Desa Blang Baru, Kec. Labuhanhaji Barat, kab. Aceh Selatan. Keadaan fisik TK Bina Baru termasuk keadaan dengan katagori sekolah yang baik karena memiliki bangunan yang cukup luas dan kokoh serta memiliki hubungan yang baik antara sekolah dan masyarakat. Tk Bina Baru memiliki luas tanah $900 M^2$ yang terdiri dari 6 ruangan. Untuk belajar terdapat 4 ruang kelas, satu ruangan guru dan kepala sekolah, dan satu kamar mandi, serta memiliki halaman sekolah yang cukup luas.¹

TK Bina Baru terletak dilingkungan yang sangat baik dan strategis, yaitu dekat dengan jalan desa dan berada di lingkungan penduduk. TK Bina Baru memiliki perkarangan yang cukup luas sehingga tidak terganggu dengan suara kendaraan. Bangunan yang mengelilingi sekolah diantaranya terdapat rumah penduduk, yang bersebelahan dengan bangunan sekolah. Lokasi sekolah sangatlah cocok untuk proses pembelajaran karena sekolah mudah dijangkau serta sekolah dekat dengan rumah penduduk. Berbagai fasilitas yang tersedia dapat memberikan kegiatan bermain serta ruang bermain yang aman bagi anak, karena sekolah juga dilingkari dengan pagar, sehingga anak-anak aman ketika bermain dilingkaran sekolah.²

¹ Dokumentasi Data Profil TK Bina Baru, Juli 2022

² Dokumentasi Data Profil TK Bina Baru, Juli 2022

TK Bina Baru berdiri pada tahun 2012 tepatnya pada tanggal 18 Juni 2012. Awal bangunan TK Bina Baru bertempat di TPA Darul Mukhlisin yang dikepalai oleh Ibu Andi Julisna, A.Md dan kepala komite diketuai oleh Bapak Ridwan. Pada tahun 2014 TK Bina Baru sudah mempunyai gedung sendiri dari proyek Bapak Irfan Dusir dengan fasilitas yang cukup. Seiringnya waktu TK Bina Baru sudah mulai berkembang, dengan kerja sama kepala sekolah, guru-guru dan masyarakat.

Adapun Visi dan Misi TK Bina Baru, Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan yaitu:

- a. Visi: Anak yang shaleh, sehat, pintar dan ceria
- b. Misi: Mewujudkan bina baru “rumah” yang nyaman bagi anak untuk tumbuh, berkembang, mandiri dan bertanggung jawab.

2. Sarana Prasarana

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana di TK Bina Baru

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	4	Baik
2.	Ruang Kepala	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Kamar Mandi/WC	1	Baik

Sumber: Data Dokumentasi TK Bina Baru

Tabel 4.2 Perkakas Sekolah TK Bina Baru

No	Perkakas Sekolah	Keterangan
1.	Meja/Kursi Murid	Ada/Baik
2.	Meja/Kursi Guru	Ada/Baik
3.	Lemari	Ada/Baik
4.	Rak	Ada/Baik
5.	Papan Tulis Gantung	Ada/Baik
6.	Sarana Dan Prasarana Outdoor/Indoor	Ada/Baik

Sumber: Data Dokumentasi TK Bina Baru

3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.3 Data keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	Pendidikan	Jabatan	Ket
1.	Ria Ramadhan, S.Pd	S-1	Kepala Sekolah	Kepala Sekolah
2.	Aja Ona	SMA	Guru	Guru Kelas A1
3.	Meriati	SMA	Guru	Guru Kelas A2
4.	Ira Maulida	SMA	Guru	Guru Kelas B1
5.	Rusda Nur	SMA	Guru	Guru Kelas B2

Sumber: Data Dokumentasi TK Bina Baru

Tabel 4.4 Data Peserta Didik TK Bina Baru Kelas A1 dan A2

Data Peserta Didik TK Bina Baru Kelas A1 (Kelas Eksperimen)		
No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	NQ	Perempuan
2.	RH	Perempuan
3.	MAH	Laki-laki
4.	AZ	Laki-laki
5.	FA	Perempuan
6.	KR	Laki-laki
7.	SA	Perempuan

8.	MK	Perempuan
Data Peserta Didik TK Bina Baru Kelas A2 (Kelas Kontrol)		
No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	AKR	Perempuan
2	RS	Perempuan
3	RM	Laki-laki
4	AR	Laki-laki
5	MC	Perempuan
6	MR	Perempuan
7	YM	Perempuan
8	DS	Laki-laki

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bina Baru yang bertempat di Jl. Tgk. Syech H. M. Waly Al-Khalidy, Desa Blang Baru, Kec. Labuhanhaji Barat, Kab. Aceh Selatan pada tanggal 15 Juli 2022 s/d 20 Juli 2022. Berikut jadwal penelitian pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Kelas
1.	Jum'at /15 Juli 2022	30 Menit	<i>Pre Test</i>	Eksperimen
2.	Sabtu / 16 Juli 2022	40 Menit	Treatment 1	Eksperimen
3.	Senin/ 18 Juli 2022	40 Menit	Treatment 2	Eksperimen
4.	Selasa/ 19 Juli 2022	40 Menit	Treatment 3	Eksperimen
5.	Rabu/ 20 Juli 2022	30 Menit	<i>Post Test</i>	Eksperimen
6	Jum'at/ 15 Juli 2022	30 Menit	<i>Pre Test</i>	Kontrol
7	Rabu/ 20 Juli 2022	30 Menit	<i>Post Test</i>	Kontrol

Sumber: Hasil Penelitian Pada Tanggal 15 Juli s/d 20 Juli

Pelaksanaan yang penelitian lakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen A₁ yang berjumlah 8 orang anak yang terdiri dari 3 laki-laki dan 5 perempuan. Kelas kontrol A₂ yang berjumlah 8 orang anak yang terdiri dari 5 perempuan dan 3 laki-laki.

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Anak Kelas Eksperimen *Treatment I s/d III*

No	Nama Anak	Treatment I	Treatment II	Treatment III
1	NQ	6	7	8
2	RH	7	8	10
3	MAH	6	7	8
4	AZ	6	7	9
5	FA	6	8	10
6	KR	6	7	9
7	SA	7	8	10
8	MK	7	9	10
Jumlah		51	61	74
Rata-Rata		6,3	7,6	9,25

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil penilaian anak kelas eksperimen dimana pada *Treatment* pertama memiliki nilai rata-rata sebesar 6,3. Sedangkan pada *Treatment* kedua mulai ada peningkatan nilai rata-rata yaitu sebesar 7,6. Kemudian pada *Treatment* ketiga terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,25. Maka dapat disimpulkan bahwasanya dari *Treatment* pertama sampai *Treatment* ketiga adanya peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak dengan menggunakan media kartu uno.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest dan Posttest* Kelas Eksperimen A1

No	Nama anak	Kelas Eksperimens	
		Pretest	Posttest
1	NQ	4	10
2	RH	6	12
3	MAH	4	10
4	AZ	5	11

5	FA	5	12
6	KR	5	10
7	SA	5	11
8	MK	6	12
Jumlah		40	88
Rata-Rata		5	11

Rumus yang digunakan dalam mencari nilai rata-rata hitung yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

N = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Total nilai anak

$\sum y$ = Jumlah Anak

Nilai rata-rata hasil *pretest* pada kelompok eksperimen, yaitu:

$$N = \frac{40}{8} = 5$$

Nilai rata-rata hasil *posttest* pada kelompok eksperimen, yaitu:

$$N = \frac{88}{8} = 11$$

Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nama anak	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	AKR	4	8
2	RS	5	8
3	RM	6	10
4	AR	5	9
5	MC	6	10
6	MR	5	8
7	YM	4	7
8	DS	5	9
Jumlah		40	69
Rata-Rata		5	8,6

Rumus yang digunakan dalam mencari nilai rata-rata hitung yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

N = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Total nilai anak

$\sum y$ = Jumlah Anak

Nilai rata-rata hasil *pretest* pada kelompok kontrol, yaitu:

$$N = \frac{40}{8} = 5$$

Nilai rata-rata hasil *posttest* pada kelompok kontrol, yaitu:

$$N = \frac{69}{8} = 8,6$$

Tabel 4.9 Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

NO	Nama Anak	Kelas Eksperimen		Nama Anak	Kelas Kontrol	
		Pre Test	Post Test		Pre Test	Post Test
1.	NQ	4	10	AKR	4	8
2.	RH	6	12	RS	5	8
3.	MAH	4	10	RM	6	10
4.	AZ	5	11	AR	5	9
5.	FA	5	12	MC	6	10
6.	KR	5	10	MR	5	8
7.	SA	5	11	YM	4	7
8.	MK	6	12	DS	5	9
Jumlah		40	88		40	69
Rata-Rata		5	11		5	8,6

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada *pretest* eksperimen nilai rata-ratanya diperoleh sebanyak 5, sedangkan pada nilai rata-rata yang diperoleh *posttest*

eksperimen sebanyak 11. Selanjutnya pada *pretest* kelas kontrol terdapat nilai rata-rata diperoleh sebanyak 5, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas kontrol *posttest* sebanyak 8,6. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antara kelas eksperimen terdapat lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol.

