

**MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI
MELALUI MEDIA DAKON PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
KELOMPOK B3 TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI**

SKRIPSI



Oleh:

Izzatul Firdaus

NIM. 200105110050

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

2024

**MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI
MELALUI MEDIA DAKON PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
KELOMPOKB3 TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Izzatul Firdaus

NIM. 200105110050



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

2024

ABSTRAK

Firdaus, Izzatul. 2024. *Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B3 Tk Muslimat Nu 2 Singosari*. Skripsi, program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Rikza Azharona Susanti, M.Pd

Literasi numerasi merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dikuasai anak dalam menghadapi kehidupan di abad 21, selain itu kemampuan literasi numerasi juga dapat menjadi bekal anak untuk menentukan keberhasilan di masa yang akan datang, namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi di kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari masih tergolong rendah. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan cara penggunaan media dakon untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dianalisis dengan menggunakan dua teknik yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dakon efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak, dalam upaya peningkatannya media dakon digunakan sebagai alat permainan yang diinovasikan ke dalam kegiatan yang bervariasi bagi anak seperti membandingkan banyak dan sedikit jumlah biji dakon menggunakan kartu smile, belajar konsep pengurangan dan penjumlahan dengan biji dakon sesuai jenis dan warna, membuat pola dari biji dakon, membuat bentuk geometri dari biji dakon, bermain konsep pengukuran dengan papan dakon, sehingga menarik perhatian anak. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun pada siklus I dan siklus II, persentase rata-rata peningkatan tersebut sebanyak 26% dimana pada siklus satu mendapatkan persentase rata-rata 61% meningkat menjadi 87% pada siklus II.

Kata Kunci : Literasi Numerasi, Media Dakon, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

Firdaus, Izzatul. 2024. *Increase Numeracy Literacy Through Dakon Media in Children Aged 5-6 Years in Group B3 of Kindergarten Muslimat Nu 2 Singosari*. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Rikza Azharona Susanti, M.Pd

Numeracy literacy is one of the basic skills that is important for children to master in facing life in the 21st century. Apart from that, numeracy literacy skills can also equip children to determine future success, but the facts on the ground show that numeracy literacy skills in the B3 Kindergarten group NU 2 Singosari Muslimat is still relatively low. Therefore, this research aims to describe how to use dakon media to improve the numeracy literacy skills of children aged 5-6 years. This research uses a classroom action research (PTK) design with two cycles, where each cycle consists of four stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. Data was analyzed using two techniques, namely quantitative and qualitative data analysis techniques. The results of the research show that the use of dakon media is effective in improving children's numeracy literacy skills. In an effort to improve this, dakon media is used as a game tool that is innovated into varied activities for children such as comparing the number of dakon seeds using smile cards, learning the concept of subtraction and adding dakon seeds according to type and color, making patterns from dakon seeds, making geometric shapes from dakon seeds, playing with the concept of measurement with a dakon board, so that it attracts children's attention. There was a significant increase in the numeracy literacy skills of children aged 5-6 years in cycle I and cycle II, the average percentage increase was 26%, where in cycle one the average percentage was 61%, increasing to 87% in cycle II

Keywords : Numeracy Literacy, Dakon Media, Classroom Action Research

المخلص

الفردوس، عزة . ٢٠٢٤ . الجهود المبدولة لزيادة معرفة القراءة والكتابة الحاسبية من خلال وسائط داكون لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في المجموعة B3 من روضة أطفال مسلمات نو 2 سينغوساري. أطروحة، برنامج دراسة التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية مالانج. المشرف على الأطروحة: ريكزا أزارونا سوسانتني، م. بد

الكلمات المفتاح تعد معرفة القراءة والكتابة الحاسبية إحدى المهارات الأساسية التي من المهم أن يتقنها الأطفال في مواجهة الحياة في القرن الحادي والعشرين. بصرف النظر عن ذلك، يمكن لمهارات القراءة والكتابة الحاسبية أيضاً أن تزود الأطفال بتحديد النجاح المستقبلي، لكن الحقائق على الأرض تظهر أن مهارات القراءة والكتابة الحاسبية في مجموعة رياض الأطفال B3 NU 2 Singosari مسلمات لا تزال منخفضة نسبياً. ولذلك يهدف هذا البحث إلى وصف كيفية استخدام وسائط الداكون لتحسين مهارات القراءة والكتابة الحاسبية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات. يستخدم هذا البحث تصميم البحث العملي للفصل الدراسي (PTK) المكون من دورتين، حيث تتكون كل دورة من أربع مراحل، وهي التخطيط وتنفيذ الإجراءات والملاحظة والتفكير. وتم تحليل البيانات باستخدام تقنيتين، وهما تقنيات تحليل البيانات الكمية والنوعية. أظهرت نتائج البحث أن استخدام وسائط الداكون فعال في تحسين مهارات القراءة والكتابة الحاسبية لدى الأطفال. وفي محاولة لتحسين ذلك، تم استخدام وسائط الداكون كأداة ألعاب يتم ابتكارها في أنشطة متنوعة للأطفال مثل مقارنة عدد بذور الداكون باستخدام بطاقات الإبنسامة، وتعلم مفهوم الطرح وإضافة بذور الداكون حسب النوع واللون، صنع نماذج من بذور الداكون، عمل أشكال هندسية من بذور الداكون، اللعب بمفهوم القياس بلوحة الداكون، حتى يجذب انتباه الأطفال. حدثت زيادة كبيرة في مهارات القراءة والكتابة الحاسبية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في الدورة الأولى والدورة الثانية، حيث بلغ متوسط نسبة الزيادة 26%، حيث بلغ متوسط النسبة في الدورة الأولى 61%، وارتفع إلى 87% في الدورة الأولى. معرفة القراءة والكتابة الحاسبية، داكون ميديا، البحث العملي الصفي

الكلمات المفتاحية: معرفة القراءة والكتابة الحاسبية، داكون ميديا، البحث العملي الصفي

LEMBAR PERSETUJUAN

27/05/24, 08:19

Print Persetujuan

LEMBAR PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI MELALUI
MEDIA DAKON PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK
B3 TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI**

SKRIPSI

Oleh

IZZATUL FIRDAUS

NIM : 200105110050

Telah Disetujui Pada Tanggal 25 Mei 2024

Dosen Pembimbing,



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

NIP. 198908052023212051

NOTA PEMBIMBING

25/06/24, 13:28

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 200105110050
Nama : Izzatul Firdaus
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI MELALUI MEDIA DAKON PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK B3 TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	6 September 2023	Bimbingan BAB 1 Izzatul Firdaus	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	26 September 2023	Bimbingan proposal BAB 1	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	6 November 2023	Bimbingan BAB 2	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	13 November 2023	Bimbingan BAB III	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	28 November 2023	Bimbingan Bab 1-3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	2 Mei 2023	Bimbingan hasil penelitian	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
7	6 Mei 2024	Bimbingan BAB IV	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	7 Mei 2024	Bimbingan Pembahasan	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	13 Mei 2024	Bimbingan BAB V	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	17 Mei 2024	Bimbingan skripsi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Malang, 17 Mei 2024

Dosen Pembimbing



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Izzatul Firdaus

NIM 200105110050

Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam
Anak Usia Dini

Judul : Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media
Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B3 Tk Muslimat Nu 2 Singosari

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 21 Mei 2024

Pembuat Pernyataan,



Izzatul Firdaus

NIM. 200105110050

LEMBAR PENGESAHAN

05/07/24, 19.14

Print Persetujuan

LEMBAR PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI MELALUI MEDIA DAKON PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK B3 TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI

SKRIPSI

Oleh

IZZATUL FIRDAUS

NIM : 200105110050

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini
(S.Pd)
Pada 7 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP : 197410162009012003

2 Ketua Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011

3 Sekretaris Sidang

Rikza Azharona Susanti, M.Pd

198908052023212051

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, berkah, pertolongan, kekuatan, serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi agung kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan para sahabat yang telah memberi petunjuk kepada umatnya dari jalan jahiliyah menuju jalan Islamiyah yakni Addinul Islam.

Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B3 Tk Muslimat Nu 2 Singosari” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari do’a serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Akhmad Mukhlis, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Rikza Azharona Susanti M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang dengan kasih sayang dan kesabarannya selalu memberikan arahan, petunjuk, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
5. Segenap dosen dan civitas akademik Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang dengan sabar dan tanpa pamrih telah mengalirkan ilmunya kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan pengetahuan yang lebih dalam.
6. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi khususnya kepada Kepala Sekolah TK Muslimat NU 2 Singosari beserta Guru Kelas Kelompok B3 yang telah bersedia memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di TK Muslimat NU 2 Singosari.

7. Cinta pertama dan pahlawan saya, Bapak Moh Natif serta Bidadari surga dan sumber kekuatan saya Ibunda Khoriatun. Terimakasih atas segala kasih sayang, perjuangan, serta do'a yang tak pernah berhenti dilangitkan, beliau berdua memang tidak memiliki kesempatan untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi, namun beliau selalu menjadi garda terdepan dalam memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis dapat meraih gelar sarjana. Semoga bapak dan ibu sehat selalu, hidup bahagia dan penuh berkah.
8. Kepada pahlawan baru saya, Ayah Hadi dan Bunda Luki yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, dengan tulus kasih sayangnya menguatkan dan menjadi rumah untuk pulang saat penulis sedang hilang semangat dalam menyusun skripsi, do'a baik selalu terpanjatkan untuk ayah dan bunda yang semoga Allah mengijabahnya
9. Kepada dua saudara tersayang penulis yaitu Mbak Ida dan Mas Didin sekeluarga yang dengan setia menjadi tempat penulis untuk berkeluh kesah, memberi semangat, dan memanjatkan do'a untuk kemudahan proses penulis dalam menyelesaikan skripsi
10. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua orang baik penulis yaitu Lila, Ayyas sahara, Hajar, Mbak Defa, Mas Zaki, dan Igoy, yang dengan setia menemani, membantu, menguatkan, dan selalu ada dalam perjalanan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah bersedia memberi bahu, telinga, serta uluran tangan saat penulis melewati hari-hari yang tidak mudah dan jauh dari orang tua. Semoga kita semua kembali bersua dengan kesuksesan kita masing-masing.
11. Teruntuk seluruh mahasiswa PIAUD 2020 terutama kelas A, yang selama 4 tahun menjadi teman penulis salam menempuh pendidikan dibangku perkuliahan hingga berada pada fase penyelesaian skripsi. Tak lupa teman KKN Penulis Yumna, Bunga, Amal, Tasya, Azizah, dan Aisyah yang telah memberi warna baru dalam perjalanan penyelesaian skripsi penulis. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu

12. Terimakasih banyak kepada Izzatul Firdaus, iya, diri saya sendiri yang telah kuat, terus semangat, dan dengan hebatnya tidak pernah menyerah hingga sampai pada detik ini, beribu apresiasi atas tanggung jawab dalam menyelesaikan apa yang pernah dimulai dengan menikmati setiap hambatan yang tidak mudah dan menguras air mata.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Malang, 21 Mei 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zhay S'. The signature is written in a cursive, flowing style with a large initial 'Z'.

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
المخلص	V
LEMBAR PERSETUJUAN	VI
NOTA PEMBIMBING	VII
PERNYATAAN KEASLIAN	VIII
LEMBAR PENGESAHAN	IX
KATA PENGANTAR	X
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Penelitian Relevan	7
B. Kajian Teori.....	10
1. Konsep Literasi Numerasi.....	10
2. Hakikat Media Dakon	21
C. Kerangka Konseptual	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Desain Penelitian Tindakan Kelas	29
B. Waktu dan Tempat Penelitian	29
C. Subjek dan Karakteristiknya.....	29

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan	72
C. Keterbatasan Penelitian	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	28
Gambar 4. 1 Hasil Observasi Pra-siklus.....	46
Gambar 4. 2 Kegiatan Pengenalan Media Dakon	49
Gambar 4. 4 Kegiatan Mengukur Papan Dakon.....	52
Gambar 4. 6 Hasil Observasi siklus I.....	58
Gambar 4. 7 Media Dakon dan Kartu Angka.....	61
Gambar 4. 8 Biji Dakon dan Kartu Smile	61
Gambar 4. 10 Hasil Observasi siklus II.....	70
Gambar 4. 11 Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1Tingkat Pencapaian literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun	15
Tabel 3. 1Instrumen observasi.....	31
Tabel 3. 2 Kategori Interpretasi Hasil	40
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi Pra-Penelitian	90
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	91
Lampiran 3 Bukti Telah Melaksanakan Penelitian.....	92
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Instrumen.....	93
Lampiran 5 Hasil Validasi Instrumen.....	94
Lampiran 6 Lembar Penilaian Penelitian Tindakan Kelas	96
Lampiran 7 Contoh Pengisian Lembar Penilaian Penelitian Tindakan Kelas.....	100
Lampiran 8 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	106
Lampiran 9 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	111
Lampiran 10 RPPH	117
Lampiran 11 Contoh Tabel Data Anak	169
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan.....	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk hidup yang dikaruniai akal untuk berpikir sehingga dapat membangun peradaban melalui ilmu pengetahuan dan teknologi yang diciptakannya sehingga terus mengalami kemajuan. Pada abad ke 21 perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat mempengaruhi terjadinya perubahan dalam berbagai aspek kehidupan sehingga mengharuskan generasi penerus peradaban untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam menghadapi tantangan zaman. Menurut OECD (2012) ada 3 kemampuan dasar guna menghadapi abad 21 yaitu kualitas karakter, kompetensi, serta 7 literasi dasar yang di dalamnya terdapat literasi numerasi (Agustina, 2023)

Literasi numerasi menjadi salah satu bekal yang harus dimiliki anak guna melanjutkan fase kehidupan selanjutnya. Didukung dengan pendapat beberapa ahli yaitu Dini, Hutabarat, Krisnasari dan lain-lain dalam Wahyuni menyebutkan bahwa menanamkan literasi numerasi pada anak usia dini merupakan kemampuan pembuka untuk menyiapkan masa depan (Wahyuni, 2022). Literasi numerasi memiliki banyak manfaat dalam proses pendidikan maupun kehidupan sehari-hari, pasalnya pengamatan awal melalui stimulasi numerasi mendukung anak untuk dapat mengolah dan mendeteksi nilai dalam lingkungannya sehingga dapat berpikir matematis, menalar, menghubungkan ide-ide, serta berpikir logis terhadap permasalahan yang terjadi (Wardhani et al., 2021). Melihat dari pentingnya implementasi numerasi dalam kehidupan, menjadikan literasi

numerasi sebagai salah aspek keterampilan yang penting diberikan sejak anak berusia dini.

Kemendikbud mendefinisikan literasi numerasi sebagai (a.) pemahaman dan kemampuan untuk mengaplikasikan berbagai angka dan simbol terkait matematika dasar guna memecahkan masalah dalam berbagai kondisi yang terjadi di kehidupan sehari-hari (b.) kemampuan dalam memprediksi dan mengambil kesimpulan menggunakan informasi dalam bentuk grafik, bagan, tabel, dll (Han, W et al., 2017) Disusul dengan pendapat Sri Maryani yang mendefinisikan kemampuan numerasi sebagai kemampuan untuk menyalurkan, menggunakan, menafsirkan serta menghubungkan informasi dan saran terkait matematika agar terlibat dalam penanganan kebutuhan matematika (Maryani, 2022). Dari 2 pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa literasi numerasi merupakan implementasi pemahaman dan kemampuan yang berkaitan dengan angka, simbol, table, dan grafik matematika yang bermanfaat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, serta memberi penanganan terhadap kebutuhan.

Terus berinovasi mengembangkan kurikulum pendidikan merupakan salah satu upaya pemerintah dalam memperbaiki kualitas pendidikan. Menurut Kementerian Pendidikan dan Budaya (dalam Agustina, 2023). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum terbaru yang beberapa karakteristik diantaranya yaitu meningkatkan kecintaan anak sejak berusia dini. Jean Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi dalam 4 tahap salah satunya yaitu tahap pra operasional yang terjadi pada anak usia 2-7 tahun (Marinda, 2020), tahap ini merupakan tahap terjadinya persiapan guna pengorganisasian

operasional konkrit yang berbentuk kegiatan kognitif seperti mengelompokkan benda berdasarkan jenis yang sama, menata letak benda sesuai dengan urutan, serta membilang.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen-komponen yang harus ada dalam sebuah pembelajaran, jika dilihat dari segi etimologi media berasal dari bahasa latin, media adalah bentuk jamak dari “*medius*” yang secara verbatim memiliki makna ‘tengah’ atau ‘perantara’ (Diahratri, 2022). Menurut pandangan Gerlach & Elli media pembelajaran tidak hanya terbatas pada perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*software*) tetapi juga meliputi manusia, bahan, peralatan, aktivitas, atau kondisi yang sekiranya dapat menjadi perantara untuk siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang baik (dalam Riyana, 2019). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi perantara guna mendukung dan memudahkan guru untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Meninjau dari penelitian yang dilakukan oleh Wahid dan Samta pada tahun 2022 dalam judul “Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini”. Menunjukkan bahwa permainan Dakon dapat meningkatkan kecerdasan matematika, dengan cara mengajak anak untuk melaksanakan kegiatan menghitung biji dakon yang berhasil dikumpulkan selama permainan berlangsung. Menurut kegiatan yang sudah dilakukan peneliti mengungkapkan bahwa permainan Dakon menyenangkan bagi anak karena permainan Dakon

mengajak untuk bermain sambil belajar, sehingga tanpa disadari dapat meningkatkan keterampilannya (Wahid & Samta, 2022).

Melalui hasil observasi yang dilakukan di TK Muslimat NU 2 Singosari diperoleh temuan rendahnya kemampuan literasi yang dimiliki siswa kelas B3. 18 dari 22 murid masih belum memiliki kemampuan literasi yang sesuai dengan usia perkembangannya, 18 siswa masih terlihat kesusahan saat melakukan aktivitas literasi numerasi. Diperkuat dengan hasil wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas menunjukkan bahwa permasalahan terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman guru tentang tahapan dalam pembelajaran literasi numerasi anak, sehingga media pembelajaran yang diberikan kurang tepat karena kurang sesuai dengan tahap kemampuan yang dicapai anak. Guru menggunakan metode bercerita tanpa media pembantu dalam pembelajaran literasi numerasi pada anak, sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Hasanah dkk menyebutkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat memudahkan anak untuk memahami literasi dan numerasi dalam pembelajaran (Hasanah et al., 2022).

Permasalahan tersebut menimbulkan kesenjangan antara pentingnya kemampuan literasi pada anak usia dini dengan kemampuan literasi yang harus dimiliki seperti kemampuan dalam menggunakan al-jabar, bilangan, geometri, pengukuran, dan analisis data dalam pembelajaran sehingga dapat memecahkan masalah sederhana dalam kelas. Sehingga, berdasarkan permasalahan tersebut menjadi dasar untuk dilakukannya penelitian guna meningkatkan literasi numerasi anak melalui media Dakon.

Dakon merupakan alat permainan tradisional yang semakin hilang dari dunia permainan anak, Dakon dimainkan oleh 2 orang yang saling berhadapan diantara papan dakon. Menurut Pitajen dalam Siti Aisyah menyebutkan bahwa dakon memiliki banyak nilai filosofis diantaranya strategi, penalaran, demokrasi, rasa tanggung jawab selain itu Dakon juga mempunyai fungsi sebagai permainan yang dapat mengasah kecerdasan otak (Aisyah, 2016). Melihat dari nilai dan fungsi yang terkandung dalam dakon maka media dakon dapat digunakan sebagai jembatan untuk anak belajar literasi numerasi. Dari sini dapat difahami bahwa media Dakon merupakan alat permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran literasi numerasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi kesenjangan antara teori dengan fakta di lapangan sehingga penting untuk dilakukan penelitian ini. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B3 Tk Muslimat Nu 2 Singosari”

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media Dakon dalam meningkatkan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun di kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari?
2. Bagaimana peningkatan literasi numerasi melalui media Dakon anak usia 5-6 tahun di kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan:

1. Menjelaskan cara penggunaan media Dakon dalam meningkatkan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari?
2. Menjelaskan proses peningkatan literasi numerasi melalui media Dakon pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari?

D. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas

Mengacu pada tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti

Menambah pengetahuan peneliti tentang peningkatan literasi numerasi melalui media Panjari pada anak usia 5-6 tahun

- b) Orang Tua

Meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya memberikan stimulasi literasi numerasi anak dengan belajar mandiri di rumah

- c) Bagi Guru

Menambah inovasi guru terhadap media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun

2. Manfaat Teoritis

- a) Dapat menambah literatur pembaca tentang peningkatan literasi numerasi melalui media Dakon pada anak usia 5-6 tahun

- b) Hasil penelitian diharapkan dapat menambah perbendaharaan ilmu bagi penulis lain yang ingin mengeksplorasi penelitian dengan topik yang sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Relevan

Wahid dan Samta pada tahun 2022 mengungkapkan dalam penelitiannya yang berjudul “Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini” bahwa permainan dakon dapat meningkatkan aspek perkembangan anak, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menyebutkan terdapat 2 anak yang mengalami peningkatan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya setelah anak melaksanakan kegiatan menghitung biji dakon yang berhasil dikumpulkan oleh anak selama permainan berlangsung. Kemudian, mengklasifikasikan biji dakon sesuai dengan arahan guru berdasarkan faktor-faktor seperti jenis, warna, dll. Menurut peneliti kegiatan yang sudah dilakukan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena permainan tradisional dakon mengajak anak untuk bermain sambil belajar, sehingga anak dapat mempelajari keterampilan baru tanpa menyadarinya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif, hasil penelitian dipublikasi pada sebuah jurnal yang bernama Sentra Cendekia. Subjek dalam penelitian tidak menyebutkan kisaran usia hanya menyebutkan Anak usia dini di TK Permata dengan jumlah 15 anak (Wahid & Samta, 2022)

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan dkk pada tahun 2022 dengan judul "Pelatihan Bagi Orang Tua Dalam Menumbuh kembangkan Literasi Numerasi AUD Melalui Permainan Media Ular Tangga di Sirapit Desa

Aman Damai Kabupaten Langkat". Hasil penelitian ini diterbitkan dalam *Journal of Sriwijaya Community Services on Education*, pada bulan November. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti ditemukan adanya permasalahan yaitu rendahnya kesadaran dan kemampuan orang tua dalam mengembangkan literasi numerasi pada anak-anak di tingkat Nasional. Oleh karena itu peneliti turut berkontribusi dalam memberi pelatihan kepada orang tua sebagai upaya peningkatan kemampuan literasi numerasi anak-anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media ular tangga. Hasil penelitian menemukan bahwa melalui media ular tangga dapat memicu anak untuk bersemangat dalam belajar berhitung dan membaca, anak termotivasi untuk mengembangkan kemampuan membaca dengan tujuan agar dapat membaca buku cerita sendiri. Selain meningkatkan motivasi belajar, kegiatan ini juga mendorong anak untuk mengasah keterampilan komunikasi dan membangun rasa percaya diri (Hasibuan et al., 2022)

Senada dengan penelitian sebelumnya, Penelitian yang dilakukan oleh Mislayani pada tahun 2023 dengan judul "Penerapan Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Panorama 13 Kota Palopo". Penelitian ini dilakukan di TK Panorama 13 Kota Palopo dengan latar belakang bahwa sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam menerapkan literasi numerasi pada pembelajaran anak usia dini, dibuktikan dengan hasil wawancara yang menyebutkan bahwa masih kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengenal simbol-simbol angka, permasalahan ini terjadi karena kurangnya

media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan literasi dalam pengenalan simbol angka pada kelompok B di sekolah tersebut dilakukan dengan baik, dengan 2 faktor yang mempengaruhi meliputi faktor pendukung seperti peserta didik, sarana dan prasarana, dan penerapan metode yang tepat, serta faktor penghambat seperti kurangnya media pembelajaran (Mislayani, 2023).

Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Dakon Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun" ini ditulis oleh Chusna dan Ningrum pada tahun 2019. Pengembangan media dakon geometri dalam penelitian ini bertujuan untuk mendorong anak untuk dapat logis, terutama dalam pengenalan bentuk-bentuk geometris, serta dapat berfungsi sebagai sumber daya bagi pendidik untuk menciptakan kegiatan pendidikan yang imajinatif bagi anak-anak untuk memastikan bahwa pertumbuhan dan perkembangan mereka berada dalam kondisi terbaiknya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terbukti bahwa media dakon geometri dapat membantu anak-anak mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dengan lebih mudah dan menarik perhatian anak sehingga dapat membantu anak memahami bentuk-bentuk geometri segitiga, lingkaran, dan persegi panjang secara maksimal. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan Research And Development dengan menggunakan model Borg & Gall (Chusna & Ningrum, 2019).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam hal penggunaan media dakon sebagai alat bantu pembelajaran dengan tujuan meningkatkan aspek

perkembangan anak terutama dalam kemampuan untuk menggunakan konsep matematika salah satunya yaitu kemampuan literasi numerasi. Disamping adanya persamaan juga terdapat perbedaan diantaranya adalah penggunaan metode penelitian yang dilakukan yaitu metode penelitian kualitatif, serta penelitian pengembangan atau *research and development* sedangkan metode penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. Selain itu perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian yang digunakan, subjek penelitian terdahulu terdiri dari anak usia dini, orang tua anak, serta anak usia 4-5 tahun sedangkan subjek yang digunakan peneliti adalah anak usia dini dalam kisaran usia 5-6 tahun.

Penelitian relevan di atas menjadi landasan yang dapat mendukung dilakukan penelitian lanjutan ini. Melihat dari pentingnya literasi numerasi dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan maka penelitian yang akan dilakukan turut berkontribusi dalam upaya peningkatan literasi numerasi sebagai bentuk dukungan terhadap penelitian terdahulu.

B. Kajian Teori

1. Konsep Literasi Numerasi

a) Pengertian Literasi Numerasi Anak Usia Dini

Numerasi merupakan sebuah inisiatif yang diusulkan oleh World Economic Forum atau OECD (Organisasi Kerjasama dan Pembangunan Ekonomi) sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan keterampilan matematika dalam masyarakat. Pada tahun 2006, UNESCO menyatakan pentingnya numerasi sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan suatu negara. Santoso & Jaya (2023) mengungkapkan bahwa literasi merupakan keterampilan dasar yang perlu diperkenalkan

sejak anak berusia dini melalui lingkungan terdekat bagi anak. Matematika dan numerasi bukanlah hal yang sama keduanya mempunyai perbedaan yang terletak pada penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi dunia nyata, Pembelajaran matematika belum tentu dapat menanamkan kemampuan numerasi namun pengetahuan matematika yang diperoleh melalui pembelajaran adalah landasan penting dalam menumbuhkan kemampuan numerasi (Han et al., 2017)

Sri Maryani mendefinisikan literasi numerasi sebagai kemampuan untuk mengakses dan menafsirkan, serta menghubungkan info matematika serta saran untuk terlibat serta menangani kebutuhan matematika (Maryani, 2022). Secara sederhana numerasi merupakan kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di rumah, pekerjaan, serta untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial sebagai warga negara. Selain itu, numerasi juga mencakup kemampuan untuk menginterpretasikan informasi kuantitatif yang ada di lingkungan sekitar. Kemampuan ini tercermin dengan kenyamanan saat melakukan kegiatan dengan angka serta kemampuan praktis dalam menggunakan keterampilan matematika untuk memenuhi tuntutan kehidupan. selain itu Numerasi juga mencakup kemampuan untuk menghargai dan memahami informasi yang disajikan dalam bentuk matematis, seperti grafik, diagram, dan tabel.

Menurut pandangan Ekowati literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Proses penalaran

ini mencakup analisis dan pemahaman pernyataan dengan menggunakan bahasa matematika atau simbol-simbol yang ditemukan dalam konteks kehidupan sehari-hari, serta kemampuan untuk mengkomunikasikan pemahaman tersebut melalui tulisan atau lisan (Perdana & Suswandari, 2021). Didukung dengan pendapat Deep PISA yang menyatakan bahwa literasi numerasi merupakan kemampuan pribadi seseorang dalam merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks yang termasuk penalaran matematika dan konsep matematika, prosedur dan fakta untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memprediksi fenomena (Priantini, 2022).

Jika dikaitkan dengan anak usia dini maka literasi numerasi dimaknai dengan adanya kemampuan dasar anak untuk berpikir secara kritis, berpikir kreatif, dan kolaboratif, yang mencakup dalam kemampuan anak dalam mengenali dan melihat hubungan antar pola, simbol dan data serta untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari (Perdana & Suswandari, 2021). Sementara itu Duncan et.al (Wardhani et al., 2021) mendefinisikan literasi numerasi awal sebagai dua keterampilan yang berkembang sejak usia dini dan menjadi faktor penting yang menentukan kesuksesan akademik di kemudian hari. Keterampilan yang dimaksud merupakan keterampilan dalam menggunakan konsep matematika dalam proses pemecahan sebuah masalah seperti ketika anak menunjukkan kemampuan dalam dasar kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang dimilikinya serta menggunakan hubungan antara pola, simbol, dan data

sehingga dapat menyelesaikan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Dari pemaparan pendapat di atas dapat dipahami bahwa literasi numerasi anak usia dini merupakan kemampuan dasar yang berkembang sejak dini dalam mengakses, menafsirkan, serta menghubungkan konsep matematika sehingga dapat menggunakan penalaran guna memecahkan masalah sehari-hari dan dapat menentukan keberhasilan akademik mendatang.

b). Tujuan dan Manfaat Literasi Numerasi

Literasi numerasi pada Anak Usia Dini adalah hal yang penting dan relevan dalam perkembangan pendidikan anak-anak di usia dini. Kemampuan anak-anak untuk memahami, menggunakan, dan mengaplikasikan konsep matematika dalam konteks sehari-hari memiliki manfaat yang signifikan dalam pembentukan dasar pengetahuan mereka. Secara umum Literasi numerasi pada PAUD bertujuan untuk memberikan dasar yang kuat dalam pemahaman konsep matematika, yang akan berdampak positif pada perkembangan intelektual, sosial, dan keterampilan hidup anak-anak. Berikut ini merupakan tujuan literasi numerasi yang disampaikan oleh Unicef dalam (Wardhani et al., 2021) diantaranya adalah :

1. Membantu anak-anak dalam mengembangkan pemikiran matematis yang diperlukan untuk mengambil bagian secara aktif dalam lingkungan mereka.

2. Membantu anak dalam mengatur, mengamati, dan mendapatkan makna dari lingkungan mereka.
3. Memberikan fondasi anak agar dapat mengembangkan kemampuan untuk bernalar, membuat hubungan antar ide, serta berpikir secara logis.

Unicef juga menyampaikan manfaat literasi numerasi (Wardhani et al., 2021) diantaranya adalah:

1. Anak mampu menunjukkan kemampuan mendasar dalam berpikir kritis, kreatif, dan kooperatif.
2. Anak dapat menggunakan pola, simbol, dan data untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari karena anak mampu mengidentifikasi dan memahami hubungan di antara mereka.

Literasi numerasi bukan hanya tentang penguasaan konsep matematika dasar, melainkan juga mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan terhubung. Melalui pemahaman matematika, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis, serta dapat memecahkan masalah dengan percaya diri dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, upaya dalam memajukan literasi numerasi pada anak usia dini dapat mengembangkan potensi matematika serta mempersiapkan masa depan yang lebih cerah dalam era informasi dan teknologi yang terus berkembang.

c.) Capaian Literasi Numerasi Anak Usia 5-6 tahun

Capaian literasi numerasi adalah tolak ukur keberhasilan dalam mengembangkan pemahaman numerasi serta kemampuan untuk mengaplikasikan konsep matematika dalam berbagai konteks. Dalam konteks pendidikan, capaian literasi numerasi adalah tujuan utama yang ingin dicapai. Hal ini bukan hanya tentang menguasai angka dan operasi hitung, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Pendidikan yang sukses harus menghasilkan individu yang mampu memecahkan masalah, mengambil keputusan yang informasional, dan memiliki kemampuan untuk menyusun solusi inovatif. Capaian literasi numerasi anak usia 5-6 tahun menurut Unicef (Wardhani et al., 2021) dapat dikelompokkan dalam tabel berikut :

Tabel 2. 1Tingkat Pencapaian literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Capaian Perkembangan
1.	Aljabar	Memilah, mengelompokkan, membuat pola, memecahkan masalah
2.	Bilangan	Membandingkan, mengurutkan, menghitung, korespondensi satu-satu
3.	Geometri	Memahami hubungan spasial dan posisi
4.	Pengukuran	Memahami atribut benda, membangun konsep pengukuran tidak baku, aplikasi bilangan untuk mengukur, seriasi
5.	Analisis Data	Mengumpulkan informasi, mengorganisasi informasi secara sederhana, bertanya dan menjawab pertanyaan

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ada lima capaian literasi numerasi anak usia dini yang dapat diartikan lebih lanjut dalam uraian dibawah ini:

1. Aljabar

Kemampuan yang harus dimiliki anak usia 5-6 dalam hal berpikir aljabar diantaranya adalah kemampuan mengelompokkan dan memecahkan masalah. Menurut Permendikbud No 137 menjelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun diharuskan dapat mengelompokkan benda berdasarkan 3 variasi yaitu bentuk, warna, dan ukuran. Sedangkan dalam aspek pemecahan masalah anak diharuskan dapat menyelesaikan masalah sederhana dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima oleh lingkup sosial (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Dalam aspek berpikir pola anak diharuskan dapat menyusun pola berulang yang lebih panjang dari pola yang dibuat pada capaian perkembangan usia sebelumnya (Pratiwi, 2017)

2. Bilangan

Ada dua capaian kemampuan yang harus dimiliki anak dalam indikator Bilangan, yaitu membandingkan dan menghitung. Dalam capaian membandingkan anak harus dapat membandingkan 2 kelompok benda yang berbeda serta mengurutkan benda sesuai dengan ukuran dari yang paling besar hingga yang paling kecil atau sebaliknya. Pada anak usia 5-6 tahun diharuskan dapat menghitung konsep penjumlahan dan pengurangan serta keterkaitan antar keduanya (Wardhani et al., 2021)

3. Geometri

Geometri merupakan konsep matematika yang berkaitan dengan bentuk-bentuk bangun datar dan kesadaran ruang. Kesadaran ruang adalah kemampuan untuk mengamati hubungan dua atau lebih objek atau

lebih meliputi posisi, ruang, dan jarak (Wardhani et al., 2021) Anak usia 5-6 tahun harus dapat mengenal bentuk geometri dua dimensi seperti segitiga, lingkaran dan persegi dan tiga dimensi yaitu kubus, bola dan tabung, didukung dengan pendapat Laily & Jalal, (2019) mengungkapkan bahwa ada tiga bentuk geometri dua dimensi yang harus diketahui oleh anak usia 5-6 tahun yaitu segitiga, segiempat atau persegi, dan lingkaran. Sedangkan untuk kesadaran ruang anak harus mampu menyebutkan posisi dari benda yang dilihat, dibandingkan dari benda lain seperti atas, bawah, belakang, samping, depan, kanan, atau kiri

4. Pengukuran

Dua jenis pengukuran yang harus diketahui oleh anak usia 5-6 tahun adalah pengukuran baku dan tidak baku. Hal yang harus diketahui anak selain konsep dari dua pengukuran tersebut juga tentang alat dan cara yang digunakan dalam mengukur, seperti pengukuran baku menggunakan meteran dan penggaris, sedangkan pengukuran tidak baku dapat menggunakan jengkal tangan, ranting, atau tali (Wardhani et al., 2021). Selain mengetahui tentang konsep dari pengukuran, menggunakan alat ukur untuk mengukur benda juga menjadi capaian perkembangan anak (Sa'ida et al., 2017)

5. Analisis data

Sebelum menganalisis data kemampuan yang harus dimiliki anak adalah dapat menyortir dan menggolongkan benda berdasarkan satu atau lebih atribut tertentu, dan menghitung ada berapa benda di masing-masing kategori barulah kemudian anak dapat mengumpulkan informasi

serta mengambil kesimpulan dari data. Capaian selanjutnya yaitu kemampuan anak dalam Berkomunikasi secara lisan terkait pemahaman tentang data sehingga dapat melakukan tanya jawab sesuai dengan data yang didapatkan (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014)

Wahyuni (Agustina, 2023) Mengungkapkan bahwa Kemampuan numerasi untuk anak usia dini sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari ketika anak bermain, ingin membagi makanan ataupun mainnya. Sehingga penting untuk memperkenalkan konsep numerasi sejak dini, hal tersebut dapat dilakukan melalui metode pembelajaran yang sesuai untuk anak. Susanti (2023) mengungkapkan diperlukan cara, metode, dan media yang menarik dalam mengenalkan prinsip-prinsip yang berhubungan dengan matematika, pendekatan yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak dalam merekayasa benda- benda atau materi sehingga anak sampai pada titik berpikir abstrak tentang dunia angka .Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Priyanti dkk (2021) guna mempersiapkan pembelajaran numerasi, penting untuk menggunakan media yang menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan minat anak-anak.

Dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan anak, hal ini memungkinkan mereka untuk menggali minat dan kebutuhan mereka dengan kreativitas tanpa merasa bosan. Sehubungan dengan proses pembelajaran, seperti yang disarankan oleh Azzet (2014) peran guru menjadi sangat penting. Guru tidak hanya

sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi anak-anak dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, anak-anak memiliki peran yang aktif dalam pembelajaran mereka, sementara guru berperan sebagai pembimbing yang membantu anak-anak dalam memahami dan mengembangkan kemampuan numerasi mereka.

d.) Tahap Kemampuan Literasi Numerasi

Anak usia dini merupakan anak yang unik karena memiliki kemampuan fisik dan mental yang berbeda-beda. Pada tahap awal kehidupan, anak usia dini berada pada tahap potensial dimana anak memiliki kemampuan yang luar biasa serta rasa ingin tahu dengan perkembangan yang paling baik untuk mempelajari sesuatu sehingga membuatnya menjadi aktif dan eksploratif (Tatminingsih, 2016). Anak usia dini melibatkan semua panca inderanya untuk mencapai pemahaman yang cepat terhadap suatu hal, namun dalam waktu yang singkat juga anak dapat beralih ke topik lain untuk dipelajari. Agar proses pembelajaran anak usia dini dapat berjalan secara efektif, dibutuhkan keahlian pendidik dalam mengelola kegiatan pembelajaran dengan berbagai kreativitas. Kompetensi ini tercermin dari kemampuan pendidik dalam menyusun dan memilih media yang sesuai atau relevan dengan kegiatan bermain yang dipilih yang disesuaikan dengan tahapan kemampuan anak (Setyani et al., 2023).

Purpura (dalam Ayuningtyas & Sukriyah, 2020) mengungkapkan bahwa tingkat kemampuan numerasi anak dapat diidentifikasi melalui tiga tahapan sebagai berikut :

1. Tahap informal numerasi

Tahap ini berada pada masa awal kehidupan anak, yang dimulai dari anak usia dini hingga memasuki sekolah dasar awal. Pada tahap ini anak sudah memiliki kemampuan untuk berhitung secara runtut serta mengenali kualitas objek.

2. Tahap pengetahuan numerasi

Setelah melewati tahap informal numerasi, tahap selanjutnya adalah tahap pengetahuan numerasi tepatnya saat anak memasuki fase awal sekolah dasar.

3. Tahap formal numerasi

Pada tahap ini anak mulai mempelajari konsep matematika dalam konteks yang lebih kompleks, hal ini disebabkan karena penggunaan konsep aritmatika menyajikan permasalahan matematika yang aplikasinya tidak hanya dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Dilengkapi dengan pendapat Teresia Wahyuni yang menyatakan bahwa kemampuan numerasi mencakup berbagai keterampilan, seperti penggunaan angka dan simbol matematika dalam menyelesaikan masalah sehari-hari serta kemampuan menganalisis informasi dalam proses pengambilan keputusan (Agustina, 2023).

Dari dua pendapat ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap informal numerasi dimana kemampuan numerasi anak masih dalam tahap dasar seperti dapat berhitung secara runtut dengan media sebagai alat bantu dalam berhitung, dapat mengenali kualitas

objek hingga dapat membedakan, mengklasifikasi, mengenal pola, dan mengurutkan benda. Capaian kemampuan literasi numerasi di atas sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

C. Hakikat Media Dakon

a) Pengertian Media Dakon

Amellya dan Aryanto mengungkapkan bahwa Media Dakon merupakan permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk bermain dan belajar berhitung dengan menggunakan biji ataupun cekungan dalam papan Dakon (Amellya & Aryanto, 2021). Menurut Wahid dan Samta Media Dakon merupakan permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dalam menyampaikan pembelajaran dari guru kepada anak (Wahid & Samta, 2022). Didukung dengan pendapat Fransisca yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dakon dapat dipakai sebagai alternatif media pembelajaran guna mengoptimalkan hasil belajar peserta didik (Fransisca, 2022). Berdasarkan tiga pemaparan pendapat di atas dapat dipahami bahwa media Dakon merupakan permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan antara guru dengan anak dalam proses pembelajaran guna mengoptimalkan hasil belajar anak.

Permainan Dakon merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang berusia ratusan tahun. Namun pada faktanya permainan ini sekarang

menghadapi risiko kepunahan. Dakon, juga dikenal dengan sebutan "congklak" dalam beberapa daerah, adalah salah satu permainan tradisional yang telah merajalela di berbagai pelosok Indonesia. Media dakon, yakni papan dengan lubang-lubang kecil, menjadi arena untuk bermain, mengasah keterampilan, dan merayakan budaya. Menurut Mulyani permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak (Nataliya, 2015). Mukhlis dan Mbelo (2019) berpendapat bahwa permainan tradisional yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk terus berkembang. Disusul dengan pendapat Siregar & Lestari mengungkapkan bahwa permainan tradisional yang telah diwariskan dari generasi ke generasi, dan bermanfaat bagi perkembangan anak baik fisik, emosi, serta kognitif anak (Hestyaningsih & Dinar Pratisti, 2021). Secara tidak disadari, Permainan Dakon mampu merangsang perkembangan anak usia dini karena melibatkan sejumlah aktivitas yang merangsang perkembangan kognitif, fisik, dan sosial, sebab bagi anak permainan merupakan kegiatan yang bermakna serta dapat menumbuhkan motivasi belajar pada dirinya (Fitriah dan Pusposari, 2022). Permainan Dakon ditandai oleh sifat interaktif dan mengandung unsur hiburan, dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk mengintegrasikan berbagai aspek dalam perkembangan anak usia dini.

Kurniati menyebutkan bahwa permainan tradisional dakon merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung (Mulyani et al., 2020). Permainan dakon memiliki beberapa peran penting, salah satunya adalah sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan

berhitung, karena Permainan Dakon dapat membantu dan mempermudah anak dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat memberi rasa senang terhadap anak karena mengandung unsur permainan. Dakon dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia taman kanak-kanak (TK B). Pendekatan ini didasarkan pada adaptasi terhadap lingkungan belajar anak, yang cenderung lebih menerima konsep-konsep abstrak melalui pengalaman praktis dan aktivitas bermain (Nataliya, 2015).

Permainan dakon memiliki banyak nilai yang sangat berharga dalam pembelajaran dan pemeliharaan budaya. Dakon mengajarkan keterampilan berhitung, strategi, dan kerjasama, serta merangsang kreativitas dan imajinasi. Namun faktanya dalam era modern ini, permainan tradisional seperti dakon semakin terpinggirkan oleh permainan elektronik dan gadget. Pendidikan dan kesadaran budaya menjadi faktor utama dalam upaya menjaga keberlanjutan permainan dakon dan mencegah kepunahannya agar tetap menjadi aset budaya bagi Indonesia.

Dari beberapa uraian yang menjelaskan tentang pengertian media Dakon, dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa media Dakon merupakan alat permainan tradisional menggunakan papan congklak, yang dapat berfungsi sebagai alat efektif untuk mengembangkan keterampilan berhitung anak sekaligus menstimulasi perkembangan anak.

b) Fungsi dan Tujuan Media Dakon

Media Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang sekaligus dapat berfungsi sebagai media dalam proses pembelajaran

(Hestyaningsih & Dinar Pratisti, 2021). Media Dakon berbeda dengan media pembelajaran yang lainnya karena media Dakon mempunyai daya tarik yang unik dengan menggunakan papan congklak tradisional dengan 16 lubang yang jarang diketahui oleh anak-anak zaman sekarang, selain itu biji Dakon yang dapat diganti dengan berbagai biji-bijian, batu kerikil berwarna, cangkang kerang, maupun kelereng, dapat menambah daya tarik anak untuk bermain dengan Dakon. Penggunaan media dakon dalam pembelajaran bersifat fleksibel, dimana media dakon dapat disesuaikan dengan usia dan capaian perkembangan anak.

Sedangkan tujuan penggunaan media Dakon menurut Saugi adalah untuk memudahkan dalam menguasai kemampuan berhitung (Saugi, 2020). Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa tujuan penggunaan dakon adalah memberi wadah kepada anak untuk dapat memahami konsep-konsep abstrak dan pengalaman praktis sebagai bentuk stimulasi keterampilan berhitung serta aspek perkembangan anak melalui aktivitas bermain.

c) Manfaat Media Dakon dalam Pembelajaran

Dakon merupakan permainan tradisional Indonesia yang sudah ada sejak zaman dahulu. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, namun juga memiliki nilai edukasi yang tinggi. Dengan menggunakan media Dakon sebagai alat pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dan anak dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Dalam penggunaannya tentu saja media dakon mempunyai manfaat dalam pembelajaran, Wahid & Samta menyebutkan bahwa media Dakon mempunyai manfaat sebagai berikut (Wahid & Samta, 2022) :

1. Menjadikan proses pembelajaran lebih beraneka ragam
 2. Memupuk minat dan motivasi belajar anak
 3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
 4. Memperkenalkan, memperkuat, serta meningkatkan pemahaman tentang konsep dan prinsip dalam pembelajaran
- d) Kelebihan dan Kelemahan Media Dakon

Media Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat menjadi media dalam proses pembelajaran karena memiliki nilai edukasi yang signifikan. Di samping sebagai alat bermain media Dakon juga sering digunakan sebagai media dalam pembelajaran konteks matematika dan strategi. Sebagaimana media-media lainnya, tentunya media Dakon juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan media Dakon menurut Jumiatmoko dkk dalam jurnal nya (Jumiatmoko et al., 2022) :

1. Kelebihan
 - a) Media Dakon membantu anak-anak untuk memahami konsep sederhana dalam berhitung
 - b) Media Dakon memiliki kemampuan untuk mengasah keterampilan motorik halus anak
 - c) Media Dakon dapat mengasah beragam karakter sosial serta aspek perkembangan emosional

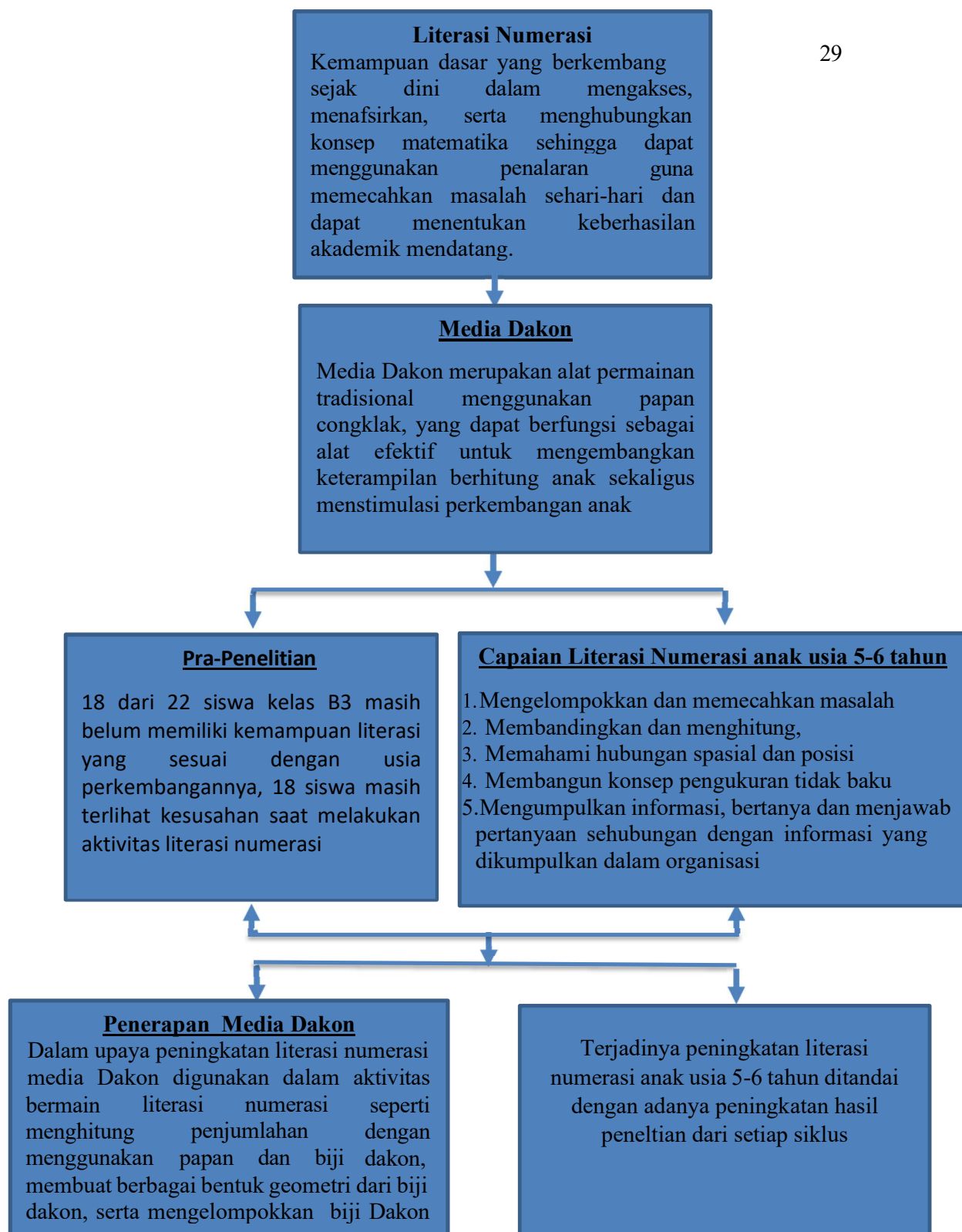
2. Kekurangan

- a) Anak masih belum menguasai prinsip dasar dalam berhitung dari angka 0-10 sehingga menyebabkan anak kesulitan dalam menghitung jumlah biji yang ada di dalam lubang-lubang congklak
- b) Guru atau pendidik belum memanfaatkan permainan tradisional dakon secara efektif sebagai media dalam pembelajaran, karena beranggapan bahwa dakon hanyalah sebuah alat bermain tanpa memperhatikan bagaimana proses bermain dakon dapat membantu kegiatan belajar dan bermain serta merangsang perkembangan anak dalam pengenalan konsep berhitung sederhana
- c) Anak masih belum memiliki kemampuan untuk memainkan rangkaian permainan secara mandiri atau masih memerlukan bantuan orang lain dalam memainkannya.

D. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual termasuk bagian yang penting dalam sebuah alur penelitian, hal ini dikarenakan kerangka konseptual sangat berguna untuk menentukan garis haluan dalam melaksanakan penelitian. Sampurna dan Nindhia mendefinisikan kerangka konseptual sebagai kerangka pikir yang menyangkut hubungan antara variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian atau hubungan antara konsep dengan konsep lain dari masalah yang diteliti sesuai dengan apa yang telah dikatakan diuraikan dalam tinjauan literatur (Sampurna & Nindhia, 2018). Didukung dengan pendapat Anggreni tentang kerangka konseptual yaitu kerangka hubungan antar konsep yang akan diukur atau diamati melalui penelitian yang akan dilakukan. Dari dua uraian pendapat

tentang definisi kerangka konseptual dapat diambil kesimpulan bahwa kerangka konseptual merupakan kerangka berpikir yang menghubungkan variabel-variabel serta konsep-konsep yang didapatkan dari masalah dan kajian literatur yang akan diukur atau diamati dalam penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis-Mc Tagart. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan menggunakan dua siklus, masing-masing dari setiap siklus dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, total jumlah pertemuan dalam penelitian yaitu delapan, melalui empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan pada tanggal 1-22 Maret 2024. Proses penelitian dilakukan dengan menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 1,2,5 dan 6 Maret 2024, siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 7,8,19 dan 22 Maret 2024 sedangkan Pra-siklus sudah dilaksanakan pada tanggal 21-23 September 2023.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Kecamatan Singosari yaitu TK Muslimat NU 2 Singosari. Lokasi sekolah ini terletak di Jl Sidorejo No 8 Rt 2 Rw 2 Pagentan Kecamatan Singosari Kabupaten Malang.

C. Subjek dan Karakteristiknya

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 dengan kisaran usia 5-6 tahun yang berjumlah 22 anak, terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, serta guru kelas kelompok B3.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti adalah:

a. Observasi

Sutrisno Hadi dalam (Sugiyono, 2017) mendefinisikan observasi sebagai proses pengamatan yang kompleks serta melibatkan sejumlah mekanisme biologis dan psikologis. Peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan dakon dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak. Instrumen observasi menggunakan skala penilaian yang berpedoman pada skala perkembangan anak usia dini yaitu, belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB). Observasi dilakukan ketika anak memasuki kegiatan literasi numerasi menggunakan media dakon yang terdapat pada kegiatan inti pembelajaran dalam setiap pertemuan selama dua siklus.

b. Dokumentasi

Dokumentasi menjadi salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian. Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dalam bentuk laporan yang dapat berupa buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berfungsi penguat dalam penelitian (Sugiyono, 2017). Dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi untuk mendukung data observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran literasi numerasi menggunakan media Dakon. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPPH, modul ajar, catatan guru, foto kegiatan, serta foto hasil karya anak saat menggunakan media Dakon.

Berikut merupakan instrumen literasi numerasi anak usia 5-6 tahun:

Tabel 3. Instrumen observasi

NO	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Kriteria Capaian			
				BB	MB	BSH	BSB
1.	Aljabar	Memilah	1. Anak mampu memilah benda sesuai dengan jenisnya				
		Mengelompokkan	1. Anak mampu mengelompokkan dan memilih benda sesuai dengan warnanya				
		Membuat pola	1. Anak mampu mengurutkan benda dalam pola yang berulang				
		Memecahkan Masalah	1. Anak mampu mempelajari dan menginterpretasikan hubungan sebab akibat				
2.	Bilangan	Membandingkan	1. Anak mampu membandingkan konsep banyak dan sedikit				
		Mengurutkan	1. Anak mampu mengurutkan benda dari sedikit ke banyak				
		Menghitung	1. Anak mampu belajar konsep pengurangan 2. Anak mampu belajar konsep menghitung penjumlahan				
		Korespondensi satu-satu	1. Anak mampu memasangkan benda dengan bilangan sesuai jumlahnya				
3.	Geometri	Hubungan spasial	1. Anak dapat menyebutkan bentuk geometri ruang 2 dimensi				

			2. Anak mampu membuat bentuk geometri ruang 2 dimensi				
		Hubungan posisi	1. Anak dapat memahami posisi kiri dan kanan, 2. Anak dapat memahami posisi atas dan bawah 3. Anak dapat memahami posisi depan dan belakang				
4.	Pengukuran	Memahami atribut benda	1. Anak dapat mengenal atribut benda (Panjang, lebar, dan tinggi)				
		Membangun konsep pengukuran tidak baku	1. Anak mampu memahami dan mengukur dengan pengukuran tidak baku				
		Aplikasi bilangan untuk mengukur	1. Anak mampu menggunakan bilangan dalam mengukur benda				
		Seriasi	1. Anak mampu meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar				
5.	Analisis data	Mengumpulkan informasi	1. Anak mampu mengumpulkan informasi melalui kegiatan yang sudah dilaksanakan				
		Mengorganisasi informasi secara sederhana	1. Anak mampu menyajikan informasi data dalam bentuk tabel				
		Bertanya dan menjawab pertanyaan	1. Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan data				

Berikut merupakan kriteria penilaian yang akan digunakan dalam penelitian:

1. Variabel Aljabar

- a) Anak mampu memilah benda sesuai dengan jenisnya
- BB : Anak belum mampu memilah benda sesuai dengan jenisnya
- MB : Anak mulai mampu memilah benda sesuai dengan jenisnya
- BSH : Anak mampu memilah benda dengan 3 variasi jenis
- BSB : Anak mampu memilah benda lebih dari 3 variasi jenis
- b) Anak mampu mengelompokkan dan memilih benda sesuai dengan warnanya
- BB : Anak belum mampu mengelompokkan dan memilih benda sesuai dengan warnanya
- MB : Anak mulai mampu mengelompokkan dan memilih benda sesuai dengan warnanya
- BSH : Anak mampu mengelompokkan dan memilih benda sesuai dengan warnanya dengan 3 variasi warna
- BSB : Anak mampu mengelompokkan dan memilih benda sesuai dengan warnanya lebih dari 3 variasi warna
- c) Anak mampu mengurutkan benda dalam pola yang berulang
- BB : Anak belum mampu mengurutkan benda dalam pola yang berulang
- MB : Anak mulai mampu mengurutkan benda dalam pola yang berulang dengan contoh
- BSH : Anak mampu mengurutkan benda dalam pola berulang yang lebih panjang dengan contoh
- BSB : Anak mampu mengurutkan benda dalam pola berulang yang lebih panjang tanpa contoh

- d) Anak mampu mempelajari dan menginterpretasikan hubungan sebab akibat
BB : Anak belum memahami konsep hubungan sebab akibat
MB : Anak mulai memahami konsep hubungan sebab akibat
BSH : Anak mampu menginterpretasikan hubungan sebab akibat untuk memecahkan masalah
BSB : Anak mampu memecahkan masalah sederhana dengan cara yang dapat diterima oleh lingkup sosial

2. Variabel Bilangan

- a) Anak mampu membandingkan konsep banyak dan sedikit
BB : Anak belum mampu membandingkan konsep banyak dan sedikit
MB : Anak mulai mampu membandingkan konsep banyak dan sedikit dengan bantuan
BSH : Anak mampu membandingkan konsep banyak dan sedikit tanpa bantuan
BSB : Anak mampu membandingkan konsep banyak dan sedikit dan mampu menjelaskan
- b) Anak mampu mengurutkan benda dari sedikit ke banyak
BB : Anak belum mampu mengurutkan benda dari sedikit ke banyak
MB : Anak mulai mampu mengurutkan benda dari sedikit dan banyak dengan bantuan
BSH : Anak mampu mengurutkan benda dari sedikit ke banyak tanpa bantuan
BSB : Anak mampu mengurutkan benda dari sedikit ke banyak dan banyak ke sedikit

- c) Anak mampu belajar konsep pengurangan
- BB : Anak belum memahami konsep pengurangan
- MB : Anak mulai memahami konsep pengurangan
- BSH : Anak mampu menghitung konsep pengurangan menggunakan media pembelajaran
- BSB : Anak mampu menghitung konsep pengurangan tanpa media pembelajaran
- d) Anak mampu belajar konsep menghitung penjumlahan
- BB : Anak belum mampu memahami konsep menghitung penjumlahan
- MB : Anak mulai mampu memahami konsep menghitung penjumlahan
- BSH : Anak mampu menghitung konsep penjumlahan menggunakan media pembelajaran
- BSB : Anak mampu menghitung konsep penjumlahan tanpa media pembelajaran
- e) Anak mampu memasangkan benda dengan bilangan sesuai jumlahnya
- BB : Anak belum mampu memasangkan benda dengan bilangan sesuai jumlahnya
- MB : Anak mulai memasangkan benda dengan bilangan sesuai jumlahnya
- BSH : Anak mampu memasangkan benda dengan bilangan sesuai jumlahnya
- BSB : Anak mampu membuat sendiri pasangan benda dengan jumlah bilangannya secara acak

3. Variabel Geometri

- a) Anak dapat menyebutkan bentuk geometri ruang 2 dimensi
- BB : Anak belum dapat menyebutkan bentuk geometri ruang 2 dimensi
- MB : Anak mulai dapat menyebutkan bentuk geometri ruang 2 dimensi
- BSH : Anak dapat menyebutkan 3 bentuk geometri dan 2 dimensi
- BSB : Anak dapat menyebutkan 4 bentuk geometri dan 2 dimensi
- b) Anak mampu membuat bentuk geometri 2 dimensi
- BB : Anak belum dapat membuat bentuk geometri ruang 2 dimensi
- MB : Anak mulai dapat membuat bentuk geometri ruang 2 dimensi
- BSH : Anak dapat membuat 3 bentuk geometri dan 2 dimensi
- BSB : Anak dapat membuat 4 bentuk geometri dan 2 dimensi
- c) Anak dapat memahami posisi kiri dan kanan
- BB : Anak belum dapat memahami posisi kiri dan kanan
- MB : Anak mulai dapat memahami posisi kiri dan kanan
- BSH : Anak dapat mengimplementasi posisi kiri dan kanan pada media
- BSB : Anak dapat mengimplementasi posisi kiri dan kanan di lingkungan sekitarnya
- d) Anak dapat memahami posisi atas dan bawah
- BB : Anak belum dapat memahami posisi atas dan bawah
- MB : Anak mulai dapat memahami posisi atas dan bawah
- BSH : Anak dapat mengimplementasi posisi atas dan bawah pada media
- BSB : Anak dapat mengimplementasi posisi atas dan bawah di lingkungan sekitarnya

- e) Anak dapat memahami posisi depan dan belakang
- BB : Anak belum dapat posisi memahami depan dan belakang
- MB : Anak mulai dapat posisi memahami depan dan belakang
- BSH : Anak dapat mengimplementasi posisi depan dan belakang pada media
- BSB : Anak dapat mengimplementasi posisi depan dan belakang di lingkungan sekitarnya

4. Variabel Pengukuran

- a) Anak dapat mengenal atribut benda (Panjang, lebar, dan tinggi)
- BB : Anak belum dapat mengenal atribut benda (Panjang, lebar, dan tinggi)
- MB : Anak mulai dapat mengenal atribut (Panjang, lebar, dan tinggi)
- BSH : Anak dapat mengimplementasi atribut benda (Panjang, lebar, dan tinggi) dalam media
- BSB : Anak dapat mengimplementasi atribut benda (Panjang, lebar, dan tinggi) dalam benda yang ada disekitarnya
- b) Anak mampu memahami dan mengukur dengan pengukuran tidak baku
- BB : Anak belum mampu memahami konsep pengukuran tidak baku
- MB : Anak mulai memahami konsep pengukuran tidak baku
- BSH : Anak dapat mengukur media dengan pengukuran tidak baku
- BSB : Anak dapat mengukur benda di sekitarnya dengan pengukuran tidak baku
- c) Anak mampu menggunakan bilangan dalam mengukur benda
- BB : Anak belum mampu menggunakan bilangan dalam mengukur benda
- MB : Anak mulai mampu menggunakan bilangan dalam mengukur benda dengan bantuan
- BSH : Anak mulai mampu menggunakan bilangan dalam mengukur media

BSB : Anak mulai mampu menggunakan bilangan dalam mengukur benda yang ada disekitarnya

- d) Anak mampu meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar

BB : Anak belum mampu meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar

MB : Anak mulai mampu meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar dengan bantuan

BSH : Anak mulai mampu meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar tanpa bantuan

BSB : Anak mulai mampu meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar, dan terbesar sampai terkecil tanpa bantuan

5. Variabel Analisis Data

- a) Anak mampu mengumpulkan informasi melalui kegiatan yang dilaksanakan

BB : Anak belum mampu mengumpulkan informasi melalui kegiatan yang dilaksanakan

MB : Anak mulai mampu mengumpulkan informasi melalui kegiatan yang dilaksanakan dengan bantuan

BSH : Anak mampu mengumpulkan informasi melalui kegiatan yang sudah dilaksanakan tanpa bantuan

BSB : Anak mampu mengumpulkan informasi melalui kegiatan yang sudah dilaksanakan tanpa bantuan dan dapat menjelaskannya secara sederhana

- b) Anak mampu menyajikan informasi data dalam bentuk tabel

BB : Anak belum mampu menyajikan informasi data dalam bentuk tabel

MB : Anak mulai mampu menyajikan informasi data dalam bentuk tabel dengan

bantuan

BSH : Anak mampu menyajikan informasi data dalam bentuk tabel tanpa bantuan

BSB : Anak mampu menyajikan informasi data dalam bentuk tabel dan dapat membantu temannya

c) Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan data

BB : Anak belum mampu bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan data

MB : Anak mulai mampu bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai data dengan bantuan

BSH : Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan data tanpa bantuan

BSB : Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan data tanpa bantuan dan dapat menjelaskannya.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 teknik, yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data analisis kuantitatif menjelaskan hasil peningkatan literasi numerasi anak melalui kegiatan dengan menggunakan media dakon, sedangkan data analisis kualitatif menjelaskan penggunaan media dakon dalam pelaksanaan kegiatan literasi numerasi. Guna melihat peningkatan literasi numerasi anak dengan menggunakan media dakon peneliti menggunakan rumus dari Nawawi (dalam Hidayat, 2016)

$$P = F / N \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Persentase anak yang mengalami peningkatan

N = Jumlah responden

Arikunto (Maghfiroh, 2022), menyatakan bahwa ada empat tingkatan yang dapat digunakan untuk menginterpretasikan hasil data persentase dalam tabel berikut :

Tabel 3. 2 Kategori Interpretasi Hasil

No		Keterangan
1.	76-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2.	56-75%	Berkembangn Sesuai Harapan (BSH)
3.	41-55%	Mulai Berkembang (MB)
4.	40% ke bawah	Belum Berkembang (BB)

Maghfiroh,2022 mengungkapkan bahwa keberhasilan suatu penelitian tindakan kelas apabila minimal mencapai 75% persentase jumlah anak dengan kategori berkembang sangat baik dari jumlah seluruh anak di kelas. Dari pemaparan di atas maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti dikatakan berhasil jika ada 16 anak yang berhasil mencapai kategori berkembang sangat baik dari 22 anak di kelompok B3.

Sedangkan teknik analisis data kualitatif yang digunakan oleh peneliti berpedoman pada model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017) aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara terus menerus dan berlangsung secara interaktif hingga tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Langkah-langkah analisis data kualitatif model Miles dan Huberman terbagi menjadi 3 yaitu :

a. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan data untuk menyederhanakan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul

dari catatan-catatan lapangan yang dituliskan (Rijali, 2019). Pada tahap ini peneliti mulai memilah, memfokuskan, serta menyederhanakan data mentah dari catatan lapangan.

b. Penyajian data

Setelah reduksi data proses analisis data selanjutnya adalah penyajian data. Rijali mendefinisikan penyajian data sebagai proses penyusunan data yang sudah dikumpulkan sehingga memungkinkan adanya pilihan untuk menarik kesimpulan dan bertindak berdasarkan kesimpulan tersebut (Rijali, 2019). Peneliti menyajikan data dalam bentuk teks naratif, tabel, grafik dan sejenisnya. Bentuk-bentuk ini mempermudah untuk memahami apa yang terjadi dengan menggabungkan informasi yang terorganisir dengan cara kohesif dan mudah didapat sehingga dapat menentukan kesimpulan dengan tepat.

c. Penarikan kesimpulan

Rijali menjelaskan bahwa selama peneliti masih berada di lapangan penarikan kesimpulan dapat dilakukan secara terus-menerus (Rijali, 2019). Hasil kesimpulan yang diperoleh peneliti masih bersifat sementara dan dapat direvisi jika pengumpulan data lebih lanjut tidak didukung oleh bukti yang kuat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra-siklus penggunaan Media Dakon

Pra-siklus merupakan tahap pertama yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Pra-siklus ini dilakukan selama tiga hari yang dimulai sejak tanggal 21-23 September 2024 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi numerasi dengan cara mengajak anak melakukan kegiatan literasi numerasi menggunakan media yang ada di sekolah seperti losepart, kartu angka, buku tulis, dan papan tulis. Hasil dari pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun pada kelompok B3 masih tergolong rendah dan belum berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Hasil dari pra-siklus tersebut dijelaskan dalam rincian indikator sebagai berikut:

a) Aljabar

Pada pra-siklus yang telah dilakukan ditemukan bahwa terdapat anak yang terlihat masih kesulitan dalam mengidentifikasi benda sesuai dengan jenisnya sehingga mengakibatkan anak kesulitan dalam mengelompokkannya. Dalam indikator ini juga terdapat anak yang belum dapat mengurutkan pola secara berulang, anak mampu menyusun benda dengan sebuah pola namun ketika anak harus menyusunnya secara berulang anak terlihat bingung dan memilih menyusun benda secara acak tanpa memperhatikan pola. Interpretasi sebab akibat menjadi salah satu

hal yang perlu untuk dikembangkan pasalnya anak masih belum bisa menganalisa akibat yang disebabkan oleh sebuah hal.

b) Bilangan

Dalam indikator bilangan anak terlihat kesusahan dalam membandingkan konsep banyak sedikit serta mengelompokkan benda dari sedikit ke banyak, hal ini disebabkan karena anak belum mengerti bagaimana cara mengidentifikasi benda yang berjumlah sedikit dan banyak yaitu dengan cara menghitungnya terlebih dahulu, dari sini terlihat bahwa anak belum dapat menggunakan bilangan untuk membandingkan konsep banyak dan sedikit. Selain itu anak juga masih kesusahan dalam menggunakan bilangan dalam operasi hitung terutama dalam operasi pengurangan serta memasang bilangan sesuai dengan jumlahnya

c) Geometri

Saat anak diajak untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri anak hanya dapat menyebutkan 2 bentuk geometri saja yaitu segitiga dan lingkaran yang sering anak sebut dengan nama lain yaitu bulat atau bola. Kegiatan kedua dalam indikator geometri ini adalah membuat bentuk geometri 2 dimensi menggunakan media yang digunakan, anak terlihat masih bingung saat menyusun media untuk membuat bentuk geometri sehingga anak membutuhkan contoh dan bantuan dalam melakukan kegiatan. Dalam memahami posisi kanan, kiri, atas dan bawah anak juga masih membutuhkan bantuan karena anak terkadang terbalik dalam menyebutkan posisi kanan dan kiri dan depan belakang

d) Pengukuran

Saat berada di kelompok A anak hanya mengetahui dan menggunakan penggaris sebagai alat ukur, secara tidak langsung anak dapat memahami dan menggunakan pengukuran baku. Ketika menginjak kelompok B pengetahuan anak juga masih sama yaitu terbatas pada konsep pengukuran baku sehingga mengakibatkan anak belum mengetahui apa itu pengukuran tidak baku dan apa saja benda-benda yang termasuk ke dalam alat ukur tidak baku, hal ini menyebabkan anak belum dapat mengenal panjang, lebar, dan tinggi suatu benda serta belum bisa menggunakan bilangan untuk mengukur.

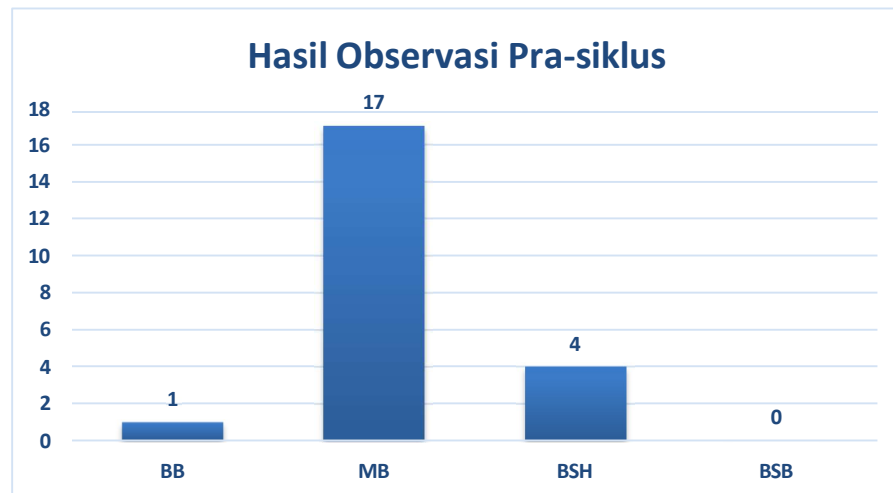
e) Analisis Data

Proses analisis data dalam kegiatan literasi numerasi ini adalah melalui kegiatan seriasi dan sesuai dengan ukuran, pada kegiatan ini anak belum dapat menganalisis data dengan baik yang mengakibatkan anak juga belum dapat menyajikan data dalam tabel dan melakukan proses tanya jawab terkait data yang sudah dianalisis.

