

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA
KINCIR ANGKA PADA KELOMPOK APEL DI SPS NUSA
INDAH 63 SABRANG AMBULU JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:
Ervina Damayanti
NIM: T20195007

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA
KINCIR ANGKA PADA KELOMPOK APEL DI SPS NUSA
INDAH 63 SABRANG AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Bahasa dan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Ervina Damayanti
NIM : T20195007

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA
KINCIR ANGKA PADA KELOMPOK APEL DI SPS NUSA
INDAH 63 SABRANG AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Bahasa dan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Ervina Damayanti
NIM: T20195007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing


Ali Mukti, M.Pd.
NIP. 199112302019031007

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA
KINCIR ANGKA PADA KELOMPOK APEL DI SPS NUSA
INDAH 63 SABRANG AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Bahasa dan Pendidikan Islam
Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Hari : Selasa

Tanggal: 09 Desember 2025

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris


Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I
NIP. 198306222015031001


Riyas Rahmawati, M.Pd
NIP.198712222019032005

Anggota:

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd

2. Ali Mukti, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

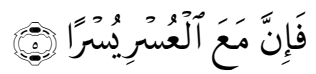
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu
Keguruan

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.M
NIP:197309152009121002

MOTTO



Artinya : karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.(Qs Al

Insyiroh ayat 5).*



* Departemen Agama RI , Al-Quran dan Terjemah (Bambang : Syammil Quran,2007)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat serta kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh usaha, doa, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, saya mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta (bapak Diono dan Ibu Jamiyah). Terimakasih atas semua hal doa-doa yang selama ini selalu teriring di setiap langkahku. Terimakasih untuk kesempatan yang diberikan dan untuk menggapai cita-citaku. Semoga sehat selalu dan tetap mendukungku dalam setiap hal baik.
2. Untuk suamiku tercinta Muhammad Mujib terimakasih atas doa, dukungan, motivasi, dan selalu setia menemaniku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Untuk saudaraku, mas Eko Budianto, mbakku tercinta Ika furi Rahayu, serta adikku terkasih Yuli Wulandari, terimakasih yang tak pernah berhenti memberiku semangat agar segera menyelesaikan skripsi ini
4. Ayah mertua Bpk Miseri serta ibu Siti Khotijah terimakasih atas doa yang tidak pernah terputus.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan daei berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, terima kasih atas kemudahan yang diberikan kepada peneliti
3. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I selaku koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN KHAS Jember yang telah menerima judul skripsi ini dan memberikan pengayoman kepada penulis sebagai mahasiswa PIAUD.
4. Bapak Ali Mukti, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dengan sabar dan sepenuh hati memberikan arahan serta motivasinya.
5. Bapak Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik atas arahan, masukan, semangat, serta motivasi selama perkuliahan. Terima kasih atas segala bantuan yang bapak berikan.

6. Bapak ibu seluruh dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta membimbing dengan penuh kesabaran.
7. Civitas akademika Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan pelayanan kepada mahasiswa khususnya peneliti.
8. Ibu Mufida Indahyani S.Pd. selaku pengelola SPS Nusa Indah 63 Ambulu Jember.
9. Ibu Erlin Sulistiani dan segenap dewan guru SPS Nusa Indah 63 yang telah membantu penulis, sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini
10. Teman-teman PIAUD 2019 dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Skripsi ini pasti memiliki kekurangan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dalam penelitian selanjutnya bisa lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Jember, 2025

Penulis

ABSTARK

Ervina Damayanti, 2025: *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kincir Angka Pada Kelompok Apel Di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember.*

Kata Kunci: Media Kincir Angka, Kemampuan Kognitif, Mengenal Lambang Bilangan

Kelompok Apel di SPS Nusa Indah 63 memiliki masalah kurangnya dalam mengenal lambang bilangan. Sebagian besar dari siswa masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10. Ketika anak diminta oleh guru untuk menyebutkan 1-10 secara bersama-sama hampir semua anak dapat melakukannya. Tetapi, saat satu per satu anak diminta untuk menyebutkan ternyata masih banyak yang kurang memahami. Hal ini terjadi karena media yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak kurang bisa memahami. Pengenalan lambang bilangan menggunakan kincir angka yang terbuat dari kardus bekas. Dengan adanya masalah tersebut, dipilih metode dan alat yang dimungkinkan dapat mengubah suasana pembelajaran kearah pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti memutuskan permasalahan: apakah media kincir angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelas Apel SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Subyek pada penelitian ini adalah peserta didik Kelompok Apel SPS Nusa Indah 63. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif secara presesntase. Keabsahan data yang digunakan yaitu tirangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kincir angka dari pratindakan hingga siklus II. Pada pratindakan, sebagian besar anak masih berada pada kriteria Belum Berkembang dengan persentase 40% dan Mulai Berkembang dengan persentase 60%, namun setelah tindakan siklus I terjadi peningkatan dengan persentase 20% pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan siklus II dengan persentase 90% pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kincir angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok apel SPS Nusa Indah 63.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Permasalahan	5
C. Pemecahan Masalah	6
D. Tujuan Masalah.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Oprasional	7
G. Hipotesis Tindakan.....	8
H. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Penelitain Terdahulu	10
B. Kajian Teori	15

