

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL  
BILANGAN 1-6 MELALUI PERMAINAN DADU  
PADA ANAK KELOMPOK A DI RA BAITURRAHMAN  
KUMBUNG RAJAGALUH MAJALENGKA  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan PAUD (S.Pd.)  
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**



**Oleh :  
IIK IKHLASIAH  
NIM : 2015.4.3.1.00480**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM  
IAI BUNGA BANGSA CIREBON  
TAHUN 2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-6 Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Kumbang Rajagaluh Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019**” beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, Februari 2019  
Yang membuat pernyataan,



**IKK IKHLASIAH**  
NIM. 2015.4.3.1.00480

**PERSETUJUAN**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL  
BILANGAN 1-6 MELALUI PERMAINAN DADU  
PADA ANAK KELOMPOK A DI RA BAITURRAHMAN  
KUMBUNG RAJAGALUH MAJALENGKA  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh :

**IIK IKHLASIAH**  
NIM. 2015.4.3.1.00480

Menyetujui,

Pembimbing I,



**H. CASTA, M.Pd**  
NIDK. 8813090018

Pembimbing II,



**H. BARNAWI, M.S.I**  
NIDK. 8855570018

## PENGESAHAN

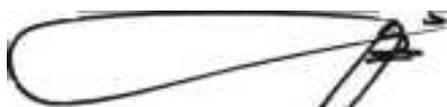
Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-6 Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Kumbung Rajagaluh Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019” oleh **IIK IKHLASIAH** NIM 2015.4.3.1.00480, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, Februari 2019

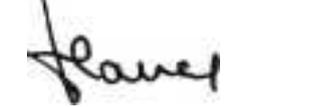
Sidang Munaqosah,

Ketua  
Merangkap Anggota,



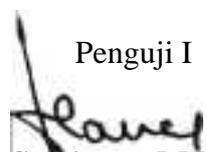
**H. Oman Fathurohman, M.A**  
NIDK. 8886160017

Sekretaris,  
Merangkap Anggota



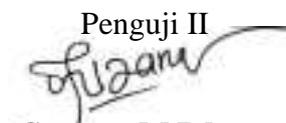
**Drs. Sulaiman, M.Mpd.**  
NIDN 2118096201

Penguji I



**Drs. Sulaiman, M.MPd**  
NIDN. 2118096201

Penguji II



**Suzana, M.Pd**

## NOTA DINAS

Kepada Yth  
Ketua Program Studi PLAUD  
IAI Bunga Bangsa Cirebon  
Di  
Cirebon

*Assalamu'alaikum wr.wb*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari **IKK IKHLASIAH** Nomor Induk Mahasiswa **2015.4.3.1.00480** dengan judul "**Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-6 Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Kumbang Rajagaluh Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019**" bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini untuk dimunaqosahkan.

*Wassalmu'alaikum wr.wb*

Pembimbing I,



**H. CASTA, M.Pd**  
NIDK. 8813090018

Pembimbing II,



**H. BARNAWI, M.S.I**  
NIDK. 8855570018

## ABSTRAK

### **IIK IKHLASIAH NIM : 2015.4.3.1.00480 UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 1-6 MELALUI PERMAINAN DADU PADA ANAK KELOMPOK A RA BAITURRAHMAN KUMBUNG RAJAGALUH MAJALENGKA TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Permasalahan lain yang terjadi di RA Baiturrahman adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek-praktek paper-pencil test. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di PAUD tersebut, dapat dilihat bahwa dari 31 siswa kelompok A yang sudah mengenal bilangan hanya 5 siswa (16,1%), dan sisanya sebanyak 26 siswa (83,9%) belum mengenal angka.

Skripsi ini membahas tentang meningkatkan kemampuan membilang angka 1-6 anak RA Baiturrahman Kelompok A di desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui Permainan Dadu. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui kemampuan berhitung anak dengan pendekatan Permainan Dadu mudah dan menyenangkan.

Sumber data penelitian ini adalah anak RA Baiturrahman Desa Kumbang kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka sejumlah 31 anak. Waktu penelitian pada semester I. Penelitian dilakukan selama 1 bulan. Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil tes formatif pada setiap siklus. Sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi pada tiap siklus pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan kriteria keberhasilan untuk mengetahui paham dan tidak paham hasil belajar anak.

Hasil penelitian kemampuan berhitung anak melalui Permainan Dadu pada pra siklus rata-rata kemampuan membilang 1-6 dengan jumlah skor 139 atau 37,37% dengan interpretasi rendah. Pada siklus II dengan jumlah skor 217 atau 58,33% dengan interpretasi cukup baik. Pada siklus III dengan jumlah skor 305 atau 81,99% dengan interpretasi sangat baik. Terdapat perbedaan kemampuan membilang angka 1-6 anak Kelompok A sebelum dan sesudah menggunakan permainan dadu di RA Baiturrahman dari interpretasi rendah menjadi sangat baik.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan dadu sangat memberikan dampak yang positif bagi anak dan terbukti dapat meningkatkan kemampuan membilang anak usia dini kelompok A RA Baiturrahman Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka. Simpulan penerapan Permainan Dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak dengan mudah dan menyenangkan.

Kata kunci : kognitif, berhitung(Mengenal Bilangan 1-6), permainan dadu.

## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Alloh SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-6 Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok A RA Baiturrahman Kumbang Rajagaluh Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

Penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan alam meraih derajat Sarjana Pendidikan Program Strata Satu (S-1) Program Pendidikan Islam Anak Usi Dini (PIAUD) pada Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan penelitian ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga tidak lepas dari bantuan, kerjasama dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.

Maka dari itu dengan segala kerendahan hati dan ketulusan hati, peneliti pada kesempatan yang baik ini akan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. H. Oman Fathurohman, M. A. Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di IAI BBC.

3. Drs. Sulaiman, M.M.Pd. Dekan fakultas Tarbiyah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. H. Casta, M.Pd, Dosen pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
5. H. Barawi, M.S.I.. Dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing dengan penuh perhatian dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan petunjuk dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan staf PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.
7. Rekan-rekan Mahasiswa PIAUD yang merupakan teman seperjuangan selama menempuh pendidikan di IAI BBC.
9. Kepala Dan rekan-rekan guru RA Baiturrahman.
10. Ayah, ibu, suami dan anak-anakku tercinta yang dengan do`a dan fasilitasnya telah memberi kekuatan dan kelancaran sehingga peneliti mampu menyelesaikan tugas ini.

Peneliti sangat menyadari bahwa laporan ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya dan peneliti mengharap kritik dan saran demi sempurnanya tulisan ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan akan mendapat ridho Alloh SWT, amin. Akhir kata semoga penelitian ini dapat berguna bagi semua pihak.

Cirebon, Februari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

### COVER

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	li
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR NOTA DINAS</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xii
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat penelitian .....	8
<b>BAB II     KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teoritik .....	10
1. Pengembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini .....	10
2. Kemampuan Berhitung Permulaan .....	13
a. Pengertian Berhitung .....	13
b. Tujuan Berhitung .....	15
c. Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan .....	17
d. Pengertian Bilangan .....	18
3. Bermain dan Permainan Pada Anak Usia Dini .....	21
4. Permainan Dadu .....	23
B. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	24
C. Kerangka Berfikir .....	25

	D. Hipotesis Penelitian .....	26
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	
	A. Jenis Penelitian .....	28
	B. Subjek Penelitian .....	29
	C. Fokus Penelitian .....	30
	D. Tempat dan Waktu Penelitian. ....	31
	E. Desain Penelitian .....	31
	F. Metode Pengumpulan Data .....	34
	G. Instrumen Penelitian .....	35
	H. Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Deskripsi Data .....	43
	1 Paparan Kondisi Awal Sebelum Penerapan Permainan Dadu .....	43
	2 Tindakan Siklus I .....	47
	a. Perencanaan .....	47
	b. Pelaksanaan .....	47
	c. Assessment.....	52
	d. Refleksi .....	55
	3 Tindakan Siklus II .....	56
	a. Perencanaan .....	56
	b. Pelaksanaan .....	57
	c. Assessment .....	61
	d. Refleksi .....	64
	B. Pembahasan .....	64
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	73
	B. Saran .....	74
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiv
	<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b> .....	xv
	<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	xvi

## DAFTAR TABEL

3.1	Daftar Nama-Nama Siswa yang Diassessment .....	29
3.2	Instrumen Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan 1-6 Kelompok A RA Baiturrahman .....	36
3.3	Lembar Assessment Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran .....	37
3.4	Tabel Rubrik Penilaian.....	39
4.1	Data Awal Kemampuan Membilang 1-6 Pra Siklus .....	43
4.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus 1 Pertemuan ke 1.....	48
4.3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus 1 Pertemuan ke 2.....	50
4.4	Data Kemampuan Membilang 1-6 Siklus 1 .....	52
4.5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II Pertemuan ke 1 .....	58
4.6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II Pertemuan ke 2.....	59
4.7	Data Kemampuan Membilang 1-6 Siklus II.....	61

## **DAFTAR GAMBAR**

3.1 PTK Model Lewin.....	32
--------------------------	----

## **DAFTAR GRAFIK**

Bagan I Kerangka Berfikir .....	26
---------------------------------	----

## **DAFTAR DIAGRAM**

4.1	Data Awal Indikator Kemampuan Membilang 1-6 Pra Siklus .....	46
4.2	Data Indikator Kemampuan Membilang 1-6 Siklus I .....	54
4.3	Data Indikator Kemampuan Membilang 1-6 Siklus II .....	63
4.4	Perbandingan Kemampuan Membilang 1-6 dari Pra Siklus sampai dengan Siklus II .....	71

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

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

Allah SWT berfirman dalam Surat An-Nahl : 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui satupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.(Q.S. An Nahl : 78).”<sup>1</sup>

Dari ayat tersebut mengisyaratkan penggunaan empat sarana yaitu pendengaran, penglihatan, akal dan hati. Dalam arti luas pendidikan meliputi keseluruhan aspek kemampuan pendidikan dunia maupun pendidikan akhirat, karena salah satu kemampuan yang dibahas penulis dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik PAUD adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam

---

<sup>1</sup> QuraishShihab, *Wawasan Al Qur'an, cet XIX*, (Bandung, MizwanPustaka, 2007), hal 437.

pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Untuk itu diharapkan para pendidik baik itu guru maupun orang tua dapat memberikan keteladanan dan stimulasi yang baik kepada anak, pada masa ini merupakan masa peniruan sehingga anak akan meniru apa yang dia lihat, dengar, dan rasakan. Anak akan memiliki perilaku yang baik jika mendapatkan pendidikan yang baik dari keluarga, lingkungan, sekolahnya dan sebaliknya jika mendapatkan pendidikan yang tidak baik maka anak akan memiliki perilaku yang tidak baik pula.<sup>2</sup>

Berdasarkan assessment yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di RA Baiturrahman pada Kelompok A. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dilihat dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.

---

<sup>2</sup> Pusat Pembinaan dan pengembangan bahasa (1991, 637)

Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh minimnya ruangan kelas yang dimiliki oleh RA Baiturrahman. Sehingga guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak.

Permasalahan lain yang terjadi di RA Baiturrahman adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek-praktek paper-pencil test. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada majalah dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang telah disediakan. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di RA Baiturrahman . Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di PAUD tersebut, dapat dilihat bahwa dari 31 siswa kelompok A yang sudah mengenal bilangan hanya 5 siswa (16,1%), dan sisanya sebanyak 26 siswa (83,9%) belum mengenal angka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di RA Baiturrahman , penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media permainan dadu sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak PAUD dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di RA Baiturrahman . Media ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas

karena dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Permainan dadu angka adalah permainan yang diatur sebagai pusat permainan bagi anak dengan dadu angka dimana anak dalam permainan ini dapat memperkuat pengenalan angka 1-10, menyebutkan urutan bilangan dan meniru lambang bilangan 1-10. Dengan menggunakan permainan dadu angka ini anak menjadi lebih semangat dalam melaksanakan permainan dalam permainan ini anak bisa belajar bersabar untuk menunggu giliran, terbiasa antri dalam bermain adanya kerjasama dengan sesama teman dan yang paling utama anak mampu untuk menyebut dan menunjukkan urutan bilangan angka dan mengenal angka 1 – 10.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Selanjut untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul, “ **Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-6 Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Desa Kumbang**

**Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019 ”.**

**B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat perdebatan pendapat tentang diperbolehkannya dan tidak diperbolehkannya pembelajaran berhitung pada Taman Kanak-kanak. Ada yang menyatakan tidak dibenarkan mengajarkan berhitung pada anak TK karena calistung merupakan kewajiban SD, namun ada juga yang mengatakan berhitung boleh diajarkan pada anak TK melalui pendekatan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
2. Pembelajaran berhitung yang dilakukan masih menggunakan lembar kegiatan anak sehingga pengembangan kemampuan berhitung anak kurang optimal.

**C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, serta mengingat luasnya masalah maka dalam penelitian ini dibatasi pada permasalahan tentang “Studi Kemampuan mengenal bilangan 1-6 Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019 ”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses penerapan permainan dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-6 Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimanakah hasil penerapan permainan dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-6 Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penyusunan penelitian Studi Kemampuan mengenal bilangan 1-6 Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019 memiliki tujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

##### **1. Tujuan Umum**

Tujuan adalah arah bagi suatu kegiatan yang sedang dilaksanakan supaya mencapai titik maksimum yang diharapkan. Di dalam penelitian tujuan umum yang hendak dicapai adalah dengan penggunaan permainan dadu anak mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan Mengenal bilangan 1-6.

