# PROFIL ENAKTIF, IKONIK DAN SIMBOLIK ANAK USIA DINI DALAM BELAJAR BERHITUNG DENGAN METODE PERMAINAN

# **SKRIPSI**



# Oleh:

Brylliana Fidya Asa Karima

NIM. 16160026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2021

# PROFIL ENAKTIF, IKONIK DAN SIMBOLIK ANAK USIA DINI DALAM BELAJAR BERHITUNG DENGAN METODE PERMAINAN SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan KeguruanUniversitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim MalangUntuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu (S-1)Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)



# Oleh:

Brylliana Fidya Asa Karima

NIM. 16160026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

Juni, 2021

# **PERSEMBAHAN**

Dengan ini kupersembahkan karya kecil kepada orang-orang yang aku satangi, terutama kepada kedua orang tua tercinta yang selalu tak henti-hentinya memberikan dukungan, motivasi, do'a serta memberikan arahan dengan penuh kesabaran dan perhatian. Sehingga saya dapat menyelesaikan kuliah di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

# **MOTTO**

"Seseorang yang melangkah memiliki dua kemungkinan yaitu kalah atau menang, namun untuk orang yang diam ditempat memiliki satu pilihan yaitu kalah."

# LEMBAR PERSETUJUAN

# PROFIL ENTIF, IKONIK DAN SIMBOLIK ANAK USIA DINI DALAM BELAJAR BERHITUNG DENGAN METODE PERMAINAN DI TK TUNAS BANGSA BANYUWANGI

SKRIPSI

Oleh:

Brylliana Fidya Asa Karima

16160026

Telah Diperiksa dan Disetujui Untuk Diuji pada Tanggal 24 Juni 2021

**Dosen Pembimbing** 

Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M. Pd

NIP. 197104 2000003 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Muhammad Samsul Ulum, MA

Nip. 19720806 200003 1 001

#### LEMBAR PENGESAHAN

# PROFIL ENAKTIF, IKONIK, DAN SIMBOLIK ANAK USIA DINI DALAM BELAJAR BERHITUNG DENGAN METODE PERMAINAN

# SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh Brylliana Fidya Asa Karima (16160026)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Oktober 2021 dan dinyatakan

#### LULUS

Serta deterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperolah gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang <u>Akhmad Mukhlis, S.Psi. M. A</u> NIP. 19850212015031003

Penguji Utama <u>Dr. H. M. Padil, M. Pd. I</u> NIP. 1965120519940310033

Sekretaris Sidang

Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M. Pd

NIP. 19710420000031003

Pembimbing Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M. Pd NIP. 19710420000031003 Tanda-Tangan

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Malik Ibrahim Malang

031998031002

#### **NOTA DINAS PEMBIMBING**

Dr.H.M. Padil, M.Pd.I

Wakil Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

# NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi brylliana Fidya Asa Karima

Lamp: 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini

Nama

: Brylliana Fidya Asa Karima

NIM

: 16160036

Jurusan

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Profil Enaktif, Ikonik dan Simbolik Anak Usia Dini dalam Belajar

Berhitung dengan Metode Permainan di TK Tunas Bangsa Banyuwangi

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing

Dr.H. Wahyu Henky Irawan, M. Pd

NIP.197104 2000003 1 003

# **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 22 Juni 2021

Brylliana Fidya Asa Karima Nim. 16160026

#### **KATA PENGANTAR**

#### Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadirat allah SWT yang telah memberikan nikmat, iman dan islam kepada kita. Tuhan semesta alam yang memudahkan dan melancarkan penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Profil Enaktif, Ikonik dan Simbolik Anak Usia Dini dalam Belajar Berhitung dengan Metode Permainan di TK Tunas Bangsa Banyuwangi" dengan baik.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan kita sebagai generasi penerusnya hingga akhir zaman. Terselesainya skripsi ini penulis tidak lepas dari bantuan, arahan, bimbingan dan saran berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

- Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M. Pd selaku Dosen Pembimbing saya yang telah banyak memberikan pengarahan dan koreksi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
- 2. Ibu Rikza Azharona Susanti, M. Pd dan Bapak Bintoro Widodo, M. Kes selaku dosen validator ahli materi yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan instrumen penelitian saya.
- Kedua orang tua saya dan keluarga yang terus memberikan do'a, semangat, serta motivasi

4. Kepada ibu Binti Alfiah, S. Pd selaku kepala sekolah dan ibu Endang

Muqoddimah, S. Pd selaku guru pendamping kelas B TK Tunas Bangsa

yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

5. Segenap Jajaran guru-guru di TK Tunas Bangsa yang telah mengizinkan

penulis untuk mengambil waktu demi menyelesaikan penelitian ini.

6. Kepada sahabat-sahabat saya Rino Usman, Zahra Aulia Shahab, Habib

Nurcahyo, Lendi Love Diana Sari, dan Fuad Mushofi terimakasih sudah

memberikan saran, kritik, motivasi dan semangat sehingga skripsi saya

dapat terselesaikan dengan baik

7. Teman-teman PIAUD 16 yang telah memberikan semangat dan support

selalu sampai terselesainya skripsi ini.

Demikian skripsi ini penulis buat. Penulis menyadari bahwa penyusunan

skripsi ini masih memiliki kekurangan dan kelemahan. Namun penulis tetap

mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif. Sehingga bisa menjadi

acuan dalam skripsi selanjutnya, serta sebagai bahan koreksi agar menjadi lebih baik

lagi kedepannya.

Malang, Juni 2021

Penulis

Brylliana Fidya Asa Karima

Nim. 16160026

ix

# PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

# A. Huruf

$$= a$$

$$\mathbf{j} = \mathbf{z}$$

$$= \mathbf{b}$$

$$=$$
 sh

$$z = j$$

$$z = \underline{\mathbf{h}}$$

$$\mathbf{y} = \mathbf{w}$$

$$= h$$

$$a = d$$

$$\mathbf{i} = \mathbf{dz}$$

$$\dot{\mathbf{g}} = \mathbf{g}\mathbf{h}$$

$$\mathbf{y} = \mathbf{y}$$

$$\mathbf{j} = \mathbf{r}$$

$$=\mathbf{f}$$

# B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = 
$$\hat{\mathbf{a}}$$

Vokal (u) panjang =
$$\hat{\mathbf{u}}$$

# C. Vokal Diftong

أُوْ
$$\ddot{\mathbf{u}} = \mathbf{\tilde{u}}$$

# **DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	V
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
ABSTRAK	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Fokus Penelitian	
C. Tujuan Penelitian	
D. Manfaat Penelitian	
E. Originalitas Penelitian	6
F. Definisi Istilah	15
G. Sistematika Pembahasan	16
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Perspektif Teori	
1. Tahapan Enaktif, Ikonik, dan Simbolik	
2. Anak Usia Dini	
3. Belajar Berhitung Anak Usia Dini	
4. Metode Permainan Anak Usia Dini	
5. Permainan Balok	
B. Kerangka Teoritis	37
<u> </u>	
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39

1. Kehadiran Peneliti	40
2. Lokasi Penelitian	41
B. Data dan Subjek Penelitian	42
1. Data	42
2. Subjek Penelitian	43
C. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Observasi	44
2. Tes	45
D. Analisis Data	52
1. Pengumpulan Data	53
2. Reduksi Data	53
3. Penyajian Data	54
4. Penarikan Kesimpulan	
E. Pengecekan Keabsahan Temuan	
F. Prosedur Penelitian	56
1. Tahap pra-lapangan	56
2. Tahap perencanaan	
3. Tahap pekerjaan lapangan	
4. Tahap analisis data	
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	59
A. Paparan Data	59
1. Data Pra Penelitian	59
2. Pelaksanaan Penelitian Lapangan	62
3. Data Hasil Tes	65
B. ANALISIS DATA	80
C. Data Display	83
BAB V PEMBAHASAN	84
BAB VI PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93

# **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	11
Tabel 3.2 Jenis Kegiatan Tes	46
Tabel 4.3 Kriteria Penilaian Tes	49
Tabel 5.4 Pedoman Wawancara dengan Guru Pendamping Kelas B	50
Tabel 6.5 Pedoman Wawancara dengan Peserta Didik Kelas B	51
Tabel 7.6 Tahap Pra-Lapangan	57
Tabel 8.2 Daftar dan Kode Peserta Didik	62
Tabel 9.3 Hasil Tes Peserta Didik Kelompok B	66
Tabel 10.4 Analisis Proses Berpikir Peserta Didik Kelompok B	66
Tabel 11.5 Persentase Proses Berpikir Peserta Didik Kelompok B	67

# **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Teoritis	37
Gambar 3. 1 Balok Ukuran Kecil dengan Berbagai Bentuk Bangun	47
Gambar 3. 2 Balok Ukuran Kecil dengan Gambar Angka dan Huruf	47
Gambar 3. 3 Balok Warna Ukuran Kecil dan Kartu Angka	48
Gambar 3. 4 Analisis Data	55

# **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I Surat Izin Penelitian	96
Lampiran II Data Sekolah	99
Lampiran III Data Wawancara	106
Lampiran IV Pedoman Observasi	145
Lampiran V Soal Tes	147
Lampiran VI Dokumentasi	152

#### **ABSTRAK**

Karima, Brylliana Fidya Asa, 2021. *Profil Enaktif, Ikonik, dan Simbolik Anak Usia Dini dalam Belajar Berhitung dengan Metode Permainan di TK Tunas Bangsa Banyuwangi*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M. Pd

Kata Kunci : Anak usia Dini, Teori Bruner, Berhitung Permulaan

Anak usia dini memiliki minat belajar berbeda-beda, tahapan penyampaian pembelajaran berpengaruh terhadap kecepatan atau keterlambatan pencapaian belajar anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan tentang Profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan. Objek penelitian ini adalah Kelas B Tunas Bangsa. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan cara pengumpulan data, reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan belajar enaktif, ikonik dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan di TK Tunas Bangsa adalah anak aktif menggunakan benda dalam belajar berhitung, anak dapat menggambarkan bentuk-bentuk angka dengan benda sekitar baik lewat lagu ataupun imajinasinya, anak mampu melaksanakan kegiatan berhitung permulaan. Beberapa anak juga mampu mengeja hingga angka 50 tanpa bantuan guru pendamping kelas. TK Tunas Bangsa menerapkan belajar berhitung diawali dengan pengejaan angka melewati permainan atau lagu. Berhitung permulaan di tahap simbolik juga diterapkan lewat hitungan bergambar agar sesuai dengan peraturan pemerintah serta dapat mempermudah anak dalam menyelesaikannya

#### **ABSTRACT**

Karima, Brylliana Fidya Asa, 2021. Enactive Profile, Iconic, and Symbolic of Early Childhood in Learning to Count Using the Game Method at TK Tunas Bangsa Banyuwangi. Thesis. Majoring in Early Childhood Education Program. Faculty of Education and Teacher Training. Islamic State University Maulana Malik Ibrahim of Malang.

Advisor : Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M.Pd

Keywords : Early Childhood, Bruner Theory, Start Counting

Early childhood has a different interest to learn, stage of learning delivery influence the speed or tardiness in child learning achievement. This present study aims to know and describe the enactive profile, iconic, and symbolic in early childhood in learning to count using the game method. The research object is class B of Tunas Bangsa. The researcher used a descriptive qualitative approach. The data collection methods of this research are test, interview, observation, and documentation. The collected data then will be analyzed using the data collection method, reduction, data serving, and conclusion.

The research results showed that enactive learning stage, iconic, and symbolic of early childhood in learn to count using the game method at TK Tunas Bangsa children actively used objects in learn counting, children could imagine the shape of numbers using the objects around either through the teacher or their imaginations, children are able to carry out the start counting. Some children are able to spell up to fifty without any help from the class assistant teacher. TK Tunas Bangsa applied to learn counting that started by spelling the number through a game or song. Start counting in the symbolic stage is also applied through pictorial count to comply with government regulations and can make it easier for children to complete.

# مستخلص البحث

بريليانا فيديا اسا كريمة. (2021). الملامح النشطة والمبدعة والرمزية للطفولة المبكرة في تعلم الاعتماد على طريقة اللعب في روضة أطفال توناس بانجسا بانيوانجي. بحث الجامعي. قسم التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة كلية التربية وتدريب المعلمين جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج.

المشرف : الدكتور الحج وحيو هنكي اراوان، الماجستير الكلمات الأساسية : للطفولة المبكرة ، تقوم روضة

الطفولة المبكرة لها اهتمامات تعليمية مختلفة ، وتؤثر مراحل تقديم التعلم على سرعة أو تأخير إنجازات تعلم الأطفال. تهدف من هذه الدراسة هو اكتشاف وشرح الملامح الأنزيمية والرمزية والرائعة للطفولة المبكرة في تعلم العد باستخدام طريقة اللعبة. الموضوع من هذا البحث هو الطلاب من فصل "ب" من روضة أطفال توناس بانجسا بانيوانجي، استخدم الباحثة المنهج الوصفي النوعي. تقنيات جمع البيانات هي الاختبارات والمقابلات والملاحظة والتوثيق. ثم يتم تحليل البيانات التي جمعها عن طريق جمع البيانات وتقليلها وعرضها واستخلاص النتائج.

النتائج من هذا البحث أن مراحل التنشيط والتعلم الأيقوني والرمزي للطفولة المبكرة في تعلم العد باستخدام طريقة اللعبة في روضة توناس بانجسا هي أطفال نشيطون يستخدمون أشياء في تعلم العد ، وعندهم الأطفال وصف أشكال الأرقام مع الأشياء حولها إما من خلال الأغاني أو خيالهم. قادرة على القيام بأنشطة العد الأولية. يستطيع بعض الأطفال أيضًا تهجئة الرقم 50 دون مساعدة مدرس مساعد الفصل. تقوم روضة أطفال توناس بانجسا بتعلم العد بدئًا من الأرقام الإملائية من خلال الألعاب أو الأغاني. تطبيق العد ايضا في البداية في المرحلة الرمزية من خلال المصورة للتوافق مع اللوائح الحكومية ويسهل على الأطفال حلها.

#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

# A. Latar Belakang

Berhitung pada anak usia dini menjadi topik yang hangat untuk diperbincangkan di kalangan orang tua maupun guru. Masing-masing pihak mempunyai pendapat mengenai belajar berhitung di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak. Orang tua pada saat ini mempunyai persepsi bahwa anak yang cerdas yaitu anak yang mampu menguasai membaca, menulis, dan berhitung atau calistung sejak dini. Sehingga mayoritas orang tua berlomba-lomba memberikan pelajaran tambahan (Les) untuk menyiapkan anak menuju jenjang belajar yang lebih tinggi. Fenomena yang mendorong orang tua memaksa anak untuk belajar lebih karena tes menuju jenjang sekolah dasar (SD) anak dituntut untuk sudah memahami konsep berhitung 1. Hal tersebut menjadikan orang tua memberikan standar yang tinggi pula pada kemampuan berhitung anak.

Pemberian materi berhitung pada anak usia dini sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar anak. Menumbuhkan minat anak lebih penting untuk dilakukan dari pada memaksa anak untuk terus mempelajarinya.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Nurul Fitria Kumala Dewi dkk, "Persepsi Orangtua dalam Pembelajaran Calistung Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Akhlakul Karimah". Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 13 Nomor 2 Januari 2021

Hal tersebut dikarenakan minat yang dimiliki anak dapat berkembang lebih pesat sesuai keinginan yang mendorongnya untuk terus belajar dengan gembira<sup>2</sup>.

Belajar berhitung pada anak usia dini mengutamakan pengenalan angkaangka, berhitung sederhana menyangkut kegiatan sehari-hari anak, dimana mereka bermain dan bersenang-senang. Apabila anak diberikan materi materimateri pelajaran yang seharusnya belum mereka terima, ketika menapaki jenjang sekolah selanjutnya ia akan mudah bosan<sup>3</sup>.

Teori belajar Bruner diharapkan mampu membantu guru dalam memberikan materi belajar berhitung pada anak. Pada teori belajar Bruner terdapat 3 tahap yaitu: (1) Enaktif, pada tahap ini pengetahuan dipelajari secara aktif dengan menggunakan benda-benda konkret atau dengan menggunakan situasi nyata; (2) Ikonik, pada tahap ini pengetahuan dipresentasikan dalam bentuk bayangan visual atau gambar dan menggambarkan kegiatan konkret yang terdapat pada tahap enaktif; (3) Simbolik, pada tahap ini pengetahuan dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol matematika atau bahasa<sup>4</sup>. Anak diharapkan menjadi lebih terbantu dalam memahami materi dengan mudah melalui tahapan yang sesuai usia mereka. Dari ketiga teori diatas dapat diambil

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Ahmad Mushlih Dkk, *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap Isu-isu Menarik Seputar AUD, (Jawa Tengah: Mangku Bumi, 2009),* Hal. 113

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Lisa, "Pengenalan Berhitung Matematika pada Anak Usia Dini", Jurnal Dosen Pendidikan Tadris Matematika IAIN Lhokseumawe, Volume IV Nomor 2 Juli-Desember 2018

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Nyimas Aisyah, *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2007), Hal.6

kesimpulan bahwa belajar pada anak usia dini memiliki tahapan-tahapan dalam sebuah pembelajaran.

Pembelajaran berhitung pada anak usia dini dapat diterapkan namun harus bertahap dan dikemas dengan baik. Penyampaian pembelajaran dapat diaplikasikan dalam permainan yang sederhana, menyenangkan, dan disukai oleh anak. Pada saat bermain anak dapat melakukan kegiatan yang beragam, bukan hanya sekedar mempraktekkan kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai, melainkan mencakup pula kegiatan untuk mencoba, mengamati, meneliti bahkan mencoba hal-hal yang baru.

Penelitian Nurfadilah dengan judul Profil Siswa Memahami Konsep Barisan dan Deret Berdasarkan Tahap Belajar Dienes di Kelas IX-C SMP Nuris Jember. Menunjukkan bahwa teori Dienes adalah tahap pemahaman dalam bentuk permainan untuk pembelajaran yang lebih menarik minat dan perhatian anak. Teori Dienes menyatakan bahwa teori pembelajaran matematika berbentuk permainan memiliki 6 tahap belajar, yaitu bermain bebas, permainan, penelaahan sifat bersama, penyajian, penyimbolan, dan pemformalan<sup>5</sup>.

Penelitian lain yang mendukung teori tersebut adalah penelitian milik Nur Qholisya dengan judul Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap

.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Nurfadilah, "Profil Siswa Memahami Konsep Barisan dan Deret Berdasarkan Tahap Belajar Dienes di Kelas IX-C SMP Nuris Jember". (Jember: Universitas Jember, 2017), Hal. 9

Kemampuan Berhitung pada Anak TK. B Bustaan Nur<sup>6</sup>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung menggunakan model permainan balok angka diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 57.33 dan didapat nilai rata-rata posttest sebesar 78.67. Artinya terdapat pengaruh pada permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung anak TK B Bustaan Nur Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini menunjukkan bahwa permainan balok dapat membantu anak usia dini dalam belajar berhitung, selain memerlukan tahapan yang tepat untuk belajar berhitung pada anak usia dini diperlukan juga metode yang membuat anak tidak merasa terbebani ketika belajar yaitu dengan cara belajar sambil bermain.

Berdasarkan teori yang telah disebutkan diatas dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti berkeinginan untuk mengetahui profil belajar anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Tunas Bangsa melalui tahapan belajar Bruner yaitu tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik pada saat belajar berhitung dengan menggunakan metode bermain balok yang diterapkan di sekolah. Untuk lebih memperjelas persepsi tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Profil Enaktif, Ikonik, dan Simbolik Anak Usia Dini Dalam Belajar Berhitung Dengan Metode Permainan"

#### **B.** Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

-

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Nur Qholisya, "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak TK B Bustaan Nur". (Medan: Universitas Medan Area, 2019), Hal. 19

"Bagaimanakah profil enaktif, ikonik dan simbolik Anak Usia Dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan di TK Tunas Bangsa Kabupaten Banyuwangi"

# C. Tujuan Penelitian

Dari fokus penelitian yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah: "Untuk mendeskripsikan berpikir enaktif, ikonik dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan di TK Tunas Bangsa Kabupaten Banyuwangi"

# D. Manfaat Penelitian

Melalui hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi serta kontribusi di dunia pendidikan yang ditinjau dari berbagai aspek diantaranya:

# 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana keilmuan terutama dalam profil enaktif, ikonik dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan.

# 2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, Sebagai bahan informasi serta memberi gambaran guru tentang profil enaktif, ikonik dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan.

- b. Bagi instansi TK Tunas Bangsa Banyuwangi, agar memberikan informasi agar dapat dijadikan pedoman dalam tahapan penerapan belajar berhitung dengan metode permainan.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini mampu menjadi acuan bagi peneliti lain pada saat melakukan studi dengan permasalahan yang serupa sehingga dapat terus dikembangkan dan disempurnakan menjadi sebuah karya yang lebih baik lagi.

# E. Originalitas Penelitian

Untuk melengkapi data dan memberikan pengetahuan dalam proses penelitian ini, diperlukan kajian terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu terkait dengan tahapan enaktif, ikonik dan simbolik, serta belajar berhitung dengan metode permainan. Berdasarkan pengamatan kepustakaan yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa karya tulis yang relevan dengan tema yang penulis angkat yaitu:

Skripsi yang disusun oleh Akhmad Isma'il, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Malang (2016) dengan judul "Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran
Aljabar Di Kelas I SDN Karangharjo Kecamatan Sulang Kabupaten
Rembang". Pendekatan penelitian termasuk kedalam pendekatan kualitatif.
Dengan menggunakan metode observasi, tes, dokumentasi, wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui tahap berpikir Bruner yang digunakan untuk penyelesaian masalah sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sampai 20 keseluruhan berjalan dengan baik. Proses dan hasil pembelajaran menggunakan tahap berpikir Bruner dapat digunakan untuk menanamkan konsep terkait dengan pembelajaran aljabar materi penyelesaian masalah sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sampai 20.

Kesamaan penelitian Akhmad Isma'il dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik yang berasal dari teori belajar Bruner. Metode yang digunakan juga sama yaitu metode kualitatif. Akan tetapi perbedaannya penelitian Akhmad Isma'il bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan teori Bruner pada pembelajaran aljabar di kelas I Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui profil belajar anak usia 5-6 tahun di TK pada saat belajar berhitung menggunakan metode bermain.

2. Skripsi yang disusun oleh Tati Rahmawati, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Salatiga (2018) dengan judul "Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A Di Paud Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018" Penelitian yang dilakukan termasuk kedalam

penelitian tindakan kelas. Dengan menggunakan metode tes, observasi, dokumentasi dan analisa data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lingkaran warna dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak. Dibuktikan dengan kondisi awal (pra siklus) dari 22 siswa ada 3 siswa yang dinyatakan berkembang baik kemampuan berhitungnya atau sebesar 13,6%, pada Siklus I terdapat 10 siswa yang dinyatakan mencapai indikator keberhasilan atau sebanyak 45,5%, sedangkan hasil penelitian di Siklus II terdapat 20 siswa yang berhasil berkembang sesuai harapan dan berkembang dengan sangat baik atau sebanyak 90,9%. Dengan demikian Pengembangan melalui Permainan Lingkaran Warna telah berhasil mengembangkan kemampuan berhitung pada kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018 telah terbukti

Kesamaan penelitian Tati Rahmawati dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti berhitung anak usia dini dengan metode permainan. Akan tetapi penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan lingkar warna terhadap kemampuan berhitung anak dengan menggunakan penelitian tindakan kelas serta hanya menggunakan tahapan belajar simbolik. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan proses belajar melalui tahap enaktif, ikonik dan simbolik anak pada saat belajar berhitung menggunakan metode bermain dengan metode kualitatif.

3. Skripsi yang disusun oleh Nur Qholisya, Jurusan Psikologi Pendidikan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area (2019) dengan judul "*Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak TK B Bustaan Nur*". Pendekatan penelitian yang dilakukan termasuk kedalam pendekatan kuantitatif eksperimen dengan menggunakan metode tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung anak TK B Bustaan Nur Tahun Pelajaran 2018/2019. Dapat dilihat dari pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji T, yaitu satu pihak dengan taraf signifikan 5%. Uji T satu pihak dimana harga T hitung yang diperoleh adalah 2.425 dan data tabel diketahui 1.753. Maka, kriteria pengujian data diperoleh T hitung > tabel yaitu 2.425 > 1.753 artinya Ha diterima.