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	15
2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	23
B. Lokasi, Waktu, dan Subyek	33
C. Prosedur Penelitian.....	33
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Instrument Penelitian	38
G. Teknik Analisi Data	42
H. Keabsahan Data.....	43
I. Indikator Kinerja	43
J. Tim Peneliti.....	43
K. Jadwal Penelitian.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Gambaran Objek Penelitian	45
B. Hasil Penelitian	48
C. Pembahasan	60
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran – Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Antara Penelitian Terdahulu dan Penelitian Ini	13
Tabel 2.2 Lingkup Perkembangan Kognitif	23
Tabel 3.1 Pelaksanaan Siklus Penelitian Tindakan Kelas	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Pendidik	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan	40
Tabel 3.4 Lembar observasi kisi-kisi penilaian mengenal lambang bilangan	41
Tabel 3.5 Jadwal Penelitian	44
Tabel 4.1 Data ruangan SPS Nusa Indah 63	47
Tabel 4.2 Data Mebelair SPS Nusa Indah 63	47
Tabel 4.3 Data Peserta didik SPS Nusa Indah 63	48
Tabel 4.4 Jumlah Pertemuan Pada Siklus I	49
Tabel 4.5 Hasil observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10	51
Tabel 4.6 Presentase Siklus II	52
Tabel 4.7 Jumlah Pertemuan Siklus II	53
Tabel 4.8 Hasil Observasi Anak Pada Siklus II	53
Tabel 4.9 Presentase Siklus II	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani suatu proses pembelajaran dalam rangka mengembangkan dirinya bagi kehidupan selanjutnya.¹ Sedangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dinyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang masa lahir sampai usia 6 tahun.² Pendidikan anak usia dini disini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan seperti fisik motorik, kognitif, nilai agama dan moral, social emosi, seni, dan bahasa agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Kehidupan anak usia dini ditandai dengan periode penting yang biasanya disebut dengan periode keemasan atau *golden age*. Disebut sebagai masa keemasan karena merupakan masa dimana kemampuan anak dalam menyerap informasi sedang berada pada puncaknya dan akan memiliki pengaruh yang bertahan lama bagi mereka di masa depan. Oleh sebab itu pemerintah membantu mendorong agar pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 dinyatakan bahwa penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak -

¹ Abdul Karim and Iklila Febrianti Fiorentisa, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pretend Play," *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 2 (2021): 111–26, <https://doi.org/10.35719/gns.v2i2.50>.

² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional

kanak (TK) / Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-≤6 tahun. Anak TK usia 4-6 tahun berada pada masa peka.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berfikir seseorang. Menurut Jean Peaget teori perkembangan kognitif yaitu teori yang menjelaskan tentang bagaimana anak dalam beradaptasi dan memahami objek dan kejadian-kejadian yang ada disekitarnya.³ Jean Peaget meyakini bahwa anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas, tidak pasif. Pemikiran anak-anak berkembang menurut tahapan-tahapan yang terus bertambah. Berikut ini tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak menurut Jean Peaget:

1. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun), bayi bergerak dengan refleks bawaan pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui koordinasi pengalaman-pengalaman sensor dan tindakan fisik.
2. Tahap Praoperasional (2-7 tahun), anak mulai memahami dunia dengan kata-kata dan gambar, dengan menunjukkan peningkatan pemikiran simbolis dan melampui hubungan informasi dan tindakan fisik.
3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun), anak berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengelompokkan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.

³ Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, 1st ed. (yogyakarta: pustaka pelajar (anggota IKAPI), 2018).

4. Tahap Formal Operational (11-15 tahun), anak remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikiran lebih idealistik.

Hal ini sejalan dengan ayat Al Qur'an di surah Al Baqarah di bawah ini:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٢٠٥﴾

Artinya: “dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan yang diberikan untuk anak dalam mengenal simbol-simbol pada bilangan. Dalam mengenal lambang bilangan sangat penting untuk dikembangkan, karena merupakan kemampuan dasar matematika pada anak. Anak dapat dikatakan mampu mengenal lambang bilangan dengan baik jika anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan itu sendiri, melainkan telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.⁴ Menurut pendapat Sakerani & Nufus pada usia 4 tahun, anak dapat menyebutkan urutan bilangan satu sampai sepuluh, kemudian pada usia 5-6 tahun, anak dapat menyebutkan bilangan satu sampai seratus. Pencapaian kemampuan kognitif anak usia dini sangat penting untuk Pendidikan selanjutnya, terutama dalam persiapan memasuki tahapan pembelajaran yang lebih tinggi dan harus meningkatkan proses

⁴ Yusi Mardatila and Novitawati Novitawati, “Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Problem Based Learning, Metode Demonstrasi Media Monopoli Pintar Pada Anak Kelompok A Tk Al-Munnawarah Banjarmasin,” *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)* 5, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.20527/jikad.v5i1.14650>.

pembelajaran guna mencapai pertumbuhan yang lebih optimal. Oleh sebab itu, salah satu upaya yang harus dilakukan yaitu dengan melakukan kegiatan yang mampu melatih pengetahuan anak untuk mengenal lambang bilangan sesuai bentuknya melalui kegiatan yang menyenangkan dan pembelajaran yang beragam dengan menggunakan metode demonstrasi.

Tahap perkembangan kognitif pada anak di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember berada pada tahap pra operasional dimana anak mulai mengenal dan menyebutkan lambang bilangan. Mengembangkan kognitif mengenalkan lambang bilangan sangat penting untuk anak karena menjadi dasar bagi anak untuk penguasaan konsep-konsep matematika di jenjang pendidikan berikutnya. Bilangan merupakan suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan.⁵ Ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan biasanya guru menggunakan buku atau menggunakan kertas lipat warna warni yang di beri angka. Dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat serta menyenangkan. Sebab dalam pembelajaran PAUD anak bermain sambil belajar. Bermain harus dapat menimbulkan rasa menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak agar terlihat aktif.⁶

⁵ Dewi Lestari, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aba Jimbung I Kalikotes Klaten*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 03

⁶ Ratna Dwi Kusuma and Mohammad Faizal Amir, "Stages of Ability to Recognize Number Concepts Through Modified Apron Media for Children with Special Needs," *Academia Open* 6 (2022), <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1676>.