## **2. Tujuan Khusus**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui proses penerapan permainan dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-6 Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019.
- 2) Untuk mengetahui hasil penerapan permainan dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-6 Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Diharapkan dapat memberi sumbang pengetahuan/wacana/gagasan di bidang pengembangan kognitif AUD dan menambah referensi tentang model pembelajaran dengan media permainan dadu secara langsung untuk meningkatkan kemampuan Mengenal bilangan 1-6.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya

Manfaat bagi anak Memberikan pembelajaran yang menyenangkan, mudah dan dapat dipahami dalam meningkatkan kemampuan Mengenal bilangan 1-6 pada anak.

a. Manfaat bagi pendidik/guru PAUD

Menjadi alternative yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal bilangan 1-6 khususnya di RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka

b. Manfaat bagi lembaga

Sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Mengenal bilangan 1-6 untuk dikembangkan kembali dalam kegiatan pembelajaran di RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka

c. Manfaat bagi Orang Tua

Sebagai contoh alat peraga yang digunakan orang tua dalam memberikan pembelajaran Mengenal bilangan 1-6 di rumah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini**

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dicetuskan oleh Jean Peaget, usia dini berada pada tahapan sensori motorik dan pra operasional yaitu periode pada saat anak belum mampu mengoperasionalkan mental secara logik atau secara fisik.<sup>3</sup>

Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berperilaku dan bagaimana kegiatan berfikir itu kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemcehan menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak sebelum anak menyelesaikan persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara menyelesaikannya.<sup>4</sup>

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Perkembangan struktur kognitif berlangsung menurut urutan yang sama bagi semua anak, setiap anak akan mengalami dan melewati setiap tahapan-tahapan tersebut diantaranya adalah:

##### 1) Asimilasi

---

<sup>3</sup> Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penelitian Perkembangan AUD Panduan untuk guru, tutor, fasilitator dan pengelola PAUD* (Bandung: Replika Aditama, 2011) hal 36.

<sup>4</sup> Ibid.

Merupakan proses dimana stimulus baru dari lingkungan diintegrasikan pada pengetahuan yang telah ada pada diri anak.

2) Akomodasi

Merupakan proses yang terjadi apabila berhadapan dengan situasi baru.

3) Ekuilibrium

Merupakan proses suatu keadaan yang seimbang dimana anak harus mengubah dirinya dengan hal-hal baru.<sup>5</sup>

Kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak, kunci untuk memahami tingkah laku anak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya.<sup>6</sup>

Piaget berpendapat bahwa tahapan perkembangan kognitif anak usia TK (5-6 tahun) sedang berada di fase praoperasional. Cara berpikir anak bukan berdasarkan pengetahuan dan konsep- konsep abstrak. Pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda- benda. Anak dapat belajar mengingat benda-benda, jumlah dan ciri-cirinya.<sup>7</sup>

Pada anak usia 5-6 tahun menurut Copley dan Wothham, mengatakan bahwa kemampuan berpikir anak bergerak dari tahap

---

<sup>5</sup> Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penelitian Perkembangan AUD Panduan untuk guru, tutor, fasilitator dan pengelola PAUD* (Bandung: Replika Aditama, 2011) hal 36.

<sup>6</sup> Didin Jamaludin, *Metode pendidikan anak (teori dan peraktek)*. Bandung: Pustaka Al-Fikiis, 2010) hal 43.

<sup>7</sup> Slamet Suyanto. (2005b). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

praoperasional menuju operasional konkret atau disebut dengan masa transisi. Untuk itu diperlukan stimulasi yang baik dari lingkungannya sehingga proses berpikir anak dari konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak tidak mengalami hambatan. Untuk itu secara alamiah cara belajar yang terbaik anak adalah secara nyata dengan melihat, merasakan, dan melakukan dengan tangan mereka sendiri.<sup>8</sup>

Pendapat tersebut diperkuat oleh Piaget, pengembangan kognitif anak lebih baik dilakukan dengan pendekatan yang melibatkan anak secara langsung.<sup>9</sup>

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak TK usia 5-6 tahun terdapat pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak menggunakan simbol yang mewakili suatu konsep. Anak belajar dengan melihat secara nyata, merasakan, dan melakukan dengan tangan sendiri. Melalui pengalaman langsung saat belajar dengan menggunakan simbol untuk mewakili konsep maka proses pengetahuan yang diperoleh anak akan lebih mudah diterima anak.

---

<sup>8</sup> Sriningsih. (2008:2). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

<sup>9</sup> Slamet Suyanto. (2005a:95). **Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

## 2. Kemampuan Berhitung Permulaan

### a. Pengertian Berhitung

Berbagai aktivitas berhitung yang dilakukan sebagai cara agar ide abstrak bilangan dapat dimodalkan sehingga anak menjadi lebih tahu tentang angka-angka dan hal-hal yang terkait dengannya. Pendekatan dengan menggunakan materi konkret dan gambar harus secara intensif dilakukan ditingkat awal, sebelum selanjutnya anak-anak masuk ke dunia angka- angka (abstrak).<sup>10</sup>

Berhitung amat penting dalam kehidupan. Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Anak belajar menghubungkan objek nyata dengan simbol-simbol matematis. Sebagai contoh, sebuah jeruk diberi simbol dengan angka “1” dan dua buah jeruk diberi simbol dengan angka “2”.

Beberapa tahapan aktivitas berhitung yang dikemukakan Fatimah (2009: 10), di antaranya:

- 1) Pengenalan jumlah, yaitu, menghitung sejumlah benda yang telah dilakukan secara bertahap; 1 sampai 6; 6 sampai 9; 1 sampai 10; dan seterusnya,
- 2) Menghitung secara rasional, anak disebut memahami berhitung bila

---

<sup>10</sup> Fatimah. (2009:10). Fun Math: *Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan*. Bandung: Mizan Group.

dapat:

- a) Menghitung benda sambil mengurutkan nama bilangan
  - b) Membuat korespondensi satu-satu
  - c) Menyadari jumlah terakhir yang disebut mewakili total/jumlah benda dalam satu kelompok.
- 3) Menghitung maju yaitu menghitung dua kelompok benda yang digabungkan dengan cara:
- a) Menghitung semua, dimulai dari benda pertama sampai benda terakhir
  - b) Menghitung melanjutkan
  - c) Menghitung benda dengan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok. Hal ini dapat dilakukan bila anak sudah dapat membedakan kelompok yang lebih banyak dan lebih sedikit dengan baik<sup>11</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan menyebutkan jumlah terakhir benda dalam satu kelompok. Tahapan kemampuan berhitung dilakukan dengan pengenalan jumlah dengan menghitung jumlah benda secara bertahap dari 1 sampai 6, 6 sampai 9, 1 sampai 10. Pada penelitian ini berhitung dilakukan bertahap dari 1-5, 6-10, 11-15, dan 16-20.

---

<sup>11</sup> Slamet Suyanto. (2005b). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

## **b. Tujuan Berhitung**

Membedakan tujuan kegiatan berhitung permulaan pada anak usia TK, sebagai berikut:

### 1. Tujuan Umum

Secara umum permainan berhitung permulaan di TK, untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

### 2. Tujuan Khusus

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Mudjito. (2007:1-2). *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*.

Berhitung merupakan bagian dari pengembangan kemampuan kognitif yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret. Eksplorasi melalui benda-benda konkret diharapkan mampu memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Untuk itu guru secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang dapat menggantikan benda-benda konkret dengan alat-alat yang dapat mengantarkan anak pada kemampuan berhitung secara mental (abstrak). Melalui metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat permainan berhitung di Taman Kanak-kanak.<sup>13</sup>

Dari beberapa pendapat tentang tujuan berhitung dapat disimpulkan tujuan berhitung di TK adalah untuk memberikan dasar-dasar berhitung agar anak dapat memiliki kesiapan saat memasuki pendidikan di Sekolah Dasar. Berhitung di TK, untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan yang dilakukan anak terhadap benda-benda konkret yang

---

<sup>13</sup> Sriningsih. (2008:120). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

ada disekitar anak, sehingga mengembangkan keterampilan berhitung dalam kesehariannya dalam kehidupan bermasyarakat.

**c. Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan**

Prinsip-prinsip berhitung permulaan pada anak adalah sebagai berikut:

- a) Berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar;
- b) Pengetahuan dan keterampilan pada berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks;
- c) Berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri;
- d) Berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan;
- e) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak;

- f) Dalam berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang;
- g) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.<sup>14</sup>

#### **d. Pengertian Bilangan**

Bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsure-unsur penting seperti nama, urutan, bilangan dan Jumlah. Indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu:

1. counting (berhitung),
2. one-to-one correspondence (koresponden satu-satu),
3. quality (kuantitas),
4. comparison (perbandingan)
5. recognizing and writing numeral (mengetahui dan menulis angka).

Anak memiliki kemampuan *counting* (berhitung) sebelum berusia 3 tahun bahwa anak mampu menyebutkan urutan bilangan, misalnya satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Untuk bisa berhitung anak-anak memulai berhitung dari 1 sampai 9 setelah itu 10 dan seterusnya yaitu bilangan yang terdiri dari 2 angka, misalnya anak

---

<sup>14</sup> Mudjito. (2007:2). *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak dan Sekolah Dasar.

mampu menyebutkan bilangan “sebelas” bukan menyebutkan “sepuluh satu” dan sebagainya.<sup>15</sup>

Secara umum permainan mengenal Bilangan 1-6 di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Secara khusus permainan mengenal Bilangan 1-6 di TK bertujuan agar anak :

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan ketrampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

---

<sup>15</sup> Wardani IGAK, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. (2008:27) Jakarta : Universitas Terbuka

Dalam mengenal Bilangan 1-6 harus memperhatikan prinsip-prinsip permainan berhitung yaitu :

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- b. Pengetahuan dan ketrampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut kesukaannya, misal dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Depdiknas. Permainan Berhitung Permulaan. Jakarta.2007, hal 2.

g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.<sup>17</sup>

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap kepada anak dimulai dari tahap berhitung yang mudah kemudian ke tahap yang lebih sulit. Permainan berhitung harus memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan matematika sehingga anak dapat memperoleh pengalaman yang diperoleh untuk mengembangkan kemampuan berhitung.

### **3. Bermain dan Permainan pada Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian bermain**

Anak belajar melalui bermain. Pada intinya bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat *volunteer*, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara *intrinsic*, menyenangkan, aktif dan fleksibel.<sup>18</sup> Rogers C. S dan Sawyers menjelaskan bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Depdiknas. Permainan Berhitung Permulaan. Jakarta.2007, hal 2.

<sup>18</sup> Masitoh, Strategi Pembelajaran TK, (Jakarta: 2009), cetakan XIII, h.6.11.

<sup>19</sup> Tuti Andriani (2012:126), Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini, Jurnal Sosial Budaya Vol. 9 No.1 Januari-Juli 2012, h.126.

## **b. Jenis-jenis Permainan pada Anak Usia Dini**

Selamat mengatakan setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai macam jenis permainan itu pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis sebagai berikut :

### 1) Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

### 2) Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.

### 3) Teka-teki

Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengasak kemampuan anak-anak berpikir logis dan juga matematis.

### 4) Bermain dengan benda-benda

Permainan dengan objek seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

### 5) Bermain peran

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain dimana memainkan peran sebagai orang lain.<sup>20</sup>

#### **4. Permainan Dadu**

Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak, dadu tradisional berbentuk kubus, mempunyai enam sisi dan memiliki angka atau simbol yang berbeda disetiap sisinya.

Permainan dadu angka adalah permainan yang diatur sebagai pusat permainan bagi anak dengan dadu angka dimana anak dalam permainan ini dapat memperkuat pengenalan angka 1-10, menyebutkan urutan bilangan dan meniru lambang bilangan 1-10. Dengan menggunakan permainan dadu angka ini anak menjadi lebih semangat dalam melaksanakan permainan dalam permainan ini anak bisa belajar bersabar untuk menunggu giliran, terbiasa antri dalam bermain adanya kerjasama dengan sesama teman dan yang paling utama anak mampu untuk menyebut dan menunjukkan urutan bilangan angka dan mengenal angka 1 – 10.

---

<sup>20</sup> Tuti Andriani (2012:131), *Pemainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*, Jurnal Sosial Budaya Vol. 9 No.1 Januari-Juli.

- a. Langkah-langkah Menggunakan Permainan Dadu dalam Kegiatan Berhitung.
  - a) Guru menyiapkan dadu dengan titik 1 sampai 6
  - b) Guru menunjukkan cara bermain dadu dengan melempar dan melihat hasilnya di sisi dadu kemudian dihitung
  - c) Anak bermain secara bergiliran sambil berhitung
  - d) Guru mengamati dan menanyakan kepada anak beberapa jumlah titik yang ada di dadu
  - e) Anak menyebutkan hasil berhitung.<sup>21</sup>

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan untuk melengkapi penelitian ini adalah penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal Bilangan 1-6 yang pernah dilakukan oleh :

1. penelitian berjudul “ Jarimatika Penambahan dan Pengurangan” hasil penelitiannya, mengapa anak perlu menguasai ketrampilan berhitung ? karena :
  - a. Agar dapat memahami alam semesta dan hukum-hukumnya.
  - b. Agar dapat merancang dengan baik.
  - c. Agar dapat membuat perencanaan dan evaluasi dengan baik.