Kesamaan penelitian Nur Qholisya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang berhitung anak usia dini dengan metode permainan. Akan tetapi penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan terhadap kemampuan berhitung anak dengan menggunakan metode kuantitatif *Methodological*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan proses belajar anak pada saat belajar berhitung menggunakan metode bermain dengan metode kualitatif.

4. Jurnal yang disusun oleh Nurisah, Guru SDN 005 Batu Gajah (2018) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Teori

Bruner di Kelas III A SDN 005 Batu Gajah Kabupaten Indragiri Hulu".

Penelitian yang dilakukan termasuk kedalam penelitian tindakan kelas.

Dengan menggunakan metode tes, observasi, dan analisa data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan teori Bruner diperoleh kesimpulan hasil belajar matematika siswa kelas III A SDN 005 Batu Gajah meningkat. Menyatakan bahwa persentase jumlah yang mencapai KKM 66 pada ulangan harian I dan ulangan harian II secara berturut-turut adalah 88,63 % dan 97,72%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM sesudah tindakan atau dapat dikatakan berhasil.

Kesamaan penelitian Nurisah dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang proses berpikir dengan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik yang berasal dari teori belajar Bruner. Akan tetapi perbedaannya penelitian Nurisah bertujuan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menerapkan teori Bruner di kelas III Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui profil belajar anak usia 5-6 tahun di TK pada saat belajar berhitung menggunakan metode bermain.

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian** 

	Nama Peneliti,			
No.	Judul, Bentuk, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Akhmad Isma'il.	Kajian yang	Penulis meneliti	Penelitian ini
	Penerapan Teori	diteliti sama-	tentang belajar	difokuskan
	Bruner Dalam	sama meneliti	berhitung	pada profil
	Pembelajaran	tentang proses	dengan metode	enaktif,
	Aljabar Di	berpikir dengan	bermain anak	ikonik, dan
	Kelas I SDN	tahapan enaktif,	PAUD,	simbolik,
	Karangharjo	ikonik, dan	sedangkan	siswa paud
	Kecamatan	simbolik dari	peneliti Akhmad	dalam belajar
	Sulang	teori belajar	Isma'il. meneliti	berhitung
	Kabupaten	Bruner	pembelajaran	dengan
	Rembang".		aljabar siswa SD	metode
	Skripsi. Jurusan			permainan di
	Pendidikan Guru			TK Tunas
	Sekolah Dasar			Bangsa
	Fakultas			Kabupaten
	Keguruan dan			Banyuwangi

	Ilmu Pendidikan			dengan
	Universitas			metode
	Muhammadiyah			kualitatif
	Malang. 2016.			
2.	Tati Rahmawati,	Kajian yang	Penulis meneliti	
	Pengembangan	diteliti sama-	tentang proses	
	Kemampuan	sama meneliti	berpikir dengan	
	Berhitung	tentang	tahapan enaktif,	
	Melalui	berhitung anak	ikonik, dan	
	Permainan	usia dini dengan	simbolik,	
	Lingkaran	metode	sedangkan	
	Warna Pada	permainan	peneliti Tati	
	Kelompok A Di		Rahmawati,	
	Paud Harapan		hanya meneliti	
	Umat Desa		pada tahapan	
	Kebondowo		belajar simbolik	
	Kec. Banyubiru		dengan	
	kab. Semarang		menggunakan	
	Tahun Pelajaran		permainan	
	2017/2018.		pengembangan	

	Skripsi. Program		permainan	
	Studi		lingkar warna	
	Pendidikan			
	Islam Anak Usia			
	Dini Fakultas			
	Tarbiyah dan			
	Ilmu Keguruan			
	Institut Agama			
	Islam Negeri			
	Salatiga. 2018			
3.	Nur Qholisya.	Kajian yang	Penulis meneliti	
	Pengaruh	diteliti sama-	profil berpikir	
	Permainan	sama meneliti	anak usia dini	
	Balok Angka	tentang	dengan metode	
	Terhadap	berhitung anak	penelitian	
	Кетатриап	usia dini dengan	kualitatif	
	Berhitung Pada	metode	sedangkan	
	Anak TK B	permainan	peneliti Nur	
	Bustaan Nur.		Qholisya	
	Skripsi. Jurusan		meneliti pada	
	Psikologi		permainan balok	

	Pendidikan		angka dengan	
	Fakultas		metode	
	Psikologi		penelitian	
	Universitas		kuantitatif	
	Medan Area.			
	2019			
4.	Nurisah,	Kajian yang	Penulis meneliti	
	Meningkatkan	diteliti sama-	tentang belajar	
	Hasil Belajar	sama meneliti	berhitung	
	Matematika	tentang proses	dengan metode	
	dengan	berpikir dengan	bermain anak	
	Menerapkan	tahapan enaktif,	PAUD,	
	Teori Bruner di	ikonik, dan	sedangkan	
	Kelas III A SDN	simbolik dari	peneliti Nurisah	
	005 Batu Gajah	teori belajar	meneliti hasil	
	Kabupaten	Bruner	belajar siswa	
	Indragiri Hulu,		kelas III SD	
	Jurnal, Jurnal			
	Mitra Guru,			
	2018			

# F. Definisi Istilah

- Profil adalah gambaran singkat mengenai suatu keadaan, biografi dari diri seseorang, organisasi, benda lembaga, ataupun wilayah yang dapat digambarkan melalui grafik, diagram atau tulisan.
- 2. Enaktif adalah tahap belajar anak dimana mereka terlibat secara langsung dalam memanipulasi objek untuk membangun sebuah konsep.
- 3. Ikonik adalah tahapan belajar yang dilakukan anak berhubungan dengan visual atau gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya
- 4. Simbolik merupakan tahap belajar anak dimana mereka dapat memanipulasi simbol atau lambang-lambang objek tertentu, anak sudah mampu menggungkapkan secara lisan dan tidak bergantung dengan benda nyata.
- 5. Belajar berhitung bagi anak usia dini merupakan serangkaian aktivitas dalam proses pendidikan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan membilang atau mengurutkan bilangan.
- Metode Permainan adalah cara yang menggunakan mainan tertentu sebagai kegiatan dalam wadah pembelajaran anak dan dapat membantu untuk mencapai perkembangan.
- 7. Permainan balok merupakan permainan yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk, ukuran dan warna berbeda
- 8. Profil enaktif, ikonik dan simbolik adalah gambaran mengenai proses tahap awal belajar pada anak, dengan menggunakan benda sebagai bantuan, belajar

menerapkan apa yang di dapat dari indera, hingga menerapkannya dalam bentuk simbol.

# G. Sistematika Pembahasan

Agar lebih mudah dalam pembahasan penulisan ini, maka penulis merumuskan sistematika pembahasan dalam beberapa bab, adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

# 1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.

# 2. Bagian Inti

- BAB I Pendahuluan, meliputi a) Latar Belakang, b) Fokus Penelitian, c) Tujuan Penelitian, d) Manfaat Penelitian, e) Orisinalitas
  - Penelitian, f) Definisi Istilah, g) Sistematika Pembahasan.
- BAB II Landasan Teori, meliputi a) Enaktif, Ikonik, Simbolik, Anak
  Usia Dini, Belajar Berhitung, dan Metode Permainan,
  Permainan Balok b) Kerangka Teoritis
- BAB III Metode penelitian, meliputi a) Pendekatan dan Jenis Penelitian,b) Kehadiran Peneliti, c) Lokasi Penelitian, d) Data Dan

Sumber Data, e) Teknik Pengumpulan Data, f) Analisis Data, g) Pengecekan Keabsahan Temuan, h) Prosedur Penelitian.

BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian. Pada bab ini peneliti membahas mengenai, a) Paparan Data Penelitian, b) Validasi data c) analisa data

BAB V Pembahasan, dalam bab ini membahas mengenai, a) Hasil
Penelitian, b) Menafsirkan Temuan Penelitian.

BAB VI Penutup, dalam bab ini memuat tentang a) Kesimpulan dan b) Saran.

# 3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang menyangkut penelitian.

# BAB II LANDASAN TEORI

### A. Perspektif Teori

Belajar merupakan proses dimana seseorang melakukan perubahan melalui aktivitas bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi berupa suatu hal yang lebih besar yaitu mengalami. Peserta didik mengalami sebuah proses dalam setiap pembelajaran yang dilakukannya. Belajar juga menjadi suatu kewajiban untuk manusia, sebagaimana firman Allah yang tertulis dalam Al-Qur'an:

Artinya: "dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang di langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripadaNya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir". (Q.S Al-Jasiyah ayat 13)

Maksud dari ayat tersebut adalah Allah menundukkan segala makhluk-Nya di langit seperti matahari, bulan, bintang, komet, hujan, awan, dan angin, dan makhluk-makhluk yang ada di bumi. Semua itu merupakan rahmat Allah bagi hamba-hamba-Nya sebagai kenikmatan dan karunia bagi mereka. Sesungguhnya pada yang demikian itu yakni pada penundukan itu benar-benar terdapat tandatanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir sehingga dengan berpikir mereka dapat sampai pada petunjuk kepada tauhid. Sedangkan orang yang tidak berpikir maka mereka tidak akan mendapat petunjuk dari tanda-tanda tersebut<sup>7</sup>.

Menurut Gagne, belajar merupakan perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas yang dilakukannya. Sedangkan menurut Hamalik belajar merupakan suatu proses dalam kegiatan, bukan sebuah hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi perubahan tingkah laku. Proses belajar yang dilakukan anak bertujuan untuk memberikan pemahaman pada setiap konsep-konsep materi yang diberikan oleh pendidik atau guru<sup>8</sup>.

Belajar untuk anak usia dini berlangsung melalui pengalaman langsung mengamati berbagai hal yang ada di sekitarnya. Pengalaman langsung dalam kegiatan mengamati tersebut merupakan alat yang baik untuk memperoleh fakta<sup>9</sup>. Pengamatan yang dilakukan anak dipresentasikan menjadi kegiatan yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Pendukung belajar anak dapat dilakukan dengan menciptakan keadaan yang membuat anak tertarik, sehingga anak akan terlibat secara aktif, kreatif, dan mandiri. Menurut Bruner, belajar adalah sifat aktif terkait dengan ide melalui eksplorasi, manipulasi objek, membuat pertanyaan dan membuat eksperimen.

<sup>8</sup> Akhmad Ismail, *Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Aljabar Di Kelas I SDN Karangharjo Kecamatan Sulang Kabupaten Rembang*, Skripsi, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2016), Hal. 15

.

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Shantyadutha, 2013, *Berpikir Menurut Al-qur'an*, *Hadist, dan Para Ulama*, (Online), (https://tafsirweb.com/9505-quran-surat-al-jatsiyah-ayat-13.html), diakses 15 Oktober 2020.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> M Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), Hal. 44

Anak harus memahami manipulasi benda atau objek dengan cara menggunakan objek yang dimiliki oleh anak. Oleh sebab itu, dalam belajar anak harus terlibat secara langsung aktif mentalnya yang dapat diperlihatkan dari keaktifan psikisnya.

## 1. Tahapan Enaktif, Ikonik, dan Simbolik

Teori perkembangan belajar yang dikemukakan oleh Jerome S Bruner menekankan proses belajar menggunakan model mental, yaitu individu belajar dengan mengalami sendiri apa yang dipelajarinya agar proses tersebut tidak mudah terlupakan melalui proses yang diciptakan oleh diri sendiri <sup>10</sup>. Sehingga dalam penerapan pembelajaran, anak membutuhkan jalan yang ditentukan oleh diri sendiri dengan guru sebagai fasilitator. Bruner melukiskan anak-anak berkembang melalui 3 Tahapan perkembangan mental, yaitu sebagai berikut:

## a. Tahap Enaktif

Tahap enaktif merupakan tahapan dimana anak belajar melalui tindakan yang memiliki karakter memanipulasi objek-objek konkret secara langsung. Penyajian seperti ini sangat diperlukan oleh anak-anak yang mulai dapat memanipulasi realita menggunakan imajinasinya atau melalui tutur kata. Anak dapat memahami suatu hal ketika ia mempraktikkannya<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> Sri Subarinah, *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta: Dirjen Dikti, 2006) Hal. 3

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*, (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2015), Hal. 38

Menurut Retno tahap enaktif merupakan tahap pembelajaran dimana pengetahuan dipelajari secara aktif dengan menggunakan bendabenda konkret atau situasi yang nyata. Anak terlibat secara langsung dalam memanipulasi objek. dengan memanipulasi anak dapat memegang, menggerakkan, merasakan benda-benda konkret. Semakin banyaknya indera yang digunakan anak maka semakin baik pula proses belajarnya. Dari pengalaman aktivitas tersebut anak dapat mengingat dan merasakan dalam benaknya sehingga mereka dapat menemukan ide-ide dan struktur tentang konsep<sup>12</sup>.

Anak belajar melalui benda yang mempunyai visual dan bentuk nyata, sehingga anak dapat merasakan tekstur benda dengan sentuhan. Anak dalam belajar masih menggunakan cara gerak refleks, coba-coba, dan belum harmonis. Ia melakukan manipulasi benda-benda dengan cara menyusun, mengurutkan, mengutak-atik, atau melakukan gerak lain yang bersifat coba-coba<sup>13</sup>.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tahap enaktif merupakan tahap dimana anak belajar dengan memainkan suatu objek secara langsung. Anak dapat belajar dengan menggerakkan, memegang, atau membandingkan benda sesuai dengan keinginannya,

<sup>12</sup>Retno Widyaningrum, *Tahapan J. Bruner dalam Pembelajaran Matematika pada Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Sekolah Dasar (SD/MI)*, Jurnal Cendekia Vol. 9 No. 1, Januari-Juni 2011, Hal. 68.

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Sri Subarinah, Ibid., Hal. 4

kegiatan tersebut bersifat refleks dan belum harmonis. Anak dapat belajar dengan baik ketika melakukan aktivitas dengan nyata tanpa adanya paksaan melainkan sesuai keinginan diri sendiri.

### b. Tahap Ikonik

Ikonik berasal dari kata ikonis dalam bahasa Indonesia, sedangkan ikonis sendiri pada KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) diartikan sebagai hal yang berkaitan dengan gambar atau lambang yang langsung menimbulkan kesinambungan dengan benda yang dilambangkan<sup>14</sup>. Pada tahap tersebut kegiatan anak mulai menyangkut mental yang merupakan gambaran dari objek-objek konkret. Anak-anak tidak memanipulasi objek konkret seperti pada tahap enaktif, melainkan sudah dapat memanipulasi dengan memakai gambaran dari objek-objek yang dilihat.

Pembelajaran dilakukan menggunakan serangkaian gambargambar atau grafik yang menggambarkan suatu konsep tapi tidak mendefinisikannya. Penyajian ini bergantung pada visual organisasi sensorik atau penglihatan anak. Penyajian pembelajaran disesuaikan dengan usia anak, karena pada masa remaja pembelajaran memerlukan bahasa yang menjadi tahapan selanjutnya<sup>15</sup>.

Dari teori-teori diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pada tahap ikonik ini pengetahuan diwujudkan dalam bentuk bayangan nyata

.

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> (https://kbbi.web.id/ikonis) diakses pada 15 Oktober 2020

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> Pitadieng, Loc. Cit. Hal. 39

dalam bentuk gambar atau diagram yang menggambarkan kegiatan konkrit. Setelah melakukan pengamatan dan otak-atik pada benda, peserta didik mulai menyajikan benda-benda tersebut dalam bentuk gambar. Gambar-gambar ini merupakan manipulasi dari benda-benda nyata yang telah diamati anak.

## Tahap Simbolik

Tahap ini merupakan tahap memanipulasi simbol-simbol secara langsung tanpa ketergantungan terhadap objek atau benda konkrit. Penyajian ini dibuktikan oleh kemampuan anak berpikir mengenai bandingan objek, memberikan struktur pada konsep-konsep untuk alternatif melalui bahasa, tulisan atau simbol-simbol secara nyata <sup>16</sup>.

Tahap simbolik merupakan tahapan dimana seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan dalam bahasa dan logika. Menurut Herman tahapan simbolik merupakan suatu tahapan pembelajaran dimana pengetahuan yang dimiliki seseorang dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak baik simbol verbal, lambang matematika, atau lambang-lambang abstrak lain<sup>17</sup>. Dari beberapa teori diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tahapan simbolik merupakan tahapan belajar yang menunjukkan kemampuan seseorang dalam berpikir serta diaplikasikan dalam bentuk

Op Cit
 Kokom Komalasari, Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi, (Bandung: PT. Refika

bahasa atau simbol-simbol secara nyata. Pada tahap ini anak tidak bergantung dengan benda yang membantunya di tahap awal.

Menurut teori Bruner diatas, Kemampuan mental anak berkembang secara bertahap mulai dari sederhana menuju tahap yang lebih rumit, mulai dari nyata ke konkret lalu menuju abstrak. Urutan tersebut dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan yang dirancang oleh guru biasanya juga terkait usia anak.

### 2. Anak Usia Dini

#### a. Karakteristik Anak Usia Dini

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap lingkungan sekitarnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan cara bertanya kepada orang dewasa baik guru maupun keluarga mengenai hal-hal yang menarik menurut mereka. Orang tua maupun guru hendaknya memberikan tanggapan yang yang baik atau bertanya kembali pada mereka, hal ini bermanfaat untuk menstimulus daya pikir dan penalaran anak.
- 2) Merupakan pribadi yang unik, setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Seorang guru harus benar-benar memahami perbedaan tersebut untuk memahami kebutuhan tiap anak.
- Suka berfantasi dan berimajinasi, anak-anak cenderung berimajinasi dengan pikirannya kemudian menceritakan dengan antusias seolah-

olah telah melakukannya sendiri, padahal hal tersebut bisa saja berasal dari imajinasi mereka. Namun fantasi anak juga berperan penting bagi kreativitas dan bahasanya. Oleh karena itu anak usia dini memerlukan bimbingan agar dapat membedakan antara kenyataan dan imajinasi yang mereka buat.

- 4) Masa paling potensial untuk belajar, masa kanak-kanak sering disebut masa Golden Age karena pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan dengan sangat pesat. Pada usia 0-8 tahun perkembangan otak anak mencapai 80%, sehingga jika anak diberikan stimulus dengan baik dapat merangsang otak anak.
- 5) Menunjukkan sikap egosentris, pada umumnya anak hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain. Seorang ahli anak, Jean Piaget memasukkan karakter tersebut pada tahapan kognitif praoperasional pada usia 2-7 tahun.
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, Menurut Berg (1988) disebutkan bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang cukup pendek membuat mereka sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama. Namun hal tersebut berbeda dengan kegiatan yang menurut mereka menyenangkan, oleh karena itu pembelajaran dapat

dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan.

### b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif merupakan sebuah kemampuan individu dalam berpikir, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasilnya. Pikiran seorang anak akan mengembangkan potensi baru dalam setiap tahapnya yang dimulai saat anak lahir sampai remaja. Pembelajaran yang terjadi diawali dengan kegiatan sensoris motorik sederhana sampai kepemikiran abstrak dan logis<sup>18</sup>.

Sebagaimana telah disebutkan oleh Piaget dalam teori kognitifnya, bahwa anak beradaptasi dengan menginterpretasikan objek dengan kejadian-kejadian yang dialami oleh individu<sup>19</sup>. Piaget menggambarkan perkembangan kognitif anak terbagi menjadi empat tahap. Tahapan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berada di tahapan kedua teori piaget yaitu tahap pra operasional (Usia 2-7 Tahun). Pada tahap pra operasional

<sup>18</sup> Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), Hal. 34

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup>Windia Putri Rizkia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini pada Fase Review Kegiatan Pembelajaran pada Sentra Balok di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi*, Jurnal PG PAUD, FKIP Universitas Jambi, Hal. 2.

anak-anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata atau gambar. Pemikiran simbolis yang lebih tinggi dari pada informasi sensori dan tindakan fisik<sup>20.</sup>

Menurut Montessori usia 3-6 tahun ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indera. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Hal ini berarti bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya<sup>21</sup>.

Perkembangan kognitif untuk anak usia dini dilakukan melalui pengalaman-pengalaman nyata dimana anak terlibat aktif dalam pembelajaran. Perkembangan kognitif untuk anak usia dini memiliki ruang lingkup diantaranya melalui jalur pola klasifikasi, geometri, berhitung permulaan, pengukuran dan lain sebagainya.

### 3. Belajar Berhitung Anak Usia Dini

Menurut ismayanti dalam Tati Rahmawati berhitung adalah sebuah cara yang menyenangkan untuk mempelajari konsep bilangan. Anak usia dini sudah dapat diajari matematika atau berhitung permulaan melalui berbagai cara. Berhitung dengan suara nyaring atau berhitung sambil bernyanyi baik dilakukan ketika mengajarkan anak berhitung dan mengenal bilangan.

<sup>21</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), Hal. 47

\_

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> Iriani Indri Hapsari, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Indeks, 2016), Hal. 55

Pengenalan berhitung permulaan yang dilakukan sambil bermain dan bernyanyi membuat anak lebih mudah untuk menerima pembelajaran<sup>22</sup>.

Kegiatan berhitung anak usia dini dapat dimulai saat masa pra sekolah atau pada jenjang taman kanak-kanak. Umumnya pada pertengahan tahun anak-anak harus memiliki pengertian yang cukup tentang perhitungan dengan cara membangun ide ini dengan metode yang disukai anak dan tidak memaksa anak. Arti perhitungan adalah kunci dari konsep ide dimana semua konsep bilangan dikembangkan<sup>23</sup>.

Pengalaman dan bimbingan adalah faktor yang sangat berpengaruh dalam pengembangan kemampuan berhitung anak. Anak-anak belajar kemampuan berhitung seperti memasangkan kata bilangan yang diucapkan dengan bendanya. Anak-anak harus diberikan himpunan blok atau penghitung yang dapat mereka pindahkan atau gambar yang diatur agar mudah untuk dihitung<sup>24</sup>.

Anak sudah mulai bisa berhitung sejak usia 4 Tahun, biasanya mereka berhitung mulai angka 1-10. Ia juga bisa menyebutkan bilangan berikutnya dari urutan sebuah bilangan. Anak usia 5 tahun mulai masuk pada pengenalan angka belasan dan puluhan, termasuk juga pengenalan beragam

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> Tati Rahmawati, *Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A Di Paud Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*, Skripsi (Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2018), Hal. 33

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> John A. Van De Walle, *Matematika Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah*, (Jakarta: Erlangga, 2008), Hal. 128

<sup>&</sup>lt;sup>24</sup> *Ibid.*. Hal. 128

operasi matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan. melaksanakan berhitung anak melibatkan seluruh inderanya<sup>25</sup>.

## Tujuan Belajar Berhitung untuk Anak Usia Dini

Secara umum berhitung permulaan atau belajar berhitung di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Secara khusus, belajar berhitung di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar anak:

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan sebuah benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan secara spontan.
- b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini

<sup>25</sup> Bob Harianto, *Agar Anak Anda Tidak Takut Pada Matematika*, (Yogyakarta: Manika Books, 2011). Hal. 14-15

Pembentukan konsep belajar berhitung anak usia dini sangat berguna bagi perkembangan kecerdasan logika anak. Dalam pembentukan konsep tersebut guru atau pendidik harus menjadi fasilitator yang kreatif. Adapun pedoman permainan berhitung menurut Depdiknas tahun 2007 menyatakan bahwa pembelajaran berhitung permulaan harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut<sup>26</sup>:

- Pembelajaran berhitung disajikan dengan cara bertahap, diawali dengan menghitung benda, peristiwa konkrit yang dialami atau melalui pengamatan sekitar.
- 2) Pembelajaran berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesulitannya, misalnya dari tahapan konkrit ke abstrak atau dari pembelajaran sederhana ke yang lebih kompleks.
- Pembelajaran berhitung akan berhasil apabila anak diberi kesempatan ikut serta dan di stimulasi untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- 4) Pembelajaran berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan pada anak.
- 5) Pengenalan konsep berhitung permulaan sebaiknya menggunakan bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan guru dapat mengambil contoh dari lingkungan sekitar anak.

٠

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> Tati Rahmawati, *Op Cit*, Hal. 34-37

6) Pembelajaran berhitung pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep masa transisi dan lambang.