Berdasarkan hasil observasi pada awal bulan Agustus tahun 2025 di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember pada anak Kelompok apel, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih kurang. Sebagian besar dari siswa masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10. Ketika anak diminta oleh guru untuk menyebutkan 1-10 secara bersama-sama hampir semua anak dapat melakukannya. Tetapi, saat satu per satu anak diminta untuk menyebutkan ternyata masih banyak yang kurang memahami. Hal ini terjadi karena media yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak kurang bisa memahami. Pengenalan lambang bilangan menggunakan kincir angka yang terbuat dari kardus bekas. Dengan adanya masalah tersebut, dipilih metode dan alat yang dimungkinkan dapat mengubah suasana pembelajaran kearah pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dan menyenangkan.

Dari masalah yang dihadapi pada anak kelompok kelas Apel di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember, maka peneliti mempunyai keinginan untuk meneliti kemampuan mengenal lambang bilangan. Sehingga, peneliti mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kincir Angka Pada Kelompok Apel di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember”.

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang tertera diatas didapat permasalahan sebagai berikut:

1. Anak kurang dalam mengenal lambang bialngan 1-10 di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember.
2. Kurangnya minat belajar anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember.

C. Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang ada di SPS Nusa Indah 63 di Desa Sabrang, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember. Peneliti meminta izin kepada pengelola khususnya kepada wali kelas untuk memberikan kesempatan agar dapat mempraktikkan media pembelajaran kincir angka pada kelompok apel di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember.

E. Tujuan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan media kincir angka pada kelompok apel di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak usia dini dan memberikan wawasan tentang media yang digunakan serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan pengetahuan tentang lambang bilangan melalui media kincir angka dan dapat mengembangkan kognitifnya.

c. Bagi Guru

a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang manfaat media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan kincir angka

b) Diharapkan dapat memotivasi untuk selalu memberikan media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan bagi anak karena pada dasarnya anak belajar sambil bermain

F. Definisi Operasional

1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan Kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dengan kemampuan kognitif anak dapat berfikir logis, belajar memecahkan masalah, dan berfikir simbolik.

2. Kincir Angka

Kincir angka adalah Aktivitas belajar anak menggunakan media stik terdapat angka yang berbeda-beda yang diletakkan di bagian ujungnya menggunakan kardus bekas yang ditempel dengan kertas origami

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan media kincir angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember.

H. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan pada penelitian ini tidak keluar dari yang telah ditetapkan pembahasan agar lebih mudah dipahami dalam penyusunannya. Maka penulis memberi gambaran sistematika. Secara keseluruhan skripsi terdiri atas lima bab yaitu: pendahuluan, kajian kepustakaan, metode penelitian, penyajian data dan analisis data, serta penutup.

BAB satu, berisi bagian pendahuluan yang memaparkan tentang konteks penelitian, focus penelitian, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, dan sistematika penulisan.

BAB dua berisi tentang kajian kepustakaan yang mencakup penelitian terdahulu dan kajian teori.

BAB tiga, bab ini berisi tentang metode penelitian yang berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi beserta subjek penelitian, prosedur

penelitian, siklus penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, keabsahan data, indicator kinerja, tim peneliti dan jadwal penelitian.

BAB empat, penyajian data. Pada bab ini di jelaskan tentang gambaran hasil penelitian dan pembahasan.

BAB lima, penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan pada penulisan skripsi

Selanjutnya skripsi diakhiri dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran pendukung pemenuhan kelengkapan data skripsi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Peneletian Terdahulu

Pada bagian ini terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak di teliti. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang akan di lakukan:

1. Skripsi Eni Sulikah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka Melalui Bermain Mengurutkan Angka Pada Kelompok A Roudhotul Athfal Mabdaus Suru Summersalak Ledokombo Jember Tahun Ajaran 2018/2019”.⁷ Penelitian Eni Sulaikah dalam penelitian skripsinya menyimpulkan bahwa upaya dalam mengenalkan angka sudah mencapai perkembangan yang cukup baik dengan menggunakan metode serta media yang baik dalam membantu perkembangan kognitif anak. Upaya yang dilakukan guru dalam pengembangan pengenalan angka yaitu dengan menstimulus pengembangan dalam mengenalkan dengan media dan metode yang tepat seperti bermain. Metode demonstrasi merupakan salah satu metode yang tepat untuk mengembangkan pengenalan angka kepada peserta didik di kelas A Roudhotul Athfal Mabdaus Suru Summersalak Ledokombo Jember. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), tempat penelitian, penelitian dilakukan desa Summersalak Kecamatan

⁷ Eni Sulaikah, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka Pada Kelompok A Roudhotul Athfal Mabdaus Surur Summersalak Ledokombo Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2019).

Ledokombo, dan penelitian dilakukan pada satuan pendidikan Roudhotul Athfal.

2. Skripsi Dewi Lestari “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung 1, Kalikotes Klaten”.⁸ Dalam penelitian ini dilakukan beberapa siklus yaitu pra tindakan/ siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan dalam mengenal lambang bilangan dilihat dari adanya peningkatan presentase dari tahapan pra tindakan dan setelah dilaksanakan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap pra tindakan mendapatkan 55,55 % atau belum termasuk kriteria perkembangan dengan baik. Pada siklus II presentase 86,86 % menunjukkan presentase yang meningkat artinya dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung 1, Kalikotes Klaten mengalami perkembangan.
3. Skripsi Afifah Khusnul Khotimah “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka Melalui Metode Bernyanyi Pada Kelompok A RA Al-Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022”. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, tahun 2022. Hasil penelitian Afifah Khusnul Khotimah menunjukkan bahwa metode bernyanyi dapat membantu dalam

⁸ Dewi Lestari, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Jimbung 1 Kalikotes Klaten*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

mengembangkan kemampuan kognitif anak salah satunya mengenal angka. Dengan metode bernyanyi membuktikan adanya suatu peningkatan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, penelitian dilakukan di satuan pendidikan Roudhatul Athfal.