---

<sup>21</sup> *Mudjito. (2007:24). Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak dan Sekolah Dasar.*

- d. Agar dapat berlaku adil.
  - e. Agar dapat berbelanja dengan benar.
  - f. Agar tidak mudah ditipu.
  - g. Mengajarkan konsep.
  - h. Proses operasi matematika.<sup>22</sup>
2. Penelitian berjudul “ 57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak”.
- Hasil penelitiannya yaitu : pada tahap pertama pembelajaran matematika anak-anak dilatih untuk mampu menghitung mengenali angka-angka, menafsir, menambahkan, mengurangi, dan memahami konsep sederhana seperti : bahwa 1 mewakili satu orang unit dan 2 untuk dua unit.<sup>23</sup>

### C. Kerangka Berpikir

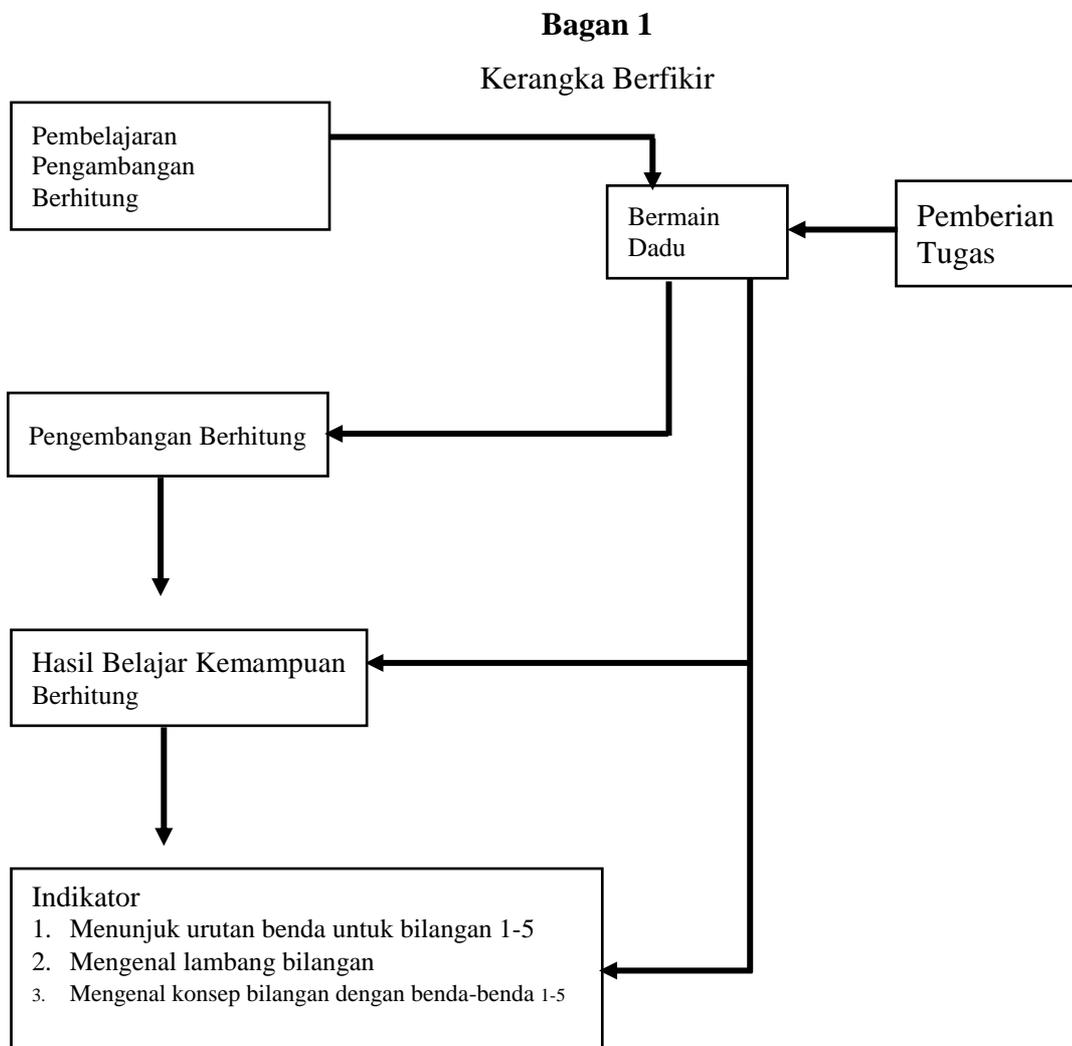
Pembelajaran untuk mengasah kemampuan berhitung anak dapat melalui permainan dadu, selain itu juga anak lebih tertarik dan lebih mudah untuk mengingatnya. Oleh karena itu, membilang melalui permainan daduseharusnya sudah dikenalkan pada anak sejak dini. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa belum semua anak kelompok A memiliki kemampuan membaca termasuk di dalamnya anak kelompok A RA Baiturrahman

---

<sup>22</sup> Wulandani Septi Peni. 2004. *Jarimatika, Penambahan dan Pengurangan*. Kawan Pustaka. (UT. UPBJJ Purwokerto. Diakes (minggu/23 oktober 2011, 21.00) di <http://www.jarimatika.com>

<sup>23</sup> Kayvan Umy, “*Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak.*” Jakarta: Media Kita.2009, hal 57

Berdasarkan teori-teori di atas, maka dapat dikemukakan kerangka berpikir anak sebagai berikut :



#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

“Jika guru menerapkan permainan dadu dalam pembelajaran pengembangan berhitung pada anak kelompok A RA Baiturrahman Desa Kumbang, maka

kemampuan berhitung anak di Kelompok A RA Baiturrahman akan meningkat”.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Secara harfiah, penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Classroom Action Research*, yang berarti *action research* (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan di kelas. Menurut Arikunto (2006) seorang ahli di bidang ini penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan atau metodologi tertentu untuk menemukan data akurat tentang hal-hal yang dapat meningkatkan mutu objek yang diamati<sup>24</sup>

Menurut Trianto, penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Suyudi (2015), Cet XIII, h. 17), *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, ( Jogjakarta).

<sup>25</sup> Trianto, (2011), Cet 1, h. 13), *Panduan Langkap Penelitian Tindakan Kelas*, ( Jakarta).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dan partisipasif dengan melibatkan anak sebagai peneliti dan guru kelas RA Baiturrahman Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka sebagai kolaborator sekaligus pengajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-6 melalui permainan dadu.

## B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun di RA Baiturrahman Kecamatan Rajagaluh Semester I Tahun Ajaran 2018/2019 dengan jumlah anak sebanyak 31.

**Tabel 3.1**  
**Daftar nama-nama siswa yang diobservasi**

NO	NAMA	L/P
1	Adithya Firmansyah	L
2	Afdhal Iman Maulana	L
3	Allif Triansyah	L
4	Andhieny Rosaliani	P
5	Asyifa Nurosmiyatul Aulia	P
6	Asyraf Febian Maulana	L
7	Dewi Rahayu	P
8	Diaz Adriyan	L
9	Fahmi Raditya Alfarobbi	L
10	Fauzi Mukhammad Sya'id	L
11	Fazriel Allvaro	L
12	Febriani Nuresa	L
13	Ghaitsa Zahira Shofa	P
14	Karina Fauza Bil Jannah	P
15	Khansa Haura Luthfiyyah	P
16	Lilis Lisnawati	P
17	Lutfi Faqila	L
18	M.Reiga Syabilla	L
19	Meysa Salsabila Laystivana A.	P
20	Mohammad Rafa Fakhurrozi	L
21	Nadia Farahana	P

22	Nizam Al Khoiry	L
23	Rafee Adeb Maulana Karwin	L
24	Sabela Laili Lituhayu	P
25	Sabina Nadhif Fawwaz	P
26	Selly Melati	P
27	Seno Putra Pratama	L
28	Thomas Prasetya	L
29	Vino Aldifarez Saragih	L
30	Zahrotus Syifa Rodhatul Z.	P
31	Zivana Letisha	P

### **C. Fokus Penelitian**

Setting penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah di dalam dan di luar kelas. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pelaksanaan tindakan dan menggunakan bantuan guru kelas yang sudah akrab dengan anak. Dengan demikian maka pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan membilang 1-6 melalui permainan dadu dapat dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas.

### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

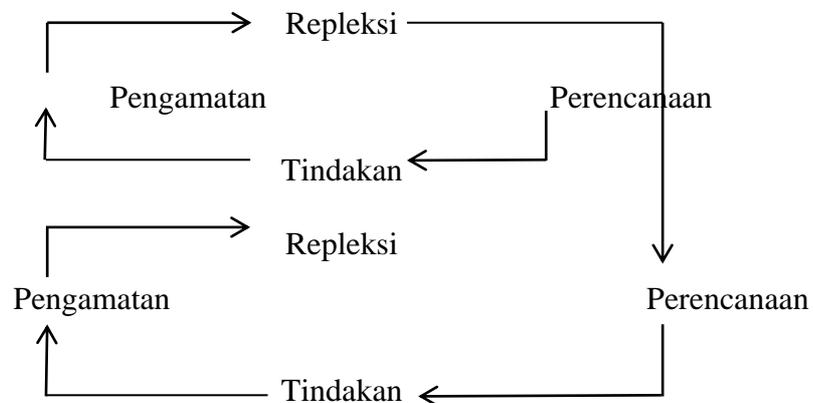
Penelitian ini dilaksanakan di RA Baiturrahman Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka Semester I Tahun Ajaran 2018/2019. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil yaitu bulan Oktober 2018 Tahun Ajaran 2018/2019.

### **E. Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban

untuk pertanyaan-pertanyaan peneliti, dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas, dimana penelitian dilakukan di dalam kelas yang diajar oleh peneliti.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan dalam 3 pertemuan dan siklus ke dua pun dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Perbaikan pembelajaran dilaksanakan dalam proses pengkajian berdasar yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan repleksi. Siklus tindakan tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 PTK Model Lewin<sup>26</sup>

## 1. Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada Siklus 1 meliputi:

- a. Perencanaan :

<sup>26</sup>Trianto, *Panduan lengkap penelitian tindakan kelas*, (Jakarta: Pustaka Raya, 2011) hal 30.

Menyusun rencana Pembelajaran, instrument penelitian, menyiapkan materi permainan Dadu.

b. Tindakan, terdiri atas:

- 1) Mengkondisikan kelas dan observan anak didik.
- 2) Melakukan apersepsi,
- 3) Menjelaskan materi pembelajaran.
- 4) Mengumpulkan materi yang telah disiapkan.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam pengamatan akan terlihat semua peristiwa yang berhubungan dengan proses pembelajaran baik aktivitas guru sebagai organisator maupun respon peserta didik berupa penguasaan materi bermain dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-6.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti mengumpulkan data dan melegalisir proses pembelajaran. Untuk menentukan langkah diharapkan mampu menemukan kekurangan pada pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus I.

## **2. Siklus II :**

a. Perencanaan (Revisi Rencana Siklus I), terdiri atas :

- 1) Menyusun materi pembelajaran dan rencana pembelajaran.
- 2) Menyusun instrumen penelitian.

- 3) Menyiapkan materi permainan Dadu.
- 4) Menyusun pedoman pengamatan, serta menyusun program evaluasi.

b. Tindakan, terdiri atas :

- 1) Mengkondisikan kelas dan mengabsen peserta didik.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru melakukan pembelajaran dengan metode permainan Dadu dengan cara mengajak peserta didik untuk menyimak, mengamati, mendengarkan, dan melakukan unjuk kerja.
- 4) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dalam materi pelajaran.
- 5) Guru melakukan evaluasi.

c. Pengamatan

Proses pengamatan kegiatan pembelajaran dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam pengamatan ini akan terlihat semua peristiwa yang berhubungan dengan proses pembelajaran, baik aktivitas guru sebagai organisator, pembimbing, evaluator guna menemukan sumber dan aktivitas peserta didik selama melakukan proses pembelajaran maupun respon peserta didik berupa penguasaan materi permainan Dadu, keberanian, antusias, keceriaan dan perubahan sikap pada peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-6.

d. Refleksi II

Pada tahap refleksi II, peneliti mengumpulkan data dan menganalisis proses pembelajaran untuk melakukan langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus III. Refleksi ini diharapkan apabila menemukan kekurangan pada pelaksanaan belajar mengajar pada siklus II, dan akan dilakukan secara terus menerus.

#### **F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi. Yang akan diobservasi adalah kemampuan membilang 1-6 anak pada kelompok A RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka. Observasi digunakan untuk mengamati peningkatan kemampuan membilang 1-6 melalui permainan dadu. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengamati atau pengambilan data guna melihat seberapa jauh akibat dari tindakan yang telah diterapkan berdasarkan pada panduan yang telah dipersiapkan dalam lembar observasi. Dalam satu kelas terdapat 31 anak dan dua observer, sehingga setiap observer mengamati 15 dan 16 anak.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Pengumpulan data merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian bahkan merupakan suatu keharusan bagi seorang peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Maka peneliti menggunakan beberapa teknik dalam proses pengumpulan data sebagai berikut:

1. Assessment

Pengumpulan data yang dilakukan dengan berbagai metode yang umumnya di gunakan dalam mengetahui keberhasilan belajar siswa yakni dengan cara menilai pada setiap kerja individu baik itu peserta didik atau kelompok.

2. Unjuk kerja

Pengumpulan data yang berkaitan dengan hasil penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam melakukan yang dapat diamati, misalnya: praktek menyanyi, olah raga, menari dan bentuk praktek lainnya.

3. Dokumentasi

Suatu usaha aktif bagi suatu badan atau lembaga dalam menyajikan hasil pengolahan bahan-bahan dokumen yang bermanfaat bagi badan atau lembaga yang mengadakannya.

4. Rubrik penilaian

Rubrik adalah catatan aktivitas siswa dengan menggunakan indikator sesuai dengan rencana pembelajaran.

**Tabel 3.2**  
**Instrumen kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-6 kelompok A**  
**RA Baiturrahman**

No	Indikator	Kegiatan
----	-----------	----------

1.	Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-5	Membuat pola angka dengan permainan Dadu
2.	Mengenal lambang bilangan	Menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6
3.	Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-5	Mencocokkan lambang bilangan dengan mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6

**Tabel 3.3**  
**Lembar assessment aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran**  
**peningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang 1-6 bilangan dengan**  
**menggunakan permainan Dadu.**

Nama Sekolah : RA Baiturrahman

Kelompok : A

Semester : I (satu)

Siklus : I

No	Aspek yang dinilai	Hasil yang dicapai			
		Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1.	Pengelolaan kelas dengan fasilitas belajar a. Menyiapkan seting kelas,				

	<p>alat bantu, media dan sumber belajar.</p> <p>b. Melaksanakan tugas rutin harian</p> <p>1. Menyiapkan rencana pembelajaran</p> <p>2. Mengabsen anak</p>				
2.	<p>Melaksanakan pembelajaran</p> <p>a. Melaksanakan kegiatan awal sesuai dengan rencana pembelajaran (apresiasi)</p> <p>b. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>c. Menggunakan media pembelajaran yang tepat</p> <p>d. Keharmonisan dalam mengaitkan materi pembelajaran</p> <p>e. Menaruh perhatian dan motivasi terhadap anak.</p> <p>f. Menaruh perhatian dan motivasi terhadap anak</p>				
3.	Penampilan				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dalam menyampaikan materi suara jelas</li> <li>b. Selalu memberikan motivasi dalam pembelajaran</li> <li>c. Perhatian terhadap anak menyeluruh</li> </ul>				
4.	<p style="text-align: center;">Penguasaan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Materi tersusun secara sistematis</li> <li>b. Materi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran</li> </ul>				
5.	<p style="text-align: center;">Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melaksanakan evaluasi secara proses</li> <li>b. Melaksanakan evaluasi secara hasil</li> </ul>				
6.	<p style="text-align: center;">Menutup Pelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan evaluasi dan tindak lanjut di akhir kegiatan pembelajaran</li> </ul>				
Jumlah					

**Tabel 3.4**  
**Tabel Rubrik Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Kognitif	Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-5	Anak belum bisa Membuat pola angka dengan permainan Dadu	Anak mulai bisa Membuat pola angka dengan permainan Dadu	Anak sudah bisa Membuat pola angka dengan permainan Dadu	Anak sudah sangat bisa Membuat pola angka dengan permainan Dadu
2.	Kognitif	Mengenal lambang bilangan	Anak belum bisa menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6	Anak mulai bisa menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6	Anak sudah bisa menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6	Anak sudah sangat bisa menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6
3.	Kognitif	Mengenal konsep bilangan dengan	Anak belum bisa mencocokkan lambang	Anak mulai bisa mencocokkan lambang	Anak sudah bisa mencocokkan lambang	Anak sudah sangat bisa mencocokkan lambang

		benda-benda 1-5	bilangan dengan mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6	bilangan dengan mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6	bilangan dengan mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6	bilangan dengan mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6
--	--	--------------------	---	---	---	--

#### H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan untuk dikembangkan selama proses penyusunan laporan. Untuk kesinambungan dan kedalaman pengajaran, data dalam penelitian ini digunakan analisis data deskriptif.