## c. Ciri-Ciri Kemampuan Berhitung

Menurut Depdiknas 2007 (dalam Suyanto, 2003). Ciri-ciri kemampuan berhitung yaitu<sup>27</sup>:

- 1) Menyebutkan urutan bilangan.
- 2) Menghitung benda-benda yang ada disekitarnya.
- 3) Membanding-bandingkan benda-benda.
- 4) Menjumlahkan angka atau gambar

Teori Vygotsky adalah teori kognitif yang mengutamakan bagaimana interaksi sosial budaya menuntun perkembangan kognitif pada anak. Ia percaya bahwa perkembangan ingatan, atensi, dan penalaran mencangkup belajar menghitung dengan bantuan media<sup>28</sup>. Dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan kognitif anak dapat berkembang apabila mereka mendapatkan stimulus dengan baik dari lingkungan sekitar anak.

## 4. Metode Permainan Anak Usia Dini

Menurut Piaget dalam Mayesty bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan suatu kesenangan bagi tiap diri seseorang. Sedangkan menurut Parten memandang kegiatan bermain sebagai

\_

<sup>&</sup>lt;sup>27</sup> Nur Qholisya, *Op Cit.*, Hal. 14

<sup>&</sup>lt;sup>28</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), Hal. 50

sarana sosialisasi dimana diharapkan dari kegiatan bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak tentang mengenal diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup. Yang intinya bermain adalah suatu kegiatan yang disukai dan menyenangkan bagi anak yang tanpa ia sadari ia belajar tentang banyak hal di dalam suatu hal yang menyenangkan tersebut<sup>29</sup>.

## a. Jenis permainan Anak Usia Dini

Adapun berbagai kategori permainan anak usia dini menurut Lusiana adalah sebagai berikut<sup>30</sup>:

- 1) Tactile play, yaitu kegiata bermain yang meningkatkan keterampilan jari tangan anak melalui indera perabaan dan indera pengelihatannya.
- 2) Functional play, yaitu kegiatan bermain dengan melibatkan panca indera dan gerak motorik.
- 3) Constructive play, permainan membangun dan membentuk suatu bangunan dengan permainan balok, lego, dan lain-lain.
- 4) Creative play, bermain yang menghasilkan berbagai kreatifitas dan imajinasi anak itu sendiri

(Jakarta: PT Indeks, 2010), Hlm. 34

<sup>&</sup>lt;sup>29</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak,

<sup>30</sup> Maulida Dewi Kumala Sari, Penerapan Permainan Domino Angka untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun TK Putra Pembangunan Malang, Skripsi (Malang: Universitas Negeri Malang, 2019), Hal. 30

- 5) Symbolic/dramatic play, yaitu permainan dimana anak mempunyai peran tertentu
- 6) *Play games*, permainan yang dilakukan anak dengan cara mengikuti aturan tertentu dan bersifat kompetisi.

### b. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Menurut Hasbi dalam Maulida mengemukakan bahwa karakteristik permainan sebagai berikut<sup>31</sup>

- 1) Menyenangkan bangi anak
- 2) Keinginan bermain muncul dari dalam diri anak
- 3) Anak melakukan kegiatan bermain tanpa paksaan
- 4) Semua anak berpartisipasi sesuai dengan perannya masing-masing
- 5) Saat bermain anak pura-pura memerankan sesuatu
- 6) Anak menentukan aturan main sendiri
- 7) Anak aktif dalam melakukan kegiatan
- c. Tujuan Bermain bagi anak usia dini<sup>32</sup>
  - 1) Menimbulkan rasa senang bagi anak
  - 2) Berlatih menggunakan seluruh inderanya
  - 3) Aktif dalam mengikuti kegiatan
  - 4) Anak belajar berkerjasama, komunikasi, dan belajar memecahkan masalah

.

<sup>&</sup>lt;sup>31</sup> Maulida Dewi Kumala Sari, *Op Cit.*, Hal. 32

<sup>&</sup>lt;sup>32</sup> Tati Rahmawati, *Op Cit.*, Hal. 57

- Mengembangkan rasa ingin tahu, harga diri, dan anak belajar mengetahui norma dan nilai-nilai
- 6) Memperoleh pengalaman nyata
- 7) Membangun kemandirian anak

### d. Alat Permainan

Jenis alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi kegiatan bermain. Alat permainan seperti boneka dan binatang-binatang merangsang kegiatan bermain khayal. Sedangkan tersedianya permainan balok-balok, cat air, keping-keping plastik untuk dirakit akan membuat anak terdorong untuk melakukan aktivitas bermain yang konstruktif, Alangkah sangat bijaksana bila guru dan orang tua dapat menyediakan alat permainan yang bervariasi, sehingga berbagai jenis permainan dapat dilakukan.

Selain bervariasi, alat permainan harus bersifat edukatif atau biasa disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk menstimulasi belajar serta mendukung pembelajaran lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak usia dini<sup>33</sup>. Adapun APE yang digunakan dalam penelitian ini berupa balok.

<sup>33</sup> Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, *Riset dan Teknologi, Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta:Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini),. Hal. 2

#### 5. Permainan Balok

Balok adalah alat bantu dalam belajar mengajar yang menyerupai potongan-potongan kayu dengan ketebalan tertentu, serta mempunyai bentukbentuk kurva, silinder, dan setengah potongan balok juga disediakan, tetapi semua mempunyai panjang yang sama sesuai dengan ukuran balok-balok dasar<sup>34</sup>. Balok merupakan salah satu permainan edukatif (APE) yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Menurut Chandra bermain balok merupakan kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif<sup>35</sup>. Sedangkan menurut Cambell permainan balok adalah aktivitas otot besar dimana permainan ini dapat membantu perkembangan koordinasi motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, dan melatih kebebasan imajinasi<sup>36</sup>.

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan balok merupakan permainan yang mempunyai beberapa bentuk dapat terbuat dari katu atau plastik. Permainan balok mempunyai sifat konstruktif yang melibatkan motorik halus anak. Manfaat dalam bermain balok yaitu dapat melatih kebebasan imajinasi, melatih pemecahan masalah, dan pengenalan bentuk dasar pada anak usia dini.

<sup>34</sup> Departemen Pendidikan Nasional. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*, 2003. Hal. 5

<sup>&</sup>lt;sup>35</sup> Chandra, *Sentra Balok* (Materi Workshop Guru PAUD, Pusat Program Pembangunan anak Indonesia), (Jakarta: 2008), hal . 5

<sup>&</sup>lt;sup>36</sup> Chambel, D. *Mengembangkan Kreativitas*, (Yogyakarta: Kanisius,1997), Hal. 3

## a. Jenis-jenis Balok

- Balok unit, merupakan balok yang memiliki bentuk dan ukuran standar.
- Balok besar, merupakan balok yang terbuat dari karton dan berukurang besar, sehingga anak dapat membuat dan menyusun balok dengan ukuran tinggi badannya.
- Balok berongga, balok ini mempunyai kegunaan yang sama dengan balok besar, namun balok berongga terbuat dari kayu
- 4) Menara pasak/lego, merupakan balok yang mempunyai pasak di setiap balok atas maupu bawahnya. Pada umumnya balok ini terbuat dari kayu atau plastik<sup>37</sup>.

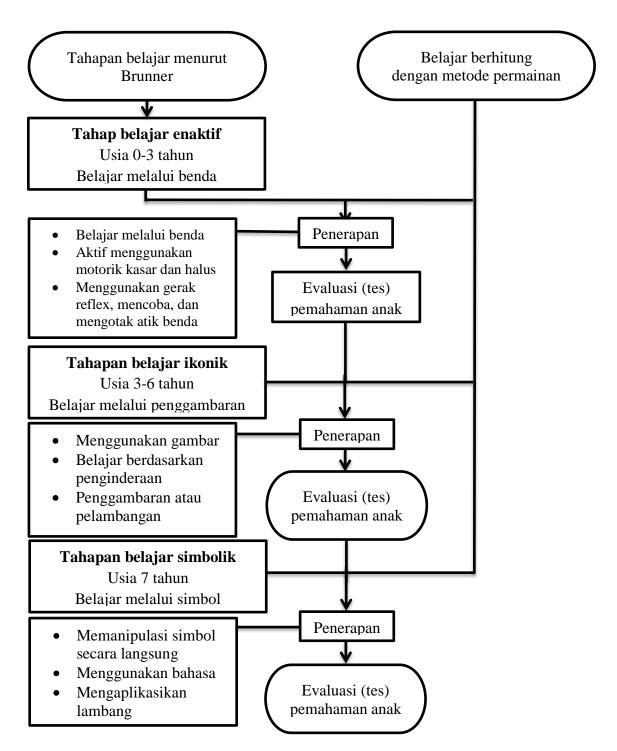
## b. Tahapan Bermain Balok

- 1) Anak dapat bermain balok secara individu maupun kelompok
- 2) Tersedianya berbagai bentuk balok dan dapat diberikan pada anak
- Anak dapat berkreasi dengan balok sesuai dengan instruksi maupun bermain bebas sesuai kreativitasnya
- 4) Anak mulai menyusun balok untuk membuat bangunan, menyusun sesuai jenis balok, atau menyusun balok dengan warna yang sama

<sup>&</sup>lt;sup>37</sup> Muhammad Fauziddin, *Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Curricula Vol. 1 No. 3, 2016, Hal. 4.

## B. Kerangka Teoritis

Gambar 2. 1 Kerangka Teoritis



: Simbol titik Terminal, merupakan tanda awal atau akhir dari penelitian
: Simbol proses, menunjukkan proses yang dilakukan oleh peneliti
: Garis penghubung
: Menunjukkan garis alir dari sebuah proses

Berdasarkan gamabar bagan tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

- Gambar garis menunjukkan adanya kesinambungan antara Profil Enaktif, Ikonik, dan Simbolik Anak usia Dini dalam Belajar Berhitung dengan Metode Permainan. Hal tersebut sesuai dengan judul pada penelitian yang akan dilakukan.
- Gambar panah menunjukkan alur penelitian yang akan dilakukakan.
   Pegukuran data didapat dari indikator yang berasal dari Depdiknas tahun
   2007 mengenai belajar berhitung anak usia dini.
- Penelitian berisi mengenai Profil Enaktif, Ikonik, dan Simbolik Anak usia
   Dini dalam Belajar Berhitung dengan Metode Permainan. Penelitian dilaksanakan di TK Tunas Bangsa Banyuwangi.

#### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

## A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian naturalistik karena sesuai dengan kondisi setiap individu (subyek) di lapangan tanpa adanya manipulasi. Proses penelitian ini berlangsung dengan cara melakukan observasi terhadap seseorang dalam kehidupan sehari-hari, berinteraksi dengan mereka, dan berusaha memahami bahasa serta tentang dunia disekitar mereka<sup>38</sup>. Pendekatan yang diambil oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu menggambarkan suatu gejala, fakta atau realita belajar anak usia dini yang telah dilakukan serta alasan mengapa dan dari mana mereka mendapatkan cara tersebut ketika belajar belajar berhitung dengan metode permainan balok.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan secara mendalam tingkat kemampuan belajar anak berdasarkan teori Bruner yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik dalam belajar berhitung dengan metode bermain. Proses tersebut akan dipaparkan jelas sesuai dengan keadaan, sehingga pendekatan yang dilakukan merupakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran kejadian dalam lapangan.

 $<sup>^{38}</sup>$  Zainal Arifin, Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), Hal. 10

#### 1. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti akan terlibat secara langsung dengan kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian atau subjek yang akan di amati dan ikut serta dalam kegiatan di lapangan. Selain itu, dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen utama, karena peneliti yang merencanakan, merancang dan melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan dan menyusun laporan penelitian. Untuk memperoleh data penelitian yang konkret diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat surat pra-penelitian di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan sebagai prosedur perizinan penelitian di sekolah.
- b. Peneliti menyerahkan surat izin pra-penelitian ke sekolah bersangkutan.
- c. Peneliti melakukan observasi pra-penelitian guna memahami dan mencocokkan masalah penelitian yang akan dilakukan.
- d. Peneliti membuat jadwal kegiatan penelitian berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan pihak sekolah.
- e. Peneliti melaksanakan penelitian di sekolah tersebut melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Peneliti akan mengumpulkan semua data yang diperlukan dari subjek, yaitu dari hasil tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Maksud dari kehadiran peneliti dalam kegiatan tersebut adalah menghindari subjektif

dan menjaga lingkungan agar tetap berjalan secara ilmiah. Peneliti juga menjaga sikap dalam berkomunikasi agar terjalin hubungan yang baik serta tidak ada intervensi sehingga data yang diperoleh benar-benar asli dan terjamin keabsahannya.

### 2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian tersebut akan dilakukan. Adapun penelitian ini berlokasi di TK Tunas Bangsa Desa Sumberagung Dusun Karangdoro Kecamatan Tegalsari Kabupaten Banyuwangi. Tujuan peneliti mengambil penelitian di lokasi tersebut karena untuk mengetahui bagaimana anak usia dini di TK tersebut berpikir enaktif, ikonik dan simbolik dalam belajar berhitung dengan metode permainan.

Selain itu, peneliti tertarik dengan TK Tunas Bangsa karena sekolah tersebut memberikan rekomendasi lokasi. Hasil penelitian dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan sekolah. Sehingga peneliti dapat mengetahui berbagai macam kegiatan yang dilakukan di TK Tunas Bangsa dengan baik serta berbagai informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di instansi tersebut dengan maksimal. mengingat peneliti juga dapat melakukan penelitian dengan rentang waktu yang cukup lama.

Menurut observasi awal di sekolah TK Tunas bangsa, pembelajaran berhitung mulai dikenalkan pada anak dengan permainan yang beragam untuk menarik minat anak. Sarana prasarana yang cukup memadai seperti alat-alat

permainan balok. Permainan balok yang terdapat di sekolah tersebut antaralain balok kecil, balok angka, balok huruf, dan lain-lain. Hal-hal tersebutlah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Tunas Bangsa.

## B. Data dan Subjek Penelitian

### 1. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil pencatatan yang terkait dengan tahapan belajar berhitung anak dengan metode permainan di TK Tunas Bangsa Banyuwangi. Data disebut berupa fakta yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk meringkas suatu informasi tentang kejadian-kejadian di lapangan. Sedangkan informasi merupakan hasil pengolahan data yang digunakan untuk kepentingan penelitian.

Data primer didapat langsung oleh peneliti dari sumber pertamanya. Data diperoleh dari observasi yang bersifat langsung sehingga akurasi yang didapat lebih tinggi, selain itu juga diperoleh melalui wawancara langsung dengan anak. Dalam penelitian ini, data primer berupa tes dan wawancara secara langsung dengan anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Tunas Bangsa Banyuwangi

Selain data primer. Terdapat data pendukung berupa data yang disusun dalam bentuk dokumen, misalnya data keadaan, porses, dan hasil belajar anak. Data diperoleh langsung dari pihak terkait seperti data nilai

dari guru, sekolah dan berapa jumlah anak. Data tersebut dapat berupa hasil observasi, dokumentasi kegiatan anak, hasil penjelasan anak, Data ini menjadi penunjang dari data primer.

## 2. Subjek Penelitian

Subjek penilaian atau responden adalah orang yang menjadi sumber informasi suatu fakta-fakta atau pendapat. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan orang yang dianggap paling tahu mengenai informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, sehingga dapat mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data-data penting. Subjek penelitian juga ditentukan dari pihak yang terlibat langsung dalam sebuah penelitian atau seseorang yang diamati.

Peneliti menentukan subjek penelitian berdasarkan permasalahan yang akan diteliti mengenai profil enaktif, ikonik dan simbolik dalam belajar berhitung dengan metode permainan. Maka, subjek penelitiannya yaitu beberapa peserta didik dari kelompok B TK Tunas Bangsa kabupaten Banyuwangi karena mereka menjalankan secara langsung proses belajar tersebut. Peserta didik kelompok B terdiri dari 17 anak, dimana terdapat 10 laki-laki dan 7 perempuan. Dari subyek penelitian tersebut diambil 7 peserta didik yang terpilih sebagai subjek wawancara. Pemilihan subjek ini dilakukan dengan memperhatikan pertimbangan wali kelas yang berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Berdasarkan subjek yang dipilih diharapkan

kemungkinan dari mereka diperoleh informasi yang menunjang penelitian. Sehingga dapat diketahui profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam metode penelitian kualitatif, mengumpulkan data dilakukan pada *natural setting*, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah tes, wawancara, dokumentasi, observasi.

#### 1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran dari pembukaan, materi yang disampaikan, metode, sumber belajar, serta aktivitas dan minat peserta didik selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan berulang kali agar subjek yang diamati terbiasa dengan kehadiran peneliti sehingga mereka berperilaku apa adanya.

Observasi dilakukan berdasarkan tahap berpikir enaktif, ikonik, dan simbolik. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Selama proses tersebut, peneliti dapat membantu guru dan berbaur dalam proses pembelajaran.

#### 2. Tes

Tes umumnya bersifat mengukur, walaupun beberapa bentuk tes psikologis terutama tes kepribadian banyak yang bersifat deskriptif, tetapi deskripsinya mengarah kepada karakteristik atau kualifikasi tertentu sehingga mirip dengan interpretasi dari hasil pengukuran. Tes yang digunakan dalam pendidikan biasa dibedakan antara tes hasil belajar dan tes psikologi<sup>39</sup>. Peneliti menggunakan tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman anak. Tingkat pemahaman berkaitan erat dengan tahapan belajar yang dilewati anak, semakin menyenangkan tahapannya semakin anak berminat untuk terus belajar hingga memahami tujuan pembelajaran.

Tes tertulis yang dilakukan peneliti berbentuk praktik dan lembar kerja anak. Peneliti akan membagikan lembar kerja kepada seluruh anak yang berada di kelas, namun fokus peneliti hanya pada 7 anak yang direkomendasikan oleh guru. Hal ini bertujuan agar mempermudah peneliti dalam mengidentifikasi jenis berpikir peserta didik berdasarkan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik. Penilaian dari hasil tes ini diambil berdasarkan alasan yang menunjukkan jenis berpikir yang digunakan dalam menjawab soal. Berikut adalah beberapa jenis tes yang dilakukan oleh peneliti:

\_

 $<sup>^{\</sup>rm 39}$ Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2012), Hal. 223

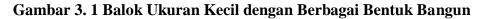
**Tabel 2.2 Jenis Kegiatan Tes** 

	Jenis Kegiatan		
Kategori	Kegiatan I Mengerjakan	Kegiatan II Bermain	
	LKA	Balok	
Enaktif	Menarik garis pada urutan	Membuat menara balok	
	angka untuk membentuk	dan membilang jumlah	
	gambar dan mewarnai	balok yang tersusun	
Ikonik	Menebali dan menuliskan	Menyusun puzzle angka 1-	
	urutan angka pada kolom	20	
	kosong		
Simbolik	Berhitung dan menulis	Mengelompokkan,	
	permulaan	menjumlahkan serta	
		mencocokkan balok	
		dengan gambar angka	
		yang benar	

Tes dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Tunas Bangsa Banyuwangi. Soal tes berupa pembelajaran berhitung dengan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik. Soal diberikan dengan bertahap setiap 1 hari anak diberikan 1 kegiatan berupa LKA dan 1 kegiatan bermain yang dikelompokkan kedalam pembelajaran kognitif anak. Hal tersebut bertujuan agar anak tidak merasa terbebani dengan banyaknya soal yang diberikan. Adapun kegiatan LKA telah tercantum dalam lampiran V.

Belajar berhitung dengan permainan balok mempunyai 3 jenis kegiatan sebagai berikut:

a. Membuat menara balok dan membilang jumlah balok yang tersusun





Kegiatan enaktif ini anak membuat menara dari balok yang telah disediakan, balok disusun ketas hingga mencapai batas maksimal yang ditandai dengan runtuhnya balok tersebut. Jika balok tersebut sudah runtuh, permainan akan dihentikan, dilanjutkan dengan Kegiatan menyebutkan angka sesuai banyaknya balok yang dapat ia susun sebelum runtuh.

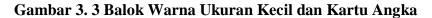
b. Menyusun puzzle angka 1-20

Gambar 3. 2 Balok Ukuran Kecil dengan Gambar Angka dan Huruf



Kegiatan ikonik mempunyai ciri khas penggambaran, sehingga permainan dilakukan menggunakan balok yang mempunyai angka dan huruf dibelakangnya. Kegiatan berupa menyusun balok sesuai dengan urutan gambar angka 1-20 diatasnya. Dibalik balik angka tersebut terdapat balok huruf juga yang dapat mengecoh konsentrasi anak.

c. Mengelompokkan, menjumlahkan serta mencocokkan balok dengan gambar angka yang benar





Kegiatan simbolik menggunakan balok warna dengan bentuk yang sama. Kegiatan diawali dengan mengelompokkan balok dengan warna yang sama. Selanjutnya anak menghitung jumlah balok pada masing-masing warna. Jika jumlah masing-masing balok sudah diketahui, anak mencari gambar angka yang sesuai dengan banyak balok dan menjumlahnnya.

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Tes** 

SKOR	PENCAPAIAN TAHAP BELAJAR	KRITERIA PENILAIAN	
3	BSB artinya Berkembang Sangat Baik	Tahap enaktif, ikonik, atau simbolik tercapai sesuai dengan mandiri, cepat dan tepat	
2	MB artinya Mulai Berkembang	Tahap enaktif, ikonik, atau simbolik terselesaikan dengan benar melalui beberapa stimulus dari guru pendamping	
1	BB artinya Belum Berkembang	Tahap enaktif, ikonik, atau simbolik tercapai dengan tidak tepat dan sangat membutuhkan bantuan dari guru pendamping	

#### 3. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam melaksanakan wawancara adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk percakapan informal, yang mengandung unsur spontanitas. Penelitian berlangsung dengan kesan santai tanpa sebuah pola atau arah yang ditentukan. Hal ini dilakukan peneliti selain untuk menggali informasi data, juga untuk mengecek keabsahan data yang diperoleh oleh peneliti. Mengingat wawancara dilakukan pada anak usia dini yang sangat membutuhkan pendekatan pada anak.
- b. Menggunakan lembar berisi pokok topik, Hal ini peneliti lakukan agar pertanyaan terarah sesuai dengan alur penelitian, serta memudahkan

- informan jika tidak dapat diwawancarai secara langsung yang disebabkan aktivitas pribadi.
- c. Menggunakan daftar yang rinci, namun bersifat terbuka yang telah disiapkan terlebih dahulu dan akan diajukan. Daftar rinci ini berupa daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan dalam pelaksanaannya.

Penulis memperoleh keterangan pertama oleh guru pendamping kelas B TK Tunas Bangsa untuk menggali informasi seperti mengenai konsep pembelajaran berhitung yang telah dilaksanakan selama ini di sekolah, keterlibatan peserta didik, media dan sarana prasarana yang menunjang pelaksanaan belajar. Selain itu, penulis juga mendapatkan informasi langsung dari 7 anak kelompok B TK Tunas Bangsa Banyuwangi terkait dengan bagaimana profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode bermain. Karena yang menjadi narasumber pada pokok bahasan ini adalah anak-anak, maka harus diciptakan suasana sedemikian rupa. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana yang santai namun tetap tersusun dengan rapi tanpa melupakan pokok pembahasan wawancara.

Tabel 4.4 Pedoman Wawancara dengan Guru Pendamping Kelas B

No	Pertanyaan	
1.	Apakah di sekolah peserta didik diajarkan berhitung permulaan?	
2.	Bagaimana tahapan belajar berhitung di TK Tunas Bangsa dimulai?	
3.	Bagaimanakah pelaksanaan belajar berhitung di kelas B?	

4.	Kesulitan apa yang sering terjadi ketika peserta didik belajar berhitung?	
5.	Apakah ada kegiatan yang menunjang belajar berhitung di kelas B?	
6.	Apakah belajar berhitung di kelas B juga diselipkan permainan?	
7.	Apakah ada sarana bermain yang mendukung belajar peserta didik?	
8.	Sesering apakah sarana itu dipakai?	