4. Skripsi Baiq Ria Lestari “ Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan *Lotto Angka* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Tasniah”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, skala nilai, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, permainan *Lotto Angka* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. Peningkatan yang didapatkan berdasarkan dengan tindakan penelitian yang telah dilakukan pada siklus I, walaupun peningkatan yang terjadi sudah memenuhi standar yang diharapkan, namun peneliti melakukan tindakan penelitian lanjutan yaitu pada penelitian siklus II, terlihat pada siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media *Lotto Angka* meningkat dan sudah sangat memenuhi standar yang diharapkan yaitu melebihi 75%. Hal ini terbukti dengan banyaknya anak yang sudah menguasai butir-butir instrument.⁹

5. Skripsi Liyana, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media *Stick Angka* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul

⁹ Baiq Ria Lestari, “ *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Lotto Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Tasniah*”. (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 2021)

Atfal Umdil Ujung Baru Kecamatan Sorean” tahun 2022. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan. Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Penelitian ini memiliki dua siklus. Hasil yang didapat penelitian ini pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yaitu anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan media stick .

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Antara Penelitian Terdahulu dan Penelitian Ini

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Eni Sulaikah	Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka Melalui Bermain Mengurutkan Angka Pada Kelompok A Roudhotul Athfal Mabdaus Suru Sumbersalak Ledokombo Jember Tahun Ajaran 2018/2019	Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meneliti perkembangan kognitif mengenal lambang bilangan	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu peneliti Eni Sulikah menggunakan penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), tempat penelitian, penelitian dilakukan desa Sumbersalak Kecamatan Ledokombo, dan penelitian dilakukan pada satuan pendidikan Roudhotul Athfal.
2.	Dewi Lestari	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak	Persamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).	Perbedaan penelitian ini media yang digunakan, penelitian dilakukan pada satuan pendidikan Taman Kanak-

		Kelompok A di TK ABA Jimbung 1, Kalikotes Klaten		kanak dan dilaksanakan di kota klaten
3.	Afifah Khusnul Khotimah	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka Melalui Metode Bernyanyi Pada Kelompok A RA Al-Hidayah Kecamatan Sumber Sari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022	Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang kemampuan kognitif mengenal angka	Perbedaan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, penelitian dilakukan di satuan pendidikan Roudhatul Athfal.
4.	Baiq Ria Lestari	Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan <i>Lotto Angka</i> Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Tasniah	Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama mengenalkan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun dan sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)	Perbedaan penelitian ini yaitu media yang digunakan yaitu media <i>Lotto Angka</i> ,
5.	Liyana	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Stick Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Atfal Umdil Ujung Baru Kecamatan Soreang	Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik penelitian tindakan kelas dan mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun	Perbedaan pada penelitian ini yaitu media yang digunakan adalah stick angka

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan yang sedang dilakukan dengan penelitian terdahulu. Terdapat

persamaan penelitian terdahulu diantaranya kesamaan meneliti tentang kemampuan kognitif pada anak usia dini adapun perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu meliputi metode yang digunakan dan media yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan melanjutkan penelitian sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Kognitif

Istilah kognitif mulai banyak dikemukakan sejak tahun 1990-an. Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif merupakan interaksi antara hasil kematangan organisme dan pengaruh lingkungan. Kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dan membimbing tingkah laku anak yang terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspek.¹⁰

Menurut Jean Piaget tahap perkembangan kognitif pada anak dibagi menjadi empat tahapan. Empat tahapan tersebut yaitu tahap sensorimotor (usia lahir sampai usia dua tahun), tahap praoperasional (usia dua tahun sampai usia tujuh tahun), tahap operasional konkrit (usia delapan tahun sampai usia sebelas tahun), dan tahap operasional formal (usia sebelas tahun keatas).¹¹ Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut yaitu perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki

¹⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif, Modul 1-12* (Tangerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka, 2013), 1.20.

¹¹ Indrijati dkk., *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2019), 209, Jakarta: Prenadamedia Group, 1st ed. (kencana, 2019), https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi_Perkembangan_dan_Pendidikan_An/AuG2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Menyediakan+sumber+informasi+dan+perbandingan+tentang+dunia+di+luar+keluarga&pg=PA111&printsec=frontcover.

karakteristik yang membedakan pada setiap tahapannya. Implikasi perkembangan kognitif bagi pembelajaran sisetiap tahap perkembangan. Khususnya untuk pembelajaran ditingkat anak usia dini dapat diimplementasikan pada setiap komponen pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.

2. Pandangan Para Ahli

Ada beberapa pandangan para ahli terhadap perkembangan kognitif yaitu sebagai berikut:

a. Alfred Binet

Potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kemampuan kognitif manusia harus di mengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang utama, salah satunya pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan berbahasa atau yang menyangkut kemampuan motorik.

Menurut Alfred Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi, yaitu:¹²

- 1) Konsentrasi, kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masa yang harus dipecahkan.

¹² Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif, Modul 1-12* (Tanggerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka, 2013), 1.19.