Analisis dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis ini juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran yang tepat.

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah terkumpul dari berbagai sumber yang diperoleh dari pengamatan lokasi dan dokumentasi, kemudian data yang terkumpul diuraikan ke dalam bahasa yang mudah dipahami dan logis. Untuk menentukan status perkembangan anak pada akhir periode penilaian, ada 4 skala yang dapat digunakan yaitu:

- a) Belum Berkembang (BB) artinya bila anak melakukannya masih harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru (skor nilai=1),

- b) Mulai Berkembang (MB) artinya bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru (skor nilai=2),
- c) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) artinya bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru (skor nilai=3),
- d) Berkembang Sangat Baik (BSB) artinya bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan (skor nilai=4).<sup>27</sup>

Analisis data dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

#### 1. Analisis Rata-rata

Penelitian menjumlahkan nilai yang diperoleh untuk kemudian dibagi dengan jumlah anak dalam kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus “

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{A}{B} \times 100 \%$$

Dimana:

A = jumlah siswa yang mendapat nilai tertentu

B = jumlah siswa (responden)

#### 2. Penilaian untuk Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar terpenuhi jika persentase indikator mencapai 75% untuk setiap aspeknya.

---

<sup>27</sup>Kementerian Agama RI Direktorat Pendidikan Madrasah, *Petunjuk Teknis Penilaian Pembelajaran Siswa Rauhatul Athfal*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2016) h.12-13

Karakteristik dari penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan kearah perbaikan terkait dengan suasana pembelajaran maupun hasil belajar anak. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak sudah mampu membilang 1-6 yaitu 10 anak diharapkan 8 anak dapat membilang 1-6.

Adapun kriteria untuk menafsirkan hasil persentase adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Indikator Presentase Kemampuan Membilang 1-6<sup>28</sup>**

%	Interpretasi
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 79%	Baik
40% - 59%	Cukup Baik
20% - 39%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

Setelah data semua diperoleh, diolah dan dijabarkan untuk memperoleh perkembangan dari siklus I dan II maka kemudian dibuat ke dalam grafik guna melihat sejauh mana perubahan yang diperoleh anak dari kedua siklus yang telah diteliti.

---

<sup>28</sup> Riduwan dan Akdon(2010:49), *Rumus dan Data dalam Alanisis Data Statistik*, (Bandung: Alfabeta )

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

#### 4. Deskripsi Data

##### 1. Paparan Kondisi Awal Sebelum Penerapan Permainan Dadu

Sebelum penelitian menggunakan penerapan permainan dadu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-6 permulaan anak usia dini, maka terlebih dahulu melakukan assessment. Assessment tersebut dilakukan terhadap dua hal yaitu assessment terhadap aktivitas anak dan assessment penguasaan mengenal angka. Di bawah ini ditampilkan tabel assessment anak sebelum diterapkan permainan dadu, data diambil pada hari Kamis 2 Oktober 2018 dari pukul 07.30 sampai dengan pukul 10.30 WIB.

Berdasarkan hasil assessment awal kelompok A RA Baiturrahman Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka, kemampuan membilang 1-6 anak masih rendah. Berikut data yang di dapatkan pada saat itu yaitu :

**Tabel 4.1**  
**Data Awal Kemampuan Membilang 1-6 Prasiklus**

No.	Nama	Indikator												Jumlah Skor	%	Ket
		Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-5				Mengenal lambang bilangan				Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-5						
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB			
1	Adithya Firmansyah	1				1				1				3	25,00	BB
2	Afdhal Iman Maulana	1				1				1				3	25,00	BB
3	Allif Triansyah	1				1				1				3	25,00	BB
4	Andhieny Rosaliani	1				1				1				3	25,00	BB

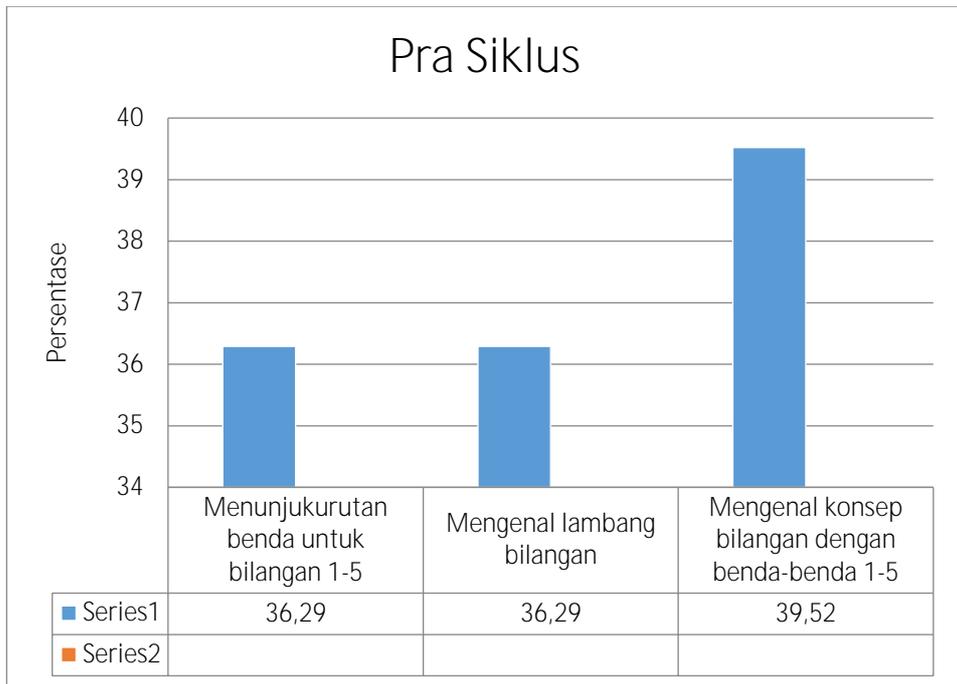
5	Asyifa Nurosmiyatul Aulia				4				4			3		11	91,67	BSB
6	Asyraf Febian Maulana	1				1				1				3	25,00	BB
7	Dewi Rahayu	1				1				1				3	25,00	BB
8	Diaz Adriyan	1				1				1				3	25,00	BB
9	Fahmi Raditya Alfarobbi	1				1				1				3	25,00	BB
10	Fauzi Mukhammad Sya'id	1					1					3		5	41,67	MB
11	Fazriel Allvaro	1				1				1				3	25,00	BB
12	Febriani Nuresa		2				2			1				5	41,67	MB
13	Ghaitsa Zahira Shofa	1				1				1				3	25,00	BB
14	Karina Fauza Bil Jannah	1				1					2			4	33,33	MB
15	Khansa Haura Luthfiyyah	1				1				1				3	25,00	BB
16	Lilis Lisnawati		2				2				2			6	50,00	MB
17	Lutfi Faqila	1				1				1				3	25,00	BB
18	M.Reiga Syabilla			3					4			4		11	91,67	BSB
19	Meysa Salsabila Laystivana A.	1				1				1				3	25,00	BB
20	Mohammad Rafa Fakhurrozi		2			1				1				4	33,33	BB
21	Nadia Farahana			3				3					4	10	83,33	BSB
22	Nizam Al Khoiry		2			1				1				4	33,33	MB
23	Rafee Adeb Maulana Karwin	1				1				1				3	25,00	BB
24	Sabela Laili Lituhayu		2					3				3		8	66,67	BSH
25	Sabina Nadhif Fawwaz	1				1				1				3	25,00	BB
26	Selly Melati	1				1				1				3	25,00	BB
27	Seno Putra Pratama	1				1				1				3	25,00	BB
28	Thomas Prasetya	1				1				1				3	25,00	BB
29	Vino Aldifarez Saragih	1				1					2			4	33,33	MB
30	Zahrotus Syifa Rodhatul Z.	1				1				1				3	25,00	BB
31	Zivana Letisha			3				3					4	10	83,33	BSH
	<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>23</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>139</b>		
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>45</b>				<b>45</b>				<b>49</b>				<b>139</b>		
	<b>Rata –rata</b>	<b>11,25</b>				<b>11,25</b>				<b>12,25</b>						
	<b>%</b>	<b>36,29</b>				<b>36,29</b>				<b>39,52</b>						
	<b>Interpretasi</b>	<b>Rendah</b>				<b>Rendah</b>				<b>Rendah</b>						

37,37

Berdasarkan hasil kemampuan membilang 1-6 anak saat pra siklus yang terdapat pada tabel 4.1, diketahui bahwa dalam Menunjukurutan benda untuk bilangan 1-6 jumlah skornya 45, rata-rata 11,25 dan presentase 36,29 dengan interpretasi Rendah. KemudianMengenal lambang bilangan jumlah skornya 45, rata-rata 11,25 dan presentase 36,29 dengan interpretasi rendah. Dan Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-5 jumlah skornya 49, rata-rata 12,25 dan presentase 39,52 dengan interpretasi rendah.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa kemampuan membilang 1-6 anak sebelum menggunakan permainan dadu, diketahui ternyata masih banyak anak yang belum memenuhi kriteria baik dalam kemampuan membilang 1-6. Rata-rata kemampuan membilang 1-6 dengan jumlah skor 139 atau 37,37% dengan interpretasi rendah. Keadaan yang demikian menjadi alasan diadakannya tindakan untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-6 anak melalui permainan dadu.

Berikut ini adalah diagram balok kemampuan membilang 1-6 anak sebelum menggunakan media cerita begambar diterapkan (pra siklus).



**Diagram 4.1**  
**Data Awal Indikator Kemampuan Membilang 1-6 Prasiklus**

## **2. Tindakan Siklus I**

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I ini melakukan kegiatan yaitu merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan yaitu :

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
- 2) Mempersiapkan alat dan bahan untuk permainan dadu.
- 3) Menyusun lembar assessment tentang kemampuan membilang 1-6 melalui permainan dadu yang berisi aspek-aspek penilaian yang meliputi Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-6, Mengenal lambang bilangan, Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-6
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk memperoleh objektif yang tidak terekam melalui lembar assessment

### **b. Pelaksanaan**

Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-6 anak dilaksanakan pada saat kegiatan awal secara klasikal. Sebelum dilaksanakan, kegiatan dimulai berbaris di halaman sekolah dilanjutkan berdoa. Selanjutnya anak masuk kelas dan duduk di kursi sesuai kelompoknya. Anak diajak bercakap-cakap mengenai

tema pada hari itu kemudian menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu kegiatan membuat pola angka, menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan dadu dan mencocokkan lambang bilangan dengan mata yang ada di sisi permukaan dadu melalui permainan dadu yang telah disiapkan sebelumnya. Kemudian memperlihatkan dadu kepada anak dan memberi tugas kepada anak untuk menebak angka tersebut sebagai stimulasi, yang terlebih dahulu memberi contoh menebak angka sesuai dengan yang ada di dadu.

Kegiatan pembelajaran di bagi menjadi dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 5 jam pelajaran yaitu 5 x 30 menit. Dalam waktu 5 jam terbagi menjadi 4 kegiatan yaitu kegiatan awal (30 menit), kegiatan inti (60 menit), istirahat (30 menit) dan kegiatan akhir (30 menit). Pelaksanaan siklus I pada pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan tanggal 02 dan 04 Oktober 2018.

**Tabel 4.2**  
**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Pertemuan ke 1**

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (39 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membaca doa sebelum kegiatan</li> <li>2. Anak diajak bernyanyi untuk memotivasi pembelajaran</li> <li>3. Mengabsen anak</li> <li>4. Sebelum bermain memberikan</li> </ol>

		dadu yang disiapkan.
2	Kegiatan Inti (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memulai bermain dadu dengan membuat pola angka</li> <li>2. Guru memberikan motivasi kepada anak untuk mencoba menebak angka.</li> <li>3. Melakukan tanya jawab seputar angka yang ada pada dadu tersebut</li> <li>4. Menunjuk satu persatu anak untuk menebak angka pada dadu yang telah diambil.</li> </ol>
3	Istirahat	Anak beristirahat bersama teman-temannya
4	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan review</li> <li>2. Mengajukan kembali angka yang ada pada dadu yang diambil.</li> <li>3. Mengucapkan hamdallah</li> <li>4. Berdoa dan bersalaman lalu pulang</li> </ol>

Setelah dilakukan pertemuan pada siklus I maka akan dilanjutkan pertemuan kedua pada siklus I yaitu pada tanggal 04 Oktober 2018.