Tabel 5.5 Pedoman Wawancara dengan Peserta Didik Kelas B

No.	Pertanyaan	Indikator
1	Apakah ibu guru menggunakan benda-	Enaktif, belajar dengan
	benda ketika belajar?	benda
2	Benda apa yang paling kamu sukai ketika	Enaktif, belajar dengan
	belajar berhitung?	benda
3	Apakah yang kamu lakukan pada balok	Enaktif, belajar dengan
	yang diberikan oleh ibu guru?	benda
4	Ketika ibu guru memberikan balok apakah	Enaktif, menggunakan
	kamu ikut memegangnya?	motoric
5	Apa kamu dapat menggambar bentuk	Ikonik, Gambar
	balok?	
6	Bentuk angka berapa yang hampir sama	Ikonik, Gambar
	dengan benda disekitarmu?	
7	Kenapa bendanya hampir sama dengan	Ikonik, berdasarkan
	angka tersebut?	penginderaan
8	Dari mana kamu tau jika benda dan angka	Ikonik, berdasarkan
	tersebut hampir sama?	penginderaan
9	Apakah kamu dapat menyebutkan angka 1-	Simbolik, membilang
	20 dengan urut?	
10	Apa kamu dapat menuliskan angka 1-20	Simbolik, membilang
	dengan urut?	
11	Apakah kamu dapat menulis angka dan	Simbolik, dapat
	menjumlahkannya?	mengaplikasikan lambang
		bilangan

## 4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data mengenai hal-hal yang akan diteliti. Data diperoleh dari sumber-sumber tertulis seperti buku, laporan

penelitian dan catatan yang berkaitan dengan penelitian ini. Studi dokumentasi merupakan salah satu teknik yang dilakukan oleh peneliti dalam pengumpulan data dan menganalisis dokumen-dokumen baik tertulis maupun audiovisual. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dalam hal ini yang akan dijadikan sumber informasi penelitian di TK Tunas Bangsa Banyuwangi berupa hasil LKA peserta didik, lembar penilaian pembelajaran dan berbagai foto proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga data pendukung kondisi umum lembaga, keadaan peserta didik, struktur organisasi, serta sarana dan prasarana.

### **D.** Analisis Data

Analis data adalah proses mencari dan menyusun data secara teratur yang diperoleh dari hasil tes, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Hal ini dilakukan dengan cara mengelompokkan data ke dalam beberapa kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun dalam bentuk pola, memilih data dan mengambil kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh orang lain<sup>40</sup>.

Analisis data kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif

<sup>40</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 335

dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas analisis data yaitu<sup>41</sup>:

## 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data di lokasi penelitian guna diperoleh, diolah, dan dipersiapkan untuk dianalisis. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi yang relevan dan dapat diklasifikasi dengan permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan serta menggali data dari hasil penelitian, foto-foto, dan catatan penting lainnya yang berhubungan dengan profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan di TK Tunas Bangsa Banyuwangi.

## 2. Reduksi Data

Mereduksi data bisa diartikan merangkum, memilih dal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari pola dan temanya<sup>42</sup>. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan memudahkan dalam melakukan pengumpulan data. Proses reduksi berlangsung selama pelaksanaan penelitian bahkan peneliti memulai sebelum pengumpulan data dilakukan hingga penelitian berakhir. Reduksi data dapat berupa membuat ringkasan, mengkode, memusatkan tema, membuat batas permasalahan, dan menulis memo.

<sup>42</sup> Ibid., Hal. 247

<sup>&</sup>lt;sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 246

Tahap reduksi data yang dilakukan peneliti yaitu memperbaiki, mengolah, dan memilah data yang dianggap penting serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh terkait profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan di TK Tunas Bangsa Banyuwangi. Adapun proses reduksi data peneliti, telah tercantum pada lampiran III.

# 3. Penyajian Data

Penyajian data yang digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan menggunakan teks bersifat naratif. Pada tahap penyajian data, dilakukan pengorganisasian terhadap data yang telah direduksi, seluruh data yang tersebut disusun secara naratif yang memungkinkan peneliti untuk membuat kesimpulan dan mengambil suatu tindakan. Selain bentuk kalimat atau narasi, penyajian data dapat juga meliputi berbagai jenis matriks, gambar atau skema, jaringan kerja, kaitan kegiatan, dan juga tabel sebagai pendukung narasinya.

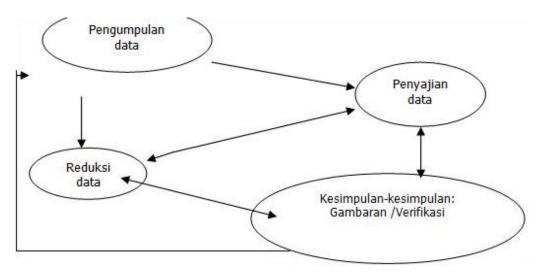
# 4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau *Conclusion Drawing* merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Kesimpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan berpedoman pada kajian penelitian. Kesimpulan disini merupakan temuan baru dan belum pernah ada. Pada tahap penarikan kesimpulan peneliti

membahas data mengenai Profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode penelitian. Setelah pembahasan tersebut, peneliti membandingkan dengan teori-teori terdahulu yang sudah ada. Kemudian langkah selanjutnya peneliti menyimpulkan data beserta teorinya sesuai dengan fokus penelitian.

Gambar 3. 4 Analisis Data

Diadaptasi dari model Miles dan Huberman (Sugiyono: 2015)



## E. Pengecekan Keabsahan Temuan

Uji keabsahan temuan pada penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan data yang valid dan tidak obyektif. Metode pengecekan keabsahan temuan yang digunakan oleh peneliti adalah teknik triangulasi. Triangulasi yang dilakukan berupa triangulasi sumber yaitu menguji kredibilitas sebuah temuan dengan cara mengecek pada beberapa sumber berbeda, atau dengan triangulasi

waktu yaitu menguji kredibilitas temuan dengan cara dan sumber yang sama namun dalam situasi yang berbeda<sup>43</sup>.

Bila ditemukan perbedaan dalam data yang ditemukan, maka penelitian dapat dilakukan berulang-ulang hingga peneliti dapat mengidentifikasi kepastian data. Adapun keterkaitan penelitianan tentang profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan adalah untuk mengetahui kebenaran penemuan melalui realita yang ada.

#### F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan di TK Tunas Bangsa Banyuwangi terdiri atas tahapan pra-lapangan, tahap pekerjaan di lapangan, dan analisis data yang diperoleh.

## 1. Tahap pra-lapangan

Tahap awal sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu merumuskan dan mengidentifikasi masalah, meninjau kepustakaan yang relevan, mengidentifikasi kerangka teoritis dan merumuskan hipotesis. Peneliti juga merancang instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, tes, wawancara dan dokumentasi.

-

<sup>&</sup>lt;sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal. 372-374

## 2. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lengkap dan jelas mengenai lokasi dan keadaan objek penelitian, gambaran umum responden, arah dan fokus masalah yang diteliti, penyesuaian waktu dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian. Adapun tahap-tahap perencanaan sebagai berikut:

- a. Memilih lokasi penelitian yang sesuai dan mendukung kelancaran penelitian. Dalam pemilihan lokasi, peneliti mendapatkan tawaran dari salah satu wali murid TK Tunas Bangsa untuk penelitian di sekolah tersebut. Hingga peneliti berkunjung di sekolah pada akhir bulan januari 2020 peneliti berkunjung kesekolah untuk bersilarrahim.
- Menyiapkan perlengkapan penelitian dilakukan oleh peneliti dengan cara menyusun proposal pelitian.
- c. Menyiapkan lembar observasi terhadap peserta didik
- d. Menyiapkan lembar tes, wawancara, dan dokumentasi untuk peserta didik

Tabel 6.6 Tahap Pra-Lapangan

No.	Waktu	Kegiatan
1.	27 Januari 2020	Mengajukan judul proposal penelitian dan penyusunan proposal.
2.	19 Februari 2020	Pembuatan surat pra-lapangan di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3.	20 Februari 2020	Penyerahan surat izin pra-penelitian kepada TK Tunas Bangsa Banyuwangi

## 3. Tahap pekerjaan lapangan

Tahap pekerjaan lapangan menjadi tahap inti dalam sebuah penelitian yang sesungguhnya, dimana fokus penelitian digali secara mendalam. Kegiatan ini meliputi tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Seiring pencarian data dilapangan, peneliti langsung memproses data, menganalisisnya dengan cara mereduksi data, dan ditarik kesimpulan secara kualitatif dari informasi yang telah didapat melalui instrumen penelitian.

Setelah mendapatkan izin dari TK Tunas Bangsa Banyuwangi, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang bersangkutan dengan kelangsungan penelitian. Dilanjutkan dengan pengumpulan data dan informasi dari sekolah. Kemudian ketika sudah mendapatkan data dan informasi, peneliti akan memahami, menafsirkan, serta mengambil kesimpulan dari data dan informasi tersebut.

## 4. Tahap analisis data

Tahap analisis data berasal dari hasil tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian dilakukannya penyusunan laporan hasil penelitian. Penyusunan laporan dilakukan berdasarkan data yang didapatkan sesuai dengan sistematika pembahasan peneliti. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dari profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan.

#### **BAB IV**

#### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

## A. Paparan Data

#### 1. Data Pra Penelitian

Tahap awal dari penelitian adalah peneliti melakukan observasi terlebih dahulu pada lembaga TK Tunas Bangsa yang terletak di dusun Sumberagung desa Karangdoro kecamatan Tegalsari kabupaten Banyuwangi. TK Tunas Bangsa terletak cukup dekat dengan rumah peneliti, sehingga peneliti tidak terlalu mengalami hambatan dalam memperoleh informasi mengenai guru kelas dan peserta didik yang berada di kelompok B. Adapun guru pendampingnya yaitu ibu Endang Muqoddimah, S. Pd dan peserta didik yang menjadi sebyek penelitian adah 7 anak dari kelompok B yang disarankan oleh guru. Peserta didik laki-laki berjumlah 4 anak dan peserta didik perempuan berjumlah 3 anak.

Penelitian ini dimulai pada tanggal 12 Oktober 2020 hingga 31 Maret 2021. Mengingat masih terjadinya pandemi, sekolah menggunakan metode daring, sehingga peneliti berkunjung ke rumah kepala sekolah dan guru kelompok B TK Tunas Bangsa pada tanggal 12 oktober 2020. Alhamdulillah ketika awal tahun 2021 tepatnya pada tanggal 4 Januari pembelajaran dilaksanakan dengan luring, sehingga peneliti dapat bertatap

muka dengan peserta didik, namun dengan jumlah peserta didik yang terbatas engikuti aturan kesehatan dari pemerintah.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu guru kelas terkait pelaksanaan program pengenalan berhitung di TK Tunas Bangsa peneliti memperoleh informasi bahwa program ada sejak awal pembelajaran di kelas A<sup>44</sup>. Pembelajaran diawali dengan pengenalan angka 1-20 secara bertahap dan untuk penulisan huruf hanya sampai angka 10. Angka 11-20 hanya digunakan sebagai pengenalan nama bilangan<sup>45</sup>.

Pembelajaran yang dilakukan pada awal semester kelas B adalah penambahan kosakata angka 20-30 dan akan bertambah hingga angka 50 di akhir semester. Untuk penulisannya, peserta didik diajarkan pada angka 11-20 sesuai dengan anjuran pendidikan anak usia 5-6 tahun. Angka selanjutnya hanya menyebutkan seperti yang di kelas A<sup>46</sup>.

Menurut paparan diatas, tahap penulisan dengan tahap pengejaan di TK Tunas Bangsa itu berbeda. Jika pada penyebutannya anak kelas B mampu menyebutkan angka 1-50, pada tahap penulisan anak hanya mengenal bentuk angka 10-20.

<sup>&</sup>lt;sup>44</sup> W. 1. EM. 1b

<sup>&</sup>lt;sup>46</sup> W. 1. EM. 3b

Pola belajar berhitung diawali dari pengenalan angka beserta bentuknya. Dalam penerapan berhitung TK Tunas Bangsa juga memiliki pola yang berbeda. Belajar berhitung juga sudah dimulai dari kelas A, jumlah dari berhitunngan hanya sampai angka 10. Untuk di kelas B jumlahnya tidak lebih dari angka  $20^{47}$ .

Adapun pembelajaran dilakukan dengan berbagai macam APE yang ada disekolah. APE tersebut didapatkan dari bantuan diknas seperti boneka, pola gambar, balok, dan lain-lain. Ada juga yang dari sekolah seperti permainan masak-masak, beberapa alat musik, plastisin, dan lain-lain. Bentuk permainan yang ada juga bervariasi, Seperti adanya pola dari gambar berbentuk kartu buah, pola baju, binatang, angka juga ada. Adapun baloknya juga ada balok angka, puzzle, balok besar kecil<sup>48</sup>.

Kegiatan berhitung yang biasa dilaksanakan juga diiringi kegiatan lain seperti bernyanyi atau berhitung dengan benda nyata sesuai tema hari itu. Dihari sabtu anak-anak belajar diluar lingkungan sekolah. Jadi pembelajaran berhitung juga diselipkan disitu. Sepeti waktu melintasi pepohonan, buguru bisa bertanya ada berapa pohon yang berjajar kepada anak-anak.<sup>49</sup>

Dalam kesempatan ini peneliti juga menyampaikan maksud untuk mengadakan penelitian mengenai profil anak enaktif, ikonik, dan simbolik,

\_

<sup>&</sup>lt;sup>47</sup> W. 1. EM. 4b

<sup>&</sup>lt;sup>48</sup> W 1 EM 8c

<sup>&</sup>lt;sup>49</sup> W. 1. EM. 6a

yang terdapat pada saat pembelajaran berhitung dengan bermain di kelompok B TK Tunas Bangsa. Guru pendamping kelas juga menyatakan bahwa beliau juga bersedia membantu peneliti dalam selama proses penelitian.

# 2. Pelaksanaan Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan akan memaparkan data yang berasal dari tes dan wawancara peneliti dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelompok B yang berjumlah 7 anak. Paparan data tersebut akan menjadi tolak ukur untuk menyimpulkan bagaimana profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak dalam belajar berhitung dengan metode permainan. Penelitian dilaksanakan melalui tatap muka antara guru pendamping kelas, peneliti, dan peserta didik.

Kegiatan tes dilaksanakan pada hari 18 Januari 2021 pada kegiatan inti di kelas B pukul 8.30-9.00 WIB. Kegiatan tes tersebut diikuti oleh 7 anak yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 4 laki-laki. Berikut daftar nama, jenis kelamin, dan kode peserta didik.

Tabel 7.2 Daftar dan Kode Peserta Didik

NO.	NAMA	L/P	KODE PESERTA DIDIK
1.	HAN	P	P1
2.	AS	P	P2
3.	DAAZ	P	P3
4.	YBF	L	L1
5.	KSK	L	L2
6.	DA	L	L3
7.	BCP	L	L4

Tes tertulis pada peserta didik berupa LKA dengan lingkup perkembangan enaktif, ikonik dan simbolik. LKA terdiri dari 6 jenis kegiatan dengan rincian 2 tahap enaktif, 2 tahap ikonik, dan 2 tahap simbolik, dimana pada setiap tahap berupa 1 LKA dan 1 kegiatan fisik berupa berhitung sambil bermain. Adapun LKA tersebut dapat dilihat pada lampiran. Pengerjaan LKA tersebut dilaksanakan oleh guru dan peserta didik kelompok B serta diamati oleh peneliti.

	Jenis Kegiatan				
Kategori	Kegiatan I	Kegiatan II			
	Mengerjakan LKA	Bermain Balok			
Enaktif	Menarik garis pada urutan angka untuk membentuk gambar dan mewarnai	Membuat menara balok dan membilang jumlah balok yang tersusun			
Ikonik	Menebali dan menuliskan urutan angka pada kolom kosong	Menyusun puzzle angka 1-20			
Simbolik	Berhitung dan menulis permulaan	Mengelompokkan, menjumlahkan serta mencocokkan balok dengan gambar angka yang benar			

Peserta didik kelompok B tidak mengetahui bahwa mereka adalah subjek penelitian. Mereka hanya mengetahui bahwa tes ini adalah kegiatan yang serupa dengan kegiatan inti di kelas yaitu mengerjakan LKA selanjutnya bermain bersama guru. Sebelum pelaksanaan tes berlangsung, peneliti memperkenalkan diri dan berbaur dengan guru pendamping kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran hingga hari-hari berikutnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pelaksanaan tes terhadap peserta didik kelompok B berjalan dengan baik karena peserta didik mengerjakan dengan sungguh-sungguh dan senang dalam kegiatan berhitung sambil bermain. Pelaksanaan tes dilaksanakan bertahap dengan cara guru memberikan 1 soal pada setiap pertemuan. Pada akhir pertemuan, guru memberikan nilai pada kemampuan anak dalam mengerjakan LKA dan pemahaman dalam permainan yang dilaksanakan. Adapun kriteria penilaian yang dilaksanakan oleh guru terdapat pada lampiran.

Tema pembelajaran pada pertengahan bulan januari hingga februari adalah kendaraan. Dengan pembagian sub tema minggu pertama bertemakan kendaraan di darat, minggu kedua kendaraan di air, minggu ketiga kendaraan udara, dan minggu keempat pengenalan profesi serta mengaplikasikan pada kata-kata.

Awal kegiatan inti guru memberikan gambar atau contoh kendaraan yang akan dibahas. Guru juga menstimulasi anak agar menyebutkan jenisjenis kendaraan sesuai dengan sub tema. Penyebutan tersebut juga diikuti dengan jumlah yang harus disebutkan di setiap anak. Ada anak yang mampu menyebutkan jenis kendaraan yang sesuai dengan jumlah dan letak operasi kendaraan tersebut dan ada juga 2 anak yang hanya mengikuti teman ketika menyebutkannya. Pada saat tes dilaksanakan, terdapat 4 anak yang mampu

memahami peraturan main dengan cepat dan terdapat 3 anak yang perlu pengarahan ketika permainan berlangsung.

## 3. Data Hasil Tes

Berdasarkan hasil tes pada LKA dan berhitung dengan bermain peneliti mendapatkan berbagai informasi mengenai tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami LKA yang diterangkan oleh guru. Penyampaian pengerjaan LKA lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena jumlah anak lebih sedikit dan semua guru kelas membantu berlangsungnya pembelajaran. Berikut hasil kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas berhitung:

NO.	NAMA	KODE	NOMOR SOAL						
			1	2	3	4	5	6	
1.	HAN	P1	BSB	BSB	MB	BSB	MB	MB	
2.	AS	P2	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB	
3.	DAAZ	Р3	MB	BSB	MB	MB	BB	MB	
4.	YBF	L1	BSB	BSB	MB	BSB	BSB	BSB	
5.	KSK	L2	MB	BSB	BB	MB	MB	BB	
6.	DA	L3	MB	BSB	MB	MB	BB	MB	
7.	ВСР	L4	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	MB	

Tabel 8.3 Hasil Tes Peserta Didik Kelompok B

NO.	NAMA	KODE	NOMOR SOAL						
NO.			1	2	3	4	5	6	
1.	HAN	P1	3	3	2	3	2	2	
2.	AS	P2	3	3	3	3	2	3	
3.	DAAZ	P3	2	3	2	2	1	2	
4.	YBF	L1	3	3	2	3	3	3	
5.	KSK	L2	2	3	1	2	2	1	
6.	DA	L3	2	3	2	2	1	2	
7.	BCP	L4	3	3	3	3	2	2	
Total			18	21	15	18	13	15	
Hasil Akhir		3	39 33		2	28			

Setelah peneliti mendapatkan data kemampuan peserta didik, maka selanjutnya peneliti melakukan analisis jawaban peserta didik yang kemudian peneliti mengaitkannya dengan tahapan teori Bruner, yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Sehingga peneliti dapat mengetahui profil berpikir enaktif, ikonik dan simbolik peserta didik dalam belajar berhitung dengan metode permainan.

Tabel 9.4 Analisis Proses Berpikir Peserta Didik Kelompok B

NO.	NAMA	KODE	NOMOR SOAL					
NO.			1	2	3	4	5	6
1.	HAN	P1	Е	Е	I	I	S	S
2.	AS	P2	Е	Е	I	I	S	S
3.	DAAZ	P3	Е	Е	I	I	*	S
4.	YBF	L1	Е	Е	I	I	S	S
5.	KSK	L2	Е	Е	*	I	S	*
6.	DA	L3	Е	Е	I	I	*	S
7.	BCP	L4	Е	Е	I	I	S	S

Keterangan: E: Enaktif

#### I: Ikonik

#### S: Simbolik

\*: Tidak dijawab/ jawaban salah/ kurang tepat/ tidak termasuk salah satu teori bruner

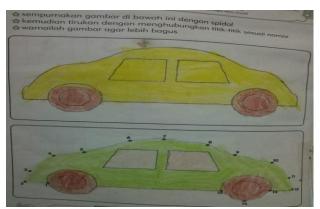
Adapun jumlah dan persentase profil enaktif, ikonik, dan simbolik peserta didik dalam belajar berhitung dengan metode permainan masing-masing kegiatan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 10.5 Persentase Proses Berpikir Peserta Didik Kelompok B

No. Soal	1	2	3
Jenis Berpikir	Enaktif	Ikonik	Simbolik
Jumlah	39	33	28
Persentase	92,85%	78,57%	66,6%

Kegiatan selanjutnya yaitu wawancara. Wawancara dilaksanakan pada saat peserta didik selesai mengerjakan LKA atau selesai peserta didik berhitung sambil bermain. Wawancara juga dilaksanakan pada saat tanya jawab dalam rangka *recalling* pembelajaran sebelum penutupan kegiatan belajar.

- a. Kegiatan 1, Tahap Enaktif dalam Belajar Berhitung dengan Permainan Balok
  - 1) Menarik garis pada urutan angka untuk membentuk gambar dan mewarnai. Peserta didik nomor 1-5 dan 7



Gambar 4. 1 Lembar Jawaban LKA Peserta Didik P1

Hasil menarik garis peserta didik rata-rata memiliki bentuk yang sama dengan peserta didik P1. Hal tersebut menjelaskan bahwa peserta didik Berkembang Sangat Baik dalam tahap enaktif seperti mengurutkan angka serta dapat menirukan garis lengkung yang terdapat pada gambar mobil.

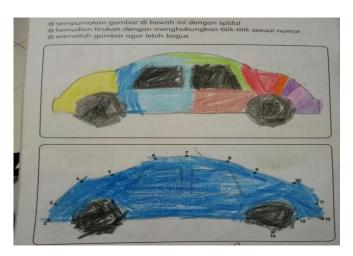
Sebagai banding hasil lembar kerja anak, terdapat hasil wawancara yaitu peserta didik dapat menyebutkan bentuk-bentuk balok yang ia ketahui<sup>50</sup>. Peserta didik dapat memahami konsep angka dan benda serta membandingkan dengan benda yang ada disekitarnya seperti memahami bentuk gelang yang bulat sama dengan bentuk ban mobil<sup>51</sup>.

 Menarik garis pada urutan angka untuk membentuk gambar dan mewarnai. Peserta didik nomor 6

-

<sup>&</sup>lt;sup>50</sup> W. 2. P1. 1

<sup>&</sup>lt;sup>51</sup> W. 2. P1 4b



Gambar 4. 2 Lembar Jawaban LKA Peserta Didik L3

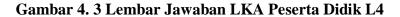
Berdasarkan hasil hasil karya anak, Peserta didik L3 memerlukan beberapa kali bantuan guru dalam menarik garis menuju angka selanjutnya. Ia cenderung membuat garis dengan tidak sesuai dengan urutan angka.

Sebagai banding hasil kerja anak, terdapat hasil wawancara yang menjelaskan bahwa dalam mendeskripsikan benda ia juga masih Belum Berkembang (BB) karena beberapakali tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru<sup>52</sup>.

Kegiatan 2, Tahap Enaktif dalam Belajar Berhitung dengan Permainan
 Balok (Membuat menara balok dan membilang jumlah balok yang tersusun)

.

<sup>&</sup>lt;sup>52</sup> W. 3. L3. 3





Kegiatan ke 2 yaitu peserta didik membuat menara balok dengan bentuk bebas seperti gambar tersebut, jika terdapat balok yang jatuh maka kegiatan di lanjutkan dengan menghitung jumlah balok yang berhasil mereka susun. Rata-rata hasil yang di peroleh peserta didik yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB). Ketujuh peserta didik tersebut cukup antusias untuk membuat menara balok, sehingga mereka berlomba-lomba untuk menyusun lebih banyak dan lebih tinggi. Balok yang mampu mereka susun berjumlah mulai dari 12 hingga 33 balok<sup>53</sup>.

Peserta didik L4 mampu mendiskripsikan cara menyusun balok agar tidak mudah roboh yaitu dengan cara menyusunnya dengan hati-hati, memilih balok yang besar dibawah, dan menyusun secara horizontal<sup>54</sup>. Selain itu ia juga mapu memahami instruksi guru selama kegiatan bermain.