C. Pengolahan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini diuji menggunakan bantuan program SPSS 19 dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah jika nilai pada kolom sig < α , maka tolak H_0 . Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Data dari populasi berdistribusi normal

H_0 : Data dari populasi tidak berdistribusi normal

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
mengenal angka	pretest eksperimen	.250	8	.150	.849	8	.093
	posttest eksperimen	.235	8	.200*	.802	8	.030
	pretest kontrol	.250	8	.150	.849	8	.093
	posttest kontrol	.222	8	.200*	.912	8	.366

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan *output* diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk data uji Kolmogorov-Smirnov adalah $> 0,05$. Pada nilai signifikansi (Sig) *pretest* yang terdapat dikelas eksperimen memperoleh sebesar 0,150 sedangkan pada signifikansi (Sig) *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,200. Kemudian nilai signifikansi (Sig) *pretest* yang terdapat dikelas kontrol memperoleh 0,150 dan nilai signifikansi (Sig) *posttest* dikelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,200. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang terdapat diatas lebih besar dari nilai signifikansi (Sig) 0,05 artinya data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
mengenal angka	Based on Mean	1.086	3	28	.371
	Based on Median	1.068	3	28	.379
	Based on Median and with adjusted df	1.068	3	27.658	.379
	Based on trimmed mean	1.086	3	28	.371

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam Uji Homogenitas adalah:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig), pada *Based On Mean* $> 0,05$, maka data homogen.

- b. Jika nilai signifikansi (Sig), pada *Based On Mean* $< 0,05$, maka data tidak homogen.

Berdasarkan *output* yang diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig), pada *Based On Mean* adalah sebesar $0,371 > 0,05$, maka disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
kelas belajar siwa	Equal variances assumed	.269	.612	4.771	14	.000	2.375	.498	1.307	3.443
	Equal variances not assumed			4.771	13.749	.000	2.375	.498	1.306	3.444

Berdasarkan hasil dari sig (2-tailed) pada equal variances assumend dapat diperoleh dengan nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Karena ketentuan pengambilan keputusan hipotesis di terima atau di tolak didasarkan nilai signifikansi. Apabila signifikansi lebih kecil dari $0,05$ maka hipotesis diterima. Jika nilai signifikansi lebih besar dari $0,05$ maka hipotesis ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa jika nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ di terima, maka H_a di terima dan H_0 di tolak. Dari hal itu penerapan media kartu uno memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru.

D. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan di TK Bina Baru, yang menjadi dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian dimulai dari tanggal 15 Juli 2022 s/d 20 Juli 2022.

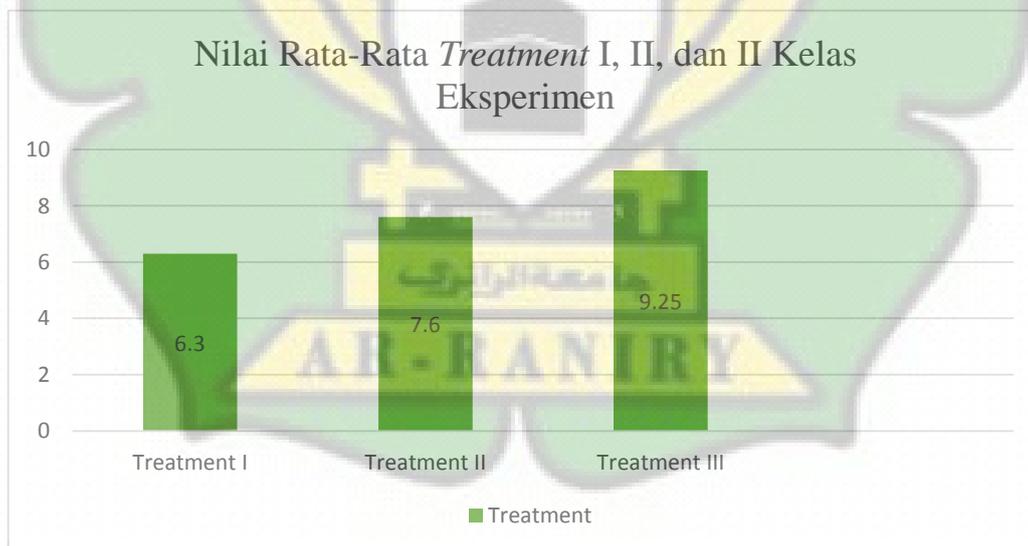
Pelaksanaan *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki setiap anak, kegiatan *pretest* dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan *pretest* dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Juli 2022 di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Pelaksanaan *pretest* yang peneliti lakukan pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu berupa pembelajaran membilang angka 1-10, anak membilang jumlah gambar kemudian menarik garis pada gambar sesuai dengan angka, dan anak menebalkan angka serta menulis angka. Berdasarkan yang dilakukan oleh penelitian terdapat hasil nilai rata-rata dari *pretest* di kelas eksperimen sebesar 5, dan hasil nilai rata-rata *pretest* di kelas kontrol sebesar 5.

Pada pelaksanaan yang dilakukan pada perlakuan/treatment di kelas eksperimen selama tiga hari yaitu pada tanggal 16, 18, 19 Juli 2022. pelaksanaan *treatment* yang peneliti lakukan berupa memberikan pengarahan kepada anak dengan cara menggunakan media kartu uno pada pembelajaran dalam mengenal angka. Kemudian peneliti juga memberi pengarahan saat anak menggunakan media kartu uno tersebut terdapat fungsinya masing-masing. Agar media tersebut dapat dipakai dengan layak oleh anak terhadap mengenal angka, disetiap kartu uno terdapat angka 1-10 dimana anak harus mengenal angka tersebut dengan benar, apabila angka yang diucapkan oleh anak berbeda dengan yang diambil

maka anak harus mengambil kartu uno simbol *skip*, karena fungsi dari kartu *skip* tersebut untuk menguatkan anak agar tidak asal mengambil kartu angka yang lain. Kemudian anak juga dapat mengambil kartu *plus* yang terdapat angka disudut kartu dan kolom warna ditengah kartu. Kemudian anak dapat mengerjakannya sendiri sesuai dengan arahan yang telah guru sampaikan dengan baik dan benar. Pelaksanaan *treatment* hanya dilakukan di kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, kegiatan pelaksanaan yang dilakukan anak sesuai dengan RPPH yang ada disekolah.

Pengaruh penerapan media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Gambar. 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata *Treatment* I, II dan III Kelas Eksperimen

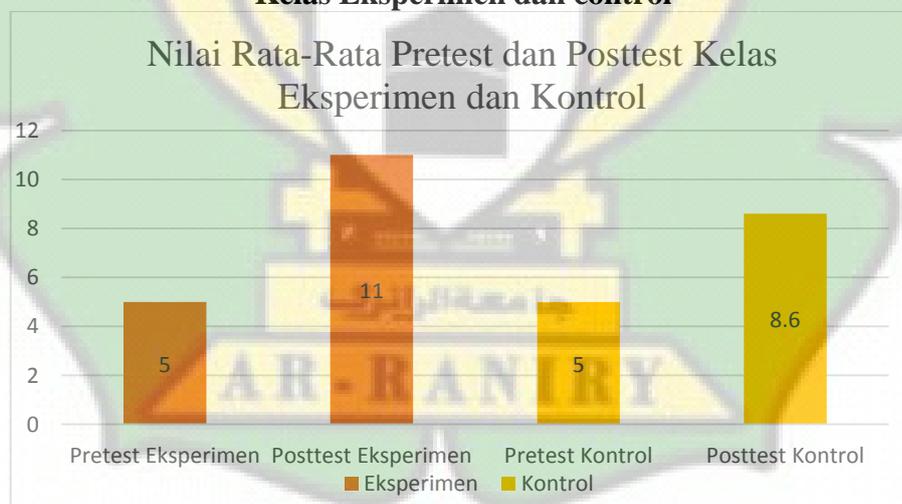


Pelaksanaan *posttest* dilakukan setelah peneliti memberikan perlakuan *treatment* selama tiga hari dengan pembelajaran yaitu berupa pembelajaran membilang angka 1-10, anak membilang jumlah gambar kemudian menarik garis pada gambar sesuaikan dengan angka, dan anak menebalkan angka serta menulis

angka. Untuk melihat lebih lanjut perkembangan anak dalam proses pembelajaran pengenalan angka ini dilakukan untuk melihat perbedaan antara *pretest* (sebelum dilakukan perlakuan) dan pada *posttest* (setelah dilakukan perlakuan). Kegiatan *pretest* dilaksanakan sama dengan kegiatan *posttest*. Kegiatan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2022 dikelas eksperimen dan di kelas kontrol. Berdasarkan pelaksanaan yang telah penelitian lakukan terdapat hasil nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen sebesar 11 dan hasil nilai rata-rata *posttest* di kelas kontrol sebesar 8,6.