**Tabel 4.3**  
**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus 1 Pertemuan ke 2**

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan
1.	Kegiatan Awal	1. Anak membaca doa sebelum

	(30 menit)	<p>kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Anak di ajak bernyanyi untuk memotivasi pembelajaran</li> <li>3. Mengabsen anak</li> <li>4. Anak di ajak keluar kelas untuk melakukan permainan dadu di luar kelas.</li> <li>5. Memberi penjelasan aturan permainannya kepada anak.</li> <li>6. Bertanya kepada siapa saja anggota keluarganya.</li> <li>7. Melempar dadu, menghitung dan menyebut mata yang ada pada sisi permukaan dadu.</li> <li>8. Anak membuat lingkaran siap-siap untuk menangkap dadu yang akan dilempar oleh guru.</li> </ol>
2	Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memulai menjelaskan permainan dadu.</li> <li>2. Melakukan tanya jawab seputar angka yang ada pada dadu yang dilempar anak.</li> </ol>
3.	Istirahat	Anak beristirahat bersama teman-temannya
4.	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan review</li> <li>2. Menanyakan kembali angka yang diperlihatkan kepada anak.</li> <li>3. Mengucapkan hamdallah</li> <li>4. Berdoa dan bersalaman lalu</li> </ol>

		pulang.
--	--	---------

Saat kegiatan pertemuan Siklus I, memperlihatkan dadu dan mengajak anak menebak angkanya. Selanjutnya menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan yaitu setiap anak diberi tugas untuk mengambil dadu dan menebaknya.

Setelah selesai kegiatan, anak-anak dikondisikan kembali untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya di kegiatan inti. Pada akhir kegiatan mengulang kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan. Memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak yang berani maju dan menebak angka, dan terus memotivasi anak supaya lebih bersemangat lagi pada pertemuan yang akan datang. Selama kegiatan berlangsung sampai dengan selesai tidak pernah berhenti memberikan motivasi kepada anak-anak.

c. Assessment

Hasil assessment pelaksanaan kegiatan membilang 1-6 menggunakan media gambar pada pertemuan kedua siklus I disajikan dalam tabel 4.4 berikut ini.

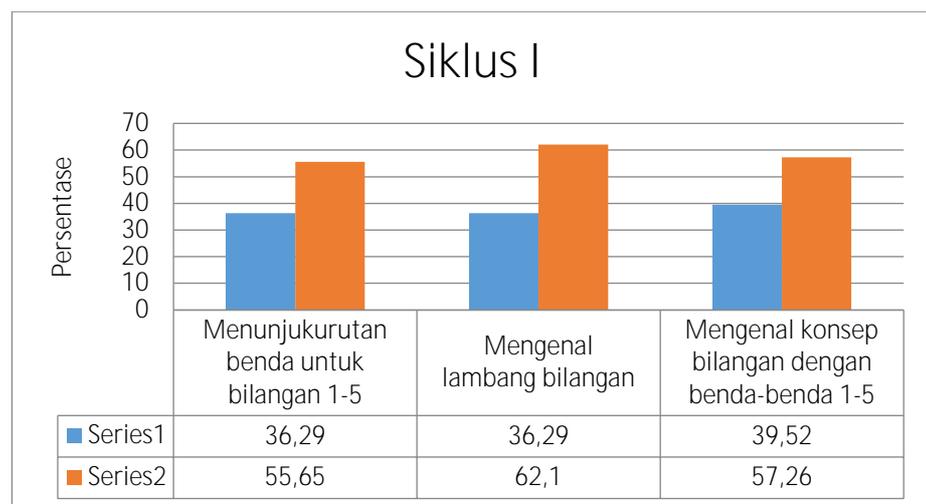
**Tabel 4.4**  
**Data Kemampuan Membilang 1-6 Siklus I**

No.	Nama	Indikator												Jumlah Skor	%	Ket
		Menunjukurutan benda untuk bilangan 1-5				Mengenal lambang bilangan				Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-5						
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB			
1	Adithya Firmansyah		2					3			2			7	58,33	BSH

2	Afdhal Iman Maulana		2				3			2			7	58,33	BSH
3	Allif Triansyah		2			2			2				6	50,00	MB
4	Andhieny Rosaliani		2			2			2				6	50,00	MB
5	Asyifa Nurosmiyatul Aulia				4			4				4	12	100,00	BSB
6	Asyraf Febian Maulana		2			2			2				6	50,00	MB
7	Dewi Rahayu		2			1			2				5	41,67	MB
8	Diaz Adriyan		2			2			2				6	50,00	MB
9	Fahmi Raditya Alfarobbi		2			1					3		6	50,00	MB
10	Fauzi Mukhammad Sya'id				4			4				4	12	100,00	BSB
11	Fazriel Allvaro	1				2			1				4	33,33	MB
12	Febriani Nuresa		2			2			1				5	41,67	MB
13	Ghaisa Zahira Shofa		2			1			1				4	33,33	MB
14	Karina Fauza Bil Jannah		2			1			2				5	41,67	MB
15	Khansa Haura Luthfiyyah		2			2			1				5	41,67	MB
16	Lilis Lisnawati			3			3						6	50,00	MB
17	Lutfi Faqila		2			2			2				6	50,00	MB
18	M.Reiga Syabilla			3				4				4	11	91,67	BSB
19	Meysa Salsabila Laystivana A.		2			1			2				5	41,67	MB
20	Mohammad Rafa Fakhurrozi		2			1			2				5	41,67	MB
21	Nadia Farahana			3			3					4	10	83,33	BSB
22	Nizam Al Khoiry		2				3				3		8	66,67	BSH
23	Rafee Adeb Maulana Karwin		2			2			2				6	50,00	MB
24	Sabela Laili Lituhayu		2				3				3		8	66,67	BSH
25	Sabina Nadhif Fawwaz		2				3		2				7	58,33	BSH
26	Selly Melati		2					4			3		9	75,00	BSH
27	Seno Putra Pratama		2				3		2				7	58,33	BSH
28	Thomas Prasetya		2			2					3		7	58,33	BSH
29	Vino Aldifarez Saragih		2				3		2				7	58,33	BSH
30	Zahrotus Syifa Rodhatul Z.		2					4		2			8	66,67	BSH

31	Zivana Letisha			3					4				4	11	91,67	BSB
	<b>Jumlah</b>	<b>1</b>	<b>48</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	<b>27</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>32</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>217</b>	<b>58,33</b>	
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>69</b>				<b>77</b>				<b>71</b>				<b>217</b>		
	<b>Rata –rata</b>	<b>17,25</b>				<b>19,25</b>				<b>17,75</b>						
	<b>%</b>	<b>55,65</b>				<b>62,10</b>				<b>57,26</b>						
	<b>Interpretasi</b>	<b>Cukup Baik</b>				<b>Cukup Baik</b>				<b>Cukup Baik</b>						

Berdasarkan hasil kemampuan membilang 1-6 anak siklus I yang terdapat pada Tabel 4.4, diketahui bahwa dalam kemampuan membilang 1-6 anak saat siklus I yang terdapat pada tabel 4.4, diketahui bahwa dalam Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-6 jumlah skornya 69, rata-rata 17,25 dan presentase 55,65 dengan interpretasi cukup baik. Kemudian Mengenal lambang bilangan jumlah skornya 77, rata-rata 19,25 dan presentase 62,10 dengan interpretasi cukup baik. Dan Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-6 jumlah skornya 71, rata-rata 17,75 dan presentase 57,26 dengan interpretasi cukup baik.



**Diagram 4.2**  
**Data Indikator Kemampuan Membilang 1-6 Siklus I**

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran pada siklus I diperoleh gambaran tentang hasil kemampuan membilang 1-6 anak. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang belum memenuhi kriteria baik dalam kemampuan membilang 1-6. Rata-rata kemampuan membilang 1-6 anak melalui permainan dadu pada siklus I masih ada yang berpredikat mulai berkembang akan tetapi juga ada yang baik. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan membilang 1-6 anak dengan menggunakan permainan dadu terdapat kemajuan dari sebelumnya. Akan tetapi mempunyai target ketuntasan semua anak dapat membilang 1-6 dengan baik dan tidak ada anak yang mempunyai predikat kurang baik, maka dari itu meneruskan ke siklus II.

d. Refleksi

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses pembelajaran pada tindakan dalam suatu siklus I. Kegiatan yang dilakukan selanjutnya digunakan sebagai pijakan dalam melakukan kegiatan pada siklus II. Menganalisis hal-hal yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan tindakan siklus I. Berdasarkan pengamatan dan analisis mengenai beberapa masalah yang dihadapi pada pembelajaran siklus I, antara lain :

- 1) Anak lebih tertarik untuk bermain dadunya mengabaikan angka yang pada dadu.

- 2) Alokasi waktu dinilai terlalu cepat, sehingga pembelajaran terkesan tergesa-gesa dan beberapa anak masih belum mempunyai kesempatan untuk bermain dadu.

Langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut :

- 1) Memberi motivasi kepada anak agar lebih berkonsentrasi pada angka pada dadu.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran bermain dadu diperpanjang alokasi waktunya ditambah dan tempat di luar ruangan, supaya semua anak mendapat kesempatan untuk bermain dadu.
- 3) Pembagian kelompok menjadi 3 kelompok, Setiap kelompok rata-rata terdiri dari 10 anak.

### **3. Tindakan Siklus II**

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II, melakukan kegiatan antar lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan yaitu :

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
- 2) Memperispakan alat dan bahan untuk kegiatan permainan dadu.
- 3) Menyusun lembar assessment tentang kemampuan membilang 1-6 melalui permainan dadu yang berisi aspek-aspek penilaian yang meliputi Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-6, Mengenal

lambang bilangan, Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-6.

- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

Melakukan kegiatan lain pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II, yaitu perencanaan perbaikan terhadap beberapa masalah yang dihadapi saat pelaksanaan tindakan siklus I. Perbaikan yang dilakukan adalah :

- 1) Memotivasi anak agar lebih berkonsentrasi pada angka yang ada pada dadu.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran bermain dadu diperpanjang alokasi waktunya dari 60 menit menjadi 80 menit, supaya semua anak mendapat kesempatan dalam bermain dadu.
- 3) Pembagian kelompok menjadi 3 kelompok, Setiap kelompok rata-rata terdiri dari 10 anak.

b. Pelaksanaan

Sama dengan siklus I pada siklus II terdapat 2 kali pertemuan akan tetapi alokasi waktunya ditambah. Berikut rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II pertemuan pertama :

**Tabel 4.5**  
**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II Pertemuan ke 1**

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membaca doa sebelum kegiatan</li> <li>2. Anak diajak bernyanyi untuk memotivasi pembelajaran</li> <li>3. Mengabsen anak</li> <li>4. Sebelum dimulai permainan dadu.</li> </ol>
2	Kegiatan Inti (80 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan angka dengan menggunakan dadu sesuai dengan pola angka pada permainan dadu.</li> <li>2. Guru mengulas kembali angka-angka yang ada pada dadu.</li> <li>3. Melakukan tanya jawab seputar angka yang ada pada dadu.</li> <li>4. Memberikan kesempatan kepada anak untuk maju mencari angka sesuai yang diminta guru.</li> <li>5. Mencocokkan lambang bilangan dengan mata yang ada di sisi permukaan dadu.</li> </ol>
3	Istirahat	Anak beristirahat bersama teman-

	(10 menit)	temannya
4	Kegiatan Akhir (930 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan review</li> <li>2. Mengajukan kembali seputar angka yang ada pada dadu.</li> <li>3. Mengucapkan hamdalah</li> <li>4. Berdoa dan beresalaman lalu pulang</li> </ol>

Setelah dilakukan pertemuan pada siklus II maka akan dilanjutkan pertemuan kedua pada siklus II yaitu tanggal 11 Oktober 2018.

**Tabel 4.6**  
**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II Pertemuan ke 2**

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membaca doa sebelum kegiatan.</li> <li>2. Anak diajak bernyanyi untuk memotivasi pembelajaran</li> <li>3. Mengabsen anak</li> <li>4. Anak diajak keluar kelas untuk melakukan kegiatan bermain dadu di kelas.</li> <li>5. Anak dibagi menjadi dua kelompok.</li> <li>6. Bertanya kepada anak tentang angka</li> </ol>

		<p>yang ada d sisi permukaan dadu</p> <p>7. Memberikan rangsangan kepada anak dan mencocokkan lambang bilangan untuk mengingat kembali angka yang ada pada dadu.</p>
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>(80 menit)</p>	<p>1. Permainan dadu.</p> <p>2. Memotivasi anak untuk lebih semangat memotivasi anak mencari angka yang diminta guru.</p>
3	<p>Istirahat</p> <p>(10 menit)</p>	<p>Anak beristirahat bersama teman-temannya</p>
4	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>(30 menit)</p>	<p>1. Melakukan review</p> <p>2. Mengajukan kembali kepada anak, angka yang ditunjukkan oleh guru.</p> <p>3. Mengucapkan hamdalah</p> <p>4. Berdoa dan beresalaman lalu pulang</p>

Pada pelaksanaan kegiatan siklus II, penyampaian materi dan penjelasan masih sedikit berbeda dengan tindakan pada siklus I, pada permainan kali ini anak dibagi dalama tiga kelompok dengan tujuan agar agar belajar untuk bekerja sama satu sama lain. Terbukti anak terlihat lebih aktif dan menyenangkan.

Sebelum kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan permainan. Saat kegiatan pertemuan kedua siklus II, anak-anak diberi penjelasan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan dengan dadu tersebut. Memerlihatkan dadu kepada anak-anak, kemudian anak dibagi menjadi tiga kelompok, tiap kelompok rata-rata terdiri dari 10 anak. Kemudian menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan yaitu setiap anak diberi tugas untuk memberikan dadu ke anak yang ada disebelahnya, kemudian diberikan lagi kepada anak yang disebelahnya lagi, sampe ada bunyi pluit dari guru, baru berhenti dan anak yang terakhirlah yang bertugas menyebutkan angka yang dipegangnya. Pada akhir kegiatan mengulang kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan dan memberikan penghargaan berupa makanan ringan untuk ana-anak karena telah semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan. Selama kegiatan dan sesudah kegiatan bersama guru selalu memberikan dorongan serta motivasi kepada anak-anak.

c. Assessment

Hasil assessment pelaksanaan kegiatan membilang 1-6 melalui permainan dadu pada pertemuan kedua siklus I disajikan dalam bentuk tabel 4.7 berikut ini.