- 2) Adaptasi, kemampuan untuk adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau refeleksi dalam menghadapi masalah.
- 3) Bersikap kritis, kemampuan untuk mengkritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri.

b. Carl Witherington

Menurut Carl Witherington, intelegensi merupakan kesempatan bertindak dalam kemampuan-kemampuan atau kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- 1) Fasilitas dalam menggunakan bilangan dan angka
- 2) Efisiensi penggunaan Bahasa
- 3) Kecepatan pengamatan
- 4) Fasilitas dalam memahami hubungan
- 5) Mengkhayal atau mencipta

Witherington mengemukakan bahwa “kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah”.¹³

c. Cameron dan Barley

Menurut Cameron dan Barley, aktivitas kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa baik secara lisan maupun

¹³ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif, Modul 1-12* (Tanggerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka, 2013), 1.19.

tulisan karena Bahasa adalah alat berpikir, di mana dalam berpikir menggunakan pikiran yaitu kognitif.¹⁴

d. John Locke dan Herbart

Kognitif merupakan jalannya tanggapan-tanggapan yang dikuasai oleh hukum asosiasi. Dalam alam kejiwaan, yang terpenting adalah terjadinya, tersimpannya dan bekerjanya tanggapan-tanggapan. Daya jiwa yang lebih tinggi seperti perasaan, kemauan, keinginan dan berpikir, semua terjadi karena bekerjanya tanggapan-tanggapan.

1. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan anatar lain sebagai berikut:

a. Hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh ahli filsafat Schopenhauer berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teori yang dikemukakannya, taraf intelegensinya sudah ditentukan sejak anak lahir.¹⁵

Ahli Psikologi Loehli, Lindzey, dan Spuhler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80%, merupakan warisan atau faktor

¹⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif, Modul 1-12* (Tanggerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka, 2013), 1.19.

¹⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif, Penerbit Universitas Terbuka* (tanggerang selatan: universitas terbuka, 2013).

keturunan, pembawaan ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa sejak lahir (batasan kesanggupan).¹⁶

b. Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke yang berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya.

c. Kematangan

Setiap organ (fisik dan psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai puncak fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan langsung dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Pembentukan

Pembentukan merupakan keadaan diluar diri individu yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh lingkungan sekitar/non formal).

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif, Modul 1-12* (Tanggerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka, 2013), 1.26.

e. Minat dan bakat

Minat merupakan ketertarikan atau kecenderungan terhadap suatu subjek atau aktivitas. Sedangkan bakat merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

f. Kebebasan

Kebebasan merupakan kebebasan manusia berpikir yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

2. Proses Perkembangan Kognitif

Proses perkembangan kognitif terjadi saat anak berusaha belajar mengenal dunia di sekeliling mereka. Proses yang membangun pengetahuan anak tersebut merupakan pertumbuhan yang terjadi melalui empat proses yang saling berhubungan, yaitu:

- a. Skema (struktur kognitif), merupakan proses atau cara mengorganisir dan merespon berbagai pengalaman. Skema juga dapat diartikan sebagai suatu pola sistematis dari tindakan, perilaku, pikiran, dan strategi pemecahan masalah yang memberikan suatu kerangka pemikiran dalam menghadapi tantangan dan macam-macam situasi. Skema-skema perilaku (aktivitas fisik) mencirikan masa bayi dan

skema-skema mental (aktivitas kognitif) berkembang pada masa kanak-kanak.

- b. Adaptasi (struktur fungsional), merupakan sebuah istilah yang digunakan Piaget untuk menunjukkan pentingnya pola hubungan individu dengan lingkungannya dalam proses perkembangan kognitif. Piaget meyakini bahwa bayi ketika dilahirkan telah dilengkapi dengan kebutuhan-kebutuhan dan kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Piaget adaptasi terdiri dari dua proses yaitu:
 - a) *Asimilasi*, terjadi ketika anak-anak mendapatkan informasi baru ke dalam pengetahuan mereka.
 - b) *Akomodasi*, terjadi ketika individu menyesuaikan diri dengan informasi baru.
- c. Organisasi, menurut Piaget agar anak memahami dunia mereka maka anak-anak secara sadar mengorganisasikan pengalaman-pengalaman mereka. Organisasi adalah pengelompokan perilaku-perilaku dan pemikiran-pemikiran yang terisolasi ke dalam system yang lebih teratas dan lebih tinggi. Perbaikan organisasi ini secara terus-menerus merupakan yang tidak dapat terpisahkan dari perkembangannya.

- d. Equilibrasi, yaitu keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi, sehingga individu dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur di dalamnya (skema).¹⁷

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun

Perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun biasanya sering disebut dengan usia prasekolah, ditandai dengan sikap dan perilaku yang kreatif, bebas dan penuh imajinasi. Imajinasi anak pada usia ini terus meningkat seiring dengan pengetahuan mereka.

Anak usia 3-4 tahun juga disebut dengan masa berkelompok. Pada usia ini anak tumbuh dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mempelajari dasar-dasar berperilaku social sebagai persiapan untuk kehidupan social berikutnya yang memerlukan penyesuaian diri pada saat masuk kelas atau sekolah dasar. Pada usia ini merupakan masa kemesan bagi anak, selain ditandai dengan munculnya masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangannya, masa ini ditandai dengan berbagai bentuk kreatifitas dalam bermain yang muncul. Berikut ini lingkup perkembangan kognitif anak sesuai usianya:¹⁸

¹⁷ Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*, Yogyakarta: Gava Media, 1st ed. (yogyakarta: pustaka pelajar (anggota IKAPI), 2015).

¹⁸ Indrijati dkk., *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2019), 209.