Dapat dilihat grafik di bawah ini, adaya perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

Gambar. 4.2 Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan control



Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* dikelas ekperimen dan kelas kontrol. Pada *pretest* eksperimen nilai rata-ratanya diperoleh sebanyak 5, sedangkan pada nilai rata-rata yang diperoleh *posttest* eksperimen sebanyak 11. Selanjutnya pada *pretest* kelas kontrol terdapat nilai

rata-rata diperoleh sebanyak 5, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas kontrol *posttest* sebanyak 8,6. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antara kelas eksperimen terdapat lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol.

Untuk mengetahui pengaruh penerapan media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan bantuan SPSS memperoleh nilai $> 0,05$ maka berdistribusi normal. Kemudian peneliti melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil penelitian berasal dari varians yang sama atau tidak sehingga peneliti mendapatkan nilai homogenitas pada *Based On Mean* sebesar 0,371 yang artinya $\text{sig} > 0,05$. Maka data yang didapatkan homogen.

Selanjutnya, peneliti menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi 5 % atau 0,05. Nilai yang didapat dari uji tersebut dari nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil $< 0,05$. Maka hipotesis dalam penelitian ini diterima atau H_a di terima dan H_o di tolak. maka hasil dalam penelitian ini sesuai dengan hipotesis penelitian menunjukkan bahwa media kartu uno berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang dapat disimpulkan bahwa penerapan kartu uno memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Baru. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *Pre-test* kelas eksperimen 5 dan *post-test* kelas eksperimen 11. Sedangkan uji normalitas berdistribusi normal dimana nilai signifikansi $> 0,05$. Selanjutnya dapat dibuktikan pada hasil uji homogenitas dengan nilai sebesar 0,371 data tersebut homogen dimana nilai signifikansi $> 0,05$. Kemudian pada uji hipotesis dengan nilai $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hipotesis menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa Penerapan Media Kartu Uno berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal angka dapat berkembang secara optimal apabila pendidik memberikan kegiatan-kegiatan yang tidak monoton dengan kata lain pendidik hendaknya memberikan kegiatan yang bervariasi seperti salah satunya menggunakan media kartu uno dalam mengenal angka.

2. Dari hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah guna untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak
3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar menggunakan media pembelajaran yang lain selain media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Lutvia. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Siswa, JUPE*, Vol. 6, Nomor. 3.
- Ahmad, Rivai. Nana, Sudjana, 2012. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru
- Aniek, Wirastania, Isabella Hasiana, 2017. Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A, *Jurnal ISSN*, Vol. 69, Nomor. 2
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bachtiar, Netti Herawati. 2018. *Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Tuban: Hak Cipta
- Budiman, Haris. 2016. *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*. At-Tadzkiyya: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 7, November
- Direktorat Pendidikan Madrasah, 2011. *Kurikulum Raudhatul Atfhal*, Jakarta: Kementerian Agama RI
- Djoko, Adi Walujo, Anies Listyowati. 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*, Depok: Prenadamedia Group
- Elfrianto, Gusman Lesmana, 2022. *Metode Penelitian Pendidikan*, Medan: Umsu Press
- Estiani, Wahyu,dkk. 2015. Pengembangan Media Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik, *Jurnal Unnes*, Vol.4, No.1
- Gilar, Gandana, dkk. 2017. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah*. Jurnal PAUD Agopedia, vol.1 No.1
- Habibi, 2018. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Deepublish,
- Hamdayani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia

- Harahap, Maymuna, dkk, 2022. *Pengembangan Media Uno Math Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar*, Jurnal Penelitian, Vol.2, No.1
- Heriwijaya, 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, Yogyakarta: Tugu Publiser.
- Hermansyah, Iwan, 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Method*, Kuningan: Hidayatul Quran
- Khadijah, 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing.
- Kholifah, dkk, 2018. *Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe.
- M.Ali Sodik, Sandu Siyoto, 2021. *Dasar metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Madyawati, Lilis, 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Kencana.
- Muntari, Sri. 2018. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Dengan Menggunakan Metode *Snowball Throwing* Bagi Anak, *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol.3, No.1.
- Musfiroh, Tadmok, 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Novidiantoko, Dwi, 2020. *Pendidikan Tinggi Untuk Penulisan Skripsi Dan Tesis*, Yogyakarta: CV Budi Utama
- Nurani, Sujiono Yuliani, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Pakpahan, Andrew Fernando, dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Ilmiah*, Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Prijowuntato, S.Widanarto, 2016. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Sanata Dharma University Press
- Qibtiyah, Mariatul, 2020. *Statistika Pendidikan*, Surabaya: Hak Cipta
- Ramdhan, Muhammad, 2021. *Metode Penelitian*, Surabaya: Cipta Media Nusantara

- Rini, 2006. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Sadirman, Arief S. 1990. *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyawan, Dodiet Aditya, 2015. *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data Dengan SPSS*, Surakarta
- Siti, Maryam Leni Nur. 2021. *Permainan Kartu Uno Modifikasi dalam Proses Pembelajaran Tentang Konsep Bilangan Anak Usia Dini*, *Jurnal Antologi PGPAUD*, Volume 4, Nomor 2.
- Sudaryono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Sugiono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, Bandung
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk, 2007. *Metode pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Suyanto, Slamet, 2005. *Pembelajaran Untuk Anak Taman Kanak-kanak*, Depdiknas.
- Wagiran, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Deepublish.
- Wardani, 2008. *Kualitas Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak*, Jakarta
- Wiwik, Widajati, Festin Gustiasih, 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivitis Bermedia *UNO STACKO* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05, No.02.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Dekan FTK UIN AR-Raniry

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR: 6265 /Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2022

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 09 November 2021

MEMUTUSKAN

- PERTAMA : Menunjukkan Saudara :
1. Zikra Hayati, M.Pd Sebagai Pembimbing Pertama
2. Rani Puspa Juwita, M.Pd Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi

Nama : Saputri Bahriyanti

NIM : 170210014

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Media Kartu UNO Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada tanggal : 30 Mei 2022

An. Rektor
Dekan,



Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6393/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Bina Baru Aceh Selatan

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

Nama/NIM : **SAPUTRI BAHRIYANTI / 170210014**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. Utama Gampoeng Rukoh, Lr. Banna, Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru***

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

Banda Aceh, 30 Juni 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK BINA BARU**

KECAMATAN LABUHAN HAJI BARAT

Jalan Tgk. Syech H. M. Waly Al- Khalidy Desa Blang Baru Kode Pos 23757

Blang Baru, 20 Juli 2022

Nomor : 422/09/TK/2022
Lampiran : -
Perihal : Telah Melakukan Penelitian

Dengan hormat,

Kami yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK Bina Baru Kec. Labuhanhaji Barat dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Saputri Bahriyanti
NIM : 170210014
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam AnakUsiaDini
Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Media Kartu UNO Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru
Alamat : Jalan Tgk. Syech H. M. Waly Al-Khalidy, Desa Blang Baru, Kec. Labuhanhaji Barat, Kab. Aceh Selatan

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di TK Bina Baru pada tanggal 13 s/d 20 Juli 2022 dalam rangka penyusunan Skripsi untuk menyelesaikan studi S-1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Kartu UNO Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru”**

Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Blang Baru, 20 Juli 2022

Kepala TK BinaBaru

Ria Ramadhan, S.Pd
NIP:199302232019032011

Lampiran 4 : Surat Validasi Instrumen



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

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

Kepada Yth,
Ibu Lina Amelia, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

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

Nama : Saputri Bahriyanti
NIM : 170210014
Judul : Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