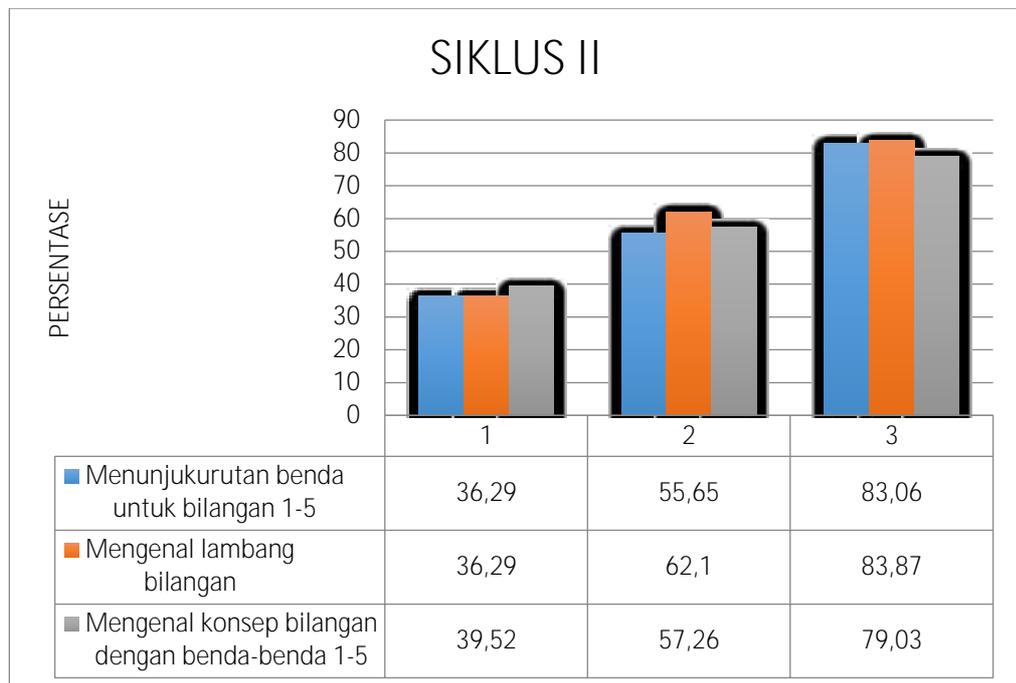
**Tabel 4.7**  
**Data Kemampuan Membilang 1-6 Siklus II**

No.	Nama	Indikator			Jumlah Skor	%	Ket
		Menunjukurutan benda untuk bilangan 1-5	Mengenal lambang bilangan	Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-5			

		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB			
1	Adithya Firmansyah			3				3				3		9	75,00	BSH
2	Afdhal Iman Maulana				4				4				4	12	100,00	BSB
3	Allif Triansyah				4				4				4	12	100,00	BSB
4	Andhieny Rosaliani				4				4				4	12	100,00	BSB
5	Asyifa Nurosmiyatul Aulia				4				4				4	12	100,00	BSB
6	Asyraf Febian Maulana			3				3				3		9	75,00	BSH
7	Dewi Rahayu			3				3				3		9	75,00	BSH
8	Diaz Adriyan			3				3				3		9	75,00	BSH
9	Fahmi Raditya Alfarobbi				4				4				4	12	100,00	BSB
10	Fauzi Mukhammad Sya'id				4				4		2			10	83,33	BSB
11	Fazriel Allvaro			3				3				3		9	75,00	BSH
12	Febriani Nuresa		2						4		2			8	66,67	BSH
13	Ghaitza Zahira Shofa			3				3				3		9	75,00	BSH
14	Karina Fauza Bil Jannah				4			3				3		10	83,33	BSB
15	Khansa Haura Luthfiyyah			3				3				3		9	75,00	BSH
16	Lilis Lisnawati		2										4	6	50,00	MB
17	Lutfi Faqila				4				4				4	12	100,00	BSB
18	M.Reiga Syabilla			3				3				3		9	75,00	BSH
19	Meysa Salsabila Laystivana A.				4				4				4	12	100,00	BSB
20	Mohammad Rafa Fakhurrozi		2				2						4	8	66,67	BSH
21	Nadia Farahana			3				3				3		9	75,00	BSH
22	Nizam Al Khoiry				4			3				3		10	83,33	BSB
23	Rafee Adeb Maulana Karwin				4				4			3		11	91,67	BSB
24	Sabela Laili Lituhayu			3				3				3		9	75,00	BSH
25	Sabina Nadhif Fawwaz		2						4		2			8	66,67	BSH
26	Selly Melati				4			3		1				8	66,67	BSH
27	Seno Putra Pratama			3					4	1				8	66,67	BSH
28	Thomas Prasetya				4				4				4	12	100,00	BSB

29	Vino Aldifarez Saragih			3					4			3		10	83,33	BSB
30	Zahrotus Syifa Rodhatul Z.				4				4				4	12	100,00	BSB
31	Zivana Letisha			3				3					4	10	83,33	BSB
	<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>39</b>	<b>56</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>42</b>	<b>60</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>42</b>	<b>48</b>	305		
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>103</b>				<b>104</b>				<b>98</b>				305		
	<b>Rata –rata</b>	<b>25,75</b>				<b>26,00</b>				<b>24,50</b>						<b>81,99</b>
	<b>%</b>	<b>83,06</b>				<b>83,87</b>				<b>79,03</b>						
	<b>Interpretasi</b>	<b>Sangat Baik</b>				<b>Sangat Baik</b>				<b>Baik</b>						

Berdasarkan hasil kemampuan membilang 1-6 anak saat siklus II yang terdapat pada tabel 4.7, diketahui bahwa dalam menunjukan urutan benda untuk bilangan 1-6 jumlah skornya 103, rata-rata 25,75 dan presentase 83,06 dengan interpretasi sangat baik. Kemudian mengenal lambang bilangan jumlah skornya 104, rata-rata 26,00 dan presentase 83,87 dengan interpretasi sangat baik. Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-6 jumlah skornya 98, rata-rata 24,50 dan presentase 79,03 dengan interpretasi baik.



**Diagram 4.3**  
**Data Indikator Kemampuan Membilang 1-6 Siklus II**

Berdasarkan hasil diatas dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan membilang 1-6 anak melalui permainan dadu terdapat kemajuan dari sebelumnya yang memperoleh rata-rata cukup baik menjadi sangat baik. Maka dari itu tidak meneruskan ke siklus III.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan membilang 1-6 melalui permainan dadu sudah mendapatkan hasil yang memuaskan. Anka-anak mengikuti kegiatan membilang 1-6 melalui permainan dadu dari awal sampai akhir dengan penuh antusias dan semangat. Anak-anak juga menyampaikan keinginannya untuk kembali melakukan kegiatan ini di pertemuan selanjutnya.

## **B. Pembahasan**

### **1. Kegiatan Pembelajaran Dengan Penggunaan Permainan dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-6**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I menyebutkan bahwasannya motivasi belajar sangat diperlukan sebagai semangat belajar untuk anak. Dalam hal ini peran guru sangat diperlukan guna menumbuhkan semangat belajar dalam diri anak. Ketika proses pembelajaran pada siklus I disertai dengan motivasi yang diberikan oleh guru, maka antusias belajar anak nampak meningkat dari pada tahap pra siklus. Hal ini sesuai dengan prinsip motivasi dalam belajar yang diungkapkan oleh Mohammad Surya, yakni para siswa harus senantiasa didorong untuk berusaha sesuai dengan tuntutan belajar.<sup>29</sup>

Sehingga tujuan motivasi belajar disini yakni menumbuhkan kepuasan belajar dalam diri anak. Adapun reaksi kepuasan belajar dalam diri anak ditunjukkan ketika ia tetap berusaha menggunakan Permainan dadu meskipun mengalami kegagalan. Mereka terus mencoba menggunakan media tersebut hingga pada akhir dilakukannya siklus.

Hadirnya media Permainan dadu dalam materi kemampuan mengenal lambang bilangan 1-6 dinilai sangat tepat dilakukan ketika kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-6 rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Boove, bahwasannya permainan dapat diartikan sebagai

---

<sup>29</sup> Mohammad Surya. Psikologi Pembelajaran & Pengajaran. (Bandung: Pustaka Bani Quraisy. 2004). 63.

alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>30</sup> Permainan dadu diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-6. Hal ini terbukti dari hasil kemampuan belajar anak dari masing-masing siklus yang menunjukkan peningkatan belajar.

Peran guru dalam pelaksanaan menerapkan beberapa strategi dalam mengajar selama proses penelitian dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-6. Beberapa strategi yang dilakukan oleh guru meliputi:

- a. Desain kegiatan pembelajaran yang bervariasi membuat anak merasa tidak bosan dalam belajar. Pada RPPH siklus I dan II terdapat kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan berbeda pada masing-masing siklus. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat usia anak. Salah satunya yaitu, mewarnai, menggunting, mozaik, membentuk, dan menggambar dan mencocokkan agar anak dapat melakukannya secara mandiri. Pada kegiatan pembelajaran ini sengaja didesain guru dengan melibatkan keaktifan belajar anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Idad Suhada, bahwasannya peran guru yang hendaknya memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru agar anak dapat belajar secara maksimal.<sup>31</sup> Sehingga dalam hal ini dapat meminimalisir terjadinya hambatan ketika proses belajar di dalam

---

<sup>30</sup> Hujair Sanaky. *Media Pembelajaran Interatif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3..

<sup>31</sup> Idad Suhada. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja R osdakarya, 2016), 131.

kelas berlangsung.

- b. Adanya bentuk kegiatan pembelajaran dengan metode penugasan yang membuat anak lebih fokus dan kondusif terlebih saat proses penggunaan media Permainan dadu. Hal ini sesuai dengan pendapat Ali Mudlofir, yakni metode penugasan dapat membina tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian diluar pengawasan guru.<sup>32</sup> Sehingga pada saat anak melakukan penggunaan media Permainan dadu secara individu didepan kelas, suasana kelas akan tetap kondusif ketika guru mampu membuat kegiatan pembelajaran metode penugasan dengan tepat.
- c. Adanya metode bernyanyi yang dapat mengingatkan anak tentang bentuk-bentuk angka 1-6. Pada siklus I dan II sengaja dihadirkan nyanyian lagu “angka” dengan tujuan agar anak lebih hafal bentuk dari masing-masing angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadlillah yakni, melalui bernyanyi dapat menumbuhkan daya tarik dalam pembelajaran dan sebagai jembatan dalam mengingat materi pembelajaran.<sup>33</sup> Hal ini juga terbukti ketika adanya metode bernyanyi pada siklus II, anak lebih siap menerima pembelajaran dan lebih menghafal bentuk angka meskipun tidak secara keseluruhan.
- d. Adanya metode benyanyi sambil menulis yang dapat mengenalkan anak pada pengetahuan angka secara konkrit. Hal ini sesuai dengan Ahmad Susanto, bahwasannya menulis merupakan kegiatan

---

<sup>32</sup>Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rosyidah. *Desain Pembelajaran Inovatif* .(Jakarta: PT Raja Grafindo,2017). 120.

<sup>33</sup> Fadlillah. *Pendidikan Anak Usia Dini* .(Jakarta: Prena Media Group, 2014), 44.

mencurahkan gagasan melalui simbol-simbol tertulis.<sup>34</sup> Dengan demikian metode bernyanyi sambil menulis angka yang dilakukan pada siklus II sangat tepat diberikan ketika mengenalkan anak dengan simbol angka 1-6. Pengalaman menulis angka 1-6 ini mampu membuat anak lebih lama mengingat bentuk-bentuk angka. Sebab melalui kegiatan menulis angka sambil bernyanyi ini, anak mengalami pengalaman menulis secara konkrit dan bukan hanya lewat nyanyian saja.

## **2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-6 Melalui Penggunaan Permainan dadu Mengalami Hasil Yang Berbeda Pada Setiap Siklus**

### **a. Tahap Siklus I**

Pada siklus I ini penggunaan permainan dadu belum bisa dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil aktivitas guru dan siswa, serta hasil ketuntasan belajar siswa yang belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Hasil ketuntasan belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-6 masih kurang dari 70%.

Hasil assessment siswa hanya mencapai 58,33%. Nilai tersebut masih berada dalam kriteria penilaian cukup. Untuk hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-6, mencapai

---

34 Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2014), 91.

ketuntasan belajar 58,33%. Nilai tersebut termasuk pada kriteria cukup berkembang. Sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 50,35 dan termasuk dalam kriteria cukup. Pada tahap siklus I ini terdapat 15 dari 31 anak yang tuntas dan 16 anak tidak tuntas. Peralihan dari tahap pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 10 anak yang tuntas dalam belajar.

Terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat penelitian pada siklus I ini berhasil. Diantaranya yaitu ada salah satu kegiatan dalam RPPH yang belum terlaksana dengan baik, 16 anak masih terlihat malu apabila ingin bertanya sesuatu karena faktor belum kenal dengan guru, suasana kelas masih belum benar-benar kondusif ketika ketika pelajaran hendak dimulai, serta tidak semua anak terlibat aktif dalam kegiatan *recalling*.

#### b. Siklus II

Pada siklus II ini penggunaan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-6 sudah bisa dikatakan berhasil dan mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil perolehan nilai aktivitas guru dan siswa, serta hasil ketuntasan belajar siswa masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Hasil assessment guru dan siswa pada siklus II mencapai nilai 81,99%. Nilai tersebut sudah dalam kriteria penilaian sangat baik. Untuk hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-6, mencapai ketuntasan belajar 81,99%. Nilai tersebut berada pada kriteria sudah berkembang sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata

kelas mencapai 83,33 dan sudah berada dalam kriteria nilai sangat baik.

Pada tahap siklus II ini terdapat 30 dari 31 anak yang tuntas dan 1 anak tidak tuntas. Peralihan dari tahap siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 15 anak yang tuntas dalam belajar.