.

<sup>&</sup>lt;sup>53</sup> W. 4. L4. 3

<sup>&</sup>lt;sup>54</sup> W. 4. L4. 4

- c. Kegiatan 3, Tahap Ikonik dalam Belajar Berhitung dengan Permainan Balok
  - 1) Menebali dan menuliskan urutan angka pada kolom kosong. Peserta didik nomor 1,2,4,6,7

Gambar 4. 4 Lembar Jawaban LKA Peserta Didik P2



Hasil menebali peserta didik yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB). Mereka tidak terlalu mengalami kesulitan hal tersebut dapat dilihat dari hasil gambar LKA peserta didik yang menunjukkan angka tertulis dengan baik. Beberapa hasil tersebut menunjukkan angka tertulis belum terlalu sempurna, namun sudah dapat mewakili bahwa angka tersebut sesuai dengan urutan dan maksud yang dituju anak<sup>55</sup>.

Peserta didik P2 juga mampu menggambarkan bentuk angka 1 dan 0 dengan cara menyebutkan benda yang memiliki kemiripan

<sup>&</sup>lt;sup>55</sup> W. 5. P2. 4

bentuk. Angka 0 mempunyai bentuk yang mirip dengan jam dinding yaitu sama-sama berbentuk bulat<sup>56</sup>.

 Menebali dan menuliskan urutan angka pada kolom kosong. Peserta didik nomor 5

Gambar 4. 5 Lembar Jawaban LKA Peserta Didik L2



Berdasarkan hasil lembar kerja anak peserta didik nomor 5 mendapatkan hasil Mulai Berkembang (MB) karena membuat bentuk angka secara terbalik yaitu angka 9 dan 5. Sebelum itu 2 peserta didik tersebut sudah mampu pada tahap enaktif<sup>57</sup>. Dalam menyebutkan angka, ia mampu menyebutkan urutan dengan benar. Namun untuk penulisan memerlukan sedikit stimulus dalam menata bentuk angka agar tidak terbalik<sup>58</sup>.

<sup>57</sup> W. 6. L2. 2

<sup>&</sup>lt;sup>56</sup> W. 5. P2. 6a

<sup>&</sup>lt;sup>58</sup> W. 6. L2. 5

d. Kegiatan 4, Tahap Ikonik dalam Belajar Berhitung dengan Permainan
 Balok. (Menyusun puzzle angka 1-20)

Gambar 4. 6 Lembar Jawaban LKA Peserta Didik L1



Pada kegiatan ini peserta didik tidak terlalu mengalami kesulitan. Hal ini dapat dilihat dari tersusunnya puzzle sesuai dengan urutan yang benar. Faktor yang menjadikan peserta didik cukup lama dalam mengerjakan yaitu proses mencari puzzle dengan angka yang dimaksud peserta. Mereka kurang teliti dalam mencari angka tersebut. Namun untuk hasil mengurutkan puzzle angka, rata-rata peserta didik mendapatkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peserta juga mampu membedakan sisi puzzle yang halus dan kasar. Bagian depan puzzle yang terdapat angka merupakan sisi halus, sedangkan sisi huruf merupakan bagian permukaan kasar<sup>59</sup>. Peserta didik mampu mengumpamakan bentuk-bentuk huruf karena mereka terbiasa dari lagu yang telah diajarkan guru. Lagu tersebut mengumpamakan

٠

<sup>&</sup>lt;sup>59</sup> W. 7. L1. 4

bentuk huruf seperti benda-benda yang ada disekitarnya, seperti angka 8 yang seperti telur bertingkat<sup>60</sup>. Dapat disimpulkan bahwa 7 peserta didik yang mengikuti tes cukup mampu dalam melakukan tahap ikonik di soal nomor 4 tersebut.

# Kegiatan 5, Tahap Simbolik dalam Belajar Berhitung dengan Permainan Balok

# 1) Berhitung dan menulis permulaan. Peserta didik nomor 4

Peserta didik nomor 4 mengerjakan LKA dengan menggunakan proses simbolik dengan baik. Ia juga Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam tahap enaktif dan ikonik. Tahap ikonik di lewati dengan hasil mampu mengingat bentuk-bentuk angka dan menuliskannya<sup>61</sup>.

Selanjutnya pada tahap simbolik lain ia mampu mengaplikasikan berhitung dalam bentuk penjumlahan bergambar dalam LKA<sup>62</sup>. Untuk mendapatkan jawaban penjumlahan yang tepat, proses berhitung yang dilakukan tidak melalui pengejaan gambar satu persatu, tapi menghitungnya dengan menambahkan angka tujuh dimulut dan menghitung lima angka selanjtnya dari jari tangan. Cara

<sup>&</sup>lt;sup>60</sup> W. 7. L1. 7

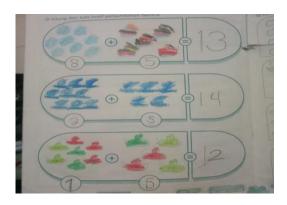
<sup>61</sup> W 8 I.1 4

<sup>&</sup>lt;sup>62</sup> W. 8. L1. 6

tersebut memang diajarkan oleh guru untuk melatih berhitung dasar pada anak.

2) Berhitung dan menulis permulaan. Peserta didik nomor 1,2,5,7





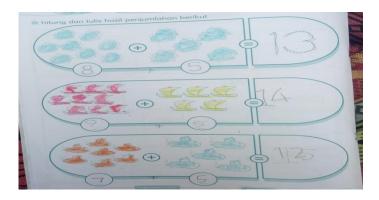
Hasil belajar berhitung simbolik 4 peserta didik memperoleh hasil Mulai Berkembang (MB). Hal tersebut disebabkan mereka memerlukan beberapa kali bantuan dari guru pendamping untuk memperoleh bentuk huruf dan hasil penjumlahan yang tepat.

Hasil wawancara dengan salah satu keempat peserta didik tersebut yaitu peserta nomor 1 dengan kode P1 memperoleh hasil bahwa terdapat penulisan angka yang terbalik, namun dalam penyebutan angkanya sudah benar<sup>63</sup>. Ketika guru memberikan stimulus pada tulisannya, ia dapat mengerti letak kesalahannya. Penjumlahan yang dikerjakan memerlukan perhitungan yang lambat namun dapat menjawab dengan tepat.

<sup>&</sup>lt;sup>63</sup> W. 9. P3. 4

# 3) Berhitung dan menulis permulaan. Peserta didik nomor 3 dan 6





Peserta didik dengan nomor urut 3 dan 6 belum mencapai tahap simbolik Belum Berkembang (BB). Hal tersebut disebabkan oleh rata-rata mereka menuliskan angka secara terbalik. Seperti penulisan angka lima yang memiliki garis mendatar dan lengkungan menghadap kekanan menjadi menghadap kekiri.

Hasil wawancara menunjukkan hasil penjumlahan yang mereka hitung juga belum tepat<sup>64</sup>. Sehingga beberapakali guru pendamping memberikan bantuan agar mereka dapat menyelesaikan kegiatan ke 6 ini. Untuk kegiatan enaktif mereka mampu membilang angka 1-20 dengan benar dan berurutan<sup>65</sup>. Begitupun pada kegiatan ikonik, mereka mampu menggambarkan angka dengan baik melalui

-

<sup>&</sup>lt;sup>64</sup> W. 10. P3. 6

<sup>&</sup>lt;sup>65</sup> W. 10. P3. 3

persamaan angka dengan benda disekitarnya namun belum berkembang dalam penulisannya 66.

- 10. Kegiatan 6, Tahap Simbolik dalam Belajar Berhitung dengan Permainan Balok
  - Mengelompokkan, menjumlahkan serta mencocokkan balok dengan gambar angka yang benar. Peserta didik nomor 2 dan 4





Hasil kegiatan bermain simbolik, dua peserta didik mendapatkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal tersebut dilakukan dengan mengelompokkan balok sesuai dengan warna yang sama. Dilanjutkan dengan kegiatan membilang masing-masing balok. Kegiatan ditutup dengan menjumlahkan seluruh balok.

Berikut adalah gambaran secara umum jawaban peserta didik, salah satunya peserta dengan kode P2. P2 mampu menyebutkan balok

.

<sup>&</sup>lt;sup>66</sup> W. 11. P3. 8

berwarna putih mempunyai jumlah lima, sedangkan balok berwarna merah berjumlah empat. Ia mampu mencari kartu huruf yang memiliki nilai sama dan menjumlahkannya dengan hasil sembilan<sup>67</sup>. Dilanjutkan dengan pertanyaan jika angka sembilan tersebut dijumlahkan dengan sembilan juga mendapatkan hasil delapan belas<sup>68</sup>. Hal tersebut dilakukan tanpa bantuan oleh guru, namun dengan menjumlahkan angka sembilan dimulut dan angka sembilan di jari tangan.

2) Mengelompokkan, menjumlahkan serta mencocokkan balok dengan gambar angka yang benar. Peserta didik nomor 1, 3, 6, 7

Gambar 4. 10 Lembar Jawaban LKA Peserta Didik L3



Empat peserta didik mendapatkan hasil tes Mulai Berkembang (MB). Hal tersebut dikarenakan rata-rata mereka memerlukan bantuan guru pendamping untuk menyebutkan jumlah seluruh balok. Hasil tersebut didukung oleh wawancara dengan salah satu murid

.

<sup>&</sup>lt;sup>67</sup> W. 11. P2. 5

<sup>&</sup>lt;sup>68</sup> W. 11. P2. 6

berkodekan L3. Ia berhitung dengan metode yang sama yaitu melanjutkan huruf yang disimpan dimulut dan menjumlahkan angka yang ada dijari tangan. Namun hasil yang didapat kurang tepat, sehingga guru membantu menghitungnya ulang<sup>69</sup>. Bagitupun dengan peserta didik lain yang mendapatkan nilai sama, mereka terkadang memilih kartu angka sama. Hingga guru memberikan bantuan dengan memberikan perumpamaan bentuk angka tersebut.

 Mengelompokkan, menjumlahkan serta mencocokkan balok dengan gambar angka yang benar. Peserta didik nomor 5





Peserta didik nomor 5 yang berkodekan L2 memperoleh nilai Belum Berkembang (BB). Peserta didik masih sangat memerlukan bantuan guru dalam mencocokkan gambar angka dengan banyaknya jumlah barang. Guru memberikan bantuan dengan menyamakan bentuk benda dengan angka, namun cara tersebut belum mampu

٠

<sup>&</sup>lt;sup>69</sup> W. 11.L3. 6

membantu anak untuk mengingatnya, hingga guru menuliskan angka diudara untuk memvisualisasikan bentuk huruf<sup>70</sup>. Hasil tes tahap sebelumnya, yaitu tahap ikonik ia juga mengalami kesulitan dalam menentukan bentuk dari sebuah angka. dari angka 1-10 ada beberapa angka yang diingatnya namun untuk angka yang mempunyai kemiripan seperti angka 6 dan 9 akan terbalik<sup>71</sup>.

Hasil wawancara menunjukkan peserta didik nomor 5 memerlukan bantuan untuk menjumlahkan bilangan dengan tepat<sup>72</sup>. Untuk menyelesaikan kegiatan, guru memberinya cara dengan menghitung balok mulai dari awal<sup>73</sup>. Hal tersebut dilakukan oleh guru karena mengingat peserta didik L2 sudah berkembang sangat baik di tahap enaktif sehingga ia mampu menyebutkan angka 1-20 namun belum berkembang pada penggambaran angka dan konsep berhitung.

## **B. ANALISIS DATA**

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil tes yang telah dilaksanakan mengenai profil enaktif, ikonik dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan balok, maka peneliti menemukan beberapa temuan penelitian yaitu:

1. Persentase pencapaian tahap belajar anak sebagai berikut:

<sup>&</sup>lt;sup>70</sup> W. 13. L2. 4

<sup>&</sup>lt;sup>71</sup> W. 13. L2. 10

<sup>&</sup>lt;sup>72</sup> W. 13. L2. 7

<sup>&</sup>lt;sup>73</sup> W. 13. L2. 8

- a. Rata-rata nilai tahap enaktif 92,85%
- b. Rata-rata nilai tahap Ikonik 78,57%
- c. Rata-rata nilai tahap simbolik 66,6%
- 2. Terdapat 4 peserta didik yaitu P1, P2, L1 dan L4 yang rata-rata berkembang sangat baik atau mulai pada tahap enaktif, ikonik, dan simbolik dengan berkembang sangat baik. Melalui pengerjaan tahap enaktif mereka mampu menghitung melalui benda berupa balok yang mereka susun, disusul dengan membuat garis dari urutan angka yang membentuk gambar mobil pada LKA. Pada tahap ikonik peserta didik mampu melalui kegiatan ke 3 dan 4 dengan cara menebali, menulis, dan mengurutkan angka. Tahap simbolik dilalui dengan melaksanakan kegiatan ke 5 dan 6 dengan cara mengaplikasikan penjumlahan sederhana. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil lembar kerja peserta didik.
- 3. Tahap enaktif dalam belajar berhitung dengan metode permainan balok
  Terdapat 4 peserta didik yaitu P1, P2, L1 dan L4 yang mampu berkembang sangat baik di tahap enaktif. Artinya, mereka mampu belajar dengan benda yang telah disediakan serta dapat menyebutkan angka dengan berurutan.
  Selain itu, mereka mendapatkan hasil dari menebali.
- 4. Tahap ikonik dalam belajar berhitung dengan metode permainan balok
  Terdapat 2 peserta didik yaitu L3 dan P3 yang mulai berkembang dalam menguasai tahap ikonik. Mereka kesulitan menggambarkan dan menuliskan

bentuk angka yang mereka ketahui, hingga guru harus membantunya dengan stimulus lagu. Sebelum menuliskan angka dua peserta didik tersebut tergolong mampu dalam tahap enaktif yaitu menyebutkan angka-angka.

5. Tahap simbolik dalam belajar berhitung dengan metode permainan balok

Tahap yang terakhir yaitu tahap simbolik. Terdapat 1 peserta didik yang
mampu melewati tahap simbolik dengan berkembang sangat baik. Hal
tersebut dilakukan dengan cara mengaplikasikan hitungan sederhana pada
kegiatan nomor 5 dan 6. Kegitan peserta didik mampu menghitung jumlah
masing-masing benda dan menjumlahkannya. Pada tahap ikonik yang
diselipkan dalam soal tersebut peserta didik juga mampu menuliskan hasil
penjumlahan tanpa bantuan guru pendamping kelas.

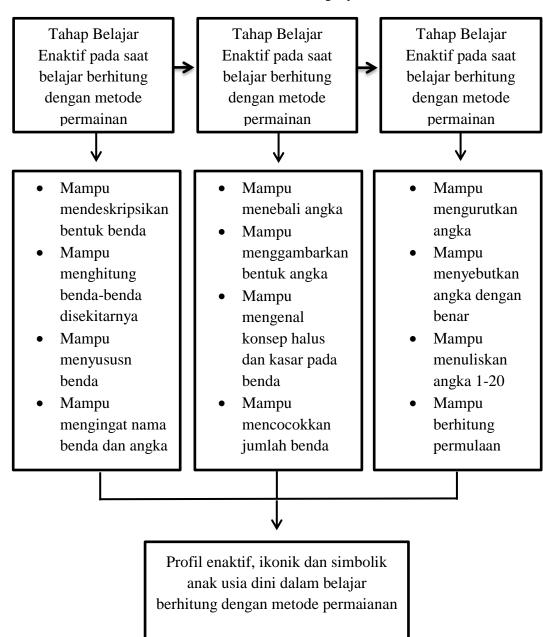
Pada tahap simbolik juga terdapat 3 peserta didik yang mulai berkembang. Dua diantara peserta didik tersebut sudah mampu melewati tahap enaktif dan ikonik. Namun kedua murid lainnya gagal pada beberapa tahap sebelumnya. Rata-rata mereka mampu menuliskan jumlah benda namun belum mampu menjumlahkan keseluruhan angkanya.

Terdapat 3 peserta didik yang kemampuan pemahamannya belum berkembang, artinya mereka betidak dapat mencapai tahapan ikonik dan simbolik. Menurut hasil analisis, pemahaman dua peserta didik tersebut cukup tinggi di soal kedua yaitu tahap enaktif, namun disoal pertama yang tahap

enaktif juga mereka masih membutuhkan bantuan guru dalam menyelesaikan tahapan belajar tersebut.

# C. Data Display

Gambar 4. 12 Data Display



#### BAB V

#### **PEMBAHASAN**

# Profil Enaktif Ikonik, Ikonik, Dan Simbolik Anak Usia Dini Dalam Belajar Berhitung Dengan Metode Permainan Balok

Proses belajar anak usia dini memiliki tahapan dan kemampuan yang berbedabeda. Menurut Bruner terdapat beberapa tahapan dalam belajar anak yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Berkaitan dengan tahapan tersebut, peneliti mengambil data penelitian berupa analisis deskriptif profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan balok di TK Tunas bangsa Banyuwangi. Berikut ini uraian di pembahasan hasil tes, wawancara observasi dan dokumentasi peneliti:

# 1. Anak belajar pada tahap enaktif

Berdasarkan hasil temuan penelitian diperoleh gambaran bahwa tahap belajar anak dimulai dengan menyusun benda dan penyebutan angka melalui benda-benda yang ada disekeliling anak yaitu balok. Mereka menyebutkan angka tanpa mengetahui bentuk dari angka tersebut dan hanya menyebutkan sesuai dengan urutan angka. menurut Retno Widya Ningrum peserta didik melakukan manipulasi benda-benda dengan cara menyusun, mengurutkan, mengutak-atik, atau melakukan gerak lain yang bersifat coba-coba<sup>74</sup>. Pendapat

\_

<sup>&</sup>lt;sup>74</sup> Sri Subarinah, Ibid., Hal. 4

tersebut berhubungan dengan tahapan yang dilaksanakan peserta didik di kelas B TK Tunas Bangsa pada kegiatan ke 1 dan 2. Kegiatan tersebut mencangkup proses enaktif dengan pengalaman nyata bagi peserta didik.

Sebagian besar dari peserta didik kelas B yang mengikuti tes mampu menyebutkan bilangan tersebut dengan baik. Yaitu dari sebanyak 7 peserta didik yang mengikuti tes terdapat 3 anak yang mampu menyebutkan angka dengan baik bahkan lebih dari rata-rata ketentuan yaitu angka 20, Mereka mampu memahami konteks soal pada LKA dengan melihat contoh gambar. 3 peserta didik mampu menyebutkan angka hingga 20 tanpa bantuan guru pendamping. 1 peserta didik yang memerlukan bantuan karena salah menyebutkan urutan angka, penarikan garis pada LKA belum sesuai dengan urutan angka, hal tersebut menandakan bahwa ia belum memahami konsep soal yang diberikan dan hanya mencontoh bentuk gambar yang ada.

#### 2. Anak belajar pada tahap ikonik

Berdasarkan hasil temuan pada tahap ikonik, diperoleh gambaran bahwa proses ikonik telah ditandai dengan kegiatan peserta didik yang mampu mengamati dan membandingkan benda, mencocokkan, dan memvisualisasikan bentuk angka. peserta didik melakukan tahapan tersebut dengan mandiri, tanpa bantuan guru pendamping kelas. Dengan begitu mereka dapat menyelesaikan kegiatan di tahapan ikonik dengan baik.

Tujuh peserta didik yang mengikuti kegiatan memiliki kemampuan yang berbeda-beda, terdapat 2 peserta didik yang mampu membandingkan,

mencocokkan dan memvisualisasikan angka baik pada LKA maupun permainan puzzle. Sebanyak 3 peserta didik mampu membandingkan dan mencocokkan tapi belum mampu menuliskan angka dengan baik. 1 peserta didik mengalami kesulitan dalam membandingkan dan menuliskan angka, sehingga guru pendamping harus memberikan beberapa kali stimulus agar ia mengingat bentuk angka.

## 3. Anak belajar pada tahap simbolik

Berdasarkan temuan pada tahap simbolik diperoleh hasil gambaran bahwa tahap simbolik dilalui peserta didik dengan menyebutkan, menuliskan angkaangka pada gambar, dan mengoperasikan hitungan sederhana yang sesuai dengan tingkatan belajar anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut berhubungan dengan pendapat Herman yaitu tahapan simbolik merupakan suatu tahapan pembelajaran dimana pengetahuan yang dimiliki seseorang dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak baik simbol verbal, lambang matematika, atau lambang-lambang abstrak lain<sup>75</sup>.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 3 peserta didik yang mampu melewati tahap simbolik dengan baik. Mereka dapat menyelesaikan kegiatan tanpa bantuan intensif dari guru pendamping. Hasil penulisan dan pewarnaan pada LKA juga rapi. Sedangkan satu peserta didik mampu menghitung jumlah benda dengan hasil yang benar namun dalam penulisannya ia menuliskan salah

<sup>&</sup>lt;sup>75</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011), hal. 55

satu angka dengan terbalik. Sedangkan 3 peserta didik lainnya mengalami kesulitan memahami soal dan penulisan angka. di tahap ikonik beberapa diantara 3 peserta didik tersebut mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk angka, alhasil jawaban yang mereka tuliskan keliru atau kosong.

Sebagai upaya terciptanya pembelajaran kognitif berhitung yang tepat dan menyenangkan bagi anak usia dini, maka dibutuhkannya tahapan dalam pengenalan huruf hingga penerapan belajar berhitung melalui tahap enaktif, ikonik dan simbolik. Tahapan belajar yang dilewati anak usia dini menurut Bruner tersebut dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik dari tahap awal pengenalan huruf hingga mampu mengoperasikan hitungan sederhana di tingkatan anak usia dini tepatnya pada usia 5-6 tahun.

Pelaksanaan tahapan belajar enaktif, ikonik dan simbolik diselipkan dalam pembelajaran berhitung dengan permainan yang menyenangkan. Permainan yang digunakan adalah permainan balok unit berukuran standar, selain itu juga dibantu dengan gambar-gambar yang memudahkan peserta didik dalam belajar berhitung. Menurut penelitian Tati Rahmawati pengenalan berhitung permulaan yang dilakukan sambil bermain dan bernyanyi membuat anak lebih mudah untuk menerima pembelajaran<sup>76</sup>. Berdasarkan hasil analisis penelitian, pembelajaran di TK Tunas Bangsa telah memberikan nyanyian-nyanyian yang mempermudah peserta didik dalam mengingat urutan dan bentuk-bentuk angka.

-

Tati Rahmawati, Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A Di Paud Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018, Skripsi (Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2018), Hal. 33

Menurut Bob Harjanto, anak usia 5 tahun mulai masuk pada pengenalan angka belasan dan puluhan, termasuk juga pengenalan beragam operasi matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan. Dalam melaksanakan berhitung anak melibatkan seluruh inderanya<sup>77</sup>. Berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Bangsa memiliki batasan mulai dari pengenalan angka dari belasan hingga puluhan, untuk operasi hitung sendiri masih termasuk berhitung sederhana berupa penjumlahan bergambar atau dengan benda nyata. Peserta didik yang mendapatkan kriteria penilaian tertinggi hingga terendah memiliki profil berbeda-beda. Rata-rata tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik yang mampu dilalui peserta didik dengan penilaian tertinggi.

1. Anak enaktif menggunakan benda-benda sebagai media belajar diawali dengan mengamati, mengingat dan mendeskripsikan bentuk balok. Kegiatan selanjutnya yang mampu dicapai merupakan menghitung balok yang mereka mainkan. Permainan balok dapat mempermudah peserta didik menyebutkan angka mulai dari terkecil hingga terbesar. Hasil yang dicapai hingga 33 jenis balok yang dihitung tanpa bantuan guru pendamping. Tugas LKA yang mampu mereka capai yaitu mereka mampu membuat garis sesuai dengan bentuk gambar mobil, garisgaris tersebut mereka hubungkan dengan cara menarik ujung garis pada angka terkecil menuju urutan angka selanjutnya.