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

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

Heliati Fajriah

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru

Nama Sekolah : TK Bina Baru
Kelompok/ Usia : A/4-5 Tahun
Penulis : Saputri Bahriyanti
Nama Validator : Lina Amelia, M. Pd
Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala penilaian
I	FORMAT	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas ③ 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan urutan letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian ada besar sudah teratur ③ 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. keragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrument	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang besar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang besar ③ 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menggunakan format penyusunan

		yang benar
II	BAHASA	
	1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami ③. Dapat dipahami dengan baik
	2. Kesederhanaan struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana ③. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	3. Kejelasan petunjuk dan arah	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas ③. Seluruhnya jelas
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas ③. Seluruhnya jelas
III	KONTEN SUBTANSI	
	1. Kesesuaian antara aspek yang ditanyakan dengan indikator yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai ③. Seluruhnya selesai
	2. Perlengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil ③. Lengkap memuat seluruh indikator

3. Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
- ③. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar instrumen ini:

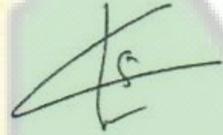
1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

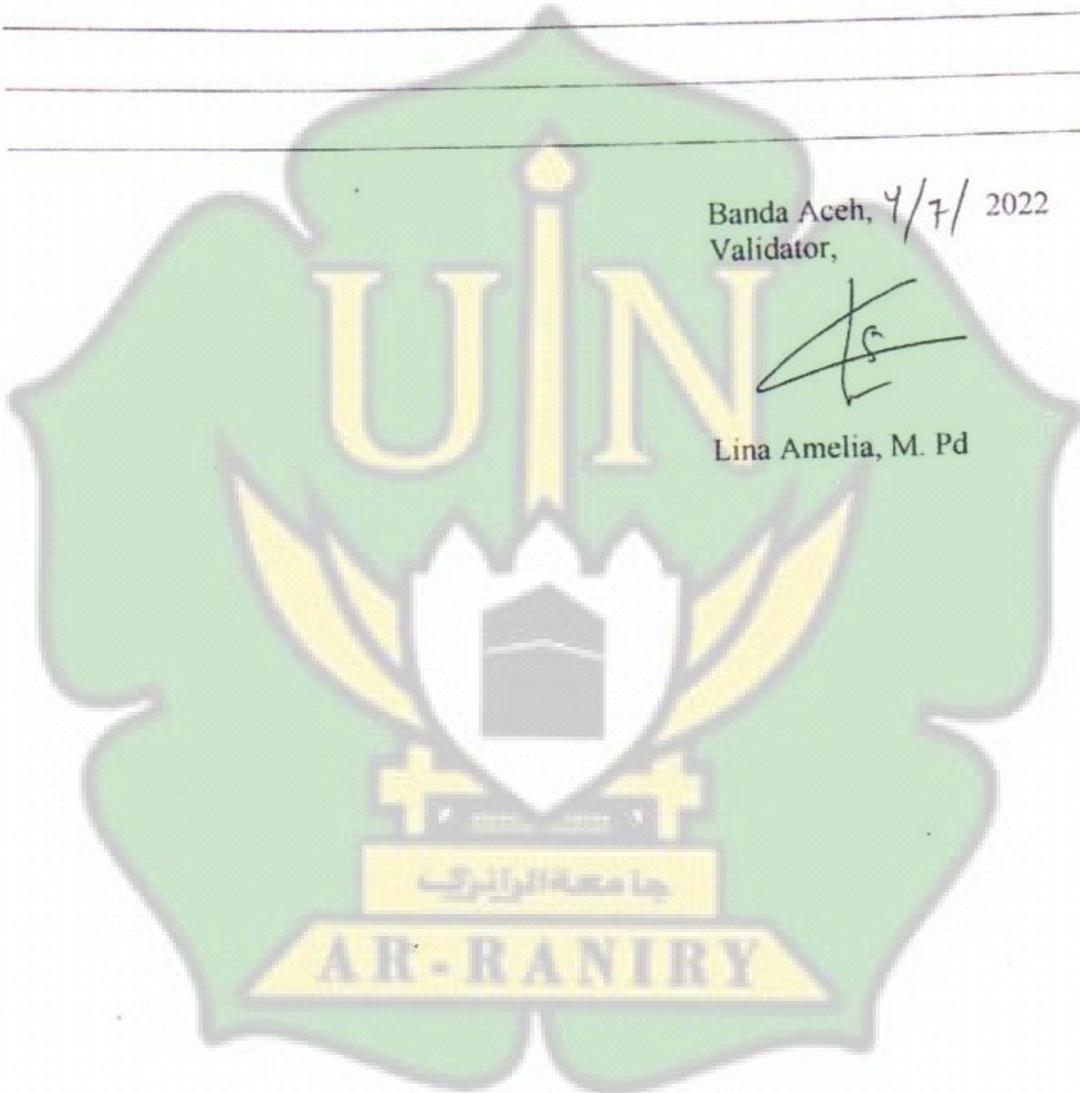
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ③ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

Bahasa nbnik BSH dan BSB Perbaikan

Banda Aceh, 4/7/ 2022
Validator,


Lina Amelia, M. Pd



Lampiran 5 : Salah Satu Hasil Penelitian Lembar Observasi Anak

Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Bina Baru

Nama Sekolah : TK Bina Baru
Semester/ Bulan : I / Juli
Hari/ Tanggal : Rabu / 20 Juli 2022
Tema/ Subtema/Sub-sub Tema : Kendaraan / Kendaraan udara / Poket
Kelompok Usia : 4-5 Tahun
Nama Anak : Afzalul zikri

A. Petunjuk

Berilah tanda *ceklis* pada kolom yang sesuai menurut Bapak/Ibu

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

B. Lembar Observasi

No	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak membilang banyak benda 1 sampai 10 menggunakan kartu uno		✓		
2	Mengenal konsep bilangan	Anak mengenal konsep bilangan 1 sampai 10 menggunakan kartu uno			✓	

3	Mengenal lambang bilangan	Anak mengenal setiap lambang bilangan 1 sampai 10 menggunakan kartu uno				✓
---	------------------------------	---	--	--	--	---