Pemaparan hasil observasi pra-siklus di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi numerasi di kelompok B3 masih tergolong rendah dengan presentase 17 anak dengan kategori mulai berkembang, 1 anak dengan kategori belum berkembang, dan 4 anak yang sudah berkembang sesuai harapan. Anak-anak tersebut masih membutuhkan bantuan eksternal salah satunya yaitu media dan permainan yang menarik guna memaksimalkan kemampuan literasi numerasinya, untuk itu peneliti menggunakan Dakon sebagai media meningkatkan kemampuan literasi

anak. Di bawah ini merupakan grafik yang menunjukkan hasil observasi pra-siklus.

Guna memperjelas paparan di atas, hasil observasi pra-siklus digambarkan dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 4. 1 Hasil Observasi Pra-siklus

2. Siklus I

a) Perencanaan

Setelah melakukan observasi pra-siklus dan memutuskan untuk menggunakan media dakon sebagai solusi dari adanya permasalahan, tahap selanjutnya adalah melaksanakan siklus satu yang dimulai dengan tahap perencanaan. Ada empat hal yang harus direncanakan sebelum melaksanakan tindakan yaitu:

1. Menetapkan tujuan dan tema

Tujuan dari adanya penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kemampuan literasi numerasi kelompok B3. Setelah menetapkan tujuan kemudian peneliti berkoordinasi dengan guru kelas terkait tema dan topik pembelajaran. Selanjutnya disepakati bahwa tema

dan modul yang akan digunakan merupakan modul yang telah dibuat oleh guru kelas, dikarenakan guru kelas tidak menghendaki KBM yang dilaksanakan dalam kelas mengalami perubahan karena topik dan modul ajar sudah disusun sesuai dengan KOSP. Waktu penelitian pun disepakati bersama dengan menyisipkan kegiatan penelitian pada kegiatan belajar mengajar.

Penelitian tindakan kelas pada penelitian ini menggunakan dua siklus yang masing-masing dari siklusnya terdapat empat kali pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan selama empat kali pertemuan yaitu pada tanggal 1 Maret 2024, 2 Maret 2024, 5 Maret 2024, 6 Maret 2024. Siklus I dilaksanakan secara berturut-turut dengan tujuan untuk membiasakan anak untuk mengenal lebih jauh konsep kegiatan literasi numerasi, serta mengadaptasi kegiatan literasi numerasi dengan media dakon.

2. Bekerja sama dengan guru kelas untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan dalam siklus 1 sesuai dengan modul ajar dan kesepakatan tanggal untuk tindakan
3. Menyiapkan media yang akan digunakan dan perlengkapan yang dibutuhkan berkaitan dengan penggunaan media dakon dalam kegiatan maka peralatan yang akan digunakan yaitu:
 - Papan Dakon
 - Macam-macam biji dakon (jagung, batu warna-warni, kacang tanah, biji dakon)
 - Kartu angka
 - Perlengkapan pendukung untuk mendokumentasi kegiatan

4. Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan data terkait kemampuan literasi numerasi anak di sekolah saat tindakan dilakukan

b) Pelaksanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi pra-penelitian yang dilakukan selama tiga hari yaitu pada tanggal 21-23 September 2024. Setelah melaksanakan observasi pra-penelitian langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan tindakan penelitian yang dilakukan selama empat minggu dengan dua siklus. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 1 dan 2 Maret 2024, serta 5-6 Maret 2024. Dalam tindakan siklus I ini peneliti mengajak anak melaksanakan untuk kegiatan yang menekankan tentang literasi numerasi menggunakan dakon sebagai media yang dijabarkan dalam uraian di bawah ini:

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 1

Siklus I diawali dengan pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2024. Pada hari ini anak melaksanakan kegiatan harian pembiasaan yang dimulai dengan berbaris di halaman yang dilanjutkan dengan senam bersama dan praktik sholat subuh berjamaah. Setelah itu anak memasuki kelas, di dalam kelas anak melaksanakan kegiatan pembukaan seperti bernyanyi dan tepuk tangan dengan tujuan memantik semangat dan rasa bahagia anak untuk belajar, membaca do'a, dan syair. Kegiatan inti dimulai dengan membaca iqro', kemudian dalam kegiatan literasi numerasi peneliti mengawali kegiatan dengan

memantik pengetahuan anak tentang media Dakon yang dibawa, kemudian menjelaskan dengan sederhana apa itu permainan Dakon, cara memainkannya, serta macam-macam biji yang digunakan untuk bermain dakon.



Gambar 4. 2 Kegiatan Pengenalan Media Dakon

Kegiatan selanjutnya yaitu menjelaskan tentang macam- macam bentuk dan konsep geometri 2 dimensi, hubungan posisi, serta memberi contoh anak kejadian yang disebabkan oleh suatu hal guna memantik pengetahuan dan cara anak untuk menginterpretasi sebab akibat, pada kegiatan ini peneliti fokus pada pengetahuan awal yang harus dimiliki anak sebelum melaksanakan kegiatan literasi numerasi. Di akhir sisa waktu peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan Aljabar yaitu memilah dan mengelompokkan biji dakon sesuai dengan jenis dan warnanya, kegiatan inti ditutup dengan kegiatan mengurutkan pola sesuai secara berulang dengan catatan pola ditentukan oleh peneliti. Di Sesi penutupan pembelajaran peneliti kembali mengulas pembelajaran yang sudah dilakukan kemudian ditutup dengan do'a.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2024. Aktivitas pembelajaran dilakukan sesuai dengan kebiasaan yang sudah dijalankan oleh sekolah, berbeda dengan pembelajaran pada pertemuan pertama, pertemuan kedua dibuka berdo'a, membaca asma'ul husna dilanjutkan dengan bernyanyi dan tepuk tangan.

Kegiatan inti pada pertemuan kedua dimulai dengan kegiatan berhitung penjumlahan dan pengurangan yang dilakukan oleh 2 anak secara berhadapan menggunakan media dakon dengan, kegiatan ini dilakukan menggunakan model klasikal. Peneliti memasukkan biji kedalam lubang dakon kemudian peneliti memberi instruksi pada anak agar menaruh jumlah biji dakon sesuai dengan arahan peneliti kemudian menyebutkan perintah penjumlahan atau pengurangan, barulah anak yang menghitung jumlah biji dakon tersebut dengan memindahkan semua biji dakon dalam satu lubang yang sama. Setelah anak dapat menghitungnya lalu anak diajak untuk membandingkan konsep banyak dan sedikit dari jumlah biji dakon miliknya dan milik lawan bermainnya, kegiatan berhitung diakhiri dengan menuliskan hasil kegiatan dalam tabel.

Kegiatan kedua yaitu bermain papan dakon dengan menyebutkan hubungan posisi dan atribut papan dakon yang sudah diukur menggunakan pengukuran tidak baku. Kegiatan ketiga dilanjutkan dengan membuat bentuk geometri dari biji dakon dan kegiatan seriasi. Memasuki kegiatan penutup anak-anak berkumpul

dan melingkar untuk membaca do'a dan bernyanyi, sebelum pulang peneliti membuka kesempatan untuk anak bertanya atau peneliti memberi pertanyaan tentang kegiatan sebagai bentuk refleksi.



Gambar 4. 3 Kegiatan menyusun geometri dari biji dakon

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 3

Kegiatan anak dimulai dengan baris dan senam bersama di halaman sekolah yang dimulai pada pukul 07.00-07.30 WIB pada tanggal 4 Maret 2024. Kegiatan berjalan seperti biasanya dimana pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka, yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada pertemuan ketiga ini peneliti menekankan pembelajaran dalam kegiatan mengukur benda dengan alat ukur tidak baku, menggunakan bilangan untuk mengukur, dan pemahaman posisi kanan dan kiri pada papan dakon. Penekanan ini dilakukan karena masih banyak anak yang merasa kesulitan saat melakukan kegiatan tersebut pada siklus I minggu pertama. Peneliti memulai kegiatan dengan kembali mengenalkan macam-macam alat ukur tidak baku, yang dilanjutkan dengan praktik mengukur papan

dakon dengan menggunakan jengkal tangan. Setelah itu peneliti mengajak anak untuk membuat angka dari hasil mengukur menggunakan biji dakon.



Gambar 4. 4 Kegiatan Mengukur Papan Dakon

Kegiatan selanjutnya yaitu bermain dakon dengan mengisi lubang dakon dengan biji, dalam permainan ini anak juga membagikan biji dakon miliknya kedalam lubang dakon milik temannya, kegiatan inti yang terakhir yaitu pemahaman konsep kiri dan kanan, dalam kegiatan ini peneliti terdahulu menjelaskan dan memberi contoh konsep kiri dan kanan baru kemudian anak praktik menyebutkan posisi kiri dan kanan dari papan dakon. Sama halnya seperti sediakala proses pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup yaitu membaca do'a dan recalling tentang pembelajaran hari ini.

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 4

Pertemuan ke empat menjadi pertemuan terakhir di siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2024. Kegiatan inti pada pertemuan ini adalah Membuat bentuk geometri dengan biji dakon berupa batu dengan pola warna yang berurutan, anak diberi

kebebasan untuk membuat pola sesuai dengan warna batu yang dipilih untuk membuat bentuk geometri. Kegiatan selanjutnya yaitu membandingkan konsep banyak sedikit jumlah biji dalam dakon menunjukkan mana lubang dengan jumlah sedikit dan banyak, jadi dalam satu deret lubang dakon terdapat 2 lubang yang berisi biji dengan jumlah yang berbeda setelah itu anak diajak untuk menghitung 2 jumlah biji dalam lubang kemudian menginterpretasi konsep banyak dan sedikit dalam kegiatan tersebut



Gambar 4. 5 Kegiatan Menyusun Pola Dengan Biji Dakon

Hasil data dari membandingkan tersebut kemudian dituliskan anak dalam tabel yang sudah dibuat sebelumnya, dalam pertemuan ini juga anak mampu menginterpretasi akibat yang disebabkan oleh kejadian tidak sengaja yang terjadi dalam kelas. Pembelajaran diakhiri dengan penutup, do'a bersama, serta refleksi bagaimana perasaan anak saat belajar literasi numerasi menggunakan media dakon, anak merasa senang dan ingin belajar lagi menggunakan media dakon karena anak baru pertama kali menggunakan

permainan tradisional dakon sebagai media pembelajaran dalam kelas.

c) Observasi

Hasil dari observasi penelitian tindakan kelas pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi anak meningkat sebanyak 11% dari pra-penelitian dengan rincian penjelasan sebagai berikut:

1. Pertemuan I

Pada saat pengenalan permainan dakon pada pertemuan pertama anak terlihat antusias, timbul rasa ingin tahu dan semangat untuk bermain dakon, hal ini dikarenakan dakon merupakan permainan tradisional yang belum pernah dimainkan oleh anak. Tak hanya itu, anak juga terlihat antusias saat peneliti menjelaskan macam-macam kegiatan literasi numerasi menggunakan media dakon. Emosi antusias, rasa ingin tahu dan semangat ini menyebabkan anak mudah untuk diajak bermain kegiatan literasi numerasi meskipun dengan kemampuan dan pemahaman yang masih terbatas, karena anak masih berada dalam tahap mengingat kembali kegiatan literasi numerasi.

Hasil observasi pada pertemuan I menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi anak meningkat 3% jika dibandingkan dengan pra-penelitian. Ada tiga sub indikator yang menunjukkan persentase jumlah tertinggi yaitu mengelompokkan benda dan memilah sesuai dengan warna dan jenis, serta menjawab pertanyaan sesuai data. Tiga sub indikator tersebut menjadi kegiatan yang paling diingat oleh anak sebab anak sering melaksanakannya menggunakan berbagai

media dalam kelas. Anak terlihat merasa kesulitan melaksanakan kegiatan dalam indikator yang lain sebab anak harus beradaptasi melaksanakan kegiatan literasi numerasi menggunakan media yang baru dikenal oleh anak.

Anak dengan kemampuan literasi numerasi kriteria BSH berjumlah lima anak, BB satu anak, dan 16 anak dengan kriteria MB, dalam pertemuan I belum terdapat anak yang sudah mencapai kriteria BSB.

2. Pertemuan II

Pada pertemuan II peneliti kembali mengajak anak untuk melaksanakan kegiatan literasi numerasi menggunakan media dakon mengingat kemampuan dan pemahaman anak tentang literasi numerasi masih belum maksimal, anak terlihat semakin ber antusias dan bersemangat saat melaksanakan kegiatan.

Dalam pertemuan II anak mulai mengalami peningkatan. Peningkatan tertinggi lebih dari 10% terjadi pada sub indikator kegiatan yang mudah dilaksanakan oleh anak yaitu memasang benda dengan bilangan sesuai jumlahnya, serta menyebutkan bentuk geometri ruang dua dimensi. Sedangkan sub indikator yang lain meningkat dengan persentase kurang dari 10%. Kemampuan literasi numerasi dengan kriteria BSH meningkat menjadi 17 anak, kriteria MB turun menjadi empat anak, dan kriteria BB tetap satu anak. Anak dengan kriteria BB belum mengalami peningkatan sebab mengalami peningkatan perkembangan yang lebih lambat dari usia dan teman-temannya

sehingga memerlukan waktu yang cukup lama untuk meningkatkan perkembangannya.

3. Pertemuan III

Rata-rata yang didapatkan dalam pertemuan III yaitu 64%, persentase tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi numerasi dari pertemuan II. Persentase nilai tertinggi dengan kriteria BSH jatuh kepada Ananda Nayla, Nayla dikenal sebagai anak yang mempunyai kemampuan perkembangan yang bagus, Nayla merasa senang ketika melaksanakan kegiatan literasi numerasi sehingga membuatnya lebih semangat dalam belajar. Tak hanya Nayla, sebagian anak juga mengalami peningkatan kemampuan literasi numerasi dibuktikan dengan kriteria MB turun lagi menjadi dua anak, sedangkan kriteria BSH meningkat menjadi 19 anak, dan kriteria BB tetap sama, Putera masih belum menunjukkan peningkatan kemampuan literasi numerasi dari pertemuan sebelumnya, selama kegiatan Putera sering terlihat melamun dan kurang bisa memahami instruksi permainan.

Lima sub indikator yang tidak mengalami peningkatan dari pertemuan II hingga pertemuan III yaitu kegiatan mengelompokkan biji dakon sesuai dengan warna dan jenis, belajar memahami posisi atas dan bawah, serta meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar, sub indikator tersebut tidak mengalami peningkatan sebab anak merasa bosan sering mendapatkan kegiatan yang sama ketika proses belajar bersama guru, sub indikator selanjutnya yaitu belajar mengenal atribut benda, kegiatan tersebut menjadi salah satu kegiatan yang dirasa sulit oleh anak dikarenakan

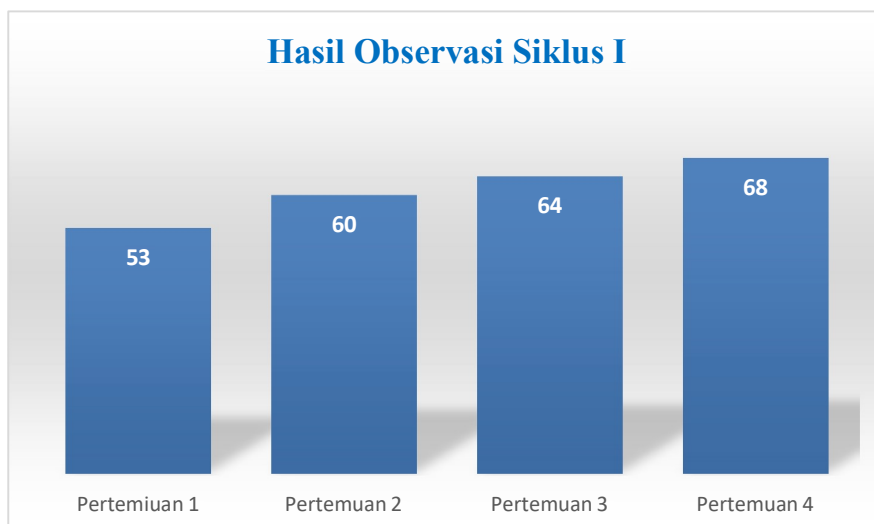
belum terbiasa bahkan ada anak yang belum mengenal atribut benda, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran guru hanya mengenalkan nama bentuk geometri 2 dimensi tanpa mengenalkan atribut benda dalam bentuk tersebut.

4. Pertemuan IV

Peningkatan kemampuan literasi numerasi terus terjadi hingga pertemuan IV dengan rata-rata 68%. Kemampuan dengan kriteria BSH bertambah menjadi 20 anak dari sebelumnya 19 anak, dua anak dengan kriteria MB, Putera mengalami peningkatan dari BB pada pertemuan III menjadi MB dalam pertemuan IV. Putera terlihat mulai menunjukkan adanya antusias dalam melaksanakan kegiatan, lebih berusaha dalam memahami instruksi dalam permainan sehingga Putera dapat melaksanakan kegiatan lebih baik dari sebelumnya. Lima sub indikator yang tidak mengalami peningkatan dalam pertemuan III diketahui meningkat pada pertemuan IV, hal ini dikarenakan peneliti berusaha untuk lebih menekankan kegiatan tersebut dalam pembelajaran. Namun terdapat satu sub indikator yang pada pertemuan IV yang tidak mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya yaitu belajar konsep pengurangan, sebab sebagian anak masih merasa kesulitan dalam kegiatan tersebut.

Pada pertemuan IV Rafa dan Nayla sempat mengeluh bosan karena hanya bermain menggunakan dakon tanpa adanya inovasi kegiatan dari peneliti, namun keduanya tetap melaksanakan kegiatan dengan baik karena melihat teman yang lain terlihat senang bermain dakon, sehingga tidak berpengaruh dalam perkembangan kemampuan literasi numerasinya. Rafa

dan Nayla terlihat mengalami peningkatan kemampuan literasi numerasi pada pertemuan IV. Berikut grafik dan tabel hasil observasi pada siklus I :



Gambar 4. 6 Hasil Observasi siklus I

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I

NO	Siklus	Pertemuan	Jumlah
1.	Siklus I	1	53
2.		2	60
3.		3	64
4.		4	68
Total			245
Rata-rata			61%

Hasil observasi dalam siklus I menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap pertemuannya hingga rata-rata yang didapatkan dalam siklus I adalah 61%. Namun rata-rata tersebut belum memenuhi target keberhasilan sebab masih kurangnya inovasi dalam kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menyebabkan anak menjadi bosan, selain itu anak juga mengalami kesusahan dalam kegiatan konsep belajar pengurangan.

d) Refleksi

Dari hasil observasi siklus I penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengamati adanya peningkatan dalam kemampuan literasi numerasi selama pertemuan satu hingga empat. Sebelum menggunakan media dakon dalam kegiatan pra-penelitian, rata-rata kemampuan literasi numerasi anak hanya mencapai 50%, namun setelah menggunakan media dakon, rata-rata kemampuan literasi numerasi anak meningkat menjadi 61% dalam siklus I. Meskipun telah mengalami peningkatan namun persentase hasil tindakan pada siklus I belum memenuhi target keberhasilan tindakan yang sudah ditetapkan yaitu minimal 76% dengan kriteria BSB

Oleh karena itu peneliti kembali melakukan konsultasi dengan guru kelas perihal pemecahan masalah yang terjadi pada siklus I, sehingga tidak menjadi penghambat dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada siklus II. Permasalahan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Anak belum dapat mengaplikasikan konsep pengurangan menggunakan media Dakon, dikarenakan anak belum bisa memahami bagaimana cara bermain pengurangan menggunakan dakon
2. Anak merasa bosan dengan pengulangan kegiatan pembelajaran menggunakan Dakon karena tidak adanya inovasi dalam penggunaannya.
3. Peneliti belum bisa mengkondisikan kelas dengan baik ketika anak bermain dakon secara klasikal.

Berpatok dalam permasalahan diatas peneliti dan guru kelas menemukan penyelesaian yaitu:

1. Peneliti akan memberi contoh kembali bagaimana menghitung pengurangan menggunakan media dakon, dan lebih memfokuskan kegiatan ini menjadi kegiatan individual agar anak lebih maksimal dalam memahami cara bermain dakon dalam kegiatan tersebut
2. Peneliti mencoba memberikan inovasi baru dalam kegiatan literasi numerasi menggunakan media dengan menambahkan kartu angka dan kartu smile dalam kegiatan,
3. Peneliti merubah model bermain anak yang semula klasikal menjadi tiga kelompok dengan jumlah anak 7-8 menggunakan satu papan dakon pada setiap kelompoknya.

Selain penyelesaian di atas peneliti mencoba memberi penguatan kembali terhadap kegiatan-kegiatan literasi numerasi, agar kemampuan literasi numerasi anak dapat meningkat sesuai dengan persentase keberhasilan.

3. Siklus II

a) Perencanaan

Tahap perencanaan dalam Siklus II dijelaskan sebagai berikut:

1. Melaksanakan koordinasi dengan guru kelas

Melihat hasil dari tindakan pada siklus I belum memenuhi target keberhasilan, maka peneliti dan guru kelas sepakat untuk melakukan tindakan pada siklus II. Siklus II dilaksanakan selama 4 pertemuan yaitu pada tanggal 6 Maret 2024, 7 Maret 2024, 19 Maret 2024, 22 Maret 2024. Jarak pelaksanaan pertemuan 6 menuju 7 cukup lama sebab pada tanggal 8 – 13 Maret 2024 pembelajaran libur awal puasa, sedangkan tanggal 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21 Maret pembelajaran digunakan untuk praktik

mengajar mahasiswa asistensi mengajar, jadi peneliti mencari waktu dimana mahasiswa tersebut libur praktik.

2. Bekerja sama dengan guru kelas untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
3. Menyiapkan media Dakon dan perlengkapan yang dibutuhkan seperti:
 - Papan Dakon
 - Macam-macam Biji Dakon (jagung, batu warna-warni, kacang kedelai, biji dakon, kacang tanah)
 - Kartu angka dan kartu smile
 - Perlengkapan pendukung untuk mendokumentasi kegiatan



Gambar 4. 7 Media Dakon dan Kartu Angka



Gambar 4. 8 Biji Dakon dan Kartu Smile

4. Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan

b) Pelaksanaan Tindakan

1. Siklus II Pertemuan 5

Pertemuan 5 pada siklus II dimulai pada tanggal 6 Maret 2024. Proses pembelajaran dimulai mulai pukul 07.00 dengan berbaris dan senam bersama di halaman sekolah, dilanjutkan dengan kegiatan pembiasaan yang lainnya. Pada tindakan ini tiga anak tidak hadir dalam pembelajaran yaitu Ghazzal, dan shasa dikarenakan sakit.

Sebelum memulai kegiatan literasi numerasi peneliti kembali mengulang sedikit pengetahuan tentang konsep permainan dakon yang sudah diberikan pada siklus I. Kegiatan selanjutnya yaitu belajar menggunakan konsep hitung pengurangan dan penjumlahan menggunakan media dakon, kegiatan lebih ditekankan dalam belajar konsep hitung pengurangan, inovasi pada kegiatan ini yaitu menambahkan satu jenis biji dakon berupa kacang kedelai dengan bantuan kartu angka, berbeda dengan kegiatan di siklus I suasana kegiatan belajar konsep hitung penjumlahan dan pengurangan dilakukan secara berpasangan namun tidak di atas meja tetapi dengan duduk di bawah menggunakan alas karpet. Dalam kegiatan ini biji dakon yang digunakan untuk berhitung harus sesuai dengan warna dan jenisnya. Setelah berhitung anak diajak untuk membandingkan jumlah dakon yang banyak dan sedikit dengan jumlah dakon milik temannya menggunakan kartu *smile*, jumlah dakon yang sedikit diberi kartu *smile* segitiga sedangkan jumlah dakon yang banyak diberi kartu *smile* kotak.



Gambar 4. 9 Kegiatan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan

Kegiatan inti yang terakhir adalah membuat sebuah hasil bentuk menggunakan pola dari biji dakon, anak diberi kebebasan untuk membuat bentuk apapun dengan pola yang mereka ciptakan sendiri, bentuk yang mereka buat bermacam-macam seperti garis panjang, kotak, dan bulat. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup yaitu *recalling* tentang kegiatan hari ini, bernyanyi serta berdo'a.