Tabel 2.2 Lingkup Perkembangan Kognitif

Lingkup Perkembangan	Usia 3-4 tahun
a. Belajar dan Pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang matanya tidak ada, mobil bannya copot, dsb 2. Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula atau cabai) 3. Menyebutkan berbagai macam kegunaan dari berbagai benda 4. Memahami persamaan antara dua benda 5. Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang, dan perbedaan antara ayam dan kucing 6. Bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru 7. Mengerjakan tugas sampai selesai 8. Menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan 9. Menyebutkan bilangan 1-10 10. Mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya
b. Berpikir logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar) 2. Mulai mengikuti pola tepuk tangan 3. Mengenal konsep banyak dan sedikit 4. Mengenal alasan mengapa ada sesuatu yang tidak masuk dalam kelompok tertentu 5. Menjelaskan model/karya
c. Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan peran dan tugasnya (misalnya, koki tugasnya memasak) 2. Menggambar atau membentuk sesuatu kontruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik 3. Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang direncanakan)

4. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

a. Pengertian Lambang Bilangan

Belajar bilangan untuk anak usia dini, ditunjukkan untuk pengenalan konsep bilangan dan symbol dari suatu bilangan beserta maknanya. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar dalam melakukan operasi matematika yang lebih rumit di sekolah dasar nantinya. Anak yang pada usia dini belum memiliki kemampuan dalam mengenal lambang bilangan dengan baik, akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyesuaikan terhadap pembelajaran yang diberikan.

Bilangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikan keterangan.¹⁹

Bilangan digunakan untuk menunjukkan jumlah, banyak atau kuantitas sesuatu. Bilangan mewakili banyak suatu benda. Untuk memudahkan dalam hal penulisan, kemudia dibuatkan gambaran nyata untuk bilangan. Gambaran nyata inilah yang kemudia disebut lambang bilangan. Lambang bilangan tersebut yang dikenal dengan angka.

Perkembangan berfikir simbolik anak dapat dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa anak memiliki kemampuan menggunakan alat untuk

¹⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Arti Lambang Bilangan*, (2023)

mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk, misalnya membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal huruf.²⁰

b. Pengertian Menenal Lambang Bilangan dan Indikatornya

Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berasal dari kata “mampu” yang berarti bisa, sanggup, kuasa, melakukan sesuatu, dapat. Sedangkan kemampuan diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan.²¹ Menurut beberapa ahli mengungkapkan sebagai berikut:

- a) Munandar mengungkapkan bahwasannya kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.²² Menurutnya, kemampuan ini adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga anak mampu melakukan sesuatu.
- b) Menurut Robin, kemampuan merupakan suatu kapasitas sebagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu.²³

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan merupakan suatu kesanggupan dalam diri individu yang didapat melalui latihan dalam menyelesaikan tugas. Dalam tingkat pencapaian

²⁰ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*

²¹ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 707.

²² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2005), 7

²³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 7

perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 sampai 5 tahun., menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 yaitu mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda antara 1 sampai 10.²⁴

Simbol matematika disajikan dengan nama bilangannya atau disajikan dengan angka atau nomor. Berdasarkan pendapatan dari beberapa tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan bilangan yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan sebagai wujud dari cara belajar seseorang untuk mengatur jalan pikirnya.

Kemampuan dasar matematika anak usia 2-7 tahun didominasi oleh perkembangan berpikir secara simbolis. Refleksi dari kemampuan berfikir secara simbolis dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada disekitarnya secara mental atau hanya berada pada imajinasinya saja. Pada usia ini kemampuan anak memahami perubahan-perubahan yang berkaitan dengan jumlah, ukuran, bentuk, volume, dan bidang mulai berkembang. Bilangan merupakan bagian terpenting dalam mengembangkan kemampuan matematika untuk anak usia dini. Oleh sebab itu pengetahuan mengenai bilangan perlu dikenalkan sedini mungkin yaitu dengan cara yang benar.

²⁴ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*

c. Tahapan Pembelajaran Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

Pemahaman mengenai lambang bilangan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kognitif seorang anak. Belajar mengenai lambang bilangan dari objek nyata perlu diberikan terlebih dahulu sebelum anak belajar angka. Anak mulai menggunakan jari tangan untuk menghitung melalui benda-benda, menggunakan jari tangan merupakan hal yang mudah dan efektif dalam melatih berhitung permulaan anak. Contohnya menghitung jumlah benda yang ada disekitarnya seperti meja sambil berkata satu, dua, tiga, dan seterusnya.²⁵ Berikut ini tahapan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini:

1) Tahap Konsep dan Pengertian

Pada tahap ini anak mulai menghitung berbagai macam benda abstrak yang ada di sekitarnya.

2) Tahap Transisi

Tahap ini merupakan peralihan dari konkret ke lambang. Anak mulai bersungguh-sungguh dalam memahami tahap transisi diberikan apabila konsep sudah dipahami anak dengan cara mebilang benda sesuai bilangan yang disebutkan.

3) Tahap Mengenal Lambang

²⁵ Ratna Dwi Kusuma dan Mohammad Faizal Amir, "Tahap Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Melalui Media Apron Modifikasi Pada Anak Berkebutuhan Khusus". *Academia Open*, vol.06 (Juni 2022): 8-9, DOI <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1676>

Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk mengenal dan menulis lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya secara mandiri.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Association Of Education and Communication Technology (AECT) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.²⁶ Media juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam penyampaian informasi kepada peserta didik untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pada pendidikan anak usia dini media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan alat atau bahan dalam proses belajar dan bermain agar anak dapat memperoleh suatu pengetahuan atau keterampilan dari media pembelajaran tersebut.

Menurut musfion dalam buku Muhammad Hasan dkk menyebutkan media pembelajaran digunakan sebagai perantara antara guru dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.²⁷

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengenal konsep bilangan dengan metode dan model pembelajaran yang tepat tentunya harus diiringi dengan media pembelajaran yang tepat. Media

²⁶ Badru Zaman, M Pd, and Hj Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (gresik, 2010), http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf.