-

<sup>&</sup>lt;sup>77</sup> Bob Harjanto, Agar Anak Anda Tidak Takut Pada Matematika, (Yogyakarta: Manika Books, 2011).
Hal. 14-15

- 2. Anak ikonik menyelesaikan tugas dengan penggambaran dari hasil penginderaannya. Pengamatan yang dilakukan peserta didik pada LKA menebali membuat mereka mampu menebali dengan rapi sesuai dengan lengkung titik yang membentuk angka. Dilanjutkan dengan kemampuan memvisualisasikan angka yang dapat mereka sebutkan melalui penulisan angka tersebut. Proses pengenalan angka yang berada tahap ikonik di kelompok B TK Tunas Bangsa dilalui peserta didik dengan cara menghafalkan bentuk-bentuk angka 1-20. Peserta didik dengan penilaian tertinggi mampu mengingat bentuk-bentuk angka melalui lagu "Bentuk-Bentuk Angka" dilanjutkan dengan kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan baik tanpa bantuan guru pendamping kelas.
- 3. Anak simbolik yang melaksanakan berhitung dengan metode permain kelas B TK Tunas Bangsa yaitu mulai belajar operasi hitung sederhana. Peserta didik dengan penilaian tertinggi mampu membilang dan mengoperasikan lambang bilangan dengan baik. Kegiatan membilang dilaksanakan dengan mengelompokkan balok sesuai dengan warna lalu menghitung jumlah pada setiap warna, kegiatan diakhiri dengan menjumlahkan seluruh balok yang ada untuk mengetahui jumlah keseluruhan balok. Peserta didik dengan penilaian tertinggi mampu melalui tahap tersebut secara mandiri, bahkan beberapa kali mereka memberikan bantuan pada peserta didik lain yang mengalami kesulitan membilang.

## **BAB VI**

## **PENUTUP**

## A. Kesimpulan

Setelah melakukan tes, pengamatan langsung, dan menganalisis hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sesuai dengan kajian tentang profil enaktif, ikonik, dan simbolik anak usia dini dalam belajar berhitung dengan metode permainan di TK Tunas Bangsa sebagai berikut:

- Belajar berhitung di TK Tunas Bangsa diterapkan dalam bentuk permainan, lagu dan bantuan gambar. Artinya belajar berhitung dikemas dalam kegiatan yang menyenangkan.
- 2. Peserta didik yang enaktif, saat belajar berhitung melakukannya dengan memegang, mengamati, dan menyusun benda. Balok yang telah disusun kemudian dihitung oleh peserta didik dengan urutan nomor yang benar. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata pencapaian peserta didik yang cukup tinggi yaitu sebesar 92,85%. Sebanyak 6 peserta didik yang mampu Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam melaksanakan kegiatan dengan baik dan sesuai instruksi, 1 peserta didik masih Mulai Berkembang (MB) dalam belajar enaktif karena keliru menyebutkan urutan angka dan memerlukan bantuan guru pendamping kelas.
- Peserta didik yang belajar secara ikonik mampu melaksanakan berbagai kegiatan seperti menebali dengan rapi, memvisualisasikan angka yang

mereka sebutkan melalui penggambaran angka tersebut, mengurutkan angka 1-20 dengan baik tanpa bantuan guru. Sebanyak 85,71% peserta didik kelas B mampu melewati tahap ikonik dengan baik dengan penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). 2 peserta didik mendapat penilaian Mulai Berkembang (MB) atau belum melewati tahap ikonik dengan sempurna dikarenakan penulisan angka yang terbalik, sehingga menjadikan angka tersebut belum mempunyai bentuk sempurna.

4. Peserta didik yang mencapai tahap simbolik mampu melakukan kegiatan sesuai dengan ketentuan seperti mengelompokkan, menghitung, lalu diakhiri dengan menjumlahkan benda dengan baik. Peserta didik dengan penilaian tertinggi mampu melalui tahap tersebut secara mandiri dan beberapa kali memberikan bantuan pada peserta didik yang mengalami kesulitan membilang. Lebih dari 50% peserta didik kelas B mampu melewati tahap simbolik, yaitu sebanyak 78,57% peserta didik mendapatkan penilaian BSB atau MB mereka menerapkan tahap tersebut sesuai dengan arahan guru pendamping kelas. Sebanyak 3 peserta didik mendapat penilain BB atau belum berkembang karena memerlukan bantuan ketika pelaksanaan berhitung. Anak belum mengingat dengan baik bentuk angka tersebut. Alasan lain yang menyebabkan tahap simbolik belum tercapai dengan baik karena peserta belum terlalu menguasai konsep berhitung sederhana dengan baik mengingat minat dan bakat yang mereka miliki berapa pada bidang lain.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan demi berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang lebih efektif serta menyenangkan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

## 1. Bagi Guru

Dalam proses pembelajaran guru perlu mengetahui tahapan belajar yang bervariasi untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar di kelas dan memilih pembelajaran yang tepat untuk anak. Misalnya dengan memberikan permainan yang lebih bervariasi agar menarik minat anak.

## 2. Bagi Sekolah

Hendaknya di TK Tunas Bangsa dapat memberikan evaluasi metode pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru. Serta memberikan dukungan seperti sarana atau media yang diperlukan oleh guru.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan sampel lebih dari 7 anak
- Mengembangkan penelitian ini dengan cara, metode atau prespektif
   lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah, Nyimas. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas

Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*.

Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta Chandra. 2008. *Sentra Balok*. Jakarta: Materi Workshop Guru PAUD, Pusat Program Pembangunan anak Indonesia

D, Chambel. 1997. Mengembangkan Kreativitas. Yogyakarta: Kanisius

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Alat Permainan Edukatif untuk

Kelompok Bermain

Hapsari, Iriani Indri. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks Harjanto, Bob. 2011. *Agar Anak Anda Tidak Takut Pada Matematika*. Yogyakarta: Manika Books

Ismail, Akhmad. 2016. *Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Aljabar Di Kelas I SDN Karangharjo Kecamatan Sulang Kabupaten Rembang*.

Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang

Karim, Muhammad Busyro dan Titin Faridatun Nisa'. 2017. *Profil Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Learning To Think Different*. Jurnal PG-PAUD Truno Joyo Vol. 4 No. 2

Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama

Mushlih, Ahmad dkk. 2009. Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap Isu-isu Menarik Seputar AUD. Jawa Tengah: Mangku Bumi

Notoatmodjo. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta

Pitadjeng. 2015. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Rahmawati, Tati. 2018. Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A Di Paud Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga

Rizkia, Windia Putri. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini pada Fase*Review Kegiatan Pembelajaran pada Sentra Balok di TK Negeri Pembina 2 Kota

Jambi, Jurnal PG PAUD, FKIP Universitas Jambi

Santrock, John W. 2007. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga

Sari, Maulida Dewi Kumala. 2019. Penerapan Permainan Domino Angka untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun TK Putra Pembangunan Malang. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang

Siti Aisyah, dkk. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penertbit Universitas Terbuka

Sugiono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecedasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Rosdakarya

Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. 2006

Jakarta: Deprartemen Agama RI

Walle, John A. Van De. 2008. *Matematika Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah*. Jakarta: Erlangga

Widyaningrum, Retno. 2011. Tahapan J. Bruner dalam Pembelajaran Matematika pada Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Sekolah Dasar (SD/MI). Jurnal Cendekia Vol. 9 No. 1

## Daftar lampiran

## Lampiran I Surat Izin Penelitian **Surat Izin Penelitian**



# KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KEMEN I ENIAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

FAKULTAS (1994) FAKULTAS (1994

Nomor Sifat Lampiran 670/Un.03.1/TL.00.1/02/2020

Penting

: Izin Survey Hal

Kepada

Yth. Kepala TK Tunas Bangsa Banyuwangi

Banyuwangi

## Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama

: Brylliana Fidya Asa Karima

NIM

: 16160026

Jurusan

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Semester - Tahun Akademik

: Genap - 2019/2020

Judul Proposal

: Profil Enaktif, Ikonik, dan Simbolik Anak Usia Dini dalam Belajar Berhitung dengan Metode

Dekan

19 Februari 2020

Permainan

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd // NIP. 19650817 199803 1 003

## Tembusan:

- 1. Yth. Ketua Jurusan PIAUD
- 2. Arsip

## **Surat Validator**



# KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email: fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 1521 /Un. 3.1/PP.03.1/10/2020 23 Oktober 2020

Lampiran :

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.

Rikza azharona susanti, M. Pd

di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Brylliana Fidya Asa Karima

NIM : 16160026

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Profil Enaktif, Ikonik, dan Simbolik Anak Usia Dini dalam

Belajar Berhitung dengan Metode Permainan

Dosen : Dr. H. Wahyu Henky Irawan

Pembimbing

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dr. Mahmand Walid, M.A. 97308232000031002



# KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 1521 /Un. 3.1/PP.03.1/10/2020

23 Oktober 2020

Lampiran :

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.

Bintoro Widodo, M. Kes

di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Brylliana Fidya Asa Karima

NIM : 16160026

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Profil Enaktif, Ikonik, dan Simbolik Anak Usia Dini dalam

Belajar Berhitung dengan Metode Permainan

Dosen : Dr. H. Wahyu Henky Irawan

Pembimbing

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wammad Walid, M.A 97308232000031002

Dekan Bid. Akademik

## Lampiran II Data Sekolah

#### TAMAN KANAK-KANAK

#### **TUNAS BANGSA**

## KARANGDORO BANYUWANGI

## A. Latar Belakang Berdirinya TK Tunas Bangsa Banyuwangi

Pada tahun 2002 di dusun Sumberagung banyak sekali anak-anak usia sekolah TK (4-6 tahun) yang bermain dan ikut orang tuanya bekerja di lahan pertanian warga sekitar. Dikarenakan tempat sekolah tingkatan TK cukup jauh, maka orang tua di desa tersebut memilih untuk tidak menyekolahkan anaknya terlebih dahulu. Anak-anak di desa baru di sekolahkan oleh orang tuanya ketika umur 6 tahun dan masuk pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

Atas inisiatif para tokoh masyarakat dan warga, maka pada tanggal 1 juni 2002 didirikanlah TK yang diberi nama TK Tunas Bangsa dibawah naungan dinas. jumlah murid pada awal tahun berdiri terdiri dari 8 siswa dan 9 siswi, hingga total murid TK tersebut menjadi 17 anak dengan dibimbing 3 orang guru. Karena belum adanya sarana prasarana gedung sekolah, maka sekolah bertempatkan di rumah ibu Yatinem. Untuk sarana dan prasarana lain seperti bangku, kursi, dan papan tulis dibuatkan oleh masyarakat. Seiring dengan berjalannya waktu, pada tahun 2007 TK Tunas Bangsa bisa membangun gedung di tempat yang sama (dirumah ibu Yatinem yang telah di

ghibahkan). Hingga saat ini TK Tunas Bangsa mempunyai 3 ruangan untuk kegiatan belajar mengajar.

В.	Identitas TK Tunas Bangsa Banyuwangi				
	Nama Sekolah	: TK Tunas Bangsa			
	NSM/NISS	:			
	Propinsi	: Jawa Timur			
	Kabupaten	: Banyuwangi			
	Kecamatan	: Tegalsari			
	Desa/Kelurahan	: Desa Karangdoro			
	Jalan	: Jl. Kepundung			
	Kode Pos	: 68491			
	Daerah	: ☐ Perkotaan ☑ Pedesaan			
	Status Sekolah	: ☐ Negeri ☑ Swasta			
	Jenjang Akreditasi	: Terakreditasi "B"			
	Tahun berdiri	: 2001			
	KBM	:□ Pagi □ Sore			
	Status Bangunan Sekolah	: ☑ Milik Sendiri ☐ Bukan Milik Sendiri			
	Jarak ke Pusat Kecamatan	: 5 <sup>v</sup> km			
	Jarak ke Pusat Kota	: 50 km			
	Terletak pada lintasan	: ☐ Desa ☐ Kecamatan			
	Organisasi penyelenggara	: ☑ Pemerintah ☑ Yayasan			
C.	Visi dan Misi TK Tunas Ba	ngsa Banyuwangi			
	a. Visi TK Tunas Bangsa				
	"Bermain, belajar, dan be	erbudi pekerti luhur."			
	b. Misi TK Tunas Bangsa				
	1) Bermain akrab dan kr	reatif			
	2) Belajar dasar-dasar hitung dan baca				
	3) Dasar-dasar agama, sopan santun, dan tatakrama				
	c. Tujuan TK Tunas Bangsa	ı			

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru
- Membiasakan peserta didik berperilaku tertib, sopan dan memiliki keimanan serta ketaqwaan kepada Allah Subhanahu wata'ala
- Mewujudkan peserta didik yang berprestasi, mandiri, aktif, inovatif untuk bekal hidup di masyarakat
- 4) Meningkatkan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan
- 5) Menciptakan suasana sekolah yang bernuansa agamis dan disiplin

## D. Letak Geografis TK Tunas Bangsa Banyuwangi

TK Tunas Bangsa terletak di desa Karangdoro Kecamatan Tegalsari Kabupaten Banyuwangi. Lokasi ini terletak di sebelah barat kantor kecamatan kurang lebih 5 km, dan dari kota Kabupaten Banyuwangi kurang lebih 50 km.

Adapun batas – batas tanah TK Tunas Bangsa adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah utara berbatasan dengan lahan pertanian kosong milik penduduk
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan jalan desa dan rumah penduduk
- c. Sebelah barat berbatasan dengan lahan pertanian dan rumah penduduk
- d. Sebelah timur berbatasan dengan rumah penduduk

Untuk dapat melihat kondisi lokasi TK Tunas Bangsa Banyuwangi penulis sertakan denah lokasi, jika di lihat dari situs web sebagai berikut ini :<sup>78</sup>

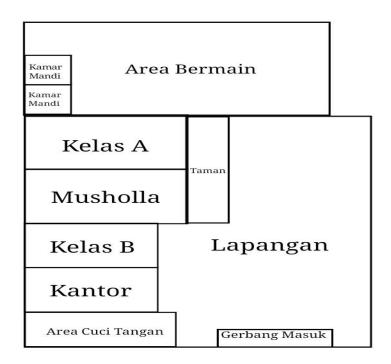
.

<sup>&</sup>lt;sup>78</sup>Dokumentasi TK Tunas Bangsa Banyuwangi

Gambar Lokasi TK Tunas Bangsa Banyuwangi



Adapun denah lokasi TK Tunas Bangsa Banyuwangi adalah sebagai berikut:<sup>79</sup>



Gambar Denah TK Tunas Bangsa Banyuwangi

<sup>&</sup>lt;sup>79</sup>Ibid

## E. Data Guru dan Peserta Didik TK Tunas Bangsa Banyuwangi

## a. Data Guru

No.	Nama	Status Kepegawaian	Jabatan	Keterangan
1.	Binti Alfiah, S. Ag	Sertifikasi	Kepala Sekolah	Merangkap Guru Kelas A/B
2.	Endang Muqoddimah, S. Pd	Sertifikasi	Guru	Wali Kelas B
3.	Siti Asiyah	Swasta	Guru	Wali Kelas A

## b. Data Peserta Didik

Volomnok	Jumlah Peserta	Keteran	gan
Kelompok	Didik	L	P
A	32	10	12
В	17	10	7
Jumlah	49		

## F. Keadaan Sarana dan Prasarana

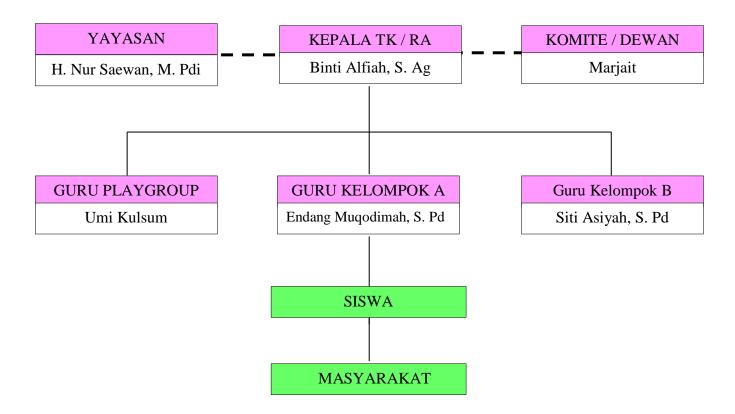
Sarana dan prasarana suatu lembaga pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat diperlukan karena sarana dan prasarana menjadi penunjang pelaksanaan belajar mengajar. Berdasarkan dokumen-dokumen dan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Tunas Bangsa dapat dilihat pada table berikut:

No.	Jenis Bangunan	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kelas	2 ruang	Baik
2.	Ruang Guru	1 ruang	Baik
3.	Ruang UKS	1 ruang	Baik
4.	Perpustakaan	1 ruang	Baik
5.	Musholla	1 ruang	Baik
6.	Koperasi	1 ruang	Baik
7.	Kamar Mandi	2 ruang	Baik
8.	Dapur	1 ruang	Baik
9.	Tempat Bermain	1 ruang	Baik

Selain bangunan-bangunan yang disebutkan diatas, terdapat beberapa sarana dan prasarana lain yang dapat mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar. Adapun sarana dan prasarana tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Sarana pembelajaran yang sudah ada dapat digunakan secara maksimal.
- b. Jumlah Meja, kursi, papan tulis dan peralatan lain cukup memadai.
- c. Buku-buku Lembar Kerja Anak (LKA) dari pemerintah baik dari Dinas Pendidikan sudah dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik dengan bantuan guru
- d. Alat-alat permainan baik dari pemerintah maupun dari sekolah sudah dimanfaatkan oleh peserta didik

## G. Struktur Organisasi TK Tunas Bangsa Banyuwangi



## Lampiran III Data Wawancara

## LAMPIRAN DATA WAWANCARA

## **VERBATIM**

## WAWANCARA I

Nama/ Inisial : Ibu Endang Muqoddimah, S.Pd / (EM) Sebagai : Guru Pendamping Kelas B (Partisipan1)

Pekerjaan : Guru
Usia : 44 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan

Hari/Tanggal : Selasa/ 13 Oktober 2020 Waktu/Tempat : 10.00-11.30 / Ruang Guru

Tujuan : Penggalian Data Penelitian dari Partisipan Pertama

Keterangan : B (Peneliti), I1 (Informan 1 = EM)

Kode Wawancara : Wawancara I, 13/10/20

B : Apakah di sekolah terdapat program pengenalan berhitung pada anak

usia dini?

EM: Ada mbak, programnya ada sejak pembelajaran di kelas A, namun

pelaksanaannya bertahap, dimulai dari pengenalan angka dulu.

B : Bagaimana tahapan yang sudah pernah dilakukan oleh guru-guru

disekolah?

EM : Kalau dilembaga kami, pengenalan angka 1-20 ada di kelas A. tapi

penulisannya hanya sampai angka 10, angka 11-20 anak-anak hanya

menyebutkan bersama guru.

B : Lalu bagaimana untuk yang kelas B bu?

EM : Pembelajaran yang dilakukan pada awal semester kelas B adalah

penambahan kosakata angka 20-30 dan akan bertambah hingga angka 50 di akhir semester. Untuk penulisannya anak-anak diajarkan pada angka 11-20 sesuai dengan anjuran pendidikan anak usia 5-6 tahun.

Angka selanjutnya hanya menyebutkan seperti yang di kelas A mbak.

B : Untuk belajar berhitungnya bagaimana bu?

EM : Belajar berhitung juga sudah dimulai dari kelas A, jumlah dari

berhitungnya hanya sampai angka 10. Untuk di kelas B jumlahnya

tidak lebih dari angka 20. Sesuai dengan kemampuan anak saja mbak. Biasanya anak ada yang lebih cepat tanggap, ada juga yang belum mampu menulisnya juga.

B : Pada saat belajar berhitung kebanyakan anak-anak mengalami kesulitan dibagian apa bu?

EM : Biasanya anak-anak belum bisa memahami maksud soal. Jadi buguru membantu anak-anak untuk memberikan arahan cara mengerjakannya. Terkadang ada juga anak yang kebingungan untuk menuliskan hasil penjumlahannya karena lupa bentuk angka tersebut.

B : Apakah ada kegiatan yang dapat mendukung belajar berhitung anak di kelas B?

EM : Kegiatan yang biasa dilaksanakan seperti bernyanyi atau berhitung dengan benda nyata sesuai tema hari itu. Dihari sabtu anak-anak belajar diluar lingkungan sekolah. Jadi pembelajaran berhitung juga diselipkan disitu. Sepeti waktu melintasi pepohonan, buguru bisa bertanya ada berapa pohon yang berjajar kepada anak-anak.

B : Apakah dalam belajar berhitung di kelas B juga diselipkan permainan?

EM : Iya ada. Biasanya permainan yang dilakukan menggunakan APE yang ada disekolah.

B : Ada berapa jenis APE yang ada di sekolah?

EM : Ada beberapa dari bantuan diknas mbak seperti boneka, pola gambar, balok, dan lain-lain. Ada juga yang dari sekolah seperti permainan masak-masak, beberapa alat musik, plastisin, dan banyak lagi mbak. Setiap mainan itu ada macam-macam jenis. Jadi variasi, ngga cuman sejenus saja. Seperti pola gambar itu bentuknya ada kartu buah, pola baju, binatang, angka juga ada. Kalau baloknya juga ada balok angka, puzzle, balok besar kecil.

B : Apakah anak-anak sering menggunakan APE untuk belajar dan bermain bu?

EM : Setiap hari mbak, tapi tidak semua anak yang bermain, karena kadang mainan itu dimainkan sendiri sama anak-anak waktu istirahat. Jadi pemakaiannya tidak harus dikelas. Kalau pas pembelajaran biasanya selain pakai APE itu anak-anak juga membawa media dari rumah tergantung tema yang dilaksanakan bulan itu, jadi penggunaan APE di kelas tidak setiap hari.

B : Baik bu, terimakasih untuk informasi dan waktunya nggeh bu.

EM : Iya, sama-sama mbak.

Nama/Inisial : Ibu Endang Muqoddimah, S. Pd / EM Informan 1

Usia : 44 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara I, 13/10/20

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 1.	Pertanyaan: Apakah di sekolah terdapat program pengenalan berhitung pada anak usia dini? Jawaban:	Pembelajaran berhitung dimulai dari kelompok A	W. EM. 1a	Program belajar berhitung
EM. 1	Ada mbak, programnya ada sejak pembelajaran di kelompok A, namun pelaksanaannya bertahap, dimulai dari pengenalan angka dulu.	Pengenalan berhitung dimulai dengan pengenalan angka	W. 1. EM. 1b	Pengenalan angka
W. 1. EM. 2	Pertanyaan: Bagaimana tahapan yang sudah pernah dilakukan oleh guru-guru disekolah? Jawaban: Kalau dilembaga kami, pengenalan angka 1-20 ada di kelompok A. tapi penulisannya hanya sampai angka 10, angka 11-20 anak- anak hanya menyebutkan bersama guru.	Pengenalan angka dan penulisan angka memiliki standar yang berbeda	W. 1. EM. 2	Standar pengenalan angka untuk berhitung di kelompok A
W. 1. EM. 3	Pertanyaan: Lalu bagaimana untuk yang kelompok B bu? Jawaban: Pembelajaran yang dilakukan pada awal semester kelompok	Penambahan kosakata kelompok B hingga angka 50	W. 1. EM. 3a	Standar pengenalan angka untuk berhitung di kelompok B
	B adalah penambahan kosakata angka 20-30 dan akan bertambah hingga angka 50 di	Penulisan angka di kelompok B	W. 1. EM. 3b	Standar berhitung di kelompok B

apan
ır
ung di
ipok A
apan
r
ung di
npok A
ala anak
belajar
ung
tan
ıkung
r

	berhitung anak di kelompok B?  Jawaban: Kegiatan yang biasa dilaksanakan seperti bernyanyi atau berhitung dengan benda nyata sesuai tema hari itu. Dihari sabtu anak-anak belajar diluar lingkungan sekolah. Jadi pembelajaran berhitung juga diselipkan disitu. Sepeti waktu melintasi pepohonan, buguru	berupa bernyanyi atau berhitung dengan benda  Pembelajaran Outdoor setiap satu minggu sekali	W. 1. EM. 6b	hitung
	bisa bertanya ada berapa pohon yang berjajar kepada anak-anak.			
W. 1. EM. 7	Pertanyaan: Apakah dalam belajar berhitung di kelompok B juga diselipkan permainan? Jawaban: Iya ada. Biasanya permainan yang dilakukan menggunakan	Diterapkan belajar berhitung sambil bermain Permainan menggunakan sarana APE dari	W. 1. EM. 7a W. 1. EM. 7b	Belajar berhitung sambil bermain
W. 1. EM. 8	APE yang ada disekolah.  Pertanyaan: Ada berapa jenis APE yang ada di sekolah?  Jawaban: Ada beberapa dari bantuan diknas mbak seperti boneka, pola gambar, balok, dan lainlain. Ada juga yang dari sekolah seperti permainan masak-masak, beberapa alat musik, plastisin, dan banyak lagi mbak. Setiap mainan itu ada macam-macam jenis. Jadi variasi, ngga cuman sejenus saja. Seperti pola gambar itu bentuknya ada kartu buah, pola baju, binatang, angka juga ada. Kalau baloknya juga ada balok angka, puzzle, balok besar	Vasilitas APE berasal dari diknas Vasilitas APE berasal dari sekolah APE memiliki jenis yang beragam	W. 1. EM. 8a W. 1. EM. 8b	Vasilitas APE Jenis-jenis APE sekolah

	kecil.			
W. 1. EM. 9	Pertanyaan: Apakah anak-anak sering menggunakan APE untuk belajar dan bermain bu? Jawaban: Setiap hari mbak, tapi tidak semua anak yang bermain, karena kadang mainan itu dimainkan sendiri sama anakanak waktu istirahat. Jadi pemakaiannya tidak harus dikelas. Kalau pas pembelajaran biasanya selain pakai APE itu anak-anak juga membawa media dari rumah tergantung tema yang dilaksanakan bulan itu, jadi penggunaan APE di kelas tidak setiap hari.	APE sekolah sering digunakan anak untuk bermain diluar kelas  Selain APE media pembalajaran biasanya dari masing-masing anak  Penggunaan APE di kelas hanya ketika diperlukan	W. 1. EM. 9a W. 1. EM. 9b W. 1. EM. 9c	Penggunaan APE

## VERBATIM

## WAWANCARA II

Inisial : P1

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Perempuan

Hari/Tanggal : Selasa/ 05 Januari 2021

Waktu/Tempat : 09.23 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan I dari Peserta didik Jenis Kegiatan : Menarik Garis Sesuai dengan Urutan Angka pada LKA

Keterangan : B (Peneliti), I2 (Informan 2 = P1)

Kode Wawancara : Wawancara 2, 05/01/21

B : "Bentuk-bentuk balok apa yang kamu ketahui?"