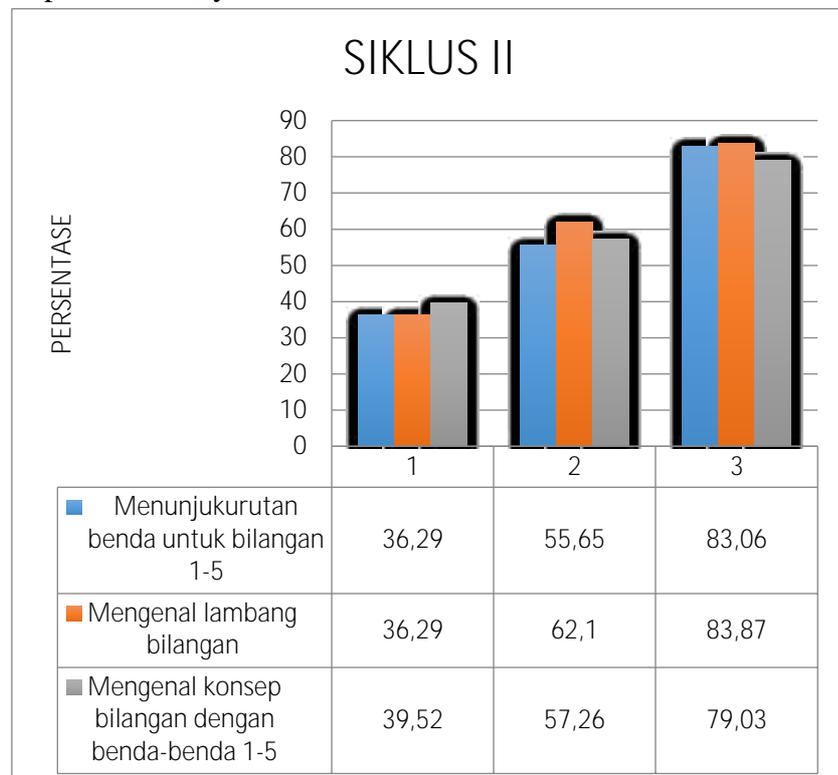
**c. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-6 Setiap Siklus**

Berdasarkan hasil kemampuan membilang 1-6 anak saat pra siklus yang terdapat pada tabel 4.1, diketahui bahwa dalam Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-6 jumlah skornya 45, rata-rata 11,25 dan presentase 36,29% dengan interpretasi rendah. Kemudian mengenal lambang bilangan jumlah skornya 45, rata-rata 11,25 dan presentase 27,5% dengan interpretasi rendah. Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-6 jumlah skornya 49, rata-rata 12,25 dan presentase 39,52%, dengan interpretasi rendah.

Sedangkan Berdasarkan hasil kemampuan membilang 1-6 anak siklus I yang terdapat pada Tabel 4.4, diketaahui bahwa dalam kemampuan membilang 1-6 anak saat pra siklus yang terdapat pada tabel 4.4, diketahui bahwa dalam Menunjukurutan benda untuk bilangan 1-6 jumlah skornya 69, rata-rata 17,25 dan presentase 55,65% dengan interpretasi cukup baik. Kemudian Mengenal lambang bilangan jumlah skornya 77, rata-rata 19,25 dan presentase 62,10% dengan interpretasi cukup baik. Dan Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-6 jumlah skornya 71, rata-rata 17,75 dan presentase 57,26%, dengan interpretasi cukup baik.

Kemudian Berdasarkan hasil kemampuan membilang 1-6 anak saat siklus II yang terdapat pada tabel 4.7, diketahui bahwa dalam menunjukan urutan benda untuk bilangan 1-6 jumlah skornya 103, rata-rata 25,75 dan presentase 83,06 dengan interpretasi sangat baik. Kemudian mengenal lambang bilangan jumlah skornya 104, rata-rata 26,00 dan presentase 83,87 dengan interpretasi sangat baik. Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-6 jumlah skornya 98, rata-rata 24,50 dan presentase 79,03 dengan interpretasi baik.

Berikut di sajikan tabel dan diagram perbedaan dari prasiklus sampai siklus II, yaitu :



**Diagram 4.4**  
**Perbandingan Kemampuan Membilang 1-6 dari Prasiklus sampai dengan Siklus 2**

Permainan dadu pada siklus I masih belum bisa memberikan peningkatan yang signifikan karena anak lebih tertarik pada dadunya bukan pada angkanya, kemudian di siklus 2 diberikan permainan yang tidak memungkinkan anak untuk terpecah konsentrasinya.

Berdasarkan pembahasan diatas hasil kegiatan membilang 1-6 melalui permainan dadu pada kelompok A di RA Baiturrahman dikatakan meningkat dengan baik. Melalui kegiatan permainan dadu bisa membawa suasana baru yang menggembirakan sehingga anak-anak menjadi antusias mengikuti kegiatan tanpa paksaan. Menurut Slamet Suyanto (2005) pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran yang disajikan sebaiknya menyenangkan, menggembirakan dan demokratis sehingga anak tidak hanya mendengarkan guru ceramah melainkan anak juga dapat berinteraksi dengan semua yang ada di sekitarnya baik dengan benda maupun orang di lingkungannya. Pada penelitian ini disetiap akhir pembelajaran anak-anak selalu ingin mengulangi kegiatan membilang 1-6 melalui permainan dadu. Hal ini menunjukkan bahwa proses kegiatan ini sesuai dengan yang dikehendaki dan direncanakan.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan melalui permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-6 anak usia dini di RA Baiturrahman kecamatan Rajagaluh dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran melalui permainan dadu dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang 1-6 Kelompok A RA Baiturrahman di Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka menggambarkan proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam upaya menerapkan penggunaan media dadu sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-6 anak yang disusun berdasarkan standar dan kaidah kurikulum pada anak usia dini. Data sebelum penerapan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-6 pada anak usia dini, diketahui rata-rata kemampuan membilang 1-6 anak jumlah skornya 139 atau 37,37% dengan interpretasi rendah.
2. Hasil kemampuan membilang 1-6 anak melalui permainan dadu Kelompok A RA Baiturrahman Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka berdasarkan hasil analisis data diketahui berkembang sangat signifikan setelah melalui dua siklus yang dibuktikan dengan hasil bahwa pada siklus I diketahui dengan rata-rata jumlah skornya 217 atau 58,33%

dengan interpretasi cukup baik sedangkan pada siklus II dengan rata-rata 305 atau 75,625% dengan implementasi baik.

## **B. SARAN**

Untuk melaksanakan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal anak dan konsep bilangan hendaknya:

1. Guru dapat menggunakan media dadu yang unik dan sesuai dengan kesenangan anak dan Permainan dadu dapat mendorong anak lebih berminat terhadap pembelajaran pengembangan kemampuan membilang 1-6. Sekolah yang memiliki masalah pembelajaran yang relatif sama dapat menerapkan permainan ini untuk meningkatkan minat anak belajar membilang 1-6.
2. Guru dapat menggunakan pencampuran metode seperti metode pendekatan emosional dengan anak agar penyampaian materi dapat berjalan dengan baik.
3. Guru dapat meningkatkan latihan dan bimbingan bagi anak yang belum paham dan belum mengenal angkadengan menyiapkan lingkungan kegiatan bermain yang bermakna, aman, nyaman dan secara alami. Pada saat anak melaksanakan beragam permainan dan bermain dengan berbagai media, guru berpartisipasi dan berinteraksi untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak, di samping memberi penguatan dengan berbagai bentuk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rosyidah (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*, PT Raja Grafindo, Jakarta.
- Ahmad Susanto (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Kencana, Jakarta.
- Didin Jamaludin, *Metode pendidikan anak (teori dan praktek)*. Bandung: Pustaka Al-Fikiis, 2010).
- Depdiknas(2007). *Permainan Berhitung Permulaan*. Jakarta.
- Fadlillah. *Pendidikan Anak Usia Dini* (2014). Pren Media Group, Jakarta.
- Fatimah. (2009). *Fun Math: Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan*. Bandung: Mizan Group.
- H.E Mulyasa (2009). *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*.( Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hujair Sanaky (2013). *Media Pembelajaran Interatif Inovati*, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta.
- Idad Suhada. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Kayvan Umy (2009), “*Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak.*” Jakarta: Media Kita.
- Kementerian Agama RI Direktorat Pendidikan Madrasah, *Petunjuk Teknis Penilaian Pembelajaran Siswa Raudhatul Athfal*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2016)
- Masitoh (2009), “*Strategi Pembelajaran TK*”, Jakarta.
- Mudjito. (2007). *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak dan Sekolah Dasar.
- Muhammad Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Hidayah
- Mohammad Surya. *Psikologi Pembelajaran & Pengajaran*.(2004). Pustaka Bani Quraisy. Bandung..

- Pusat Pembinaan dan pengembangan bahasa (1991).
- QuraishShihab (2007), *Wawasan Al Qur'an, cet XIX*, MizwanPustaka, Bandung.
- Riduwan dan Akdon(2010), *Rumus dan Data dalam Alanisis Data Statistik*, (Bandung: Alfabeta ).
- Slamet Suyanto. (2005a). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi*
- Slamet Suyanto. (2005b). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.*
- Sriningsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini.* Bandung: Pustaka Sebelas.
- Suyudi(2015), *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Jogjakarta.
- Tuti Andriani (2012), *Pemmainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*, Jurnal Sosial Budaya.
- Trianto (2011), *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta.
- Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penelitian Perkembangan AUD Panduan untuk guru, tutor, fasilitator dan pengelola PAUD* (Bandung: Replika Aditama, 2011).
- Wardani IGAK, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Wulandani Septi Peni. 2004. *Jarimatika, Penambahan dan Pengurangan*. Kawan Pustaka. (UT. UPBJJ Purwokerto. Diakes (minggu/23 oktober 2011, 21.00) di <http://www.jarimatika.com>

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



**Y A Y A S A N**  
**SYARIF HIDAYATULLAH BAITURRAHMAN KUMBUNG**  
**RA BAITURRAHMAN**

Jl. Raya Cipadung RT 006 RW 002 Blok Jum'at Desa Kumbang Kec. Rajagaluh Kab. Majalengka 454  
Telp./HP. 082128204504 - 085722290022 email : [syahidbaiturrahman@gmail.com](mailto:syahidbaiturrahman@gmail.com)

---

**PROFIL**  
**RAUDHATUL ATHFAL BAITURRAHMAN**

**A. Identitas Raudhatul Athfal**

1. Nama Sekolah : **RA BAITURRAHMAN**
2. Alamat : Desa Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten  
Majalengka
3. No. Telp/Hp : 082128204504
4. Kode Pos : 45472
5. Status RA : Swasta
6. Status Akreditasi : B
7. Nomor Statistik RA : 101232100069
8. SK Izin Operasional :
  - Nomor SK : Kd.10.10/4/PP.004/39/2008
  - Tanggal SK : 06/03/2008
9. Tahun Berdiri : 1992
10. Nama Kepala : Depi Nurhayati, S.Pd.I
11. NUPTK : 8055751653210073
12. SK Pengangkatan :
  - Nomor SK : 001/YAY.BTRHMN/VII/2008
  - Tanggal SK : 14 Juli 2008

## B. Data Siswa Rombel Tahun 2018/2019

NO	KELOMPOK	L	P	JUMLAH TOTAL	KET
1	A1	15	16	31	
2	B1	15	15	30	
3	B2	12	16	28	
4	B3	15	15	30	
<b>JUMLAH</b>		<b>58</b>	<b>63</b>	<b>121</b>	

## C. Sarana Lainnya

### 1. Data Tanah

- a. Luas Tanah Seluruhnya 360 M<sup>2</sup>
- b. Luas tanah yang masih bisa digunakan untuk pembangunan 177 M<sup>2</sup>
- c. Status Tanah
  - Hak Guna Pakai : 150 M<sup>2</sup>

### 2. Perpustakaan

- a. Buku Bacaan : Ada (Tidak Lengkap)
- b. Rak Buku : Ada (Tidak Lengkap)

### 3. Sudut Kegiatan Area

- a. Centra Agama : Ada
- b. Centra Balok : Ada
- c. Centra Seni : Ada
- d. Centra Alam : Ada

### 4. Sumber Air : PAM

### 5. Sanitasi Resapan : Baik

### 6. Alat bermain di dalam dan di luar : Ada

### 7. Penghijauan / Tanaman : Baik

## D. Data Tenaga dan Kependidikan

KODE	NAMA PENGAJAR	TUGAS INTI	KLPK		JPL	JUMLAH JPL
			A	B		
1	DEPI NURHAYATI, S.PdI	GURU	~	20	18	38
2	MISNATI, S.PdI	WALI KELAS	~	35	2	37
3	IKAH, S.PdI	WALI KELAS	~	36	2	38
4	DEDEH KURNIAWATI, S.PdI	WALI KELAS	~	36	2	38
5	IIK IKHLASIAH, S.E.I	WALI KELAS	36	~	2	38
6	RENI NURONIAH	WALI KELAS	36	~	2	38
7	JUJU JUHAIRIYAH	GURU	~	36	~	36
8	NANI SUPARNI	GURU	24	~	~	24
9	RUNTASIH SRIHAYATI	GURU	24	~	~	24
10	SOPIYAH	GURU	~	24	~	24
11	LINA HERLINA	GURU		36	~	36
12	ELA JULAELAH	GURU	24	~	~	24
13	MARWITI	GURU	~	24	~	24

Raiagaluh, Februari 2019  
Kepala Sekolah RA Baiturrahman



DEPI NURHAYATI, S.Pd.I



INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON  
**IAI BBC CIREBON**

SK. Dirjen Pendid. Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015  
Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2015  
Kampus : Jln. Widayanti III-Tugarev-Cirebon Telp. 0231-346215  
Web : www.iabbc.ac.id Email : stabbcc.cirebon@gmail.com

Program Pascasarjana  
1) Magister Pendidikan Islam  
2) Pendidikan Guru-guru  
3) Pendidikan Guru-guru Anak Usia Dini  
4) Pendidikan Ilmu-Ilmu Keagamaan  
5) Magister Pendidikan Islam  
6) Pendidikan Guru-guru Islam  
7) Pendidikan Guru-guru  
8) Pendidikan Guru-guru  
9) Pendidikan Guru-guru  
10) Pendidikan Guru-guru

Nomor : 0050/IAI-BBC/II/2019

Lampiran : -

Perihal : Izin Penelitian

**Kepada Yth.  
Bapak/Ibu Kepala RA Baiturrahman  
di  
Tempat**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini** Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, mahasiswa diwajibkan menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat dalam menempuh Ujian Sidang. Sehubungan hal tersebut bersama ini kami mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan izin kepada:

Nama : IIK IKHLASIAH  
NIM : 2015.4.3.1.00480  
Alamat : Blok Selasa Rt 003 / 001

Untuk melakukan penelitian di sekolah / lingkungan kerja bapak / ibu sebagai bahan kajian dalam proses penyusunan Skripsi, dengan judul:

*"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-6 Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok Di Ra Baiturrahman Kumbung Rajagaluh Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019"*

Adapun waktu penelitian pada tanggal 02 Oktober 2018 s.d 28 Oktober 2018.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Cirebon, 01 Oktober 2018  
Wakil Rektor I,

Drs. Sulaiman, M.MPd.  
NIDN.2118096201



**Y A Y A S A N**  
**SYARIF HIDAYATULLAH BAITURRAHMAN KUMBUNG**  
**RA BAITURRAHMAN**

Jl. Raya Cipadung RT 006 RW 002 Blok Jum'at Desa Kumbang Kec. Rajagaluh Kab. Majalengka 454  
Telp./HP. 082128204504 - 085722290022 email : [syahidbaiturrahman@gmail.com](mailto:syahidbaiturrahman@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 021/RA-BTRHMN /X//2018

Yang bertandatangan dibawah ini :

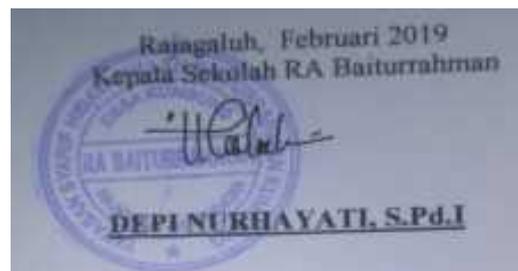
Nama : DEPI NURHAYATI, S.Pd.I  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Sekolah RA Baiturrahman  
Alamat : Desa Kumbang  
Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.