²⁷ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021. 27-28

yang digunakan harus sesuai dengan tujuan penggunaan konsep. Adapun media yang dapat digunakan salah satunya dengan media kincir angka. Melalui media ini proses pemahaman anak terhadap lambang bilangan dapat di kenalkan secara perlahan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memudahkan interaksi guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Direktorat Pendidikan tinggi Departemen pendidikan nasional menyebutkan delapan manfaat media penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran yaitu:²⁸

- a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b) Proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d) Efisien dalam waktu dan tenaga
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- f) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
- h) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

c. Adapun manfaat media pembelajaran secara umum sebagai berikut:

²⁸ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar,
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar mereka.²⁹

d. Media Kincir Angka

Kincir angka adalah Aktivitas belajar anak menggunakan media stik terdapat angka yang berbeda-beda yang diletakkan di bagian ujungnya menggunakan kardus bekas yang ditempel dengan kertas origami.³⁰ Media kincir angka berfungsi untuk mengenalkan angka-angka lebih mudah. Media kincir angka pada penelitian ini digunakan untuk membantu anak dalam belajar melalui kegiatan bermain. Permainan kincir angka adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum bermain anak di bagi menjadi beberapa kelompok.
- 2) Bagikan kartu angka pada permainan untuk mendapatkan giliran bermain

²⁹ Nana Sudjana, Media pengajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 2.

³⁰ Manja Dwi Permata, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kincir Angka," *Jurnal Penelitian Tindakan*, 2025, <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/refleksi.v2i2.1489>.

- 3) Kelompok pertama maju dan memutar kincir angka yang ada didepan mereka sampai berhenti pada titiknya
- 4) Anak mengambil kartu angka sesuai angka yang berhenti dan menyebutkannya
- 5) Permainan dilanjutkan terus menerus sampai semua anak mendapatkan giliran dan anak mendapatkan bintang sebagai penghargaan dalam permainan
- 6) Setelah selesai satu putaran permainan dapat di ulang kembali.

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Guru menyiapkan kincir angka yang terbuat dari kardus bekas, stik es krim, kertas lipat, dan kartu angka
- 2) Untuk langkah awal guru memberikan contoh bagaimana cara menggunakan kincir angka
- 3) Apabila angka berhenti maka anak akan menyebutkan angka yang berhenti tersebut
- 4) Guru akan memberikan kartu angka
- 5) Permainan dimulai dan anak menyebutkan lambang bilangan yang terdapat di kartu angka sesuai angka yang berhenti berputar pada kincir angka

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik tetapi peneliti memahami dan menafsirkan makna peristiwa, interaksi, maupun tingkah subyek dalam situasi tertentu menurut perspektif penelitiannya.³¹ Atau sebagai prosedur dalam penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis, lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Jenis penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk studi atau aktivitas ilmiah dan memiliki metode yang dilaksanakan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan dua siklus atau lebih agar hasil yang ditemukan dapat sesuai dengan konsep penelitian yang dilakukan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan 2 siklus, yaitu setiap siklusnya dilakukan selama empat kali pertemuan, pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model PTK yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Model PTK yang dikemukakan oleh Kurt Lewin memiliki beberapa proses dalam tindakannya yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).³²

³¹ Feny Rita Fiantika et all, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Rake Sarasin, 2022, <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>. 3-4.

³² Sigit Purnama, Prima Suci Rohmadheny, and Hardiyanti Pratiwi, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (PT REMAJA ROSDAKARYA, 2019), www.rosda.co.id.

B. Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di salah satu Satuan PAUD Sejenis (SPS) di kecamatan Ambulu. Yaitu di SPS Nusa Indah 63 Dsn. Kebonsari Desa. Sabrang Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. Alasan pemilihan tempat penelitian adalah karena peneliti ingin tau bagaimana media pembelajaran yang digunakan oelhe pendidik dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan keterjangkauan lokasi penelitian baik segi tenaga maupun efisiensi waktu, situasi social sebelum mendapat izi.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, siklus 1 pada rencana waktu ini bersifat tentative yang artinya dapat berubah sesuai kondisi situasi secara teknis administrative maupun kondisi lapangan.

3. Subyek Penelitian

Adapun subyek penelitian ini adalah peserta didik kelompok apel SPS Nusa Indah 63 yang berjumlah 10 siswa terdiri dari 6 perempuan dan 4 laki-laki.

C. Prosedur Penelitian

Dalam setiap siklus PTK terdapat 4 kegiatan pokok yang akan dilakukan selama penelitian, peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan model PTK yang dikemukakan oelh Kurt Lewin, yaitu:

a) Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah perancangan pembelajaran, persiapan sarana, persiapan instrument untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran lambang bilangan, menyiapkan instrument untuk dokumentasi dan analisis data dari proses dan hasil tindakan.

b) Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan tindakan yang telah direncanakan sebelumnya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) mengenalan lambang bilangan yang mencakup kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

c) Pengamatan (*observing*)