P1 : "Lingakaran, bintang, kotak"

B : "Bagaimana cara membedakan bentuk benda tersebut?"

P1 : "Kalau bintang lancip bu, kakinya banyak. Kalau kotak seperti

jendela itu loh bu"

B : "Coba deh, kaki bintang biasanya ada bearapa ya?"

(Menggambarkan bentuk bintang)

P1 : (Menghitung) "Ada lima" (Sambil tersenyum)

B : "Menurutmu seperti apa bentuk lingkaran?"

P1 : "Seperti ban mobil bu bisa nggelinding bu aku juga punya gelang

ini bentuknya bulat bu" (sambil menunjukkan lengan kirinya)

B : "Iya, di LKA tadi kamu membuat garisnya berapa kali?"

P1 : (Mulai menghitung LKA yang telah dikerjakan) "Lima belas bu"
B : "Tadi membuat ban mobilnya garisnya lurus apa melengkung?"
P1 : "Melengkung, nanti kalau nggak melengkung mobilnya ngga bisa

jalan bu"

B : "Pinter, terimakasi ya, oke sekarang boleh bermain lagi"

Inisial : P1 Informan 2

Usia : 5 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 2, 05/01/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 2. P1. 1	Pertanyaan: Bentuk-bentuk balok apa yang kamu ketahui? Jawaban: Lingakaran, bintang, kotak	Anak mengetahui beberapa jenis balok	W. 2. P1.	Bentuk-bentuk balok yang diketahui anak
W. 2. P1. 2	Pertanyaan: Bagaimana cara membedakan bentuk benda tersebut? Jawaban: Kalau bintang lancip bu, kakinya banyak. Kalau kotak seperti jendela itu loh bu	Mendeskripsikan bentuk-bentik yang anak ketahui	W. 2. P1.	Mendeskripsikan bentuk balok
W. 2. P1. 3	Pertanyaan: Coba deh, kaki bintang biasanya ada berapa ya? Jawaban: Ada lima	Menyebutkan angka	W. 2. P1.	Menyebutkan jumlah benda
W. 2. P1. 4	Pertanyaan: Menurutmu seperti apa bentuk lingkaran? Jawaban: Seperti ban mobil bu bisa nggelinding, bu aku juga punya gelang ini bentuknya bulat bu	Membedakan bentuk Membandingkan benda disekitarnya	W. 2. P1. 4a W. 2. P1 4b	Pemahaman konsep benda
W. 2.	Pertanyaan:	Menghitung	W. 2. P1.	Menggunakan

P1. 5	di LKA tadi kamu	banyaknya angka	5	benda sebagai
	membuat garisnya	pada LKA		alat bantu hitung
	berapa kali			
	Jawaban:			
	Lima belas bu			
	<b>Pertanyaan:</b> Tadi membuat ban			
W. 2. P1. 6	Tadi membuat ban mobilnya garisnya lurus apa melengkung?  Jawaban: Melengkung, nanti kalau nggak melengkung mobilnya ngga bisa jalan bu	Mengamati benda yang ada disekitarnya	W. 2. P1.	Pemahaman konsep benda

#### VERBATIM

## WAWANCARA III

Inisial : L3

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : Selasa/ 05 Januari 2021

Waktu/Tempat : 10.00 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan I dari Peserta didik Jenis Kegiatan : Menarik Garis Sesuai dengan Urutan Angka pada LKA

Keterangan : B (Peneliti), I3 (Informan 3 = L3)

Kode Wawancara : Wawancara 3, 05/01/21

B : "Tadi sama buguru belajar apa?"

L3 : "Belajar kendaraan"

B : "Kendaraan apa yang kamu ketahui?"

L3 : "Pesawat, kapal, mobil, truk"

B : "Bagaimana bentuk roda mobil?"

L3 : (Terdiam dan berpikir)

B : "Sama seperti pentol mas, bentuknya apa ya?"

L3 : (Tersenyum)

B : "Awal namanya "Bu""

L3: "Bunder"

B : "Iya bunder, kalau bahasa indonesianya bu..lat, apa mas?"

L3: "Bulat"

B : "Coba dilihat bukunya tadi, bentuk roda mobilnya apa sudah bulat ya?"

L3 : "(Sambil malu-malu menggeleng ragu)"

B : "Yasudah, tidak apa-apa. Besok-besok jangan terbuuru-buru ya jika mengerjakan. Buat dulu bentuk bulat yang bagus, baru diwarnai, oke?. Kalau roda berapa jumlah roda mobil?"

L3 : "Iya bu. Em..pat"

B : "Pinter, terimakasih ya"

Inisial : L3 Informan 3

Usia : 5 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 3, 05/01/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 3. L3. 1	Pertanyaan: Tadi sama buguru belajar apa? Jawaban: Belajar kendaraan	Memahani pembelajaran yang telah dilakukan	W. 3. L3.	Pemahaman tema pembelajaran
W. 3. L3. 2	Pertanyaan: Kendaraan apa yang kamu ketahui? Jawaban: Pesawat, kapal, mobil, truk	Anak mengetahui beberapa jenis kendaraan	W. 3. L3.	Menyebutkan nama benda
W. 3. L3. 3	Pertanyaan: Bagaimana bentuk jendela mobil? Jawaban:	Anak belum memahami bentuk benda	W. 3. L3.	Mendeskripsikan bentuk benda
W. 3. L3. 4	Pertanyaan: Sama seperti jendela rumah mas, bentuknya apa? Awal namanya "Ko"  Jawaban: "-" Kotak	Anak memerlukan bantuan dalam menjawab pertanyaan	W. 3. L3.	Mendeskripsikan bentuk benda
W. 3. L3. 5	Pertanyaan: Menurutmu seperti apa bentuk lingkaran? Jawaban: Bundar bu kayak ban mobil	Membandingkan benda disekitarnya	W. 3. L3.	Bentuk-bentuk balok yang diketahui anak
W. 3. L3. 6	Pertanyaan: Coba dilihat bukunya tadi, bentuk roda	Anak belum mampu membuat garis lengkung	W. 3. L3.	Pahaman konsep benda

	mobilnya apa sudah lingkaran ya? <b>Jawaban:</b>			
	Iya bu, tapi penyok			
W. 3. L3. 7	Pertanyaan: Yasudah, tidak apaapa. Besok-besok jangan terbuuru-buru ya jika mengerjakan. Buat dulu lingkaran yang bagus, baru diwarnai, oke?. Kalau roda berapa jumlah roda mobil?  Jawaban: Iya bu. Empat	Menyebutkan angka	W. 3. L3.	Menyebutkan jumlah benda

#### VERBATIM

## WAWANCARA IV

Inisial : L4

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : Kamis/ 07 Januari 2021

Waktu/Tempat : 09.00 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan II dari Peserta didik Jenis Kegiatan : Membuat Menara Balok dan Menghitung Hasil Susunan

Keterangan : B (Peneliti), I4 (Informan 4 = L4)

Kode Wawancara : Wawancara 4, 07/01/21

B : "Kegiatan apa yang kamu lakukan dengan ibu guru tadi?"

L4 : "Membuat menara bu"
B : "Menaranya dari apa?"
L4 : "Dari balok kayu"

B : "Berapa jumlah balok yang dapat kamu susun?"

L4 : "33 bu"

B : "Bagaimana caranya agar bisa membuat balok tinggi dan banyak

seperti itu?"

L4 : "Menyusunnya hati-hati biar tidak menyenggol yang lain,

baloknya juga kata buguru ditidurkan saja"

B : "Jadi tadi kamu tadi hati-hati ya cara menyusunnya. Kenapa kata

buguru baloknya ditidurkan saja?"

L4 : "Iya. Biar menaranya ga gampang ambruk"

Inisial : L4 Informan 4

Usia : 6 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 4, 07/01/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 4. L4. 1	Pertanyaan: Kegiatan apa yang kamu lakukan dengan ibu guru tadi? Jawaban: Membuat menara bu	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 4. L3. 1	Pemahaman tema pembelajaran
W. 4. L4. 2	Pertanyaan: Menaranya dari apa? Jawaban: Dari balok kayu	Mengenali jenis benda	W. 4. L4. 2	Belajar melalui benda
W. 4. L4. 3	Pertanyaan: Berapa jumlah balok yang dapat kamu susun? Jawaban: 33 bu	Berhasil menghitung mengetahui jumlah balok	W. 4. L4. 3	Menggunakan benda sebagai alat bantu hitung
W. 4. L4. 4	Pertanyaan: Bagaimana caranya agar bisa membuat balok tinggi dan banyak seperti itu? Jawaban: Menyusunnya hati-hati bu biar tidak menyenggol yang lain, baloknya juga kata buguru ditidurkan saja	Menerapkan sikap hati- hati Menerapkan instruksi guru	W. 4. L4. 4	Aktif menggunakan motoric
W. 4. L4. 5	Pertanyaan: Jadi tadi kamu tadi hati-hati ya cara menyusunnya. Kenapa kata buguru baloknya ditidurkan saja? Jawaban: Iya. Biar menaranya ga gampang ambruk	Mampu memahami aturan bermain dengan baik	W. 4. L4. 5	Konsep permainan

## VERBATIM

## WAWANCARA V

Inisial : P2

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Perempuan

Hari/Tanggal : Kamis/ 14 Januari 2021

Waktu/Tempat : 09.55 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan III dari Peserta didik

Jenis Kegiatan : Menebali dan Menirukan angka Keterangan : B (Peneliti), I5 (Informan 5 = P2)

Kode Wawancara : Wawancara 5, 14/01/21

B : "Gambar apa yang ada pada buku?"

P2 : "Gambar truk barang"

B : "Bagaimana bentuk belakang truk?"

P2 : "Kotak"

B : "Apakah kamu bisa menggambar bentuk kotak yang ada di belakang truk?"

P2 : "Bisa bu" (sambil menunjukkan hasil LKA)

B : "Angka berapakah ini?" (Peneliti menunjuk angka 13 yang kurang jelas)

P2 : (Menghitung angka dari awal)"13"

B : "Bentuk angka berapakah yang hampir mirip dengan benda yang ada disini?"

P2 : (Mengamati sekelilingnya)

B : "Coba deh, kalau bolpennya buguru ditambah uang koin bentuknya jadi seperti angka berapa ya?"

P2 : "Seperti angka 10 bu. Bu, bu, jamnyakan juga kayak enol ya bu?"

B : "Pinter. Benar sekali, karena jamnya berbentuk apa mbak?"

P2 : "Bulat"

Inisial : P2 Informan 5

Usia : 6 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 5, 14/01/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 5. P2. 1	Pertanyaan: Gambar apa yang ada pada buku? Jawaban: Gambar truk barang	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 5. P2.	Pemahaman tema pembelajaran
W. 5. P2. 2	Pertanyaan: Bagaimana bentuk belakang truk? Jawaban: Kotak	Mampu menyebutkan bentuk benda	W. 5. P2.	Pemahaman bentuk
W. 5. P2. 3	Pertanyaan: Apakah kamu bisa menggambar bentuk kotak yang ada di belakang truk? Jawaban: Bisa bu	Mampu membuat garis sesuai bentuk benda	W. 5. P2.	Kemampuan menggambar
W. 5. P2. 4	Pertanyaan: Angka berapakah ini? Jawaban: 13	Anak mampu menebali dan menirukan angka	W. 5. P2. 4	Visualisasi bentuk angka
W. 5. P2. 5	Pertanyaan: Bentuk angka berapakah yang hampir mirip dengan benda yang ada disini? Jawaban: -	Anak memerlukan stimulus untuk memahami pertanyaan	W. 5. P2. 5	Penggambaran bentuk angka
W. 5. P2. 6	Pertanyaan: Coba deh, kalau bolpennya buguru ditambah uang koin	Mampu menggambarkan bentuk 1 dan 0	W. 5. P2. 6a	Penggambaran bentuk angka

	bentuknya jadi seperti	Mampu	W. 5. P2.	
	angka berapa ya?	menyebutkan benda	6b	
	Jawaban:	lain		
	Seperti angka 10 bu.			
	Bu, bu, jamnyakan juga			
	kayak enol ya bu?			
	Pertanyaan:			
W. 5. P2. 7	Pinter. Benar sekali,	Mampu menyebutkan bentuk angka 0	W. 5. P2.	Pemahaman konsep agka
	karena jamnya			
	berbentuk apa mbak?			
	Jawaban:			
	Bulat			

## **VERBATIM**

## WAWANCARA VI

Inisial : L2

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : Kamis/ 14 Januari 2021

Waktu/Tempat : 10.15 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan III dari Peserta didik

Jenis Kegiatan : Menebali dan Menirukan Angka Keterangan : B (Peneliti), I6 (Informan 6 = L2)

Kode Wawancara : Wawancara 6, 14/01/21

B : "Gambar apa yang ada pada buku?"

L2 : "Gambar truk barang"

B : "Bagaimana bentuk belakang truk?"

L2 : "Kotak"

B : "Apakah kamu bisa menggambar bentuk kotak yang ada di belakang

truk?"

L2 : "Bisa bu" (sambil menunjukkan hasil LKA)

B : "Angka berapakah ini?" (Peneliti menunjuk angka 9 yang kurang

terbalik)

L2 : (Menghitung angka dari awal)"9 bu"

B : "Apakah benar ini angka 9?. Coba dilihat angka 19 yang kamu

tebali, bentuk angka sembilannya sama apa tidak?"

L2 : (Mengamati angka 19 yang ada di LKA)"Tidak"

B : "Coba dibenahi dulu ya"

L2 : (Membenahi tulisan) "Begini bu?"

B : "Betul sekali, jangan sampai terbalik lagi ya?. Kalau angka yang

mirip dengan benda di sekitar ini sini ada apa tidak ya?"

L2 : (Tersenyum)

B : "Coba deh, kalau bentuk bolpennya buguru seperti angka berapa

ya?"

L2 : "Satu"

Inisial : L2 Informan 6

Usia : 5 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 6, 14/01/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 6. L2. 1	Pertanyaan: Gambar apa yang ada pada buku? Jawaban: Gambar truk barang	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 6. L2.	Pemahaman tema pembelajaran
W. 6. L2. 2	Pertanyaan: Bagaimana bentuk belakang truk? Jawaban: Kotak	Mampu menyebutkan bentuk benda	W. 6. L2. 2	Pemahaman bentuk
W. 6. L2. 3	Pertanyaan: Apakah kamu bisa menggambar bentuk kotak yang ada di belakang truk? Jawaban: Bisa bu	Mampu membuat garis sesuai bentuk benda	W. 6. L2.	Kemampuan menggambar
W. 6. L2. 4	Pertanyaan: Angka berapakah ini? Jawaban: 9 bu	Anak mampu menebali dan belum mampu menirukan angka	W. 6. L2.	Visualisasi bentuk angka
W. 6. L2. 5	Pertanyaan: Apakah benar ini angka 9?. Coba dilihat angka 19 yang kamu tebali, bentuk angka sembilannya sama apa tidak? Jawaban: Tidak	Anak memerlukan stimulus untuk menirukan angka	W. 6. L2. 5	Penggambaran bentuk angka
W. 6. L2. 6	Pertanyaan: Coba dibenahi dulu ya	-	W. 6. L2.	-

	Jawaban: (Membenahi tulisan) Begimi bu?			
W. 6. L2. 7	Pertanyaan: Betul sekali, jangan sampai terbalik lagi ya?. Kalau angka yang mirip dengan benda di sekitar ini sini ada apa tidak ya?  Jawaban: -	Anak memerlukan stimulus untuk menirukan angka	W. 6. L2. 7	Penggambaran bentuk angka
W. 6. L2. 8	Pertanyaan: Coba deh, kalau bentuk bolpennya buguru seperti angka berapa ya? Jawaban: Satu	Mampu menyebutkan bentuk angka 1	W. 6. L2. 8	Pemahaman konsep agka

### WAWANCARA VII

Inisial : L1

Sebagai : Peserta Didik

Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : Senin/ 18 Januari 2021

Waktu/Tempat : 09.07 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan IV dari Peserta didik

Jenis Kegiatan : Mengurutkan Puzzle Angka 1-20

Keterangan : B (Peneliti), I7 (Informan 7 = L1)

Kode Wawancara : Wawancara 7, 18/01/21

B : "Kegiatan bermain apa yang telah kamu lakukan dengan ibu guru?"

L1 : "Tadi saya menyusun puzzle bu"

B : "Apakah kamu senang bermain hari ini?"
L1 : "Iya, soalnnya saya bisa mengerjakan"

B : "Di potongan puzzle ini mana sisi yang halus? Di angka apa huruf?.

Coba dipegang" (Sambil memberikan potongan puzzle)

P2 : "Yang ini bu, yang ada nomer duanya"
B : "Berarti yang baliknya kasar atau halus?"

P2 : "Kasar bu"

B : "Menurutmu seperti apa bentuk angka 8?"

L1 : "Seperti telur bertingkat"
B : "Darimana kamu tahu itu?"

L1 : "Ada lagunya bu"

B : "Coba nyanyikan lagu tersebut"

L1 :

### "LAGU BENTUK-BENTUK ANGKA"

Enol itu enol, seperti bola pimpong Satu itu satu, seperti jarum dan paku Dua itu dua, seperti bebek mandi di kali Tiga itu tiga, seperti burung terbang di langit Angka empat, kursi dilipat
Angka lima, pak gendut pakai topi
Angka enam, seperti pancing ikan
Angka tujuh, cangkul pak tani
Angka delapan, telur bertingkat
Angka sembilan, tongkat kakekku
Angka sepuluh, seperti jatum dan pentol

B : "Wah pinter, hafal dengan lancar. Terimakasih ya"

### ANALISIS DATA KUALITATIF WAWANCARA (KODING DATA)

Inisial : L1 Informan 7

Usia : 6 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 7, 18/01/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 7. L1. 1	Pertanyaan: Kegiatan bermain apa yang telah kamu lakukan dengan ibu guru? Jawaban: Tadi saya menyusun puzzle bu	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 7. L1. 1	Pemahama n tema pembelajar an
W. 7. L1. 2	Pertanyaan: Apakah kamu senang bermain hari ini? Jawaban: Iya, soalnnya saya bisa mengerjakan	Mampu mengurutkan angka dengan cepat dan tepat	W. 7. L1. 2	Mengurutk an angka
W. 7. L1. 3	Pertanyaan: Di potongan puzzle ini mana sisi yang halus? Di angka apa huruf?. Coba dipegang Jawaban: Yang ini bu, yang ada nomer duanya	Memahami sisi halus pada benda	W. 7. L1. 3	Konsep halus pada benda
W. 7.	Pertanyaan:	Memahami sisi	W. 7.	Konsep

L1. 4	Berarti yang baliknya kasar atau halus?  Jawaban: Kasar bu	kasar ppada benda	L1. 4	kasar pada benda
W. 7. L1. 5	Pertanyaan: Menurutmu seperti apa bentuk angka 8? Jawaban: Seperti telur bertingkat	Mampu menggambar- kan bentuk angka 8	W. 7. L1. 5	Penggamba ran bentuk angka
W. 7. L1. 6	Pertanyaan: Darimana kamu tahu itu? Jawaban: Ada lagunya bu	Mengetahui lagu bentuk- bentuk angka dari guru	W. 7. L1. 6	Hasil menyimak guru
W. 7. L1. 7	Pertanyaan: Coba nyanyikan lagu tersebut Jawaban:  "LAGU BENTUK-BENTUK ANGKA" Enol itu enol, seperti bola pimpong Satu itu satu, seperti jarum dan paku Dua itu dua, seperti bebek mandi di kali Tiga itu tiga, seperti burung terbang di langit Angka empat, kursi dilipat Angka lima, pak gendut pakai topi Angka enam, seperti pancing ikan Angka tujuh, cangkul pak tani Angka delapan, telur bertingkat Angka sembilan, tongkat kakekku Angka sepuluh, seperti jarum dan pentol	Hafal lagu bentuk-bentuk angka	W. 7. L1. 7	Hasil menyimak guru

#### WAWANCARA VIII

Inisial : L1

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : Senin/ 25 Januari 2021

Waktu/Tempat : 09.06 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan V dari Peserta didik

Jenis Kegiatan : Mengerjakan LKA Berhitung Sederhana

Keterangan : B (Peneliti), I8 (Informan 8 = L1)

Kode Wawancara : Wawancara 8, 25/01/21

B : "Apakah kamu dapat menyelesaikan tugas hari ini?"

L1 : "Iya"

B : "Gambar apa yang kamu ketahui di sini?" (Memberikan LKA)

L1 : "Kapal laut bu"

B : "Nama salah satu kapal ini apa ya? Coba ingat apa tidak tadi kata

buguru?

L1 : "Ini kapal selam" (Menunjuk gambar kapal selan pada LKA)

B : "Berapakah jumlah kapal selam yang ada di gambar?"

L1 : (sambil menghitung kembali LKA)"Tujuh bu"

B : "Lalu berapa jumlah kapal selam yang ada di sampingnya?"

L1 : "Lima"

B : "Jadi angka berapa yang kamu tulis di hasil penjumlahannya?"

L1 : "Dua belas"

Inisial : L1 Informan 8

Usia : 6 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 8, 25/01/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 8. L1. 1	Pertanyaan: Apakah kamu dapat menyelesaikan tugas hari ini? Jawaban: Iya	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 8. L1. 1	Pemahaman tema pembelajaran
W. 8. L1. 2	Pertanyaan: Gambar apa yang kamu ketahui di sini? Jawaban: Kapal laut bu	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 8. L1. 2	Pemahaman tema pembelajaran
W. 8. L1. 3	Pertanyaan: Nama salah satu kapal ini apa ya? Coba ingat apa tidak tadi kata buguru? Jawaban: Ini kapal selam	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 8. L1. 3	Pemahaman tema pembelajaran
W. 8. L1. 4	Pertanyaan: Berapakah jumlah kapal selam yang ada di gambar? Jawaban: Tujuh bu	Mampu membilang hingga angka 7	W. 8. L1. 4	Membilang
W. 8. L1. 5	Pertanyaan: Lalu berapa jumlah kapal selam yang ada di sampingnya? Jawaban: Lima	Mampu membilang hingga angka 5	W. 8. L1. 5	Membilang
W. 8. L1. 6	Pertanyaan: Jadi angka berapa yang kamu tulis di hasil penjumlahannya? Jawaban: Dua belas	Mampu mengoperasikan hitungan sedarhana	W. 8. L1. 6	Mengaplikasi kan lambang bilangan

### WAWANCARA IX

Inisial : P1

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Perempuan

Hari/Tanggal : Senin/ 25 Januari 2021

Waktu/Tempat : 09.31 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan V dari Peserta didik

Jenis Kegiatan : Mengerjakan LKA Berhitung Sederhana

Keterangan : B (Peneliti), I9 (Informan 9 = P1)

Kode Wawancara : Wawancara 9, 25/01/21

B : "Apakah kamu dapat menyelesaikan tugas hari ini?"