2. Siklus II Pertemuan 6

Pertemuan 6 dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2024. Jumlah anak yang hadir dalam pertemuan ini yaitu 21 dikarenakan Sasa sedang sakit. Kegiatan inti dimulai dengan bermain tebak geometri menggunakan biji dakon, langkah pertama anak diajak untuk membuat bentuk 4 geometri menggunakan biji dakon dengan urutan biji dari yang terbesar hingga terkecil, setelah itu anak menyebutkan bentuk geometri apa saja yang sudah buat lengkap dengan atribut bangun geometri tersebut.

Kegiatan kedua dalam pertemuan ini yaitu bermain pengukuran papan dakon menggunakan jengkal tangan, kegiatan ini dilaksanakan secara berkelompok terdapat tiga buah papan dakon yang akan dihitung, papan

dakon pertama dan kedua dihitung oleh tujuh orang anak sedangkan dakon ketiga dihitung oleh delapan anak. Saat papan dakon sudah disiapkan anak mulai menghitung dengan menggunakan jengkal mereka, setiap anak menggunakan dua jengkal tangan untuk berhitung kemudian hasilnya dicatat dalam dicatat dalam tabel kegiatan harian yang sudah mereka gunakan sejak siklus I. Setelah kegiatan pengukuran sudah selesai kemudian secara berkelompok anak menyebutkan hubungan posisi dari papan dakon.

Kegiatan inti yang terakhir yaitu mengurutkan biji dakon dengan jumlah sedikit ke banyak, di samping bawah papan dakon terdapat tiga kartu angka yang berbeda kemudian anak memasukkan biji dakon kedalam lubang dakon sesuai angka, setelah itu anak mengurutkan jumlah biji dakon yang sedikit dan banyak kedalam lubang dakon yang masih kosong. Setelah kegiatan inti selesai dilaksanakan kegiatan pembelajaran ditutup dengan *recalling*, do'a, dan bernyanyi.

3. Siklus II Pertemuan 7

Pelaksanaan tindakan pertemuan 7 yaitu pada tanggal 19 Maret 2024. Sesuai dengan SOP yang sudah ditetapkan oleh sekolah kegiatan diawali dengan baris dan senam di halaman kemudian dibuka dengan kegiatan pembuka di dalam kelas. Kegiatan pada pertemuan 7 ditekankan pada penguatan konsep berhitung, konsep pengukuran tidak baku, menyebutkan bentuk geometri dan interpretasi hubungan sebab akibat.

Kegiatan pertama yaitu penguatan konsep berhitung pengukuran dan penjumlahan, sama seperti kegiatan biasanya kegiatan ini menggunakan media dakon dengan cara memasukkan biji dakon ke dalam lubang sesuai

dengan kartu angka yang sudah diberikan, kemudian anak menghitung pengurangan dan penjumlahan lalu mencari kartu angka sesuai jumlah untuk dipasangkan. Dari 22 anak sembilan orang anak sudah dapat melaksanakan kegiatan menghitung pengurangan tanpa arahan dari guru dan mampu untuk memberi pengarahan pada temannya yaitu Sharla, Nayla, Rafa, Lana, Albi, Shasmira, Al, Yusuf dan Jihan, satu anak yang masih membutuhkan arahan dan bantuan dari teman yaitu Putera, serta 12 anak yang dapat mengerjakan tanpa bantuan tetapi belum mampu membantu temannya. Sedangkan untuk kegiatan berhitung penjumlahan 13 anak sudah mampu mengerjakan tanpa bantuan dan mampu membantu teman, satu orang masih membutuhkan bantuan dan delapan anak lainnya belum mampu membantu teman namun sudah tidak membutuhkan bantuan dalam mengerjakan. Ditengah melaksanakan kegiatan ini Rafa mengatakan bahwa dirinya bosan karena sudah lima kali pertemuan hanya bermain menggunakan media dakon, hingga Rafa merasa malas saat melaksanakan kegiatan, namun ketika melihat semua temannya yang masih berantusias dalam melaksanakan kegiatan rasa bosan Rafa pun berangsur menghilang.

Kegiatan kedua yaitu bermain konsep pengukuran tidak baku, inovasi dari kegiatan ini yaitu angka hasil pengukuran tidak lagi dicatat dalam tabel namun direalisasikan dalam bentuk angka yang terbuat dari biji dakon dengan pola secara berulang. Kegiatan yang terakhir yaitu interpretasi sebab akibat, kegiatan ini sekaligus menjadi refleksi pembelajaran, peneliti mengajak anak untuk menganalisa apa yang menyebabkan anak tertarik untuk melaksanakan kegiatan literasi numerasi menggunakan media dakon dan apa akibat dari

kegiatan belajar yang mereka lakukan. Anak dominan menjawab yang menyebabkan mereka tertarik dengan media dakon adalah karena dakon merupakan permainan yang menyenangkan yang mengakibatkan anak menjadi pandai dan kemampuan literasi numerasi anak bertambah. Kegiatan ketiga yaitu tebak nama bentuk bangun geometri yang merupakan hasil karya anak dari biji dakon.

4. Siklus II Pertemuan 8

Pertemuan 8 menjadi pertemuan terakhir untuk melaksanakan tindakan penelitian, pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2024. Shasa tidak hadir dalam pertemuan 8 dikarenakan sakit. Sebelum memulai kegiatan dengan media dakon anak terlebih dahulu melaksanakan praktik sholat dan *recalling* kegiatan Ramadhan. Kegiatan inti yang dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu bermain dakon berlawanan dengan teman, jadi anak mengisi biji dakon pada lubang milik temannya dengan urutan jumlah dari yang sedikit ke banyak begitu pula sebaliknya, biji dakon yang digunakan untuk mengisi harus sesuai dengan warna dan jenisnya dengan ukuran yang terkecil hingga terbesar.

Kegiatan kedua yaitu membuat bentuk geometri dari biji dakon kemudian menyusunnya menjadi sebuah bentuk seperti rumah dan mobil. Biji dakon yang disusun menggunakan pola yang ditentukan oleh anak secara berulang, setelah bentuk yang mereka buat sudah jadi barulah anak mengidentifikasi hubungan posisi (depan, belakang, kanan dan kiri) dan atribut benda (panjang, lebar, tinggi) dalam hasil karyanya, delapan anak masih sering tertukar saat mengidentifikasi posisi kiri dan kanan, sedangkan

14 anak lainnya berada dalam tahapan perkembangan BSB. Selain itu anak juga diajak untuk mengidentifikasi bagian atas dan bawah dalam papan dakon.

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan pembiasaan, disini peneliti mengucapkan terimakasih atas semangat dan antusias anak dalam melaksanakan kegiatan, tak lupa peneliti juga meminta maaf atas kesalahan yang mungkin tidak sengaja peneliti lakukan selama pembelajaran.

c) **Observasi**

1. Pertemuan V

Pada tindakan siklus II pertemuan V terlihat adanya peningkatan kemampuan literasi numerasi kecuali dua anak yang tidak mengalami peningkatan karena ketidakhadirannya dalam pembelajaran yaitu Ghazzal, dan Shasa. Pertemuan V sub indikator konsep berhitung pengurangan mengalami peningkatan sebanyak 16%, hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi anak dalam konsep berhitung pengurangan mulai meningkat.

Saat melaksanakan kegiatan recalling konsep permainan dakon dominan anak terlihat ikut menjawab pertanyaan Putera sebab memiliki perkembangan yang sedikit lambat dari teman-temannya sehingga mereka membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memahami sesuatu, sehingga hanya mendapatkan skor 2.

2. Pertemuan VI

Hasil observasi dalam pertemuan menunjukkan bahwa terdapat sepuluh anak yang dapat membuat empat bentuk geometri (persegi,

persegi panjang, lingkaran, dan segitiga) dan menyebutkannya dengan benar yaitu Sharla, Nayla, Lana, Rafa, Amira, Jihan, Reyhan Albi, Shasmira, dan Al, sedangkan 10 anak lainnya masih bisa membuat tiga bentuk geometri dan satu anak dalam kriteria MB hanya dapat membuat dan menyebutkan dua bentuk saja, mereka dominan kesusahan dalam membuat bentuk segitiga, selain itu mereka juga masih sering menyebut persegi dengan kotak, dan lingkaran dengan sebutan bulat. Sedangkan untuk menyebutkan atribut benda Lima anak sudah mampu menyebutkan tiga atribut bangun geometri dengan sempurna yaitu panjang, lebar dan tinggi yaitu Nayla, Lana, Rafa Jihan dan Albi, sedangkan Putera masih membutuhkan bantuan untuk menganalisa dan menyebutkannya.

Ketika menyebutkan hubungan posisi dominan anak masih sering terbalik saat menyebutkan posisi kanan dan kiri. Persentase peningkatan dari pertemuan V dengan pertemuan VI yaitu 8% hal tersebut menunjukkan bahwa mulai terjadi peningkatan yang signifikan dengan persentase yang lebih besar dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Karena rasa senang saat melaksanakan kegiatan dengan media dakon menyebabkan anak beradaptasi dengan baik sehingga mempengaruhi perkembangan kemampuan literasi numerasinya.

3. Pertemuan VII

Hasil rata-rata yang didapatkan dari observasi pada pertemuan VII adalah 91%. Dua anak dapat berkembang sangat baik dengan nilai sempurna yaitu Nayla dan Albi, keduanya dikenal sebagai anak yang mempunyai perkembangan kemampuan yang cukup unggul dibanding dengan teman-

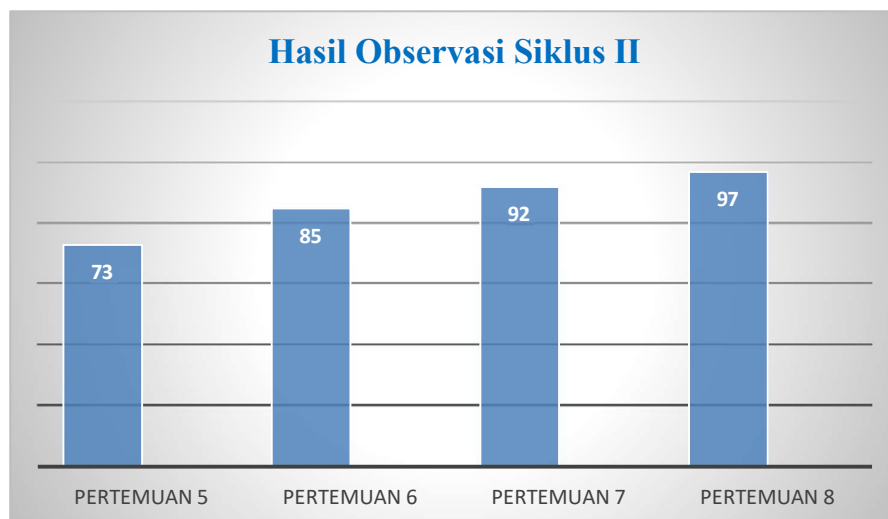
temannya, media yang tepat dan menyenangkan menjadi pendukung stimulasi perkembangannya. Lima anak masih berada dalam tahap berkembang sesuai harapan sebab, empat anak mempunyai perkembangan kemampuan sedikit lambat dari temannya, dengan usaha dan kemauannya kemampuan literasi numerasi mereka meningkat dari BB, MB, hingga BSH. 15 anak lainnya berada dalam tahap BSB namun dengan persentase yang bervariasi mulai dari 76% hingga 99%. Tingginya persentase peningkatan pada pertemuan VII menjadi pendukung dari pertemuan sebelumnya bahwa media dakon efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak.

4. Pertemuan VIII

Dalam pertemuan VII terlihat adanya peningkatan kemampuan literasi numerasi dengan rata-rata 93%. Anak dengan kriteria BSB dengan nilai yang sempurna bertambah menjadi tujuh anak yaitu Sharla, Nayla, Lana, Rafa, Jihan, Yusuf dan Alby, satu anak tetap berada pada kriteria BSH namun dengan rata-rata yang sebelumnya kurang dari 60% meningkat menjadi 70%, dari sini menunjukkan bahwa media dakon terbukti dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak yang memiliki kemampuan sedikit lambat dari teman-temannya, sedangkan 14 anak sudah berada dalam kriteria BSB dengan nilai rata-rata yang bervariasi. Total anak yang sudah mengalami peningkatan hingga kriteria BSB adalah 21 anak.

14 Sub indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan, menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan dalam kemampuan literasi numerasi, anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengenali

kegiatan literasi numerasi, anak juga mulai menerapkan strategi sederhana yang telah dipelajari seperti membagi dengan teman, membuat miniature geometri, dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak dalam menjawab pertanyaan literasi numerasi meningkat dari waktu ke waktu, mengindikasikan perubahan positif dalam sikap anak terhadap kemampuan literasi numerasi. Peningkatan observasi siklus II digambarkan dalam grafik dan tabel berikut :



Gambar 4. 10 Hasil Observasi siklus II

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II

NO	Siklus	Pertemuan	Jumlah
1.	Siklus II	V	73%
2.		VI	85%
3.		VII	92%
4.		VIII	97%
Total			347
Rata-rata			87%

Rata-rata yang didapatkan dari empat kali pertemuan di Siklus II yaitu 87%. Hasil penelitian siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian tujuan penelitian. Keberhasilan peningkatan ini tidak terlepas dari

perbaikan masalah yang terjadi pada siklus I, inovasi dalam kegiatan menggunakan media dakon yang dimunculkan dalam kegiatan literasi numerasi seperti menambah biji dakon, berpindah tempat kegiatan, serta perubahan konsep kegiatan dalam siklus II. Hasil observasi menggambarkan keefektifan media dakon dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak.

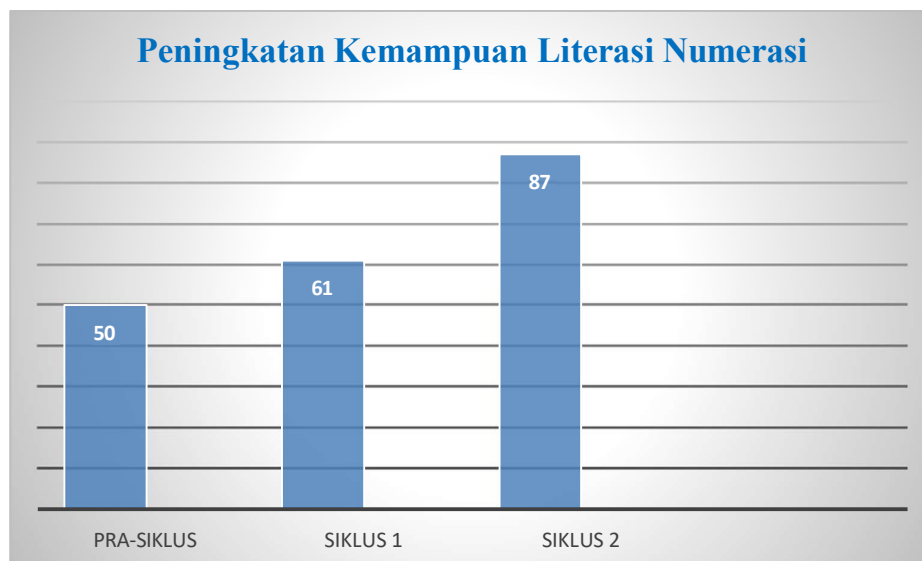
d) Refleksi

Dalam tahap ini peneliti membandingkan hasil tindakan pada siklus I dan siklus II. Siklus pertama dalam tindakan sudah menunjukkan peningkatan dari pra-penelitian sebesar 61% namun persentase tersebut belum memenuhi target keberhasilan yaitu minimal 75%, untuk itu peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II dengan memberi inovasi dalam setiap kegiatan literasi numerasi menggunakan dakon dengan tujuan mencegah anak mudah merasa bosan serta menarik perhatian anak agar lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan, tak hanya itu peneliti juga lebih menekankan kegiatan dalam indikator yang perlu diperbaiki di setiap pertemuannya, hingga siklus II telah selesai dilaksanakan mendapat persentase keberhasilan sebanyak 87%.

Persentase peningkatan siklus I dengan siklus II sebesar 26%. Keberhasilan peningkatan tersebut sudah melebihi target minimal 75%, keberhasilan penelitian ini juga dibuktikan dengan 21 anak yang telah mencapai kriteria BSB dari target yang sudah ditentukan yaitu 16 anak. Melihat dari hasil penelitian yang telah memenuhi target keberhasilan maka peneliti dan guru kelas memutuskan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan

kelas cukup sampai siklus II. Persentase peningkatan siklus I dengan siklus II sebesar 26%.

Berikut merupakan grafik peningkatan dalam tindakan penelitian yang sudah dilakukan:



Gambar 4. 11 Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi

B. Pembahasan

1. Implementasi Media Dakon Dalam Kegiatan Literasi Numerasi

Penelitian tindakan kelas ini menerapkan media dakon dalam upaya meningkatkan (Wijayanti, 2021) kemampuan literasi numerasi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dimulai dengan pengenalan media dakon dan konsep kegiatan literasi numerasi (Mukharamah et al., 2021), dilanjutkan dengan implementasinya pada kegiatan. Pertemuan siklus I dilaksanakan secara beruntun pada tanggal 1 Maret 2024, 2 Maret 2024, 5 Maret 2024, 6 Maret 2024, dengan tujuan membiasakan anak untuk mengenal lebih jauh konsep kegiatan literasi numerasi, serta mengadaptasi kegiatan

literasi numerasi dengan media dakon sebab salah satu cara anak dalam bermain adalah dengan beradaptasi (Nurtaniawati, 2019).

Sebagian besar anak merasa senang dan antusias saat melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media dakon (Anis Sulalah dan Nisak Akyun, 2017), namun terdapat permasalahan yang menjadi kendala dalam pelaksanaan tindakan siklus I yaitu dua anak yang merasa bosan dengan pengulangan kegiatan memilah dan mengelompokkan biji dakon sesuai dengan jenis dan warnanya tanpa adanya inovasi dalam permainan dakon (Luthfi & Akmal, 2022), tak hanya itu anak juga terlihat kesusahan dalam melaksanakan kegiatan belajar konsep pengurangan, sehingga pada sub indikator tersebut sebagian besar anak tidak mengalami peningkatan. Dalam siklus I peneliti juga belum bisa mengendalikan kelas dengan baik sehingga masih membutuhkan bantuan dari guru kelas sebagai salah satu bentuk kolaborasi (Salim, dkk 2019)

Siklus II mulai terlihat adanya peningkatan yang relevan dalam kemampuan literasi numerasi anak, peneliti kembali memberi penguatan terhadap konsep literasi numerasi dan media dakon, memberi inovasi dalam kegiatan agar anak tidak merasa bosan (Hulukati & Watini, 2022), sub indikator yang belum meningkat pada siklus I lebih ditekankan dalam kegiatan siklus II, hingga pada siklus II sub indikator tersebut dapat meningkat, selain itu peneliti juga telah mampu mengendalikan kelas tanpa bantuan guru. Peningkatan yang terjadi antara siklus I dengan siklus II sebesar 25%, dimana pada siklus I rata-rata yang didapatkan yaitu 61% meningkat menjadi 86% pada siklus II, rata-rata ini melebihi kriteria keberhasilan

penelitian yaitu 75% (Maghfiroh, 2022) sehingga penelitian dinyatakan selesai pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media dakon efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun (Rosmiati, Asep Mumung, 2022), sebab permainan dakon merupakan media yang memudahkan anak dalam menguasai kemampuan berhitung (Saugi, 2020).

2. Pasca Implementasi Media Dakon Dalam Kegiatan Literasi Numerasi

Kemampuan literasi numerasi anak meningkat pasca implementasi media dakon dalam kegiatan literasi numerasi (Simamora et al., 2020), kemampuan anak dengan perkembangan yang sedikit lambat terbukti dapat meningkat pada akhir tindakan. Sebagian besar anak yang belum mengenal media dakon kini mulai merasa senang dan antusias (Sari et al., 2019) saat memainkannya.

Peningkatan kemampuan tersebut dijelaskan dijelaskan dalam uraian berikut:

1. Aljabar

Pada indikator Aljabar anak mengalami peningkatan dalam mengidentifikasi benda sesuai dengan bentuk, warna, dan jenisnya sehingga anak dengan mudah untuk mengelompokkannya, hal ini disebabkan karena dakon memiliki biji yang beragam dengan warna, dan bentuk yang berbeda-beda, menurut anak macam-macam biji dakon tersebut mempunyai bentuk yang unik sehingga menarik perhatiannya. Hal tersebut juga berpengaruh dalam kemampuan anak dalam mengurutkan pola secara berulang, anak terlihat mampu

mengurutkan pola dengan benar serta mampu membuat pola sendiri dengan frekuensi yang lebih panjang (Nurmazunita & Setyowati, 2020).

Selain itu anak juga mampu menginterpretasi sebab dan akibat dari hal sederhana yang ditemui saat bermain menggunakan dakon (Priantini, 2022), kemampuan itu terbukti saat anak mampu menyebutkan sebab dari perbedaan kartu yang berada di bawah lubang yang terisi biji dakon, akibat berkurangnya jumlah biji dakon dalam lubang saat bermain konsep pengurangan, serta mengemukakan alasan yang menyebabkan anak senang bermain kegiatan literasi numerasi menggunakan media dakon. Kegiatan tersebut mengakibatkan anak dapat memecahkan masalah secara sederhana pada lingkungan sekitarnya (Perdana & Suswandari, 2021)

2. Bilangan

Kemampuan dalam indikator bilangan anak meningkat setelah melaksanakan kegiatan bermain menggunakan media dakon. Melalui wujud asli papan dakon dan biji nya anak dapat belajar secara konkret untuk mencocokkan jumlah bilangan sesuai dengan lambang bilangannya (Hasiana, 2021), berangkat dari kemampuan dasar tersebut mengakibatkan anak mengalami peningkatan dalam menggunakan bilangan untuk mengidentifikasi biji dakon dengan jumlah yang banyak dan sedikit serta membandingkannya, disusul dengan kemampuan

selanjutnya yaitu anak dapat menggunakan bilangan dalam konsep hitung penjumlahan dan pengurangan (Kamal et al., 2020).

3. Geometri

Media Dakon efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada indikator geometri anak usia 5-6 tahun. Bermain menggunakan bermacam-macam biji dakon yang mempunyai ukuran kecil dan fleksibel untuk dipindahkan memudahkan anak untuk mengenal bentuk geometri dasar dengan cara menyusunnya menjadi bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang (Chusna & Ningrum, 2019), selain itu permainan tersebut juga mampu menambah kosakata anak dengan menyebutkan nama setiap bentuk geometri yang dibuat, Melalui wujud konkret papan dakon anak dapat mengklasifikasi hubungan posisi dalam benda, anak mampu menyebutkan posisi depan, belakang, kanan dan kiri pada papan dakon dengan benar. Peningkatan kemampuan tersebut memudahkan anak dalam mengaplikasi serta mendeskripsikan konsep geometri dalam benda-benda di sekitarnya (Dengah et al. 2021).

4. Pengukuran

Pemahaman konsep pengukuran tidak baku dapat dikuasai anak dengan baik, mengetahui alat ukur tidak baku serta mengaplikasikannya dalam mengukur papan dakon menggunakan jengkal tangan sehingga secara tidak langsung anak juga mampu mengenal satuan ukur yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Papan dakon menjadi media yang tepat untuk melaksanakan kegiatan yang

menghubungkan konsep pengukuran dengan situasi sehari-hari yaitu dengan mengukur panjang, papan dakon (Rahmawati et al. 2022). Kemampuan selanjutnya yang meningkat dalam indikator pengukuran yaitu anak mampu menggunakan bilangan dalam menghitung ukuran benda (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014) dimana anak dapat menuliskan jumlah satuan ukur papan dakon menggunakan angka yang dibuat dari biji dakon.