Mengetahui
Guru Kelas

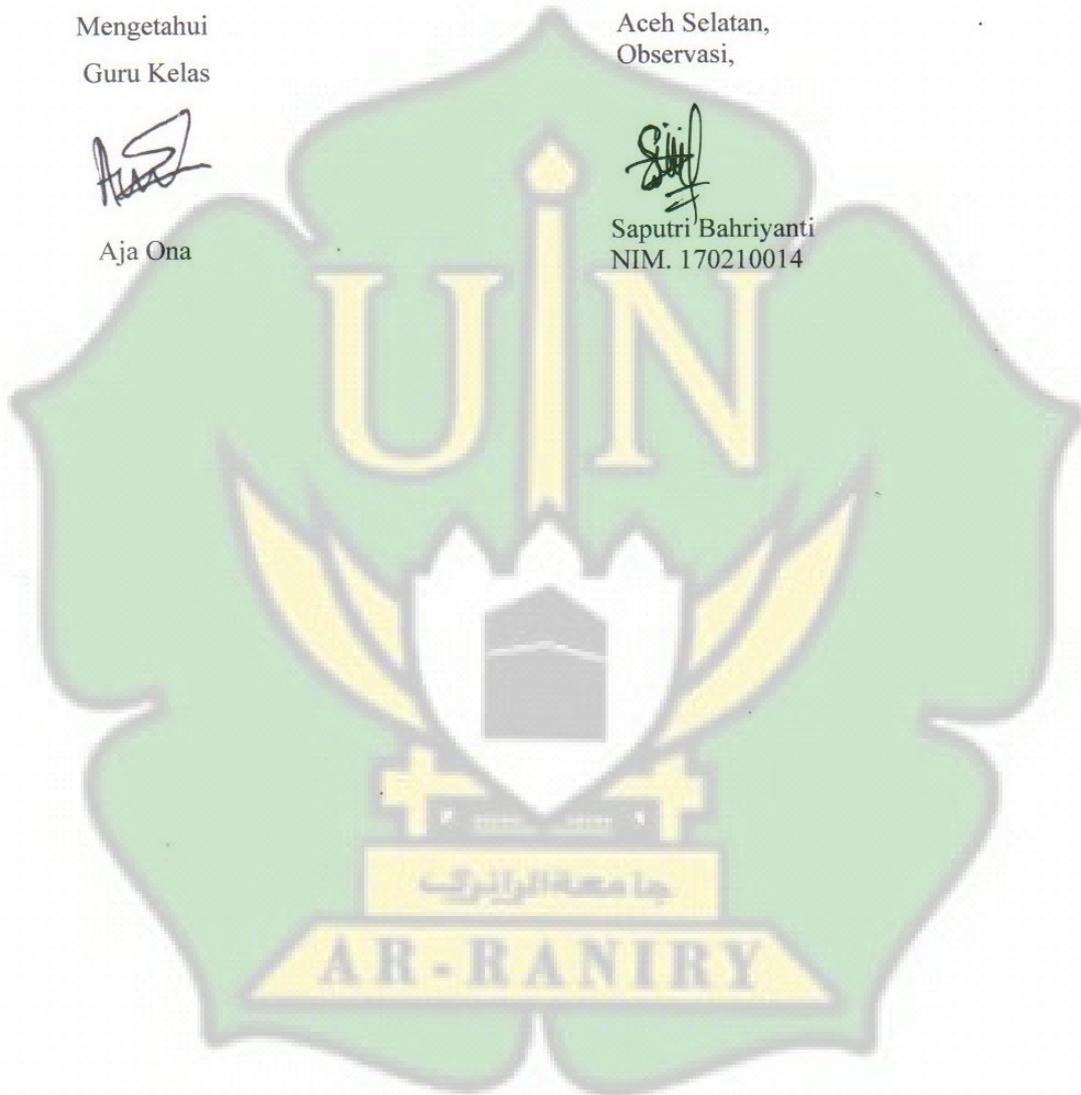


Aja Ona

Aceh Selatan,
Observasi,



Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014



Lampiran 6 : Nilai Hasil Pretest, Treatment dan Posttest

Hasil Penilaian Anak Pada Kelas Eksperimen *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama anak	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	HN	4	10
2	SA	6	12
3	RNA	4	10
4	AZ	5	11
5	SKY	5	12
6	RI	5	10
7	MF	5	11
8	NF	6	12
Jumlah		40	88
Rata-Rata		5	11

Hasil Penilaian Anak Kelas Eksperimen *Treatment I* s/d *III*

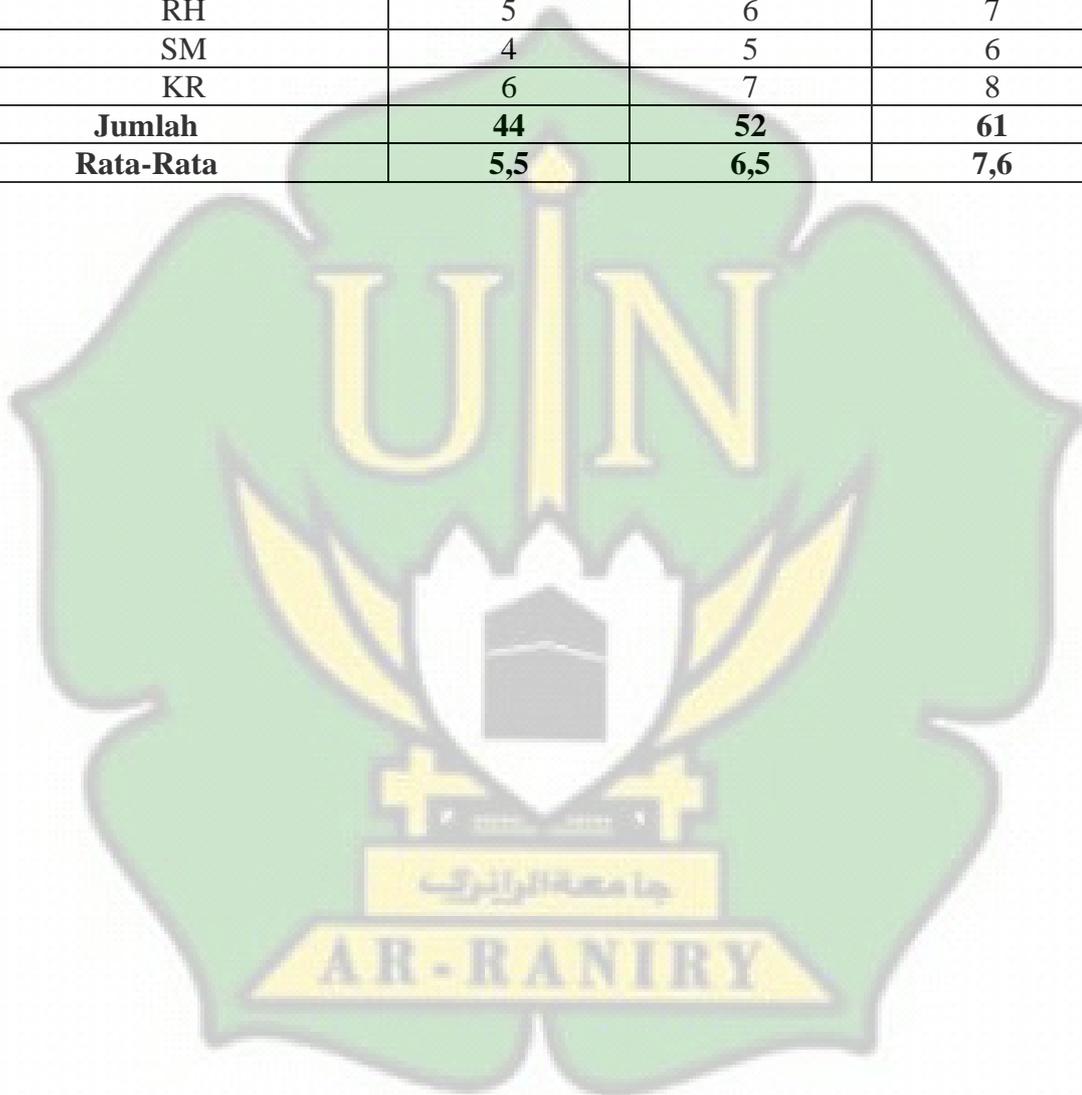
No	Nama Anak	Treatment I	Treatment II	Treatment III
1	HN	6	7	8
2	SA	7	8	10
3	RNA	6	7	8
4	AZ	6	7	9
5	SKY	6	8	10
6	RI	6	7	9
7	MF	7	8	10
8	NF	7	9	10
Jumlah		51	61	74
Rata-Rata		6,3	7,6	9,25

Hasil Penilaian Anak pada Kelas Kontrol *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama anak	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	AT	4	8
2	ML	5	8
3	RM	6	10
4	AR	5	9
5	MC	6	10
6	RH	5	8
7	SM	4	7
8	KR	5	9
Jumlah		40	69
Rata-Rata		5	8,6

Hasil Penilaian Anak Kelas Kontrol pertemuan I s/d III

No	Nama Anak	Treatment I	Treatment II	Treatment III
1	AT	5	6	7
2	ML	6	6	7
3	RM	6	7	9
4	AR	6	7	8
5	MC	6	8	9
6	RH	5	6	7
7	SM	4	5	6
8	KR	6	7	8
Jumlah		44	52	61
Rata-Rata		5,5	6,5	7,6



Lampiran 7 : Output SPSS

Uji Normalitas

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
kelas pembelajaran							
mengenal angka	pretest eksperimen	8	100.0%	0	.0%	8	100.0%
	posttest eksperimen	8	100.0%	0	.0%	8	100.0%
	pretest kontrol	8	100.0%	0	.0%	8	100.0%
	posttest kontrol	8	100.0%	0	.0%	8	100.0%

Descriptives

kelas pembelajaran		Statistic	Std. Error	
mengenal angka	pretest eksperimen	Mean	5.00	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 4.37 Upper Bound 5.63	
		5% Trimmed Mean	5.00	
		Median	5.00	
		Variance	.571	
		Std. Deviation	.756	
		Minimum	4	
		Maximum	6	
		Range	2	
		Interquartile Range	2	
		Skewness	.000	.752
		Kurtosis	-.700	1.481
	posttest eksperimen		Mean	11.00
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 10.23 Upper Bound 11.77	
		5% Trimmed Mean	11.00	
		Median	11.00	
		Variance	.857	
		Std. Deviation	.926	

	Minimum		10	
	Maximum		12	
	Range		2	
	Interquartile Range		2	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.100	1.481
pretest kontrol	Mean		5.00	.267
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.37	
		Upper Bound	5.63	
	5% Trimmed Mean		5.00	
	Median		5.00	
	Variance		.571	
	Std. Deviation		.756	
	Minimum		4	
	Maximum		6	
	Range		2	
	Interquartile Range		2	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-.700	1.481
posttest kontrol	Mean		8.63	.375
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.74	
		Upper Bound	9.51	
	5% Trimmed Mean		8.64	
	Median		8.50	
	Variance		1.125	
	Std. Deviation		1.061	
	Minimum		7	
	Maximum		10	
	Range		3	
	Interquartile Range		2	
	Skewness		.045	.752
	Kurtosis		-.940	1.481

Tests of Normality

kelas pembelajaran		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
mengenal angka	pretest eksperimen	.250	8	.150	.849	8	.093
	posttest eksperimen	.235	8	.200*	.802	8	.030
	pretest kontrol	.250	8	.150	.849	8	.093
	posttest kontrol	.222	8	.200*	.912	8	.366