P1 : "Bisa"

B : "Berapakah jumlah kapal layar yang ada di gambar?"

P1 : (sambil menghitung kembali LKA)"Sembilan"

B : "Apakah benar itu angka sembilan?"

P1 : "Iya"

B : "Coba diteliti lagi?" (Menunjukkan angka sembilan pada gambar

lain) "Apakah bentuknya sama"

P1 : "Berbeda bu"

B : "Iya, coba ditirukan yang benar ya?"

P1 : "Iya" (Mulai membenahi)

B : "Gambar kapal layar yang ada disampingnya ada berapa?"

P1 : "Lima"

B : "Benar, kalau di tambahkan sembilan di tambah lima jadi berapa?"

P1 : (Menghitung gambar) "Empat belas"

Inisial : P1 Informan 9

Usia : 5 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 9, 25/01/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 9. P1. 1	Pertanyaan: Apakah kamu dapat menyelesaikan tugas hari ini? Jawaban: Bisa	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 9. P1. 1	Pemahaman tema pembelajaran
W. 9. P1. 2	Pertanyaan: Berapakah jumlah kapal layar yang ada di gambar? Jawaban: Sembilan	Mampu membilang hingga angka 9	W. 9. P1. 2	Membilang
W. 9. P1. 3	Pertanyaan: Apakah benar itu angka Sembilan? Jawaban: Iya	Belum mampu mengetahui bentuk angka 9	W. 9. P1. 3	Kemampuan mengenali bentuk angka
W. 9. P1. 4	Pertanyaan: Coba diteliti lagi. pakah bentuknya sama? Jawaban: Berbeda bu	Mampu mengetahui perbedaan bentuk angka dengan bantuan guru	W. 9. P1. 4	Kemampuan mengenali bentuk angka
W. 9. P1. 5	Pertanyaan: Iya, coba ditirukan yang benar ya? Jawaban: Iya	Mampu menirukan bentuk angka	W. 9. P1. 5	Kemampuan mengenali bentuk angka
W. 9. P1. 6	Pertanyaan: Gambar kapal layar yang ada disampingnya ada berapa? Jawaban: Lima	Mampu membilang hingga angka 5	W. 9. P1. 5	Membilang

W. 9. P1. 7	Pertanyaan: Benar, kalau di tambahkan sembilan di tambah lima jadi berapa? Jawaban: Empat belas	Mampu berhitung sederhana hingga angka 14	W. 9. P1. 5	Operasi hitung sederhana
----------------	---	---	----------------	-----------------------------

### WAWANCARA X

Inisial : P3

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Perempuan

Hari/Tanggal : Senin/ 25 Januari 2021

Waktu/Tempat : 10.13 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan V dari Peserta didik

Jenis Kegiatan : Mengerjakan LKA Berhitung Sederhana Keterangan : B (Peneliti), I10 (Informan 10 = P3)

Kode Wawancara : Wawancara 10, 25/01/21

B : "Apakah kamu dapat menyelesaikan tugas hari ini?"

P3 : "Iya"

B : "Berapakah jumlah kapal selam yang ada di gambar?"

P3 : (sambil menghitung kembali LKA)"Tujuh bu"
B : "Angka berapa yang kamu tulis dibawahnya?"

P3 : "Tujuh bu"

B : "Coba dibenarkan dulu angka tujuhnya."

P3 : (Membenahi)

B : "Lalu berapa jumlah kapal selam yang ada di sampingnya?"

P3 : "Lima"

B : "Jadi angka berapa yang kamu tulis di hasil penjumlahannya?"

P3 : "Lima belas"

B : "Coba hitung kembali jumlah Semua kapal selam"

P3 : "Dua belas?"

B : "Dibenarkan lagi ya hasilnya, bagaimana bentuk angka dua belas?"

P3 : (Memandangi LKA) "Bagaimana bu tulisannya"

B : (Membantu menulis angka 2)

Inisial : P3 Informan 10

Usia : 5 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 10, 25/01/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 10. P3. 1	Pertanyaan: Apakah kamu dapat menyelesaikan tugas hari ini? Jawaban: Iya	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 10. P3. 1	Pemahaman tema pembelajaran
W. 10. P3. 2	Pertanyaan: Berapakah jumlah kapal selam yang ada di gambar? Jawaban: Tujuh bu	Mampu membilang hingga angka 7	W. 10. P3. 2	Membilang
W. 10. P3. 3	Pertanyaan: Angka berapa yang kamu tulis dibawahnya? Jawaban: Tujuh bu	Belum mampu mengetahui bentuk angka 7	W. 10. P3. 3	Kemampuan mengenali bentuk angka
W. 10. P3. 4	Pertanyaan: Coba dibenarkan dulu angka tujuhnya? Jawaban:	Perlu bantuan untuk membentuk angka 7	W. 10. P3. 4	Kemampuan mengenali bentuk angka
W. 10. P3. 5	Pertanyaan: Lalu berapa jumlah kapal selam yang ada di sampingnya? Jawaban: Lima	Mampu membilang hingga angka 5	W. 10. P3. 5	Membilang
W. 10. P3. 6	Pertanyaan: Jadi angka berapa yang kamu tulis di hasil penjumlahannya?	Belum mampu mengoperasikan hitungan sederhana	W. 10. P3. 6	Operasi hitung sederhana

	Jawaban: Lima belas			
W. 10. P3. 7	Pertanyaan: Coba hitung kembali jumlah Semua kapal selam? Jawaban: Dua belas	Mampu berhitung sederhana dengan bantuan guru	W. 10. P3. 7	Operasi hitung sederhana
W. 11. P3. 8	Pertanyaan: Dibenarkan lagi ya hasilnya, bagaimana bentuk angka dua belas? Jawaban: Bagaimana bu tulisannya	Menyimbolkan dengan bantuan guru	W. 11. P3. 8	Simbol angka

#### WAWANCARA XI

Inisial : P2

Sebagai : Peserta Didik

Jenis Kelamin : Perempuan

Hari/Tanggal : Kamis/ 04 Februari 2021

Waktu/Tempat : 09.55 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan VI dari Peserta didik

Jenis Kegiatan : Mengelompokkan dan Menjumlahkan Balok

Keterangan : B (Peneliti), I11 (Informan 111 = P2)

Kode Wawancara : Wawancara 11, 04/02/21

B : "Tadi bermain apa dengan ibu guru?"

P2 : "Bermain menghitung balok"

B : "Apa warna balok yang kamu mainkan?"

P2 : "Putih dan merah"

B : "Berapa jumlah balok warna Putih?"

P2 : "Lima"

B : "Kalau balok yang warna merah?"

P2 : "Empat"

B : "Lalu berapa jumlah seluruh balok? Lima di tambah empat?"

P2 : (Menghitung dengan jari)"Sembilan bu"

B : "Iya, Jawabannya benar sembilan. Coba kalau angka sembilan di

tambah semua balok jadi berapa?"

P2 : "Delapan belas"

Inisial : P2 Informan 111

Usia : 6 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 111, 04/02/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 11. P2. 1	Pertanyaan: Tadi bermain apa dengan ibu guru? Jawaban: Bermain menghitung balok	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 11. P2. 1	Pemahaman tema pembelajaran
W. 11. P2. 2	Pertanyaan: Apa warna balok yang kamu mainkan? Jawaban: Putih dan merah	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 11. P2. 2	Pemahaman tema pembelajaran
W. 11. P2. 3	Pertanyaan: Berapa jumlah balok warna Putih? Jawaban: Lima	Mampu membilang hingga angka 5	W. 11. P2. 3	Membilang
W. 11. P2. 4	Pertanyaan: Kalau balok yang warna merah? Jawaban: Empat	Mampu membilang hingga angka 4	W. 11. P2. 4	Membilang
W. 11. P2. 5	Pertanyaan: Lalu berapa jumlah seluruh balok? Lima di tambah empat? Jawaban: Sembilan bu	Mampu mengoperasikan hitungan sederhana	W. 11. P2. 5	Operasi hitung sederhana
W. 11. P2. 6	Pertanyaan: Iya, Jawabannya benar sembilan. Coba kalau angka sembilan di tambah semua balok jadi berapa? Jawaban: Delapan belas	Mampu mengoperasikan hitungan sederhana	W. 11. P2. 6	Operasi hitung sederhana

### WAWANCARA XII

Inisial : L3

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Laki-Laki

Hari/Tanggal : Kamis/ 04 Februari 2021

Waktu/Tempat : 09.08 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan VI dari Peserta didik

Jenis Kegiatan : Mengelompokkan dan Menjumlahkan Balok

Keterangan : B (Peneliti), I12 (Informan I12 = L3)

Kode Wawancara : Wawancara I12, 04/02/21

B : "Tadi bermain apa dengan ibu guru?"

L3 : "Bermain balok"

B : "Apa warna balok yang kamu mainkan?"

L3 : "Kuning dan Hijau"

B : "Berapa jumlah balok warna kuning?"

L3 : "Tujuh"

B : "Kalau balok yang warna hijau?"

L3 : "Empat"

B : "Lalu berapa jumlah seluruh balok? Tujuh di tambah empat?"

L3 : (Menghitung dengan jari)"Sepuluh"

B : "Coba kita hitung lagi ya?. Tujuh dimulut, empat di jari. Tujuh,

delapan, sembilan, sepuluh, sebe...?"

L3 : "Sebelas"

B : "Iya bener sekali, sebelas. Coba kalau sebelas ditambah tiga?"
L3 : "(Menghitung dengan cara yang diajarkan) Empat belas"

B : "Iya benar sekali, terimakasih"

Inisial : L3 Informan I12

Usia : 5 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara I12, 04/02/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 12. L3. 1	Pertanyaan: Tadi bermain apa dengan ibu guru? Jawaban: Bermain balok	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 12. L3. 1	Pemahaman tema pembelajaran
W. 12. L3. 2	Pertanyaan: Apa warna balok yang kamu mainkan? Jawaban: Kuning dan Hijau	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 12. L3. 2	Pemahaman tema pembelajaran
W. 12. L3. 3	Pertanyaan: Berapa jumlah balok warna kuning? Jawaban: Tujuh	Mampu membilang hingga angka 5	W. 12. L3. 3	Membilang
W. 12. L3. 4	Pertanyaan: Kalau balok yang warna hijau? Jawaban: Empat	Mampu membilang hingga angka 4	W. 12. L3. 4	Membilang
W. 12. L3. 5	Pertanyaan: Lalu berapa jumlah seluruh balok? Tujuh di tambah empat? Jawaban: Sepuluh	Belum mampu mengoperasikan hitungan sederhana	W. 12. L3. 5	Operasi hitung sederhana
W. 12. L3. 6	Pertanyaan: Coba kita hitung lagi ya?. Tujuh dimulut, empat di jari. Tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, sebe?	Memerlukan bantuan untuk mengoperasikan hitungan sederhana	W. 12. L3. 6	Operasi hitung sederhana

	Jawaban: Sebelas			
W. 12. L3. 6	Pertanyaan: Iya bener sekali, sebelas. Coba kalau sebelas ditambah tiga?" Jawaban: Empat belas	Mampu mengoperasikan hitungan sederhana	W. 12. L3. 7	Operasi hitung sederhana

#### WAWANCARA XIII

Inisial : L2

Sebagai : Peserta Didik Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : Kamis/ 04 Februari 2021

Waktu/Tempat : 10.28 / Halaman Musholla Miftachussalam

Tujuan : Penggalian Data Penelitian Kegiatan VI dari Peserta didik

Jenis Kegiatan : Mengelompokkan dan Menjumlahkan Balok

Keterangan : B (Peneliti), I13 (Informan 13 = L2)

Kode Wawancara : Wawancara 13, 04/02/21

B : "Tadi bermain apa dengan ibu guru?"

L2 : "Bermain balok"

B : "Baloknya diapakan ya tadi?"

L2 : "Dihitung bu"

B : "Apa warna balok yang kamu dapatkan?"

L2 : "Hijau dan Kuning"

B : "Berapa jumlah balok warna Hijau?"

L2 : "Lupa bu"

B : (Melihatkan foto balok yang ia kerjakan) "Ini tadi, coba ada berapa balok

warna hijau?"

L2 : "Enam"

B : "Lalu berapa jumlah balok warna kuning?"

L2 : "Tujuh"

B : "Coba sekarang berapa jumlah semua balok?"

L2 : (Menghitung gambar balok dilayar)"Dua belas"

B : "Apa benar jumlahnya dua belas?"

L2 : (Menghitung kembali dengan bantuan guru) "Tiga belas"

B : (Menunjukkan Kartu Angka 19) "Iya, sekarang coba berapakah angka

yang ada digambar ini?"

L2 : "Enam belas"

B : "Yang bentuknya kayak tongkatnya kakek masak angka 16?"

L2 : "Berarti Sembilan Belas bu?"

B : "Benar, coba lebih hati-hati ya berhitungnya?"

L2 : "Iya"

Inisial : L2 Informan 13

Usia : 5 Tahun

Kode Wawancara : Wawancara 13, 04/02/21

Kode	Transkip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W. 13. L2. 1	Pertanyaan: Tadi bermain apa dengan ibu guru? Jawaban: Bermain balok	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 13. L2. 1	Pemahaman tema pembelajaran
W. 13. L2. 2	Pertanyaan: Baloknya diapakan ya tadi? Jawaban: Dihitung bu	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 13. L2. 2	Pemahaman tema pembelajaran
W. 13. L2. 3	Pertanyaan: Apa warna balok yang kamu dapatkan? Jawaban: Hijau dan Kuning	Memahami pembelajaran yang telah dilakukan	W. 13. L2. 3	Pemahaman tema pembelajaran
W. 13. L2. 4	Pertanyaan: Berapa jumlah balok warna Hijau? Jawaban: Lupa bu	Perlu bantuan dalam mendiskripskan benda	W. 13. L2. 4	Pemahaman tema pembelajaran
W. 13. L2. 5	Pertanyaan: Ini tadi, coba ada berapa balok warna hijau? Jawaban: Enam	Mampu membilang hingga angka 6	W. 13. L2. 5	Membilang
W. 13. L2. 6	Pertanyaan: Lalu berapa jumlah balok warna kuning? Jawaban: Tujuh	Mampu membilang hingga angka 7	W. 13. L2. 6	Membilang
W. 13. L2. 7	Pertanyaan: Coba sekarang berapa jumlah semua balok?	Belum mampu mengaplikasikan bilangan	W. 13. L2. 7	Mengaplikasikan lambing bilangan

	Jawaban: Dua belas			
W. 13. L2. 8	Pertanyaan: Apa benar jumlahnya dua belas? Jawaban: Tiga belas	Perlu bantuan dalam melakukan oprasi hitungan sederhana	W. 13. L2. 8	Oprasi hitungan sederhana
W. 13. L2. 9	Pertanyaan: Iya, sekarang coba berapakah angka yang ada digambar ini? Jawaban: Enam belas	Belum Mampu Mengenali lambang bilangan dengan baik	W. 13. L2. 9	Pengenalan bentuk angka
W. 13. L2. 10	Pertanyaan: Yang bentuknya kayak tongkatnya kakek masak angka 16?  Berarti Sembilan Belas bu	Perlu bantuan dalam mengenali lambang bilangan dengan baik	W. 13. L2. 10	Pengenalan bentuk angka

### Lampiran IV Pedoman Observasi

### LEMBAR VALIDASI

### **PEDOMAN OBSERVASI**

### PROFIL ENAKTIF, IKONIK, DAN SIMBOLIK ANAK USIA DINI

### DALAM BELAJAR BERHITUNG DENGAN METODE PERMAINAN

### Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah pernyataan dengan cermat.
- b. Berilah tanda ( $\sqrt{}$ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas kegiatan
- c. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian Nilai 1: Kurang, Nilai 3: Cukup, Nilai 5: Baik

Nama Peserta :
Semester/Bulan/Minggu ke :
Hari /Tanggal :

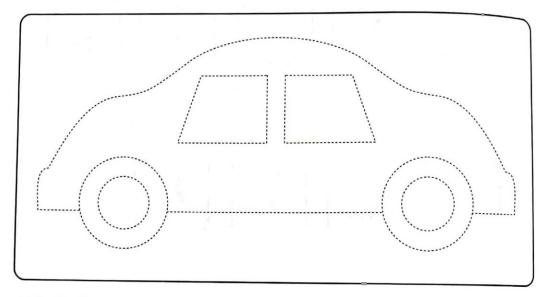
				Keterangan		
Tahapan	Indikator		Kegiatan Permainan Balok	1	2	3
			Mengamati benda yang diberikan oleh guru Anak mampu mengingat nama benda Anak mampu mendeskripsikan bentuk benda Anak mampu menyebutkan jumlah benda Anak mampu mengelompokka benda sesuai dengan bentuk benda Anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka Anak belajar dengan menyentuh benda secara			<b>V</b>
Tahap Enaktif	a.	Belajar Melalui Benda	1 0 0			<b>V</b>
			Anak mampu mendeskripsikan bentuk benda		√	
			1		√	
			_			<b>V</b>
				√		
	b.	Aktif Menggunaka n motorik	5 0			<b>V</b>

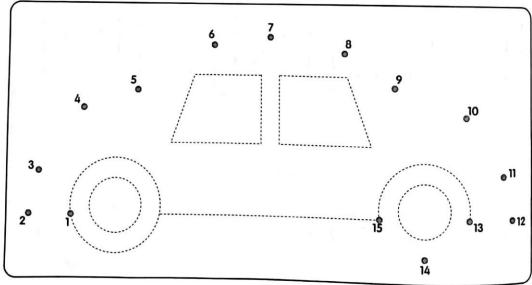
	halus Anak menggunakan benda sebagai alat bantu hitung			<b>V</b>	
			Anak mampu membuat garis pada urutan angka	V	
	c.	Aktif Menggunaka n motorik kasar	Anak mampu menyusun benda		$\sqrt{}$
			Anak mampu melakukan gerakan melompat sesuai jumlah instruksi guru		<b>√</b>
			Anak mampu menebali huruf		
	a.	Penggambara n	Anak mampu menebali gambar		$\sqrt{}$
			Anak mampu menggambar bentuk balok	$\sqrt{}$	
Tahap Ikonik			Anak mampu menuliskan bentuk angka sesuai dengan gambar pada lembar kerja anak	$\sqrt{}$	
	b.	Berdasarkan Penginderaan	Anak mampu mengenal konsep halus dan kasar pada balok	√	
			Anak bertanya pada guru jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas	$\sqrt{}$	
			Anak mampu mewarnai gambar		$\sqrt{}$
			Anak mampu mencocokkan jumlah benda	$\sqrt{}$	
			Anak dapat meniru bentuk angka dari hasil menyimak guru		√
Tahap Simbolik		a. Membilang	Anak mampu menyebutkan angka 1-20 dengan lancar		√
	a		Anak mampu melanjutkan angka 1-20 yang disebutkan oleh guru	√	
			Anak mampu mengurutkan angka 1-20 dengan benar	$\checkmark$	
	b. Dapat	Dapat mengaplikasi	Anak mampu menuliskan angka 1-20	$\checkmark$	
		kan lambang bilangan	Anak mampu menuliskan operasi hitung sederhana	√	

### Lampiran V Soal Tes

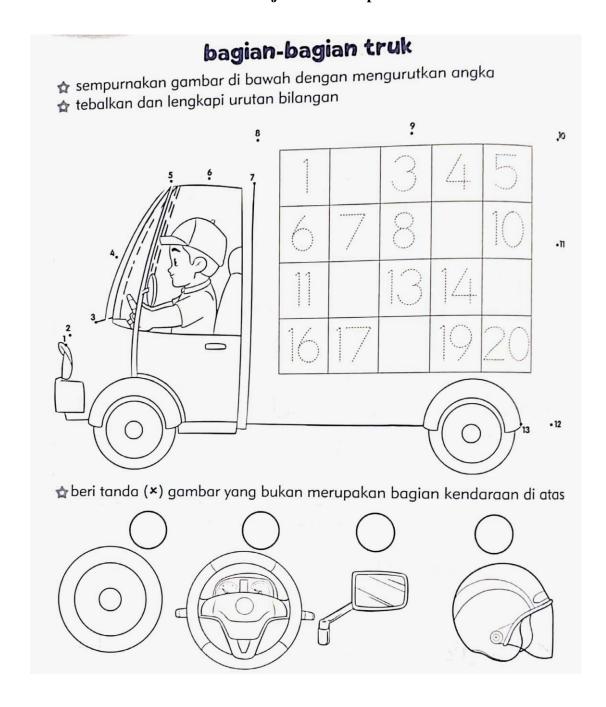
### Lembar Kerja Anak Tahap Enaktif

- 🛊 sempurnakan gambar di bawah ini dengan spidol
- 🛊 kemudian tirukan dengan menghubungkan titik-titik sesuai nomor
- ☆warnailah gambar agar lebih bagus

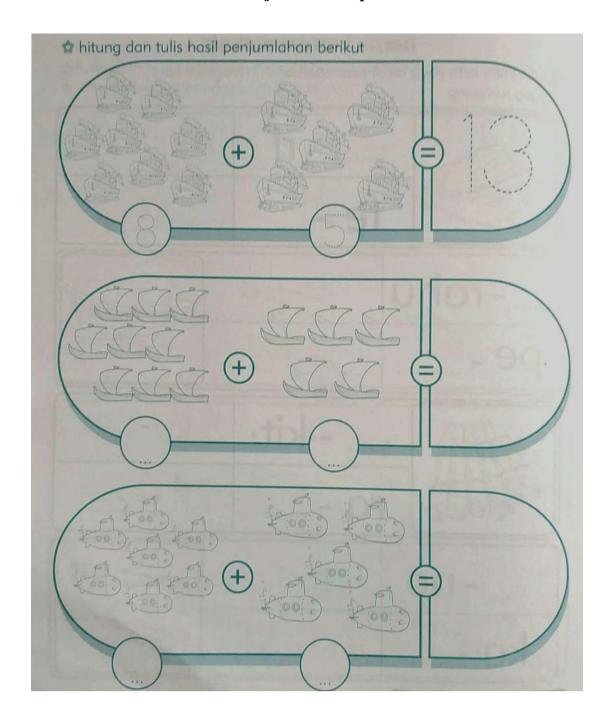




### Lembar Kerja Anak Tahap Ikonik



# Lembar Kerja Anak Tahap Simbolik



### Catatan Dokumentasi

Tempat : Musholla Miftachussalam

Pengamat : Brylliana Fidya Asa Karima

KODE	DOKUMENTASI	KETERANGAN
Catatan Dokumentasi 1 Kegiatan 1 LKA Enaktif (CD. 1, K. 1. LE)	OPPO ATK	Kegiatan dalam LKA menarik garis sesuai urutan nomor hingga membentuk gambar mobil
Catatan Dokumentasi 2 Kegiatan 2 Menara Balok (CD. 2, K. 2. MB)		Kegiatan menyusun balok menjadi menara dan menghitung balok yang tersusun
Catatan Dokumentasi 3 Kegiatan 3 LKA Ikonik (CD. 3, K. 3. LI)	bagian-bagian truk  pengurnakan gambar da bawah dengan mengurutkan angka petebahan dan hengkapi untan bilangan  1 2 3 4 5  16 7 8 9 10  11 2 13 14 15  16 17 18 19 20  peter tanda (*) gambar yang bukan merupakan bagian kendaraan di atas	Menebali dan menuliskan urutan angka pada kolom kosong
Catatan Dokumentasi 4 Kegiatan 4 Balok Puzzle		Bermain menyusun puzzle angka 1-20

(CD. 4, K. 4. BP) Catatan Dokumentasi 5 Kegiatan 5 Berhitung dan LKA Simbolik menulis permulaan (CD. 5, K. 5. LS) Mengelompokkan, Catatan Dokumentasi 6 menjumlahkan serta Kegiatan 6 mencocokkan balok Balok Angka dengan gambar angka yang benar (CD. 6, K. 6. BA)

Lampiran VI Dokumentasi Dokumentasi TK Tunas Bangsa Banyuwangi





Gambar TK Tunas Bangsa Banyuwangi



Area Bermain TK Tunas Bangsa



Kegiatan Pembelajaran Luring