5. Analisis Data

Anak mampu mengurutkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil hingga terbesar. Selama proses kegiatan literasi numerasi menggunakan media Dakon anak dapat mengumpulkan data, yang kemudian dituliskannya dalam tabel, tak hanya itu anak juga mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan data yang didapatkan. Hal tersebut membuktikan bahwa anak mampu untuk memahami tentang konsep data dan cara menganalisisnya meskipun dengan cara yang masih sederhana, kemampuan dasar ini bermanfaat dalam kemampuan anak untuk mengambil kesimpulan dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

21 anak telah mampu meningkatkan literasi numerasinya hingga sampai pada kriteria BSB pada pertemuan VIII melalui kegiatan menggunakan media dakon, dari 21 anak tersebut tujuh anak mampu mendapat nilai sempurna, hal ini disebabkan perkembangan kemampuannya lebih unggul dibanding dengan temannya didukung dengan media yang menarik dan tepat digunakan untuk menstimulasi

perkembangan literasi numerasi (Asmariansi, 2016). Satu anak masih berada pada kriteria BSH, dia merupakan anak yang mempunyai kemampuan sedikit lambat dari usia perkembangannya, ketika pembelajaran sehari-hari anak tersebut cenderung diam dan kurang terlihat berantusias dalam kegiatan, namun dengan usaha yang didukung dengan dorongan *internal* maupun *external* dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi meskipun belum dapat berkembang dengan baik. Rasa antusias dan senang saat menggunakan kegiatan dakon dalam kegiatan mampu memunculkan rasa percaya diri dan optimisme dalam menyelesaikan kegiatan (Supena & Nurani, 2021) sehingga anak mulai berusaha untuk memperhatikan arahan dan melaksanakan kegiatan dengan baik. Faktor *external* yang turut mendukung peningkatan kemampuan literasinya yaitu media belajar yang menarik dan menyenangkan yaitu permainan dakon serta kondisi sosial lingkungan kelas (Simamora et al., 2020)

Kemampuan literasi numerasi yang sebelumnya jarang diketahui kini menjadi kegiatan yang cukup mudah untuk dilaksanakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media dakon efektif meningkatkan aspek kecerdasan anak (Wahid & Samta, 2022) salah satunya dalam kegiatan peningkatan literasi numerasi anak, sebab media dakon dapat menarik perhatian anak untuk menganalisa dan memahami konsep geometri (Chusna & Ningrum, 2019), pengukuran, mengenal konsep bilangan, berhitung pengurangan dan penjumlahan, aljabar (Nataliya, 2015) serta mengolah informasi sederhana dalam bentuk data.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dihadapi saat tindakan adalah ketidakhadiran beberapa anak dalam kegiatan pembelajaran, bahkan ada satu anak yang tidak hadir berturut-turut sehingga berpengaruh dalam peningkatan persentase kemampuan literasi numerasi. Selain itu waktu juga menjadi kendala yang membatasi penelitian ini, sebab bertepatan dengan praktik mahasiswa asistensi mengajar sehingga pertemuan pada siklus II tidak bisa dilakukan dalam hari yang berurutan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Permainan dakon menjadi media yang digunakan dalam upaya meningkatkan literasi numerasi. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan kegiatan yang bervariasi seperti membandingkan banyak dan sedikit jumlah biji dakon menggunakan kartu smile, belajar konsep pengurangan dan penjumlahan dengan biji dakon sesuai jenis dan warna, membuat pola dari biji dakon, membuat bentuk geometri dari biji dakon, bermain konsep pengukuran dengan papan dakon. Inovasi juga dituangkan dalam setiap kegiatan sehingga tidak menyebabkan anak merasa bosan, anak merasa senang dan antusias saat menggunakan media dakon dalam kegiatan literasi numerasi. Melihat dari hasil pengamatan anak merasa senang dan antusias saat bermain kegiatan literasi numerasi menggunakan media dakon.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media dakon efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan persentase hasil rata-rata pada siklus I yaitu 61% meningkat menjadi 87% pada siklus II. Proses peningkatan ini terjadi secara bertahap dimulai pada pertemuan I hingga pertemuan VIII, penelitian ini berhenti pada siklus II pertemuan VIII karena hasil rata-rata sudah melebihi target keberhasilan yaitu 87%.

B. Saran

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan guna meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari sebagai bekal untuk melangsungkan kehidupan selanjutnya, oleh karena itu terdapat saran dengan tujuan sebagai tindak lanjut dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi numerasi dalam pembelajaran yang akan datang, saran yang diperoleh berdasarkan pertimbangan data serta hasil evaluasi dari penelitian yang sudah dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

Lembaga dapat memberikan pelatihan maupun kegiatan pengembangan keterampilan guru dalam materi kemampuan literasi numerasi anak usia dini, sehingga kemampuan anak tersebut dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangan usianya dikarenakan guru mempunyai pengetahuan dan keterampilan literasi numerasi yang memadai dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru Kelas

Guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran, guru dapat memanfaatkan barang-barang di wilayah sekolah agar media pembelajaran lebih bervariasi. Media yang menarik dapat meningkatkan semangat dan antusias anak dalam kegiatan.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih kreatif dalam membuat kegiatan dan media pendukung yang menarik dan tidak

membosankan saat anak bermain dakon, sehingga lima variabel kemampuan literasi numerasi dapat meningkat dengan lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2023). Pengenalan Kemampuan Numerasi Melalui Media Loose Part Pada Anak Kelompok a Di Ta-Tk Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Ajaran 2022/2023 Skripsi. *Aleph*, 87(1,2), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C> LUCINEIA CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces
- Aisyah, S. A. A. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (Fpb) Siswa Kelas Iv Sdn Sisir 01 Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 1–23.
- Amellya, A. F., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 Sdn Medaeng 2 Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 2(3), 60–72.
- Asia Anis Sulalah, 1 Akyun Nisak2. (2017). Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon Berbahan Alam. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis pengetahuan numerasi mahasiswa matematika calon guru. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 237–247. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2299>
- Azzet, A. M. (2014). *Pendidikan yang Membebaskan*. Ar-Ruzz Media.
- Chusna, L. A., & Ningrum, M. A. (2019). Pengembangan Media Dakon Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 08(2), 1–6.
- Dengah, J., Kumaat, J., & Kohoki, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Belajar Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Kelompok B TK Gmim Eben Haezer Kakaskasen Tiga. *KIDSPEDIA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–5.
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri.2022*, 5(3), 248–253.
- Fitriah, N, & Pusposari. (2022). *PENGEMBANGAN GAME-BASED LEARNING WITH ASSESSMENT DALAM PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN DI LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. 197410162009012000.*
- Fransisca, T. (2022). Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan

- media permainan tradisional congklak. *Seminar Nasional Sosial, Sains ...*, 1, 875–879.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2826%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/download/2826/2249>
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi, Nento, M. N., Akbari, Q. S., & K. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. *Kemertrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud.*, 8(9), 1–58.
- Hasanah, U., Hidayat, M. J., Khotimah, H., Almadina, I., Azkiah, N., & Aulia, P. (2022). Strategi pembelajaran literasi dan numerasi menggunakan media papan membaca dan papan pintar untuk meningkatkan minat belajar Siswa SDN 012 Rambah Hilir. *Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat*, 4, 198–203.
- Hasiana, I. (2021). *PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA 1-20 PADA ANAK KELOMPOK B Isabella Hasiana diberikan kepada anak usia dini agar menjadi harapan serta tulang punggung Kanak-kanak Kanak-Kanak yang salah satu TK yang berada di Kabupat.* 4(2).
- Hasibuan, R. H., Cahyani, I. N., & Fadillah, R. (2022). Pelatihan Bagi Orang Tua Dalam Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Aud Melalui Permainan Media Ular Tangga Di Sirapit Desa Aman Damai Kabupaten Langkat. *Journal of Sriwijaya Community Services on Education*, 1(2), 44–49.
- Hestyarningsih, L., & Dinar Pratisti, W. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 13(2), 161–174.
<https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol13.iss2.art7>
- Hidayat, S. (2016). *Analisa Proses Bisnis dan Teknologi Informasi Pada BPR Syariah Hasanah Terhadap Minat Nasabah.* i, 43–46.
- Hulukati, Z., & Watini, S. (2022). Implementasi Model “ASYIK” d dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika. 5(September), 3503–3509.
- Jumiatmoko, Nafiah, S. S., & Rohmah, F. (2022). Traditional Games in Early Childhood : Contribution for 21st Century Skills and Moral Development. *Jurnal AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 7(1), 8–22.
- Kamal, A. L., Samarinda, P., Islam, P., Usia, A., Tarbiyah, F., & Samarinda, I. (2020). *PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL DEVELOPING ARITHMETIC SKILLS THROUGH TRADITIONAL GAME DAKON AT RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA Berdasarkan peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia.* 7(1), 1–14.

- Laily, A., & Jalal, F. (2019). *Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat*. 3(2), 396–403. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.214>
- Luthfi, A. I., & Akmal, N. (2022). *Melukis Sebagai Media Untuk Bereksresi Pada Anak*. 1(4), 282–285.
- Maghfiroh, siti lailatul. (2022). MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN SEKOLAH ANAK MELALUI TEKNIK BEHAVIOR CONTRACT DI RA BANI HASYIM MALANG. *Skripsi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maryani, S. (2022a). *Literasi Bahasa dan Numerasi Pada Pembelajaran Di PAUD*. Indocamp.
- Maryani, S. (2022b). *Literasi Bahasa Dan Numerasi Pada Pembelajaran Di PAUD*. Indocamp.
- Matematis, P., Materi, P., & Panjang, S. (2022). *PENDAHULUAN Dalam belajar matematika, siswa harus memiliki beberapa kemampuan. Sebagaimana pendapat Lestari dan Yudhanegara (2017: 80) bahwa aspek kognitif dalam pembelajaran matematika meliputi kemampuan pengetahuan matematis (. I(1), 30–39.*
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 13.
- Mislayani. (2023). “*Penerapan Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Panorama 13 Kota Palopo.*”
- Mukharamah, Yuhatriati, Rosmiati, Suhartati, Fauzia, S. N., Nessa, R., & Rizka, S. M. (2021). Pengembangan Media Karpas Engklek untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, 6(3), 43–54.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–28.
- Mulyani, D., Cahyati, N., & Rahma, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Dakon Untuk Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 161–173. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7232>
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536>
- Nurmazunita, S., & Setyowati, S. (2020). Pengaruh Permainan Dakon Berbiji Tiga

Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Berfikir Logis Anak Kelompok B. *PAUD Teratai*, 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34712><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34712/30862>

- Nurtaniawati. (2019). Peran guru dan media pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Tunas Siliwangi*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i1p1-20.315>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Pratiwi, M. I. (2017). Studi Kemampuan Mengenal Pola ABCD-ABCD Pada Anak Kelompok B di TK Se-Gugus 3 Kecamatan Kasihan. *E Journal Mahasiswa PG PAUD*, 6(1), 56–64.
- Priantini, O. D. (2022). *Pengaruh Literasi Numerasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD*.
- Priyanti, N. Y., Astria, A., Maemunah, M., Apriani, D., & Sandina, S. (2021). Loose Part Media Menarik dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 254–259.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Riyana, C. (2019). Produksi bahan pembelajaran berbasis online. *Universitas Terbuka*, 1.29-1.30. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=KBeIRoIAAAAJ&citation_for_view=KBeIRoIAAAAJ:9pM33mqn1YgC
- Rosmiati, Asep Mumung, R. S. (2022). PENGARUH PERMAINAN DAKON TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF MATEMATIK PADA ANAK USIA DINI DI RA AL-IKHWAN KOTA TASIKMALAYA. *Keislaman Dan Pendidikan*, 3(1), 42.
- Sa'ida, N., Kurniawati, T., & Wahono. (2017). Problem based learning sebagai upaya pengenalan konsep pengukuran pada anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3), 213. nailisaida@fkip.um-surabaya.co.id
- Salim, D. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf
- Sampurna, I. P., & Nindhia, T. S. (2018). Metodologi Penelitian dan Karya Ilmiah. *Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Udayana*, 1–44. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pondidikan_1_dir/67a4f313604c888ceff94882039fabe6.pdf
- Santoso, S. T. P., & Jaya, T. J. (2023). Peran Orangtua untuk Menstimulasi Literasi

- Permulaan pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(1), 82–89. <https://doi.org/10.29407/ja.v7i1.18707>
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa', E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Saugi, W. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Dakon Di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran Samarinda Developing Arithmetic Skills Through Traditional Game Dakon At Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran Samarinda. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 7(1), 1–14. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>
- Setyani, N. H., Handayani, A., & Rahmawati, D. (2023). Pengembangan Keterampilan Numerasi Dan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 55–73.
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Supena, A., & Nurani, Y. (2021). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi Abstrak*. 5(2), 2250–2258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>
- Susanti, R. A. (2023). Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138. <https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/view/25197>
- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1, 1–65.
- Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, 3(2), 61. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i2.2148>
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840–5849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>
- Wardhani, B., Adi, E. S., Rengganis, N., Mariyam, L., Pratiwi, W. C., & Wulandari, R. (2021). *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. 1–70.
- Wijayanti, F. | D. C. | S. H. | M. | S. S. | J. M. | L. R. L. | H. K. R. | W. N. Y. | M. M. | T. | A. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In

Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata (Issue Mi).

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi Pra-Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id</p>	
Nomor	: 770/Un.03.1/TL.00.1/03/2024	4 Maret 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
<p>Kepada</p> <p>Yth. Kepala KB TK Muslimat NU 2 Singosari di Kabupaten Malang</p> <p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>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:</p> <p>Nama : Izzatul Firdaus NIM : 200105110050 Tahun Akademik : Genap - 2023/2024 Judul Proposal : Upaya Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari</p> <p>Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih</p> <p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Dekan, Wab. Dekan Bidang Akaddeemik</p> <p> Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002</p>		
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PIAUD		
2. Arsip		

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 796/Un.03.1/TL.00.1/03/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

5 Maret 2024

Kepada

Yth. Kepala TK Muslimat NU 2 Singosari
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Izzatul Firdaus
NIM : 200105110050
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari**
Lama Penelitian : **Maret 2024** sampai dengan **Mei 2024** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Mohammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

Lampiran 3 Bukti Telah Melaksanakan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU
BINA BHAKTI WANITA
TAMAN KANAK – KANAK MUSLIMAT NU 2
TERAKREDITASI “A”

NSS : 004051805267 NPSN : 20575963
Jl. Sidorejo No. 08 Kel. Pagentan Kec. Singosari 65153

SURAT KETERANGAN

Nomor : 142/TKMNU2/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala TK Muslimat NU 2 Singosari. Dengan ini mengasikan kepada:

Nama : SITI AISYAH, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : TK MUSLIMAT NU 2
Alamat Lembaga : Jl. Sidorejo No 8 Rt 2 Rw 2 Pagentan Singosari – Malang

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Izzatul Firdaus
NIM : 200105110050
Fakultas/Jurusan : FITK / PIAUD
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian guna penyusunan Skripsi mulai tanggal **1 Maret 2024 Sampai 22 Maret 2024** Dengan judul **“Upaya Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B3 Tk Muslimat Nu 2 Singosari”**

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Singosari, 23 Maret 2024
Kepala TK Muslimat NU 2

SITI AISYAH, S.Pd.I



Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Instrumen



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fiki.uin-malang.ac.id email: fiki@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1090/Un.03/FITK/PP 00.9/03/2024 21 Maret 2024
Lampiran :
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.
Nurtaely Fitriah, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

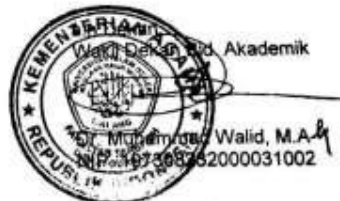
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Izzatul Firdaus
NIM : 200105110050
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.



Lampiran 5 Hasil Validasi Instrumen

Lembar Validasi Instrumen Observasi Penelitian

Nama : Izzatul Firdaus

NIM : 200105110050

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B3 Tk Muslimat Nu 2 Singosari

Validator : Nurlaeli Fitriah, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian:

1. Saya mohon kirannya Ibu untuk berkenan untuk memberikan penilaian dan saran dalam kolom penilaian validasi instrumen penelitian yang disusun
2. Untuk penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek, mohon Ibu memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom nilai
3. Jika terdapat saran Ibu dapat menuliskan secara langsung pada kolom saran yang sudah disediakan

B. Skala Penilaian:

- 1 = Tidak valid 3 = Valid
2 = Kurang valid 4 = Sangat Valid

C. Kolom Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai yang diberikan			
		1	2	3	4
Format					
1.	Petunjuk pengisian lembar observasi upaya meningkatkan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun sudah dibuat dengan jelas				✓
2.	Kriteria penilaian lembar observasi upaya meningkatkan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun dijelaskan dengan benar			✓	

3.	Penggunaan jenis dan ukuran font dalam lembar observasi dapat dibaca dengan mudah				✓
Isi					
4.	Aspek penilaian dalam lembar observasi dibuat dengan benar dan jelas			✓	
Bahasa					
5.	Menggunakan pilihan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang mudah dipahami				✓

D. Kolom Saran dan Komentar

Penggunaan bahasa oleh instruktur (rubrik penilaian) -
 sentakan di akhir standar menggunakan ketepatan
 sesuai harapan. Jelas lebih mudah sangat bisa menyat
 pilihan

Malang, 23 Februari 2024

Validator

Nurlaely Fitriah, M.Pd

12.	Anak dapat memahami posisi kiri dan kanan,	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
13.	Anak dapat memahami posisi atas dan bawah	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
14.	.Anak dapat memahami posisi depan dan belakang	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB	MB
15.	Anak dapat mengenal atribut benda (Panjang, lebar, dan tinggi)	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
16.	Anak mampu memahami dan mengukur dengan pengukur tidak baku	MB	BB	MB	MB	MB	BB	MB	MB	BB	MB	BB	MB
17.	Anak mampu menggunakan bilangan dalam mengukur benda	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB	MB
18.	Anak mampu meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB	MB

19.	Anak mampu mengumpulkan informasi melalui kegiatan seriasi	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
20.	Anak mampu menyajikan informasi data dalam bentuk table	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BB	BSH	BB	MB	BB	MB
21.	Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan data	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BB	MB

No	Indikator Penilaian	Nama Anak										
		Balqish	Putera	Shasmira	Ghibran	Al	Yusuf	Sasa	Nia	Keysa	Abrisa m	
1.	Anak mampu memilah benda sesuai dengan jenisnya	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	
2.	Anak mampu mengelompokkan dan memilih benda sesuai dengan warnanya	BSH	BB	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	
3.	Anak mampu mengurutkan benda dalam pola yang berulang	MB	MB	MB	BB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	

Lampiran 8 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Pertemuan I

Nama	No Indikator																					Jumlah	Peluang	Presen tase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
Sharla	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	84	52%	MB
Burhan	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	43	84	51%	MB
Nayla	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	54	84	64,%	BSH
Lana	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	54	84	64%	BSH
Rafa	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	46	84	55%	MB
Amira	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	45	84	54%	MB
Jihan	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	51	84	61%	BSH
Ghazzal	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	48	84	57%	BSH
Ahi	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	42	84	50%	MB
Albi	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	52	84	62%	BSH
Reyhan	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	41	84	49%	MB
Tiara	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	84	55%	MB
Balqish	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	44	84	52%	MB
Putera	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	29	84	35%	BB
Shasmira	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42	84	50%	MB
Ghibran	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	39	84	46%	MB
AL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	41	84	49%	MB
Yusuf	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	84	49,%	MB
shasa	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	84	52%	MB
Nia	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45	84	54%	MB

Keysa	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	43	84	51%	MB
Abrisam	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	40	84	48%	MB
	Jumlah																					974	1848		MB	
	Persentase																					53%				

Pertemuan II

Nama	No Indikator																					Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
Sharla	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	56	84	67%	BSH
Burhan	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	50	84	60%	BSH
Nayla	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	60	84	71%	BSH
Lana	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	57	84	68%	BSH
Rafa	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	52	84	62%	BSH
Amira	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	50	84	60%	BSH
Jihan	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	61	84	73%	BSH
Ghazzal	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	48	84	57%	BSH
Ahi	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	51	84	61%	BSH
Albi	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	56	84	67%	BSH
Reyhan	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	49	84	58%	BSH
Tiara	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	50	84	60%	BSH
Balqish	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	51	84	61%	BSH
Putera	1	3	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	33	84	39%	BB
Shasmira	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	47	84	56%	BSH

Ghibran	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	84	52%	MB
AL	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	46	84	55%	MB	
Yusuf	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	48	84	57%	BSH		
Sasa	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	46	84	55%	MB		
Nia	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	48	84	57%	BSH		
Keysa	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	45	84	54%	MB		
Abrisam	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52	84	62%	BSH		
	Jumlah																				1100	1848	BSH	BSH		
	Persentase																				60%		BSH			

Pertemuan III

Nama	No Indikator																				Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					21	
Sharla	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	61	84	73%	BSH
Burhan	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	52	84	62%	BSH	
Nayla	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	84	76%	BSH
Lana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	84	75%	BSH
Rafa	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62	84	74%	BSH
Amira	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	56	84	67%	BSH	
Jihan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	84	75%	BSH
Ghazzal	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	50	84	60%	BSH	
Ahi	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	57	84	68%	BSH	

Albi	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62	84	74%	BSH
Reyhan	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	50	84	60%	BSH
Tiara	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	53	84	63%	BSH
Balqish	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	51	84	61%	BSH
Putera	1	3	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	33	84	39%	BB
Shasmira	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	54	84	64%	BSH
Ghibran	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	46	84	55%	MB
AL	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	54	84	64%	BSH
Yusuf	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	54	84	64,00 %	BSH
Sasa	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	48	84	57,00 %	BSH
Nia	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	51	84	61,00 %	BSH
Keysa	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	46	84	54,70 %	MB
Abrisam	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52	84	62,00 %	BSH
	Jumlah																					118	1848	BSH	BSH
	Persentase																					64%		BSH	

Pertemuan IV

Nama	No Indikator																					Jumlah	Peluang	Presen tase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
Sharla	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62	84	74%	BSH
Burhan	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	58	84	69%	BSH
Nayla	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	68	84	81,00%	BSH
Lana	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	67	84	80%	BSH
Rafa	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	84	76%	BSH
Amira	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	61	84	73%	BSH
Jihan	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	66	84	79%	BSH
Ghazzal	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	50	84	60,00%	BSH
Ahi	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58	84	69,00%	BSH
Albi	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65	84	77,00%	BSH
Reyhan	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	51	84	61%	BSH
Tiara	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	57	84	67,80%	BSH
Balqish	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	56	84	67%	BSH
Putera	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	38	84	45%	MB
Shasmira	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	84	71%	BSH
Ghibran	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	46	84	55%	MB
AL	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	60	84	71%	BSH
Yusuf	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	58	84	69,00%	BSH
Sasa	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	51	84	61,00%	BSH
Nia	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	55	84	65,00%	BSH
Keysa	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	48	84	57,00%	BSH

Abrisam	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	52	84	62,00%	BSH
	Jumlah																					1251	1848	BSH	BSH
	Persentase																					68%		BSH	

Lampiran 9 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Pertemuan V

Nama	No Indikator																					Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
Sharla	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	69	84	0%	0
Burhan	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	70	84	80%	BSB
Nayla	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	79	84	90%	BSB
Lana	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	76	84	83%	BSB
Rafa	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	76	84	83%	BSB
Amira	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	69	84	82%	BSB
Jihan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	79	84	88%	BSB
Ghazzal	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	84	0,00%	0
Ahi	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	68	84	80%	BSB
Albi	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	77	84	82%	BSB
Reyhan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	84	75%	BSH
Tiara	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	68	84	77%	BSB
Balqish	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	68	84	79%	BSB
Putera	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	45	84	52%	MB

Shasmira	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	84	74%	BSH
Ghibran	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	84	75%	BSH
AL	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	70	84	77%	BSB
Yusuf	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	69	84	77%	BSB
Shasa	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	84	0,00%	0
Nia	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	68	84	75%	BSH
Keysa	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	84	76%	BSB
Abrisam	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52	84	62,%	BSH
	Jumlah																				1357	1848	BSH	BSH	
	Persentase																				73%				

Pertemuan VI

Nama	No Indikator																					Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
Sharla	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	80	84	87%	BSB
Burhan	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	74	84	81%	BSB
Nayla	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	98%	BSB
Lana	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82	84	94%	BSB
Rafa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	83	84	90%	BSB
Amira	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	79	84	86%	BSB
Jihan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	82	84	90%	BSB
Ghazzal	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	72	84	77%	BSB
Ahi	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	76	84	85%	BSB