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

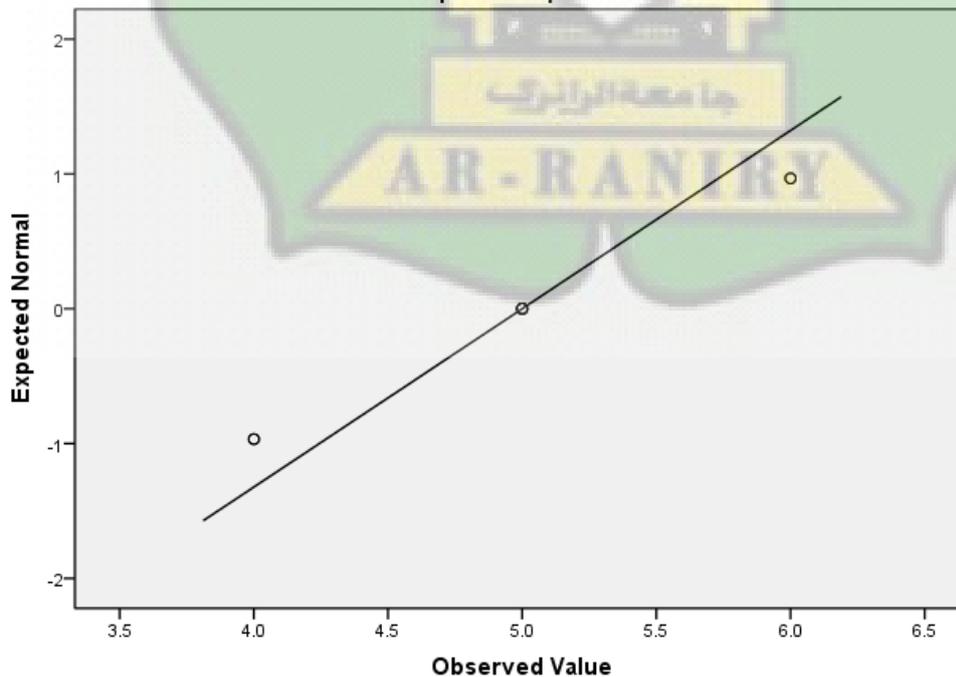
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

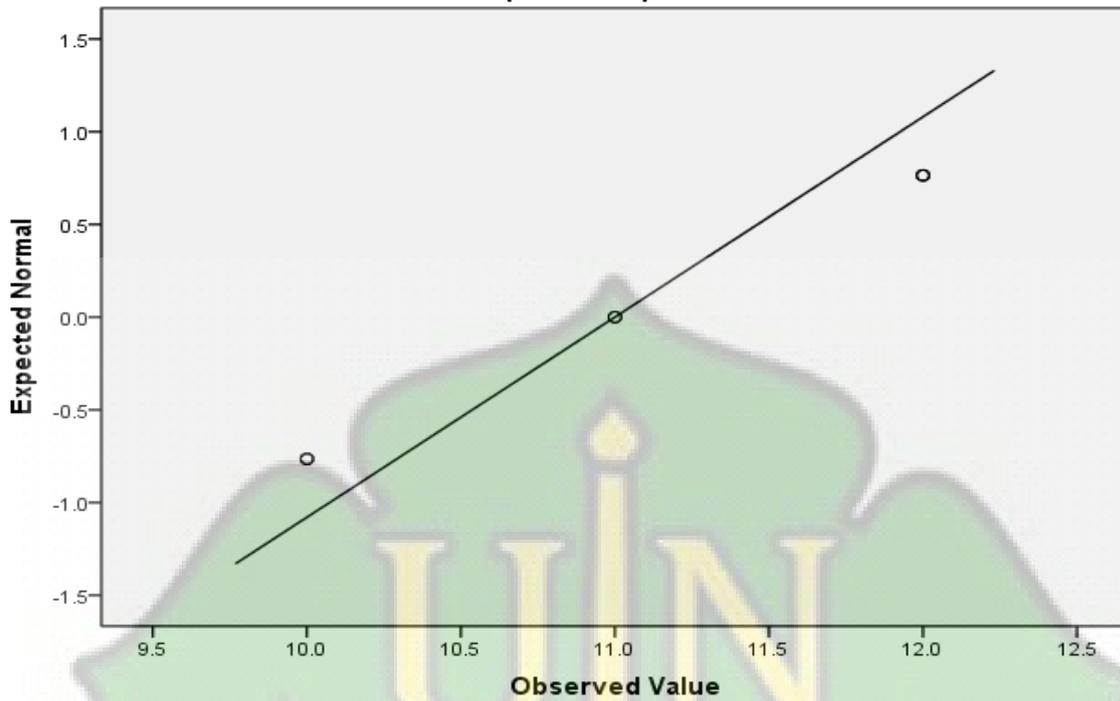
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
mengenal angka	Based on Mean	1.086	3	28	.371
	Based on Median	1.068	3	28	.379
	Based on Median and with adjusted df	1.068	3	27.658	.379
	Based on trimmed mean	1.086	3	28	.371

Normal Q-Q Plot of mengenal angka

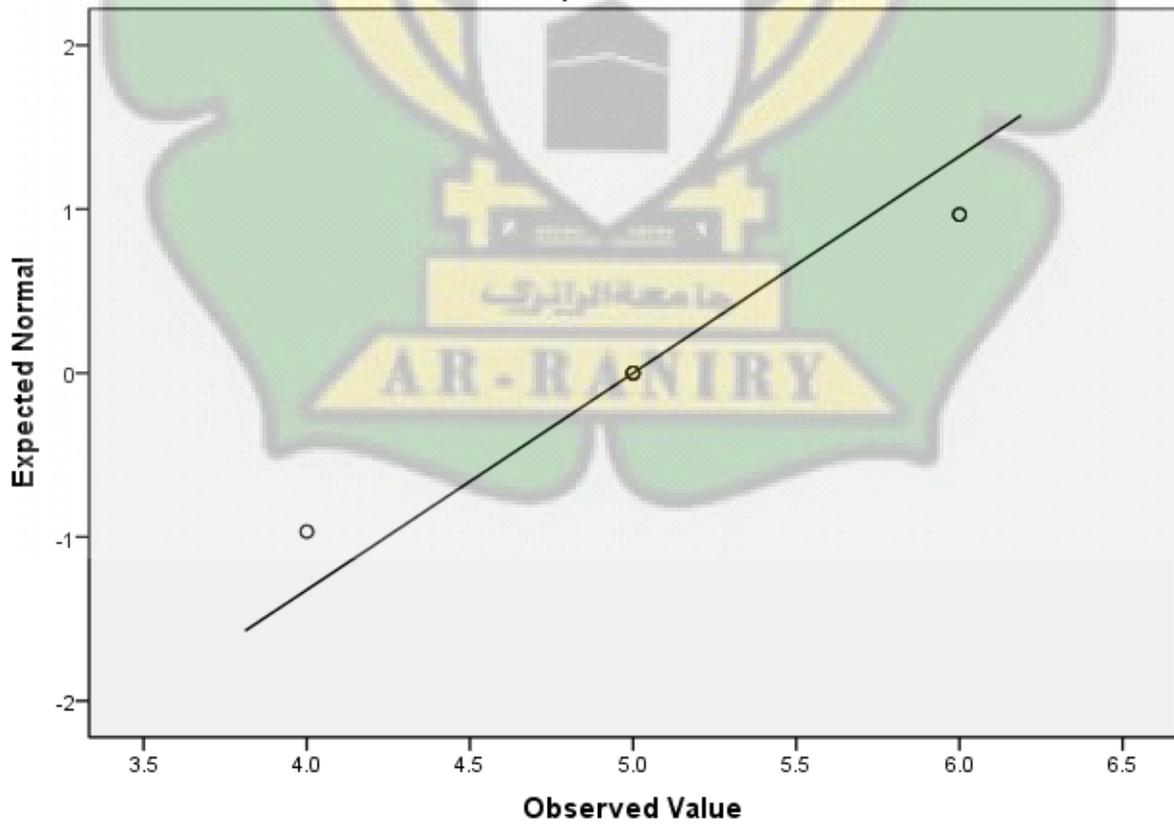
for kelas= pretest eksperimen



Normal Q-Q Plot of mengenal angka
for kelas= posttest eksperimen



Normal Q-Q Plot of mengenal angka
for kelas= pretest kontrol



kelas belajar siwa	Equal variances assumed	.269	.612	4.77 1	14	.000	2.375	.498	1.307	3.443
	Equal variances not assumed			4.77 1	13.7 49	.000	2.375	.498	1.306	3.444



Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaa Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK BINA BARU KELAS EKSPERIMEN *PRE-TEST*

Kelompok / Usia : A₁/ 4-5 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke- : I/I
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Udara/Balon Udara
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, bertanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara; mengamati dengan panca indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, Gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar 3.2.1Mendengarkan

		aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan Gerakan untuk pengembangan motorik halus.(guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan). 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	3.3.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisikan tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui hasil karya	2.2.1 memiliki sikap ingin tahu tentang balon udara 4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada balon udara
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang benda pada balon udara
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebut angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang balon udara

Materi Pembelajaran

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Sikap sabar

- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap kendaraan udara
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingi tahu tentang kendaraan udara
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka

Media yang digunakan : balon udara

Alat/ sumber belajar : balon udara, kertas hvs, pensil, penghapus

Model pembelajaran : kelompok

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-fatihah dan surah Al-Ikhlash ➤ Guru memberitahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam kendaraan udara ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenal pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam kendaraan udara secara singkat ➤ Guru menjelaskan/mengkaitkan antara macam-macam kendaraan udara dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu atura-aturan dalam kegiatan media kartu uno <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang kendaraan udara ➤ Anak mengamati bentuk kendaraan udara ➤ Guru memberi stimulus dengan 	30 menit

		<p>menjelaskan nama, manfaat serta fungsi kendaraan udara (mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat dan fungsi kendaraan udara (menanya) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas main 1: guru memberikan kegiatan disetiap kelompok membilang 1-10 b. Aktivitas main 2: guru memberikan kegiatan menarik garis pada gambar balon udara sesuai angka c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan menebalkan angka d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada kelompok lain). 	90 menit
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) 	30 menit

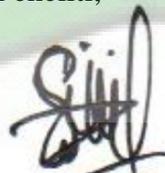
		<p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk tangan ➤ Berdo'a ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui
Guru Kelas



Aja Ona

Aceh Selatan,
Peneliti,



Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014

2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK BINA BARU KELAS EKSPERIMEN *TREATMENT 1*

Kelompok / Usia : A₁/ 4-5 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke- : I/2
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Udara/Helikopter
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, bertanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara; mengamati dengan panca indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, Gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar 3.2.1 Mendengarkan aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan Gerakan untuk pengembangan motorik	3.3.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisikan tubuh

	halus.(guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan). 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui hasil karya	2.2.1 memiliki sikap ingin tahu tentang helikopter 4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada helicopter
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang bend pada helicopter
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebut angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang helicopter

Materi Pembelajaran

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka melalui kegiatan kartu uno
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap kendaraan udara
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingi tahu tentang kendaraan udara
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka menggunakan kartu uno

Media yang digunakan : helicopter

Alat/ sumber belajar : gambar helikopter, kertas hvs, dan kartu uno

Model pembelajaran : kelompok

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-fatihah dan surah Al-Ikhlas ➤ Guru memberitahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam kendaraan udara ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenal pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam kendaraan udara secara singkat ➤ Guru menjelaskan/mengkaitkan antara macam-macam kendaraan udara dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu atura-aturan dalam kegiatan media kartu uno <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang kendaraan udara ➤ Anak mengamati bentuk kendaraan udara ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi kendaraan udara (mengamati) ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat dan fungsi kendaraan udara (menanya) 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas main 1: guru memberikan kegiatan membilang banyak gambar helikopter menggunakan media kartu uno b. Aktivitas main 2: guru memberikan kegiatan membilang gambar kartu uno, setelah membilang seluruh gambar kartu, lalu anak mengambil kartu uno sesuai angka. c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan mengurutkan angka menggunakan kartu uno d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada kelompok lain). 	90 menit
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) 	30 menit

		<p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk tangan ➤ Berdo'a ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui
Guru Kelas



Aja Ona

Aceh Selatan,
Peneliti



Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014

2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK BINA BARU KELAS EKSPERIMEN *TREATMENT 2*

Kelompok / Usia : A₁/ 4-5 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke- : I/3
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Udara/Pesawat Terbang
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, bertanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara; mengamati dengan panca indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, Gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar 3.2.1 Mendengarkan aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan Gerakan untuk pengembangan motorik	3.3.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisikan tubuh

	halus.(guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan). 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui hasil karya	2.2.1 memiliki sikap ingin tahu tentang pesawat terbang 4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada pesawat terbang
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang bend pada pesawat terbang
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebut angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang pesawat terbang

Materi Pembelajaran

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka melalui kegiatan kartu uno
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap kendaraan udara
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingi tahu tentang kendaraan udara
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka menggunakan kartu uno

Media yang digunakan : pesawat terbang

Alat/ sumber belajar : gambar pesawat, kertas hvs, dan kartu uno

Model pembelajaran : kelompok

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-fatihah dan surah Al-Ikhlas ➤ Guru memberitahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam kendaraan udara ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenal pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam kendaraan udara secara singkat ➤ Guru menjelaskan/mengkaitkan antara macam-macam kendaraan udara dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu atura-aturan dalam kegiatan media kartu uno <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang kendaraan udara ➤ Anak mengamati bentuk kendaraan udara ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi kendaraan udara (mengamati) ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat dan fungsi kendaraan udara (menanya) 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas main 1: guru memberikan kegiatan membilang banyak gambar pesawat terbang menggunakan media kartu uno b. Aktivitas main 2: guru memberikan kegiatan membilang gambar kartu uno, setelah membilang seluruh gambar kartu, lalu anak mengambil kartu uno sesuai angka. c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan mengurutkan angka menggunakan kartu uno d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada kelompok lain). 	90 menit
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p>	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk tangan ➤ Berdo'a ➤ Salam 	
--	--	--	--

Mengetahui
Guru Kelas



Aja Ona

Aceh Selatan,
Peneliti,

2022



Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK BINA BARU KELAS EKSPERIMEN *TREATMENT 3*

Kelompok / Usia : A₁/ 4-5 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke- : I/4
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Udara/Balon Udara
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, bertanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara; mengamati dengan panca indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, Gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar 3.2.1 Mendengarkan aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan Gerakan untuk pengembangan motorik	3.3.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisi tubuh

	halus.(guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan). 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui hasil karya	2.2.1 memiliki sikap ingin tahu tentang balon udara 4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada balon udara
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang bend pada balon udara
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebut angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang balon udara

Materi Pembelajaran

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengetahui keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka melalui kegiatan kartu uno
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap kendaraan udara
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingi tahu tentang kendaraan udara
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka menggunakan kartu uno

Media yang digunakan : balon udara

Alat/ sumber belajar : gambar balon udara, kertas hvs, dan kartu uno, pensil

Model pembelajaran : kelompok

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-fatihah dan surah Al-Ikhlash ➤ Guru memberitahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam kendaraan udara ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenal pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam kendaraan udara secara singkat ➤ Guru menjelaskan/mengkaitkan antara macam-macam kendaraan udara dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu atura-aturan dalam kegiatan media kartu uno <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang kendaraan udara ➤ Anak mengamati bentuk kendaraan udara ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi kendaraan udara (mengamati) ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat dan fungsi kendaraan udara (menanya) 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas main 1: guru memberikan kegiatan membilang banyak gambar balon udara menggunakan media kartu uno b. Aktivitas main 2: guru memberikan kegiatan membilang gambar kartu uno, setelah membilang seluruh gambar kartu, lalu anak mengambil kartu uno sesuai angka. c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan mengurutkan angka menggunakan kartu uno d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini apabila dalam kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada kelompok lain). 	90 menit
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	30 menit

		<p>(mengkomunikasikan)</p> <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk tangan ➤ Berdo'a ➤ Salam 	
--	--	--	--

Mengetahui
Guru Kelas



Aja Ona

Aceh Selatan,
Peneliti,



Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014

2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK BINA BARU KELAS EKSPERIMEN *POST-TEST*

Kelompok / Usia : A₁/ 4-5 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke- : I/5
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Udara/Roket
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, bertanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara; mengamati dengan panca indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, Gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar 3.2.1 Mendengarkan aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan Gerakan untuk pengembangan motorik	3.3.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisikan tubuh

	halus.(guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan). 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui hasil karya	2.2.1 memiliki sikap ingin tahu tentang roket 4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada roket
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang bend pada roket
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebut angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang roket

Materi Pembelajaran

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap kendaraan udara
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingi tahu tentang kendaraan udara
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka

Media yang digunakan : roket
 Alat/ sumber belajar : gambar roket, kertas hvs, pensil
 Model pembelajaran : kelompok