Menerangkan bahwa :

Nama : IIK IKHLASIAH  
NIM : 2015.4.3.1.00480  
Pendidikan Akademik : SI IAI Bunga Bangsa Cirebon  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat : Desa Kumbang Rt 03 Rw 01  
Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.

Telah mengadakan penelitian di RA Baiturrahman Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka pada bulan Oktober 2018 untuk menyelesaikan skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-6 Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok A di RA Baiturrahman Kumbang Rajagaluh Majalengka Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



## Foto-Foto Kegiatan

### a. Foto Kegiatan Pretest



Pembelajaran hanya menggunakan majalah



Anak mengenal angka melalui majalah

**b. Foto kegiatan Posttest**



Guru mengenalkan angka dan jenis kegiatan yang akan dilakukan



Anak bermain mengenal angka menggunakan dadu

PROGRAM SEMESTER (PROSEM) I  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Nama RA : BAITURRAHMAN  
Kelompok : A

No.	Tema	Sub Tema / Sub-Sub Tema	Kompetensi Dasar	Penilaian	Muatan Materi	Alokasi Waktu
1.	Lingkunganku	Rumahku	NAM : 1.1,1.2; 2.1,2.3; (3.1-4.1), Fis. : 2.1; (3.4-4.4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk Kerja</li> <li>Penugasan</li> <li>Percakapan</li> <li>Observasi</li> <li>Hasil Karya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berranyi</li> <li>Bercerita</li> <li>Bercakap-cakap</li> <li>Proyek</li> <li>Demonstrasi</li> <li>Sosio Drama</li> <li>Ceramah</li> <li>Karya Wisata</li> </ul>	2 Minggu (Minggu ke 11 & 12 dibulan Oktober)
		a. Macam-macam rumah				
		b. Bagian-bagian rumah	Kog. : 2.2; 2.3; (3.6-4.6); (3.8-4.8)			
		c. Manfaat tanaman rumah	Bahasa : 2.14; (3.10-4.10)			
		d. Cara merawat rumah	Sosem. : 2.5, 2.8, 2.10 Seni : 2.4; 3.15-4.15			
		PAI				
		DW : Al Kafrun				
		MO : An Nisaa ayat 59				
		MH : Ketaatan				
		Do'a : Masuk kamar mandi				
		Dzikir : Ta'jub				
		AH : As-Samii				
		Sekolahku	NAM : 1.1,1.2; 2.13; (3.1-4.1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk Kerja</li> <li>Penugasan</li> <li>Percakapan</li> <li>Observasi</li> <li>Hasil Karya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berranyi</li> <li>Bercerita</li> <li>Bercakap-cakap</li> <li>Proyek</li> <li>Demonstrasi</li> <li>Sosio Drama</li> <li>Ceramah</li> <li>Karya Wisata</li> </ul>	1 Minggu (Minggu ke 3 dibulan Oktober)
		a. Siapa saja yang ada disekolah	Fis. : 2.1; (3.3-4.3); (3.4-4.4)			
		b. Bagian-bagian sekolah	Kog. : 2.2; 2.3; (3.6-4.6); (3.8-4.8)			
		c. Manfaat sekolah	Bahasa : 2.14; (3.11-4.11)			
		d. Cara merawat sekolah	Sosem. : 2.5, 2.6; 2.7; 2.8 Seni : 2.4; 3.15-4.15			
		PAI				
		DW : Al Kafrun				
		MO : An Nisaa ayat 59				
		MH : Ketaatan				
		Do'a : Keluar kamar mandi				
		Dzikir : Ta'jub				
		AH : As-Samii				

No.	Tema	Sub Tema / Sub-Sub Tema	Kompetensi Dasar	Penilaian	Muatan Materi	Alokasi Waktu
	Lingkungkanku	Mesjidku	NAM : 1.1 ; 1.2; 2.1,2.3; (3.1-4.1) ; Fis. : 2.1; (3.4-4.4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unjuk Kerja</li> <li>• Penugasan</li> <li>• Percakapan</li> <li>• Observasi</li> <li>• Hasil Karya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berryanji</li> <li>• Bercerita</li> <li>• Bercakap-cakap</li> <li>• Proyek</li> <li>• Demonstrasi</li> <li>• Sosio Drama</li> <li>• Ceramah</li> <li>• Karya Wisata</li> </ul>	2 Minggu (Minggu ke 14 & 15 dibulan Oktober)
		a. Macam-macam benda yang ada d m				
		b. Bagian-bagian mesjid	Kog. : 2.2 ; 2.3 ; (3.6-4.6) ; (3.8-4.8)			
		c. Manfaat tanaman mesjid	Bahasa : 2.14; (3.10-4.10)			
		d. Cara merawat mesjid	Sosem. : 2.5, 2.8, 2.10 Seni : 2.4; 3.15-4.15			
		PAI				
		DW : Al Kafirun				
		MO : An Nisaa ayat 59				
		MH : Ketaatan				
		Do'a : Masuk kamar mandi				
		Dzikir : Ta'jub				
		AH : As-Samii				

Keterangan :

DW : Dawammul qur'an  
MO : Mutiara Qur'an  
MH : Mutiara Hadits  
AH : Asmaul Husna

Mengetahui :

Kepala RA,

DEPI NURHAYATI, S.Pd.I

Rajagaluh, Oktober 2018

Guru Kelompok A,

Reni Nuroniah, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN  
(RPPM)

Nama RA : BAITURRAHMAN  
 Kelompok : A  
 Tema : Lingkunganku  
 Sub Tema : Rumahku  
 Semester : I  
 Bulan/Minggu Ke : Oktober/ Ke-13  
 Kompetensi Dasar : NAM : 1.1 ;1.2; 2.13; (3.1-4)  
 Fis. : 2.1; (3.4-4.4)  
 Kog. : 2.2 ; 2.3 ; (3.6-4.6); (3.8-4.8)  
 Bahasa : 2.14; (3.10-4.10)  
 Sosem. : 2.5, 2.8, 2.10  
 Seni : 2.4; 3.15-4.15

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	
1.	a. Membuat pola angka dengan permainan Dadu	Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-5, Mengenal lambang bilangan, Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-5	Hari Ke-1	1 Minggu (Minggu ke-13 di bulan Oktober)	
	b. Menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bernyanyi "Angka"</li> <li>Membagi kelompok anak menjadi 3 kelompok</li> <li>Tanya jawab tentang angka yang ada di sisi</li> </ul>		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui kegiatan mengamati gambar, dan menanya anak bisa menyebutkan angka yang ada di sisi permukaan dadu</li> <li>Mengekspresikan ide dan gagasannya ketika mengamati gambar, menyebutkan menyebutkan angka yang ada di sisi permukaan dadu</li> </ul>		
c. Menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan alur permainan dadu dengan menyebutkan angka yang ada di sisi permukaan dadu</li> </ul>				
2.	a. Membuat pola angka dengan permainan Dadu	Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-5, Mengenal lambang bilangan, Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-5	Hari Ke-2		1 Minggu (Minggu ke-13 di bulan Oktober)
	b. Menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bernyanyi</li> <li>Membagi kelompok anak menjadi 3 kelompok</li> <li>Tanya jawab tentang angka yang ada di sisi permukaan dadu</li> </ul>		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain di luar ruangan dan Bermain melempar</li> <li>Mencocokkan lambang bilangan dengan mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6</li> </ul>		
c. Menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat pola angka dengan permainan Dadu dan Menghitung banyaknya mata yang ada di sisi permukaan Dadu 1-6</li> </ul>				

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama RA : BAITURRAHMAN  
Kelompok : A  
Tema : Lingkunganku  
Sub Tema : Rumahku  
Semester/Bulan/minggu ke : Oktober/13  
Hari/ Tanggal : Kamis, 27 Oktober 2018  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit  
Kompetensi Dasar : NAM : 1.1 ;1.2; 2.13; (3.1-4)  
Fisik Motorik : 2.1; (3.4-4.4)  
Kognitif : 2.2 ; 2.3 ; (3.6-4.6); (3.8-4.8)  
Bahasa : 2.14; (3.10-4.10)  
Sosem : 2.5, 2.8, 2.10  
Seni : 2.4; 3.15-4.15

### A. Materi dalam Kegiatan

1. Mencocokkan lambang bilangan 1-6
2. Lagu 'angka"
3. Permainan dadu

### B. Materi dalam Pembiasaan

1. Morning Qur'an dan jurnal pagi
2. Toileting, Ikrar dan main bebas
3. Bertadarus (Surat-surat pendek dan do'a)
4. Melafalkan Asmaul Husna
5. SOP kedatangan
6. SOP cuci tangan
7. SOP toilet training
8. SOP makan dan minum
9. SOP kepulangan

### C. Alat dan Bahan

1. Angka 1-6
2. Dadu

### D. Langkah- langkah kegiatan

1. Pembukaan ( 30 menit ) : *Pengkondisian, apersepsi, motivasi, pemberian acuan*
  - Anak duduk membuat lingkaran besar di kelas dan membagi dalam 3 kelompok
  - Mengucapkan salam + sambutan
  - Mengabsen anak
  - Bernyanyi
  - Mengajak anak melakukan permainan dadu di luar ruangan
  - Menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Inti ( 90 menit )
  - a. Anak Mengamati :  
Anak memperhatikan angka dalam dadu

- b. Anak Menanya :  
Tanya jawab tentang urutan angka berikutnya yang akan dilalui.
- c. Anak Mengumpulkan Informasi :  
Anak dituntut untuk menyebutkan 1 angka yang disukai
- d. Anak Menalar :  
Anak disuruh mencocokkan angka dengan benar
- e. Anak Mengkomunikasikan :  
Anak melakukan permainan dadu untuk mengenal pola angka

Recalling

Mengenal pola angka

Mencocokkan angka dengan benar

3. Istirahat ( 30 Menit )

1. SOP Cuci tangan
2. SOP Sarapan
3. SOP Toileuting

4. Penutup ( 30 menit)

SOP Kepulangan

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, menanyakan mainan yang
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

E. Sumber / Bahan Belajar

1. Sumber Belajar

- Buku tentang permainan dadu

2. Bahan Belajar

- a. Dadu
- b. LK
- c. E. Book

Mengetahui :  
Kepala RA,

Rajagaluh, Oktober 2018  
Guru Kelompok A,

DEPI NURHAYATI, S.Pd.I

Reni Nuroniah, S.Pd.I

F. Penilaian

a. Kognitif

No.	Nama Anak	Aspek Penilaian												Capaian Akhir
		Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-5				Mengenal lambang bilangan				Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-5				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Adithya Firmansyah	1				1				1				BB
2	Afdhal Iman	1				1				1				BB
3	Allif Triansyah	1				1				1				BB
4	Andhieny Rosaliani	1				1				1				BB
5	Asyifa				4				4			3		BSB
6	Asyraf Febian	1				1				1				BB
7	Dewi Rahayu	1				1				1				BB
8	Diaz Adriyan	1				1				1				BB
9	Fahmi Raditya	1				1				1				BB
10	Fauzi Mukhammad	1					1					3		MB
11	Fazriel Allvaro	1				1				1				BB
12	Febriani Nuresa		2				2			1				MB
13	Ghaisa Zahira	1				1				1				BB
14	Karina Fauza Bil	1				1					2			MB
15	Khansa Haura	1				1				1				BB
16	Lilis Lisnawati		2				2				2			MB
17	Lutfi Faqila	1				1				1				BB
18	M.Reiga Syabilla			3					4			4		BSB
19	Meysa Salsabila	1				1				1				BB
20	Mohammad Rafa		2			1				1				BB
21	Nadia Farahana			3				3				4		BSB
22	Nizam Al Khoiry		2			1				1				MB
23	Rafee Adeb	1				1				1				BB
24	Sabela Laili		2					3				3		BSH
25	Sabina Nadhif	1				1				1				BB
26	Selly Melati	1				1				1				BB
27	Seno Putra Pratama	1				1				1				BB
28	Thomas Prasetya	1				1				1				BB
29	Vino Aldifarez	1				1					2			MB
30	Zahrotus Syifa	1				1				1				BB
31	Zivana Letisha			3					4			4		BSH

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Iik IKHLASIAH dilahirkan di Majalengka, pada tanggal 07 Oktober 1982. Anak kedua dari pasangan Bapak Abdul Rochman dan Ibu Yayah Asiah, yang beralamat di Desa Kumbang Rt 03 Rw 01 Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.

### Pendidikan yang Ditempuh Penulis

1. TK Budi Asih IX Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka lulus pada tahun 1989
2. SDN I Kumbang Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka lulus pada tahun 1995
3. MTs Al Ishlah Bobos Kecamatan Dukuh Puntang Kabupaten Cirebon lulus pada tahun 1998
4. SMU Negeri 1 Rajagaluh lulus pada tahun 2001
5. S1 STAIN Cirebon Jurusan Ekonomi Perbankan Islam lulus pada tahun 2005
6. Akta IV STAIN Cirebon lulus pada tahun 2005