Albi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	83	84	94%	BSB
Reyhan	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	74	84	79%	BSB
Tiara	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	76	84	82%	BSB
Balqish	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	73	84	83%	BSB
Putera	3	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	54	84	56%	MB
Shasmira	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	77	84	85%	BSB
Ghibran	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65	84	77%	BSB
AL	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	77	84	83%	BSB
Yusuf	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	77	84	83%	BSB
Shasa	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	84	0,00%	0
Nia	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	71	84	81%	BSB
Keysa	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	66	84	79%	BSB
Abrisam	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	67	84	62%	BSh
	Jumlah																				1572	1848	BSB	BSh	
	Persentase																				85%				

Pertemuan VII

Nama	No Indikator																				Jumlah	Peluang	Presen tase	Kesim pulan	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					21
Sharla	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	82	84	94%	BSB
Burhan	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	78	84	81%	BSB
Nayla	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	99%	BSB
Lana	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	84	96%	BSB

Rafa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	84	96%	BSB
Amira	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	80	84	93%	BSB
Jihan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	84	96%	BSB
Ghazzal	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	78	84	89%	BSB
Ahi	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	81	84	90%	BSB
Albi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	98%	BSB
Reyhan	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	77	84	82%	BSB
Tiara	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	80	84	88,00%	BSB
Balqish	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	76	84	83%	BSB
Putera	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	60	84	61%	MB
Shasmira	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	80	84	92%	BSB
Ghibran	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	69	84	82%	BSh
AL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	82	84	90%	BSB
Yusuf	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	82	84	90,00%	BSB
Shasa	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	67	84	80,00%	BSh
Nia	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	76	84	90,00%	BSB
Keyssa	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	71	84	84,50%	BSh
Abrisam	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	71	84	84,50%	BSh
	Jumlah																					1707	1848	BSB	BSh
	Persentase																					92%			BSB

Pertemuan VIII

Nama	No Indikator																					Jumlah	Peluang	Presen tase	Kesim pulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
Sharla	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	100%	BSB
Burhan	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Nayla	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	100%	BSB
Lana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	100%	BSB
Rafa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	100%	BSB
Amira	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Jihan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	100%	BSB
Ghazzal	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Ahi	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Albi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	100%	BSB
Reyhan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Tiara	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Balqish	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Putera	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	70	84	83%	MB
Shasmira	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Ghibran	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	76	84	90%	BSH
AL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Yusuf	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	100%	BSB
Shasa	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	76	84	90%	BSH
Nia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	83	84	99%	BSB
Keysa	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	78	84	93%	BSH

Abrisam	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	77	84	92%	BSH
	Jumlah																					1795	1848			
	Persentase																					97%			BSB	

Lampiran 10 RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI

Kegiatan pembelajaran Hari ke 5	
Topik / Sub Topik	Permainan Tradisional / Dakon
Semester/Minggu	II / 9
Hari/Tanggal	Jumat, 1 Maret 2024
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none">1. Anak dapat membaca iqro sesuai makhorijul huruf2. Anak dapat mengenal konsep tentang dakon3. Anak dapat mengenal tentang geometri4. Anak dapat mengetahui posisi sebuah benda5. Anak dapat mengklasifikasikan benda sesuai cirinya6. Anak dapat mengurutkan pola7. Anak dapat bertanggung jawab atas tugasnya8. Anak dapat melaksanakan kegiatan literasi numerasi dengan dakon
Alat dan Bahan	Iqro', kertas, pensil, dakon dan biji dakon
Deskripsi Kegiatan Pembelajarn	
A. Kegiatan pagi (45 menit) <ol style="list-style-type: none">A. PenyambutanB. Anak mengucapkan salam kepada guru yang meyambut di halaman	

C. Anak masuk kedalam kelas, memilih kegiatan transisi yang disukainya (membaca buku bergambar, membaca iqro', bercerita, menulis kata, menggambar,) kearifan lokal (bermain dakon, lompat tali, kelereng, egrang tempurung kelapa, kawah beracun, bekel, yoyo dll)

D. Bermain bebas dan senam pagi

E. Praktik sholat shubuh berjamaah

B. Pembukaan (30 menit)

F. SOP Pembukaan

G. Presensi

H. Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemarin dan tentang kegiatan hari ini

I. Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main

C. Kegiatan inti (60 menit)

- Membaca Iqro'
- Mengetahui konsep tentang dakon
- Mengetahui konsep Geometri dan hubungan posisi
- Memilah dan mengelompokkan biji Dakon sesuai dengan jenis dan warna
- Mengurutkan pola benda menggunakan biji Dakon

D. Refleksi anak

- Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?
- Kegiatan apa yang paling kamu sukai?
- Kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa?

E. Istirahat

- Cuci tangan, berdoa, makan
- Bermain bebas

F. Penutupan (45 Menit)

- Recalling pengetahuan tentang literasi numerasi dan media dakon
- Berdo'a, salam dan pulang

SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

9. Anak dapat membaca iqro sesuai makhorijul huruf
10. Anak dapat mengenal konsep tentang dakon
11. Anak dapat mengenal tentang geometri
12. Anak dapat mengetahui posisi sebuah benda
13. Anak dapat mengklasifikasikan benda sesuai jenis,
14. Anak dapat mengurutkan pola
15. Anak dapat bertanggung jawab atas tugasnya
16. Anak dapat melaksanakan kegiatan literasi numerasi dengan dakon

Alat dan bahan :

- ❖ 22 Iqro', 22 kertas, 22 pensil, 3 papan dakon dan 4 jenis biji dakon

Kegiatan hari Jumat, 1 Maret 2024

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1.	10'	SOP Pembukaan	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru mengucapkan salam➤ Guru menanyakan keadaan/perasaan siswa hari ini	<ul style="list-style-type: none">➤ Menjawab salam➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai emosi yang dirasakan siswa hari ini➤ Membaca syair dan doa memulai pelajaran

			➤ Guru mengajak bersyair dan berdoa memulai pelajaran	
5'	Presensi		➤ Guru mempresensi kehadiran siswa	➤ Mengangkat tangan dan menjawab "hadir"
5'	Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan hari ini		➤ Guru mengajak bercakap-cakap tentang kegiatan kemaren dan merefleksikannya dan apersepsi tentang kegiatan hari ini	➤ Menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru
10'	Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memantik siswa untuk membuat kesepakatan kelas hari ini sesuai kegiatan bermain hari ini ➤ Memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapat tentang kesepakatan kelas yang akan di buat hari ini ➤ Memberikan penguatan hasil dari kesepakatan yang di dapat 	➤ Mengungkapkan pendapatnya tentang kesepakatan apa yang akan di buat hari ini
<i>Kegiatan Inti (60 Menit)</i>				

15'	Membaca Iqro'	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membaca iqro' secara klasikal ➤ Mengajak siswa untuk maju secara bergantian dalam membaca iqro'. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membaca iqro' secara klasikal ➤ Anak maju ke depan guru dan membaca iqro'.
10'	Mengenal konsep tentang dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan konsep media Dakon dan cara bermain menggunakan dakon ➤ Mengenalkan macam-macam biji dakon beserta jenis dan warnanya ➤ Mengajak anak untuk menyebutkan kembali macam-macam biji dakon 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak penjelasan guru ➤ Anak melihat dan menganalisa macam-macam biji dakon ➤ Menyebutkan kembali macam-macam biji dakon
10'	Mengenal konsep Geometri dan hubungan posisi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan hubungan posisi menggunakan media Dakon ➤ Guru mengambar bentuk geometri di papan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak penjelasan guru ➤ Melihat hasil gambar guru
10'	Memilah dan mengelompokkan biji Dakon sesuai dengan jenis dan warna	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan contoh cara mengelompokkan biji dakon sesuai dengan jenis dan warna ➤ Membagikan macam-macam biji dakon. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak contoh dari guru ➤ Mengelompokkan biji dakon sesuai dengan jenis dan warna nya

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajak anak melakukan kegiatan yang sama seperti contoh guru 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengikuti kegiatan dengan seksama
	10'	Mengurutkan pola benda menggunakan biji Dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan contoh cara mengurutkan pola dengan biji dakon ➤ Mengajak anak untuk membuat pola sesuai dengan contoh dari guru 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak contoh dari guru ➤ Membuat pola sesuai dengan contoh dari guru
	5'	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling disukai? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai perasaannya
<i>Istirahat (30 Menit)</i>				
	15'	Cuci tangan, berdoa, makan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan sesuai SOP, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan dengan tertib, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan

	15'	Bermain bebas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kebebasan siswa untuk memilih mainan di dalam kelas yang akan di mainkan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih mainan mainan yang akan di mainkan bersama teman-teman
<i>Kegiatan penutup (15 Menit)</i>				
	15'	Berdoa, salam dan pulang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Mengucap salam ➤ Salim ➤ pulang 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Menjawab salam ➤ Mencium punggung tangan ibu guru ➤ pulang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI

Kegiatan pembelajaran Hari ke 6	
Topik / Sub Topik	Permainan Tradisional / Dakon

Semester/Minggu	II / 9
Hari/Tanggal	Sabtu, 2 Maret 2024
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengenal konsep berhitung 2. Anak dapat mengetahui berbagai posisi sebuah benda 3. Anak dapat mengetahui konsep pengukuran baku dan tidak baku 4. Anak dapat memahami berbagai bentuk geometri 5. Anak dapat bertanggung jawab atas tugasnya 6. Anak dapat menempatkan benda berdasarkan urutannya
Alat dan Bahan	Kertas, pensil, dakon dan biji dakon
Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	
<p>A. Kegiatan pagi (45 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Penyambutan ● Anak mengucapkan salam kepada guru yang menyambut di halaman ● Anak masuk kedalam kelas, memilih kegiatan transisi yang disukainya (membaca buku bergambar, membaca iqro', bercerita, menulis kata, menggambar,) kearifan lokal (bermain dakon, lompat tali, kelereng, egrang tempurung kelapa, kawah beracun, bekel, yoyo dll) ● Bermain bebas dan senam pagi <p>B. Pembukaan (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SOP Pembukaan ● Presensi ● Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan kegiatan hari ini ● Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main <p>E. Kegiatan inti (60 menit)</p>	

- Bermain konsep hitung pengurangan dan penjumlahan
- Mengukur dan menyebutkan hubungan posisi papan dakon
- Membuat bentuk geometri dari biji dakon

F. Refleksi anak

- Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?
- Kegiatan apa yang paling kamu sukai?
- Kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa?

E. Istirahat

- Cuci tangan, berdoa, makan
- Bermain bebas

F. Penutupan (45 Menit)

- Berdo'a, salam dan pulang

SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat mengenal konsep berhitung
2. Anak dapat mengetahui berbagai posisi sebuah benda
3. Anak dapat mengetahui konsep pengukuran baku dan tidak baku
4. Anak dapat memahami berbagai bentuk geometri
5. Anak dapat bertanggung jawab atas tugasnya
6. Anak dapat menempatkan benda berdasarkan urutannya

Alat dan bahan :

- ❖ 22 Kertas, 22 pensil, 3 buah dakon dan 4 jenis biji dakon

Kegiatan hari Sabtu, 2 Maret 2024

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1.	10'	SOP Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam ➤ Guru menanyakan keadaan/perasaan siswa hari ini ➤ Guru mengajak bersyair dan berdoa memulai pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab salam ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai emosi yang dirasakan siswa hari ini ➤ Membaca syair dan doa memulai pelajaran
	5'	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempresensi kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengangkat tangan dan menjawab "hadir"
	5'	Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemarin dan hari ini	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin dan merefleksikannya dan apersepsi tentang kegiatan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru
	10'	Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memantik siswa untuk membuat kesepakatan kelas hari ini sesuai kegiatan bermain hari ini ➤ Memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengungkapkan pendapatnya tentang kesepakatan apa yang akan di buat hari ini

			<p>pendapat tentang kesepakatan kelas yang akan di buat hari ini</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan penguatan hasil dari kesepakatan yang di dapat 	
<i>Kegiatan Inti (60 Menit)</i>				
	30'	Bermain konsep hitung pengurangan dan penjumlahan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan cara menghitung penjumlahan dan pengurangan menggunakan media dakon ➤ Menyiapkan papan dan biji dakon ➤ Memberikan kesempatan semua anak untuk melakukan kegiatan penjumlahan dan pengurangan ➤ Mengajak anak untuk membandingkan hasil berhitung dengan milik temannya ➤ Membagikan lembar tabel harian ➤ Memberi tahu cara menuliskan data dalam tabel 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak penjelasan guru ➤ Mencoba berhitung dengan menggunakan media dakon ➤ Membandingkan hasil berhitung dengan milik temannya ➤ Menyebutkan sedikit atau banyak ➤ Menulis hasil berhitung dalam tabel

	10'	Mengukur dan menyebutkan hubungan posisi papan dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan pengertian sederhana pengukuran tidak baku ➤ Menyebutkan macam-macam alat ukur tidak baku sesuai dengan benda yang ada dalam kelas ➤ Memberi contoh cara mengukur biji dakon dengan jengkal tangan ➤ Mengajak anak untuk menghitung papan dakon dengan jengkal tangan secara bersama-sama 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak penjelasan guru ➤ Mengidentifikasi alat ukur tidak baku melalui benda dalam kelas ➤ Memperhatikan contoh guru ➤ Mengukur papan dakon menggunakan jengkal
	15'	Membuat bentuk geometri dari biji dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyiapkan biji dakon di atas meja ➤ Mengajak anak untuk membuat bentuk geometri dari biji dakon ➤ Berkeliling melihat hasil karya anak ➤ Membantu anak yang terlihat masih kesusahan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengikuti kegiatan dengan seksama ➤ Bertanya kepada guru jika merasa kesulitan

5'	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling disukai? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai perasaannya
<i>Istirahat (30 Menit)</i>			
15'	Cuci tangan, berdoa, makan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan sesuai SOP, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan dengan tertib, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan
15'	Bermain bebas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kebebasan siswa untuk memilih mainan di dalam kelas yang akan di mainkan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih mainan mainan yang akan di mainkan bersama teman-teman
<i>Kegiatan penutup (15 Menit)</i>			
15'	Berdoa, salam dan pulang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Menjawab salam

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Salim ➤ pulang 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencium punggung tangan ibu guru ➤ pulang
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI

Kegiatan pembelajaran Hari ke 1	
Topik / Sub Topik	Permainan Tradisional / Dakon
Semester/Minggu	II / 10
Hari/Tanggal	Senin, 4 Maret 2024
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat berlaku eksploratif dalam setiap kegiatan 2. Anak dapat memahami pengukuran tidak baku 3. Anak dapat memahami operasional bilangan 4. Anak dapat mengenal kesadaran tentang angka 5. Anak dapat mengetahui berbagai posisi sebuah benda
Alat dan Bahan	Kertas, pensil, krayon, biji dakon
Deskripsi Kegiatan Pembelajarn	
A. Kegiatan pagi (30 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> ● Penyambutan ● Anak mengucapkan salam kepada guru yang menyambut di halaman 	

- Anak masuk kedalam kelas, memilih kegiatan transisi yang disukainya (membaca buku bergambar, membaca iqro', bercerita, menulis kata, menggambar,) kearifan lokal (bermain dakon, lompat tali, kelereng, egrang tempurung kelapa, kawah beracun, bekel, yoyo dll)
- Bermain bebas dan senam pagi

B. Pembukaan (30 menit)

- SOP Pembukaan
- Presensi
- Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan tentang kegiatan hari ini
- Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main

● Kegiatan inti (60 menit)

- Mengukur papan dakon dengan jengkal
- Membuat angka dari biji dakon
- Mengenal hubungan posisi pada papan dakon
- **Refleksi anak**
- Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?
- Kegiatan apa yang paling kamu sukai?
- Kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa?
- Apa yang kamu lakukan ketika alat main yang kamu inginkan masih digunakan oleh temanmu?

● Istirahat (30 menit)

- Cuci tangan, berdoa, makan
- Bermain bebas

● Penutupan (15 Menit)

- Menginformasikan kegiatan esok hari dan pesan moral
- Berdo'a, salam dan pulang

SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat berlaku eksploratif dalam setiap kegiatan
2. Anak dapat memahami pengukuran tidak baku
3. Anak dapat memahami operasional bilangan
4. Anak dapat mengenal kesadaran tentang angka
5. Anak dapat mengetahui berbagai posisi sebuah benda

Alat dan bahan :

- ❖ Kertas, pensil, krayon, biji dakon

Kegiatan hari Senin, 4 Maret 2024

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1.	10'	SOP Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam ➤ Guru menanyakan keadaan/perasaan siswa hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab salam ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai emosi yang dirasakan siswa hari ini

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak bersyair dan berdoa memulai pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membaca syair dan doa memulai pelajaran
	5'	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempresensi kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengangkat tangan dan menjawab “hadir”
	5'	Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan hari ini	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak bercakap-cakap tentang kegiatan kemaren dan merefleksikannya dan apersepsi tentang kegiatan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru
	10'	Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memantik siswa untuk membuat kesepakatan kelas hari ini sesuai kegiatan bermain hari ini ➤ Memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapat tentang kesepakatan kelas yang akan di buat hari ini ➤ Memberikan penguatan hasil dari kesepakatan yang di dapat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengungkapkan pendapatnya tentang kesepakatan apa yang akan di buat hari ini
<i>Kegiatan Inti (60 Menit)</i>				

20'	Mengukur papan dakon dengan jengkal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bertanya tentang alat ukur tidak baku ➤ Mengajak 6 anak mengukur papan dakon menggunakan jengkal secara bergantian 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab pertanyaan guru ➤ Mengikuti kegiatan dengan tertib
20'	Membuat angka dari biji dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajak anak untuk membuat angka hasil ukur menggunakan biji dakon ➤ Menyiapkan biji dakon ➤ Mengajak anak bermain dakon ➤ Membagikan lembar tabel harian 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengikuti kegiatan dengan seksama ➤ Membuat angka dari biji dakon ➤ Menuliskan hasil ukur dalam tabel
15'	Mengenal hubungan posisi pada papan dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan dan memberi contoh posisi kiri kanan pada papan dakon ➤ Meminta anak menyebutkan posisi kiri dan kanan papan dakon secara bergantian 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak penjelasan guru ➤ Menyebutkan posisi kiri dan kanan pada papan dakon
5'	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling disukai? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai perasaannya

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa 	
<i>Istirahat (30 Menit)</i>				
	15'	Cuci tangan, berdoa, makan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan sesuai SOP, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan dengan tertib, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan
	15'	Bermain bebas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kebebasan siswa untuk memilih mainan di dalam kelas yang akan di mainkan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih mainan mainan yang akan di mainkan bersama teman-teman
<i>Kegiatan penutup (15 Menit)</i>				
	15'	Berdoa, salam dan pulang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Mengucap salam ➤ Salim ➤ pulang 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Menjawab salam ➤ Mencium punggung tangan ibu guru ➤ pulang

Kegiatan pembelajaran Hari ke 2	
Topik / Sub Topik	Permainan Tradisional / Dakon
Semester/Minggu	II / 10
Hari/Tanggal	selasa, 5 Maret 2024
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat membuat bentuk geometri 2. Anak dapat membuat pola secara mandiri 3. Anak dapat mengikuti aturan main 4. Anak dapat memahami konsep perbandingan
Alat dan Bahan	Papan dakon dan biji dakon
Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	
<p>A. Kegiatan pagi (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Penyambutan ● Anak mengucapkan salam kepada guru yang meyambut di halaman ● Anak masuk kedalam kelas, memilih kegiatan transisi yang disukainya (membaca buku bergambar, membaca iqro', bercerita, menulis kata, menggambar,) kearifan lokal (bermain dakon, lompat tali, kelereng, egrang tempurung kelapa, kawah beracun, bekel, yoyo dll) ● Bermain bebas dan senam pagi <p>B. Pembukaan (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SOP Pembukaan ● Presensi ● Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan tentang kegiatan hari ini 	

- Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main

C. Kegiatan inti (60 menit)

- Membuat bentuk geometri dari biji dakon
- Membandingkan konsep banyak dan sedikit
- Menginterpretasi sebab akibat

D. Refleksi anak

- Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?
- Apakah kamu senang bermain dengan dakon?
- Kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa?
- Apa yang kamu lakukan ketika alat main yang kamu inginkan masih digunakan oleh temanmu?

E. Istirahat (30 menit)

- Cuci tangan, berdoa, makan
- Bermain bebas

F. Penutupan (15 Menit)

- Menginformasikan kegiatan esok hari dan pesan moral
- Berdo'a, salam dan pulang

SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat membuat bentuk geometri
2. Anak dapat membuat pola secara mandiri
3. Anak dapat mengikuti aturan main
4. Anak dapat memahami konsep perbandingan

Alat dan bahan :

❖ 3 Papan dakon, 1 jenis biji dakon

Kegiatan hari Selasa, 5 Maret 2024

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1.	10'	SOP Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam ➤ Guru menanyakan keadaan/perasaan siswa hari ini ➤ Guru mengajak bersyair dan berdoa memulai pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab salam ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai emosi yang dirasakan siswa hari ini ➤ Membaca syair dan doa memulai pelajaran
	5'	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempresensi kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengangkat tangan dan menjawab "hadir"
	5'	Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan hari ini	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak bercakap-cakap tentang kegiatan kemaren dan merefleksikannya dan apersepsi tentang kegiatan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru

	10'	Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memantik siswa untuk membuat kesepakatan kelas hari ini sesuai kegiatan bermain hari ini ➤ Memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapat tentang kesepakatan kelas yang akan di buat hari ini ➤ Memberikan penguatan hasil dari kesepakatan yang di dapat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengungkapkan pendapatnya tentang kesepakatan apa yang akan di buat hari ini
<i>Kegiatan Inti (60 Menit)</i>				
	20'	Membuat bentuk geometri dari biji dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajak anak untuk mengambil batu sesuai dengan warna yang diinginkan ➤ Memberi tahu bahwa biji yang digunakan dalam membuat geometri terdiri dari pola warna yang berulang ➤ Memberi kebebasan anak untuk menentukan polanya sendiri ➤ Berkeliling melihat hasil karya anak 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih warna batu ➤ Menentukan pola warna yang akan digunakan ➤ Membuat bentuk geometri dari biji dakon

25'	Membandingkan konsep banyak dan sedikit	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memasukkan biji dakon ke dalam 2 lubang papan dakon dengan jumlah yang berbeda ➤ Mengarahkan anak untuk menunjukkan mana biji dengan jumlah yang banyak dan mana yang sedikit ➤ Mengajak anak untuk membandingkan jumlah tersebut ➤ Membagikan lembar tabel anak 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menunjukkan lubang dengan jumlah sedikit dan banyak ➤ Membandingkan jumlah tersebut ➤ Menuliskan hasil perbandingan dalam tabel
10'	Menginterpretasi sebab akibat	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajak anak untuk duduk melingkar di bawah ➤ Bercerita tentang kegiatan yang sudah dilakukan ➤ Mengajak anak menganalisa kejadian selama kegiatan berlangsung ➤ Mengajak anak menginterpretasi sebab 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengingat kembali kegiatan yang sudah dilakukan ➤ Menganalisa kejadian yang sudah terjadi bersama guru ➤ Mencoba menyebutkan sebab yang

			dan akibat dalam kejadian yang terjadi	mengakibatkan terjadinya kejadian ➤ Diskusi bersama teman dan guru
5'	Refleksi		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling disukai? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa 	➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai perasaannya
<i>Istirahat (30 Menit)</i>				
15'	Cuci tangan, berdoa, makan		➤ Guru mengajak siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan sesuai SOP, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan	➤ Siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan dengan tertib, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan
15'	Bermain bebas		➤ Guru memberikan kebebasan siswa untuk memilih mainan di dalam kelas yang akan di mainkan	➤ Memilih mainan mainan yang akan di mainkan bersama teman-teman
<i>Kegiatan penutup (15 Menit)</i>				

	15'	Berdoa, salam dan pulang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Mengucap salam ➤ Salim ➤ pulang 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Menjawab salam ➤ Mencium punggung tangan ibu guru ➤ pulang
Kegiatan pembelajaran Hari ke 3				
Topik / Sub Topik		Permainan Tradisional / Dakon		
Semester/Minggu		II / 10		
Hari/Tanggal		Rabu, 6 Maret 2024		
Tujuan Kegiatan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat memahami konsep hitung 2. Anak dapat mengkoordinasikan anggota tubuh 3. Anak dapat mengikuti aturan main 4. Anak dapat memahami konsep perbandingan 5. Anak dapat memasang hasil karya seni 		
Alat dan Bahan		Papan dakon, kartu angka 1-10, 4 jenis biji dakon, kartu smile kotak dan segitiga		
Deskripsi Kegiatan Pembelajarn				
A. Kegiatan pagi (30 menit)				
<ul style="list-style-type: none"> ● Penyambutan 				

- Anak mengucapkan salam kepada guru yang menyambut di halaman
- Anak masuk kedalam kelas, memilih kegiatan transisi yang disukainya (membaca buku bergambar, membaca iqro', bercerita, menulis kata, menggambar,) kearifan lokal (bermain dakon, lompat tali, kelereng, egrang tempurung kelapa, kawah beracun, bekel, yoyo dll)
- Bermain bebas dan senam pagi

B. Pembukaan (30 menit)

6. SOP Pembukaan
7. Presensi
8. Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemarin dan tentang kegiatan hari ini
9. Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main

C. Kegiatan inti (60 menit)

- Bermain konsep hitung pengurangan dan penjumlahan
- Membandingkan konsep banyak dan sedikit
- Bermain pola dengan biji dakon

D. Refleksi anak

- Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?
- Kegiatan apa yang paling kamu sukai?
- Kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa?
- Apa yang kamu lakukan ketika alat main yang kamu inginkan masih digunakan oleh temanmu?