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-fatihah dan surah Al-Ikhlash ➤ Guru memberitahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam kendaraan udara ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenal pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam kendaraan udara secara singkat ➤ Guru menjelaskan/mengkaitkan antara macam-macam kendaraan udara dan tema sebelumnya <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang kendaraan udara ➤ Anak mengamati bentuk kendaraan udara ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi kendaraan udara (mengamati) ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat dan fungsi kendaraan udara (menanya) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh 	30 menit

		guru	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas main 1: guru memberikan kegiatan disetiap kelompok membilang 1-10 b. Aktivitas main 2: guru memberikan kegiatan menarik garis pada gambar roket sesuai angka c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan menebalkan angka d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada kelompok lain). 	90 menit
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disenangi 	30 menit

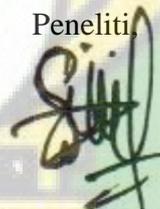
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk tangan ➤ Berdo'a ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui
Guru Kelas



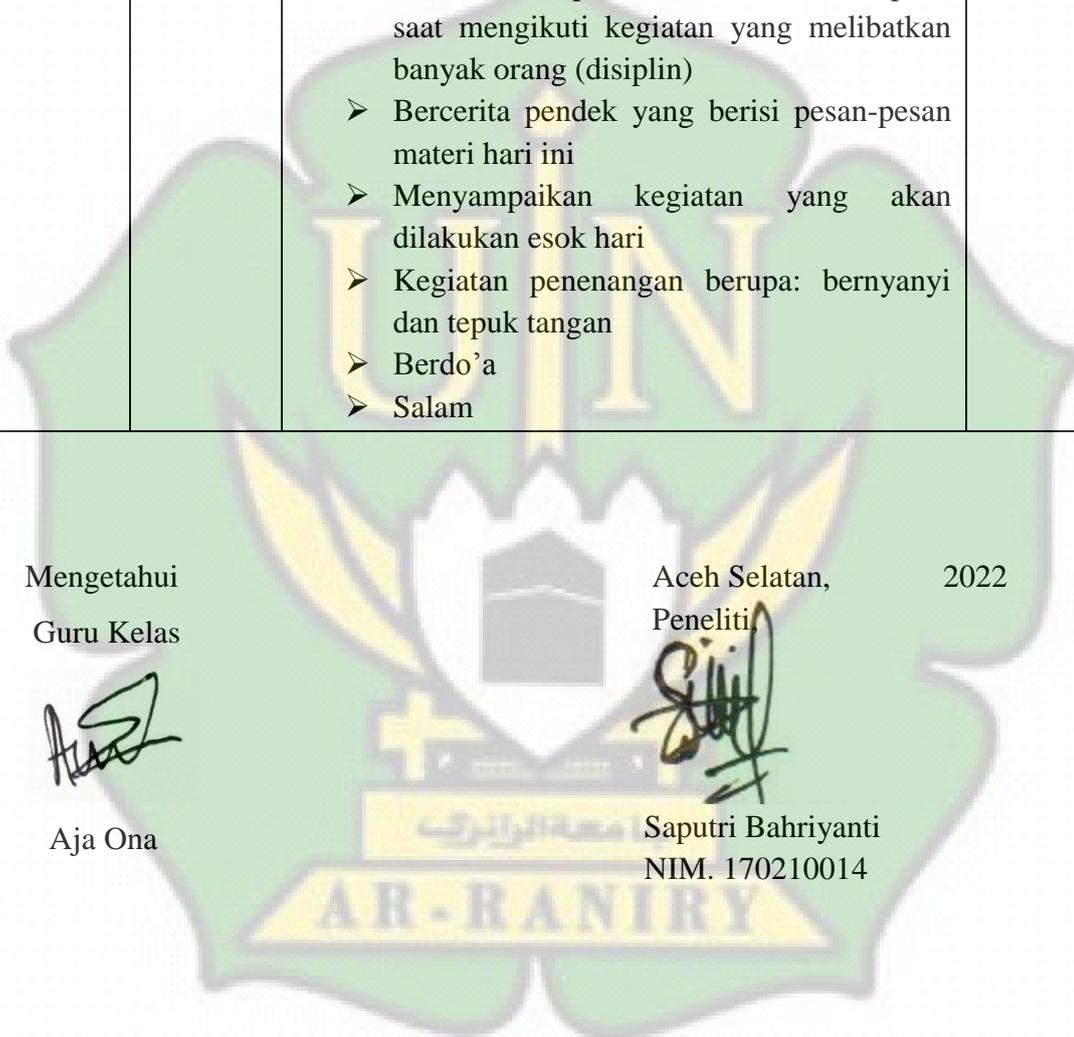
Aja Ona

Aceh Selatan,
Peneliti,



Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014

2022



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK BINA BARU KELAS KONTROL *PRE-TEST*

Kelompok / Usia : A₂/ 4-5 Tahun
 Semester : I
 Minggu/ Hari ke- : I/I
 Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Udara/Balon Udara
 Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, bertanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara; mengamati dengan panca indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, Gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar 3.2.1Mendengarkan

		aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan Gerakan untuk pengembangan motorik halus.(guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan). 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	3.3.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisikan tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui hasil karya	2.2.1 memiliki sikap ingin tahu tentang balon udara 4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada balon udara
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang benda pada balon udara
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebut angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang balon udara

Materi Pembelajaran

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Sikap sabar

- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap kendaraan udara
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingi tahu tentang kendaraan udara
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka

Media yang digunakan : balon udara

Alat/ sumber belajar : balon udara, kertas hvs, pensil, penghapus

Model pembelajaran : kelompok

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-fatihah dan surah Al-Ikhlash ➤ Guru memberitahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam kendaraan udara ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenal pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam kendaraan udara secara singkat ➤ Guru menjelaskan/mengkaitkan antara macam-macam kendaraan udara dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu atura-aturan dalam kegiatan media kartu uno <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang kendaraan udara ➤ Anak mengamati bentuk kendaraan udara ➤ Guru memberi stimulus dengan 	30 menit

		<p>menjelaskan nama, manfaat serta fungsi kendaraan udara (mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat dan fungsi kendaraan udara (menanya) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas main 1: guru memberikan kegiatan disetiap kelompok membilang 1-10 b. Aktivitas main 2: guru memberikan kegiatan menarik garis pada gambar balon udara sesuai angka c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan menebalkan angka d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada kelompok lain). 	90 menit
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) 	30 menit

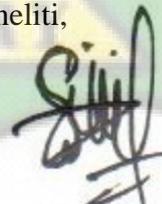
		<p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk tangan ➤ Berdo'a ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui
Guru Kelas



Meriati

Aceh Selatan,
Peneliti,



Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014

2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK BINA BARU KELAS KONTROL *POST-TEST*

Kelompok / Usia : A₂/ 4-5 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke- : I/5
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Udara/Roket
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, bertanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara; mengamati dengan panca indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, Gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar 3.2.1 Mendengarkan aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan Gerakan untuk pengembangan motorik	3.3.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisikan tubuh

	halus.(guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan). 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui hasil karya	2.2.1 memiliki sikap ingin tahu tentang roket 4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada roket
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang bend pada roket
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebut angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang roket

Materi Pembelajaran

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap kendaraan udara
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingi tahu tentang kendaraan udara
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka

Media yang digunakan : roket
 Alat/ sumber belajar : gambar roket, kertas hvs, pensil
 Model pembelajaran : kelompok

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-fatihah dan surah Al-Ikhlash ➤ Guru memberitahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam kendaraan udara ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenal pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam kendaraan udara secara singkat ➤ Guru menjelaskan/mengkaitkan antara macam-macam kendaraan udara dan tema sebelumnya <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang kendaraan udara ➤ Anak mengamati bentuk kendaraan udara ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi kendaraan udara (mengamati) ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat dan fungsi kendaraan udara (menanya) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh 	30 menit

		guru	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas main 1: guru memberikan kegiatan disetiap kelompok membilang 1-10 b. Aktivitas main 2: guru memberikan kegiatan menarik garis pada gambar roket sesuai angka c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan menebalkan angka d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada kelompok lain). 	90 menit
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disenangi 	30 menit

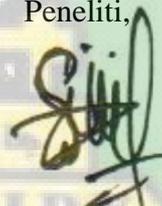
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk tangan ➤ Berdo'a ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui
Guru Kelas



Meriati

Aceh Selatan,
Peneliti,



Saputri Bahriyanti
NIM. 170210014

2022

Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Pretest Eksperimen



Treatment Eksperimen



Posttest Eksperimen



Pretest Posttest dan pertemuan Kontrol