E. Istirahat (30 menit)

- Cuci tangan, berdoa, makan
- Bermain bebas

F. Penutupan (15 Menit)

- Menginformasikan kegiatan esok hari dan pesan moral
- Recalling kegiatan hari ini
- Berdo'a, salam dan pulang

SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat memahami konsep hitung
2. Anak dapat mengkoordinasikan anggota tubuh
3. Anak dapat mengikuti aturan main
4. Anak dapat memahami konsep perbandingan
5. Anak dapat memasang hasil karya seni

Alat dan bahan :

- ❖ Papan dakon, kartu angka 1-10, 4 jenis biji dakon, kartu smile kotak dan segitiga

Kegiatan hari Rabu, 6 Maret 2024

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1.	10'	SOP Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam ➤ Guru menanyakan keadaan/perasaan siswa hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab salam ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai emosi yang dirasakan siswa hari ini

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak bersyair dan berdoa memulai pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membaca syair dan doa memulai pelajaran
	5'	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempresensi kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengangkat tangan dan menjawab “hadir”
	5'	Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan hari ini	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak bercakap-cakap tentang kegiatan kemaren dan merefleksikannya dan apersepsi tentang kegiatan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru
	10'	Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memantik siswa untuk membuat kesepakatan kelas hari ini sesuai kegiatan bermain hari ini ➤ Memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapat tentang kesepakatan kelas yang akan di buat hari ini ➤ Memberikan penguatan hasil dari kesepakatan yang di dapat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengungkapkan pendapatnya tentang kesepakatan apa yang akan di buat hari ini
<i>Kegiatan Inti (60 Menit)</i>				

20'	Bermain konsep hitung pengurangan dan penjumlahan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempersiapkan papan dakon, biji dakon, dan kartu angka ➤ Menyiapkan karpet di lantai ➤ Mengajak anak untuk berhitung dengan berpasangan 2 anak ➤ Membantu anak yang terlihat masih kesusahan ➤ Membagikan lembar tabel anak 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengikuti kegiatan dengan tertib dan senang ➤ Bertanya pada guru jika merasa kesulitan ➤ Menuliskan hasil berhitung dalam tabel
20'	Membandingkan konsep banyak dan sedikit	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyiapkan kartu smile ➤ Menjelaskan cara menggunakan kartu smile ➤ Mengajak anak membandingkan hasil berhitung dengan milik temannya 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendengarkan penjelasan guru ➤ Memberi kartu smile segitiga untuk jumlah yang sedikit ➤ Memberi kartu smile kotak untuk jumlah yang banyak
15'	Bermain pola dengan biji dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi kebebasan anak untuk memilih biji dakon yang digunakan ➤ Memberi kebebasan anak untuk membuat pola yang diinginkan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih biji dakon ➤ Membuat pola sesuai dengan imajinasinya

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berkeliling untuk melihat progress kegiatan anak ➤ Memberi rekomendasi bentuk kepada anak 	
	5'	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling disukai? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai perasaannya
<i>Istirahat (30 Menit)</i>				
	15'	Cuci tangan, berdoa, makan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan sesuai SOP, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan dengan tertib, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan
	15'	Bermain bebas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kebebasan siswa untuk memilih mainan di dalam kelas yang akan di mainkan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih mainan mainan yang akan di mainkan bersama teman-teman
<i>Kegiatan penutup (15 Menit)</i>				

	15'	Berdoa, salam dan pulang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Mengucap salam ➤ Salim ➤ pulang 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Menjawab salam ➤ Mencium punggung tangan ibu guru ➤ pulang
--	-----	--------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kegiatan pembelajaran Hari ke 4	
Topik / Sub Topik	Permainan Tradisional / Dakon
Semester/Minggu	II / 10
Hari/Tanggal	Kamis, 7 Maret 2024
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengenali masalah dan mengatasi masalah 2. Anak dapat memahami konsep bilangan 3. Anak dapat mengukur dengan pengukuran tidak baku 4. Anak dapat mengurutkan benda sesuai jumlahnya 5. Anak dapat mengeksplorasi permainan dakon
Alat dan Bahan	Papan dakon, biji dakon, kartu angka
Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	
A. Kegiatan pagi (30 menit)	

- Penyambutan
- Anak mengucapkan salam kepada guru yang meyambut di halaman
- Anak masuk kedalam kelas, memilih kegiatan transisi yang disukainya (membaca buku bergambar, membaca iqro', bercerita, menulis kata, menggambar,) kearifan lokal (bermain dakon, lompat tali, kelereng, egrang tempurung kelapa, kawah beracun, bekel, yoyo dll)
- Bermain bebas dan senam pagi

B. Pembukaan (30 menit)

10. SOP Pembukaan

11. Presensi

12. Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan tentang kegiatan hari ini

13. Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main

C. Kegiatan inti (60 menit)

- Tebak bentuk bangun geometri
- Mengukur papan dakon
- Mengurutkan jumlah biji dakon

D. Refleksi anak

- Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?
- Kegiatan apa yang paling kamu sukai?
- Kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa?
- Apa yang kamu lakukan ketika alat main yang kamu inginkan masih digunakan oleh temanmu?

E. Istirahat (30 menit)

- Cuci tangan, berdoa, makan
- Bermain bebas

F. Penutupan (15 Menit)

- Menginformasikan kegiatan esok hari dan pesan moral
- Berdo'a, salam dan pulang

SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

6. Anak mampu mengenali masalah dan mengatasi masalah
7. Anak dapat memahami konsep bilangan
8. Anak dapat mengukur dengan pengukuran tidak baku
9. Anak dapat mengurutkan benda sesuai jumlahnya
10. Anak dapat mengeksplorasi permainan dakon

Alat dan bahan :

- ❖ 3 buah papan dakon, 5 jenis biji dakon, 3 kartu angka

Kegiatan hari Kamis, 7 Maret 2024

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1.	10'	SOP Pembukaan	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru mengucapkan salam➤ Guru menanyakan keadaan/perasaan siswa hari ini	<ul style="list-style-type: none">➤ Menjawab salam➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai emosi yang dirasakan siswa hari ini

			➤ Guru mengajak bersyair dan berdoa memulai pelajaran	➤ Membaca syair dan doa memulai pelajaran
	5'	Presensi	➤ Guru mempresensi kehadiran siswa	➤ Mengangkat tangan dan menjawab "hadir"
	5'	Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan hari ini	➤ Guru mengajak bercakap-cakap tentang kegiatan kemaren dan merefleksikannya dan apersepsi tentang kegiatan hari ini	➤ Menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru
	10'	Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memantik siswa untuk membuat kesepakatan kelas hari ini sesuai kegiatan bermain hari ini ➤ Memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapat tentang kesepakatan kelas yang akan di buat hari ini ➤ Memberikan penguatan hasil dari kesepakatan yang di dapat 	➤ Mengungkapkan pendapatnya tentang kesepakatan apa yang akan di buat hari ini
<i>Kegiatan Inti (60 Menit)</i>				

	20'	Tebak bentuk bangun geometri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyiapkan biji dakon ➤ Mengajak anak untuk membuat bentuk geometri ➤ Memberi arahan bahwa bentuk geometri menggunakan biji dakon dengan biji yang terkecil sampai terbesar ➤ Meminta anak untuk menyebutkan nama geometri yang sudah dibuat beserta atribut bangun 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memperhatikan arahan guru ➤ Membuat bentuk geometri ➤ Menyebutkan nama dan atribut bangun geometri yang sudah dibuat
	20'	Mengukur papan dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membagi anak menjadi 3 kelompok, 2 kelompok dengan jumlah 7 anak sedangkan 1 kelompok lainnya berjumlah 8 anak ➤ Membagikan lembar tabel harian anak ➤ Mengajak anak untuk menyebutkan hubungan posisi dari papan dakon yang sudah diukur 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung papan dakon menggunakan jengkal secara berkelompok ➤ Menuliskan hasil pengukuran dalam tabel ➤ Menyebutkan hubungan posisi papan dakon

15'	Mengurutkan jumlah biji dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menaruh kartu angka dengan jumlah yang berbeda di samping bawah papan dakon ➤ Meminta anak memasukkan biji dalam lubang dakon sesuai kartu angka ➤ Meminta anak untuk mengurutkan biji dakon dengan jumlah sedikit ke banyak ke dalam lubang dakon yang masih kosong 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memasukkan biji ke dalam lubang dakon ➤ Mengurutkan biji dakon dari yang sedikit ke banyak dalam lubang dakon yang masih kosong
5'	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling disukai? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai perasaannya
<i>Istirahat (30 Menit)</i>			
15'	Cuci tangan, berdoa, makan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan sesuai SOP, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan dengan tertib, menikmati bekalnya

				dan berdoa sesudah makan
	15'	Bermain bebas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kebebasan siswa untuk memilih mainan di dalam kelas yang akan di mainkan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih mainan mainan yang akan di mainkan bersama teman-teman
<i>Kegiatan penutup (15 Menit)</i>				
	15'	Berdoa, salam dan pulang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Mengucap salam ➤ Salim ➤ pulang 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Menjawab salam ➤ Mencium punggung tangan ibu guru ➤ pulang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI

Kegiatan pembelajaran Hari ke 2	
Topik / Sub Topik	Permainan Tradisional / Dakon

Semester/Minggu	II / 11
Hari/Tanggal	selasa, 19 Maret 2024
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat berlaku eksploratif dalam setiap kegiatan 2. Anak memiliki kesadaran tentang angka 3. Anak memahami konsep bilangan 4. Anak dapat mengukur dengan pengukuran tidak baku 5. Anak dapat bereksplorasi membuat bentuk-bentuk geometri
Alat dan Bahan	Papan dan biji dakon, kartu angka
Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	
<p>A. Kegiatan pagi (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Penyambutan ● Anak mengucapkan salam kepada guru yang menyambut di halaman ● Anak masuk kedalam kelas, memilih kegiatan transisi yang disukainya (membaca buku bergambar, membaca iqro', bercerita, menulis kata, menggambar,) kearifan lokal (bermain dakon, lompat tali, kelereng, egrang tempurung kelapa, kawah beracun, bekel, yoyo dll) ● Bermain bebas dan senam pagi <p>B. Pembukaan (30 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. SOP Pembukaan 15. Presensi 16. Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan tentang kegiatan hari ini 17. Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main <p>A. Kegiatan inti (60 menit)</p>	

- Bermain konsep hitung menggunakan dakon
- Mengukur papan dakon
- Membuat bentuk geometri

B. Refleksi anak

- Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?
- Kegiatan apa yang paling kamu sukai?
- Kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa?
- Apa yang kamu lakukan ketika alat main yang kamu inginkan masih digunakan oleh temanmu?

C. Istirahat (30 menit)

- Cuci tangan, berdoa, makan
- Bermain bebas

D. Penutupan (15 Menit)

- Menginformasikan kegiatan esok hari dan pesan moral
- Berdo'a, salam dan pulang

SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat berlaku eksploratif dalam setiap kegiatan
2. Anak memiliki kesadaran tentang angka
3. Anak memahami konsep bilangan
4. Anak dapat mengukur dengan pengukuran tidak baku
5. Anak dapat bereksplorasi membuat bentuk-bentuk geometri

Alat dan bahan :

- ❖ 3 buah papan dakon, 5 jenis biji dakon, 10 kartu angka

Kegiatan hari Selasa, 19 Maret 2024

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1.	10'	SOP Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam ➤ Guru menanyakan keadaan/perasaan siswa hari ini ➤ Guru mengajak bersyair dan berdoa memulai pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab salam ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai emosi yang dirasakan siswa hari ini ➤ Membaca syair dan doa memulai pelajaran
	5'	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempresensi kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengangkat tangan dan menjawab “hadir”
	5'	Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan hari ini	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak bercakap-cakap tentang kegiatan kemaren dan merefleksikannya dan persepsi tentang kegiatan hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru

	10'	Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memantik siswa untuk membuat kesepakatan kelas hari ini sesuai kegiatan bermain hari ini ➤ Memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapat tentang kesepakatan kelas yang akan di buat hari ini ➤ Memberikan penguatan hasil dari kesepakatan yang di dapat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengungkapkan pendapatnya tentang kesepakatan apa yang akan di buat hari ini
<i>Kegiatan Inti (60 Menit)</i>				
	25'	Bermain konsep hitung menggunakan dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempersiapkan papan dakon, biji dakon, dan kartu angka ➤ Menyiapkan karpet di lantai ➤ Mengajak anak untuk berhitung dengan berpasangan 2 anak ➤ Meminta anak untuk mencari kartu angka sesuai jumlah berhitung ➤ Meminta anak memasang kartu angka tersebut sesuai dengan jumlah 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengikuti kegiatan dengan tertib dan senang ➤ Mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah berhitung ➤ Memasangkan kartu angka sesuai jumlah tersebut

20'	Mengukur papan dakon	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membagi anak menjadi 3 kelompok, 2 kelompok dengan jumlah 7 anak sedangkan 1 kelompok lainnya berjumlah 8 anak ➤ Meminta anak untuk membuat angka hasil mengukur menggunakan biji dakon ➤ Meminta anak untuk menggunakan pola dalam membuat angka 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung papan dakon menggunakan jengkal secara berkelompok ➤ Membuat angka hasil berhitung dengan biji dakon ➤ Menggunakan pola sesuai imajinasi dalam membuat angka hasil mengukur
10'	Interpretasi sebab akibat	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajak anak untuk mengalisa kembali tentang media dakon ➤ Memantik anak untuk mengemukakan pendapatnya ➤ Bertanya penyebab anak mau melaksanakan kegiatan menggunakan media dakon ➤ Memimpin diskusi dengan anak 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengemukakan pendapat ➤ Menjawab pertanyaan guru ➤ Berdiskusi dengan guru dan teman

5'	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling disukai? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai perasaannya
<i>Istirahat (30 Menit)</i>			
15'	Cuci tangan, berdoa, makan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan sesuai SOP, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan dengan tertib, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan
15'	Bermain bebas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kebebasan siswa untuk memilih mainan di dalam kelas yang akan di mainkan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih mainan mainan yang akan di mainkan bersama teman-teman
<i>Kegiatan penutup (15 Menit)</i>			
15'	Berdoa, salam dan pulang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Menjawab salam

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Salim ➤ pulang 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencium punggung tangan ibu guru ➤ pulang
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kegiatan pembelajaran Hari ke 5	
Topik / Sub Topik	Teknologi Informasi / Kegiatan Ramadhan
Semester/Minggu	II / 11
Hari/Tanggal	Jumat, 22 Maret 2024
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengenal dan mengidentifikasi langkah-langkah dalam melaksanakan sholat 2. Anak dapat memahami pentingnya sholat berjamaah dalam agama islam 3. Anak dapat mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang kepada Allah swt. 4. Anak dapat mengembangkan rasa semangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan bersama

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Anak dapat melaksanakan gerakan sholat dengan benar dan teratur 2. Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tubuhnya melalui gerakan sholat 3. Anak dapat bermain dakon dengan teman 4. Anak mampu membuat 4 bentuk geometri
Alat dan Bahan	Sajadah, peralatan sholat, papan dan biji dakon
Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	
<p>A. Kegiatan pagi (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Penyambutan ● Anak mengucapkan salam kepada guru yang menyambut di halaman ● Anak masuk ke dalam kelas, memilih kegiatan transisi yang disukainya (membaca buku bergambar, membaca iqro', bercerita, menulis kata, menggambar,) kearifan lokal (bermain dakon, lompat tali, kelereng, egrang tempurung kelapa, kawah beracun, bekel, yoyo dll) ● Bermain bebas dan senam pagi <p>B. Pembukaan (30 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 18. SOP Pembukaan 19. Presensi 20. Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemarin dan tentang kegiatan hari ini 21. Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main <p>C. Kegiatan inti (60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Praktek sholat berjamaah ● Kegiatan Ramadhan ● Bermain dakon dengan teman 	

- Membuat bentuk geometri

D. Refleksi anak

- Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?
- Kegiatan apa yang paling kamu sukai?
- Kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa?
- Apa yang kamu lakukan ketika alat main yang kamu inginkan masih digunakan oleh temanmu?

E. Istirahat (30 menit)

- Cuci tangan, berdoa, makan
- Bermain bebas

F. Penutupan (15 Menit)

- Menginformasikan kegiatan esok hari dan pesan moral
- Berdo'a, salam dan pulang

SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

7. Anak dapat mengenal dan mengidentifikasi langkah-langkah dalam melaksanakan sholat
8. Anak dapat memahami pentingnya sholat berjamaah dalam agama islam
9. Anak dapat mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang kepada Allah swt.
10. Anak dapat mengembangkan rasa semangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan bersama
11. Anak dapat melaksanakan gerakan sholat dengan benar dan teratur
7. Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tubuhnya melalui gerakan sholat
8. Anak dapat bermain dakon dengan teman
9. Anak mampu membuat 4 bentuk geometri

Alat dan bahan :

- ❖ Sajadah, peralatan sholat, 5 buah papan dan 5 jenis biji dakon

Kegiatan hari Jumat, 22 Maret 2024

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1.	10'	SOP Pembukaan	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru mengucapkan salam➤ Guru menanyakan keadaan/perasaan siswa hari ini➤ Guru mengajak bersyair dan berdoa memulai pelajaran	<ul style="list-style-type: none">➤ Menjawab salam➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai emosi yang dirasakan siswa hari ini➤ Membaca syair dan doa memulai pelajaran
	5'	Presensi	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru mempresensi kehadiran siswa	<ul style="list-style-type: none">➤ Mengangkat tangan dan menjawab "hadir"
	5'	Bercakap-cakap tentang melanjutkan kegiatan kemaren dan hari ini	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru mengajak bercakap-cakap tentang kegiatan kemaren dan merefleksikannya dan apersepsi tentang kegiatan hari ini	<ul style="list-style-type: none">➤ Menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru

10'	Membangun budaya Positif dengan kesepakatan kelas / aturan main	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memantik siswa untuk membuat kesepakatan kelas hari ini sesuai kegiatan bermain hari ini ➤ Memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapat tentang kesepakatan kelas yang akan di buat hari ini ➤ Memberikan penguatan hasil dari kesepakatan yang di dapat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengungkapkan pendapatnya tentang kesepakatan apa yang akan di buat hari ini
<i>Kegiatan Inti (60 Menit)</i>			
15'	Praktek sholat berjamaah	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyiapkan sajadah ➤ Menunjuk satu anak sebagai imam ➤ Melaksanakan praktik sholat berjama'ah bersama anak ➤ Membaca do'a sholat secara klasikal 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melaksanakan sholat berjama'ah ➤ Membaca do'a sholat secara klasikal
10'	Kegiatan Ramadhan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan kegiatan yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama Ramadhan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak penjelasan guru ➤ Mengikuti bacaan guru tentang do'a niat

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melafadzkan do'a niat berpuasa dan berbuka puasa 	berpuasa dan berbuka puasa
	20'	Bermain dakon dengan teman	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta anak memilih biji dakon sesuai dengan warna dan jenisnya dengan ukuran yang terbesar hingga terkecil ➤ Mengajak anak bermain dakon secara berpasangan 2 anak ➤ Memberi arahan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu bermain dakon secara berpasangan dengan memasukkan biji dakon yang sudah dipilih pada lubang milik temannya menggunakan urutan jumlah sedikit ke banyak 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melaksanakan kegiatan dengan tertib dan seksama
	10'	Membuat bentuk geometri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyiapkan biji dakon ➤ Memberi arahan pada anak bahwa anak bebas menyusun geometri dari biji dakon dengan bentuk yang ada disekeliling anak 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melaksanakan kegiatan dengan seksama dan tertib ➤ Menyebutkan hubungan posisi dan atribut benda

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta anak menggunakan pola yang berulang dalam membuat bentuk tersebut ➤ Meminta anak untuk menyebutkan hubungan posisi dan atribut benda 	
	5'	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling disukai? ➤ Menanyakan kegiatan apa yang paling tidak disukai? mengapa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjawab pertanyaan guru sesuai perasaannya
<i>Istirahat (30 Menit)</i>				
	15'	Cuci tangan, berdoa, makan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan sesuai SOP, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersyair “mau makan”, mencuci tangan dengan tertib, menikmati bekalnya dan berdoa sesudah makan
	15'	Bermain bebas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kebebasan siswa untuk memilih mainan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih mainan mainan yang akan di

			di dalam kelas yang akan di mainkan	mainkan bersama teman-teman
<i>Kegiatan penutup (15 Menit)</i>				
	15'	Berdoa, salam dan pulang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Mengucap salam ➤ Salim ➤ pulang 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersyair “selamat siang ibu guru” ➤ Berdoa mengakhiri pelajaran ➤ Menjawab salam ➤ Mencium punggung tangan ibu guru ➤ pulang

Lampiran 11 Contoh Tabel Data Anak



TABEL DATA
TK MUSLIMAT NU 2
 JL. SIDOREJO NO. 08 TELP. 0341-457176
 SINGOSARI MALANG
 NSS: 004051805267 NPSN: 20575963

KELOMPOK : B3
 NAMA : Nayla

NO	Tanggal/Pertemuan	Kegiatan	Data
1.	1 Maret 2024	Mengelompokkan biji dakon sesuai dengan jenis dan warnanya	Jagung - orani
2	2 Maret 2024	Bermain konsep hitung penjumlahan dan pengurangan	$5 + 2 = 7$
3	4 Maret 2024	Mengukur papan dakon	7 Jengkal
5	5 Maret 2024	Membandingkan konsep banyak sedikit	4Δ $6 \square$
6	6 Maret 2024	Bermain konsep hitung penjumlahan dan pengurangan	$8 - 3 = 5$
7	7 Maret 2024	Menyebutkan bentuk geometri	Δ segitiga persegi lingkaran segi panjang
8	22 Maret 2024	Mengurutkan dari sedikit ke banyak	$6 - 5 - 4 - 3 -$ $3 - 4 - 5 - 6$

Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan



(Kegiatan Pengukuran)



(Kegiatan Bilangan)



(Kegiatan Bilangan)



(Kegiatan Bilangan)



(Kegiatan Pengukuran)



(Kegiatan Aljabar)



(Kegiatan Geometri)



(Kegiatan Aljabar)



(Kegiatan Bilangan)



(Kegiatan Geometri)



(Kegiatan Analisis Data)



(Kegiatan Bilangan)

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Izzatul Firdaus

Tempat/ Tanggal Lahir : Lamongan / 24 April 2002

Jenis Kelamin : Perempuan

Nama Bapak : Moh Natif

Nama Ibu : Khoriatun

Telp./ HP : 08883174161

e-mail : izzatulfirdaus48@gmail.com

Alamat Lengkap : Jl. H Dhofir RT 004 RW 006 Weru Paciran Lamongan

Riwayat Pendidikan:

1. MIM O3 Weru lulus tahun 2014
2. MTs YTP Kertosono lulus tahun 2017
3. MA YTP Kertosono lulus tahun 2020
4. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2024

Riwayat Organisasi Kemahasiswaan :

1. Anggota keagamaan himpunan mahasiswa jurusan PIAUD, periode 2021-2022
2. Ketua bidang ekonomi dan kewirausahaan ikatan mahasiswa muhammadiyah, periode 2022-2023