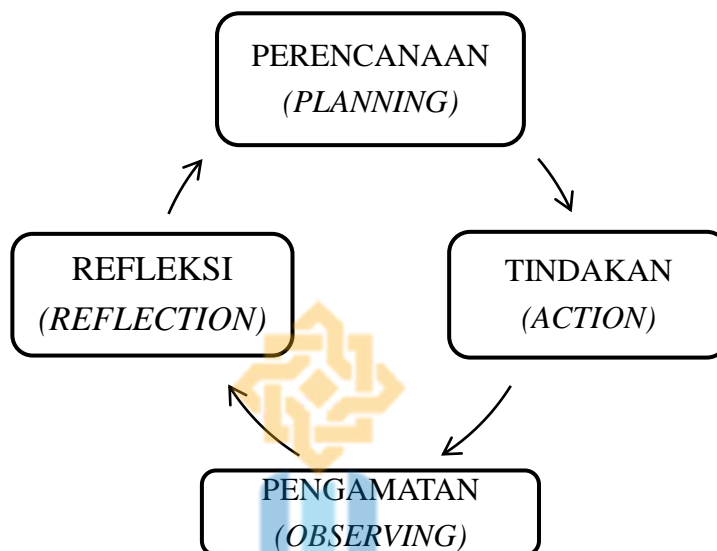
Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan perilaku anak didik yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran, pemantauan kerja sama antar kelompok atau kegiatan diskusi, pengamatan pemahaman setiap anak didik dalam penguasaan materi pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

d) Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu mencatat hasil pengamatan, mengevaluasi hasil pengamatan, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kekurangan untuk bahan penyusunan rencana selanjutnya.³³

³³ Sigit Purnama, Prima Suci Rohma dheny, and Hardiyanti Pratiwi, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (PT REMAJA ROSDAKARYA, 2019), www.rosda.co.id. 31

Keempat tahapan tersebut digambarkan oleh Kurt Lewin sebagai berikut:



D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan menggunakan dua siklus untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik dalam mengenal lambang bilangan menggunakan media kincir angka. Dalam setiap siklus terdapat 3 kegiatan yang dilakukan sesuai prosedur penelitian. Yang tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Pelaksanaan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Siklus I	Perencanaan	Merencanakan pembelajaran (menyusun RPPH) Menyusun scenario pembelajaran Menyiapkan kegiatan Menyiapkan bahan ajar Menyiapkan instrument untuk pengumpulan data pada saat pembelajaran
	Tindakan	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH dan skenario pembelajran yang telah disusun.

	Pengamatan	Melaksanakan format yang telah ditetapkan Melakukan penilaian sesuai dengan format penilaian yang telah ditetapkan
	Refleksi	Pada bagian ini peneliti mencatat kendala yang terjadi selama kegiatan dikelas dari hasil pengamatan
		Peneliti mengevaluasi hasil pengamatan Peneliti memperbaiki pelaksanaan penelitian tindakan kelas sesuai dengan hasil evaluasi pada siklus selanjutnya.
Siklus II	Perencanaan	Menyusun kembali RPPH untuk siklus II Pengembangan proses belajar
	Tindakan	Pelaksanaan tindakan pada siklus
	Pengamatan	Mengumpulkan dan menganalisis data pada tindakan siklus II
	Refleksi	Mengevaluasi tindakan siklus II

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan sumber data dari pengelola, guru, orang tua, serta peserta didik di SPS Nusa Indah 63. Adapun sumber data yang lainnya yaitu kepustakaan dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara.

1. Observasi

Proses pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung objek yang ada di lapangan penelitian terhadap gejala social. Teknik observasi digunakan sebagai cara dalam mencari dan menggali data dan informasi dari sumber data yang berbentuk gambar, peristiwa, benda, lokasi, atau tempat.³⁴ Dalam penelitian PTK, observasi menjadi instrument yang cocok untuk

³⁴ Purnama, Suci Rohmadheny, and Pratiwi. 100

memantau kegiatan pembelajaran maupun interaksi pendidik dan peserta didik. Pada penelitian ini teknik yang digunakan adalah observasi partisipan, yaitu observasi yang dilakukan secara langsung dimana peneliti terlibat secara langsung dengan aktivitas yang diamati.³⁵

Observasi pada penelitian ini menggunakan lembar observasi. Cara pengisian lembar observasi peneliti atau pendidik adalah dengan cara menambahkan tanda ceklis, sedangkan lembar observasi siswa dinilai dalam bentuk skor. Observasi dilakukan untuk mencari data mengenai peningkatan aktivitas guru dalam mengajar dan peningkatan kognitif mengenal lambang bilangan dengan media kincir angka.

2. Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang dianggap mengetahui mengenai topik penelitian, pengalaman, pendapat, maupun sikap untuk mendapatkan data secara langsung dan akurat.³⁶ Wawancara merupakan kegiatan untuk mendapatkan informasi lebih dalam tentang sebuah isu atau tema yang akan diangkat dalam penelitian kali ini. Jenis wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah bebas terpimpin, yaitu jenis wawancara yang hanya berpedoman pada garis besar mengenai hal-hal yang akan ditanyakan. Hasil wawancara pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui tentang tanggapan pendidik mengenai penerapan media kincir

³⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenada Media Grup, Maret 2011), 86

³⁶ Purnama, Suci Rohmadheny, and Pratiwi, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (PT REMAJA ROSDAKARYA, 2019), www.rosda.co.id. 99

angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bulangan 1-10 dan kendala yang terjadi selama proses tindakan siklus I dan siklus II.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan informasi secara baik secara visual, verbal maupun tulisan. Tujuan dokumentasi adalah untuk memperoleh data dan informasi yang dapat menyokong kevalidan data. Dari data-data tersebut, peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian di masa lalu sampai saat penelitian dilakukan dapat diketahui. Caranya yaitu dengan mempelajari dan memahami catatan-catatan atau arsip-arsip, monografi, dan segala hal yang dapat dijumpai dan berhubungan dengan penelitian. Deskripsi wilayah penelitian, kondisi dan situasi masa lampau, atau perkembangan dan kemajuan anak yang telah lalu, dapat diketahui dan dibahas melalui data dokumentasi tersebut.³⁷

F. Instrument Penelitian

Dalam pengumpulan data, instrument menjadi hal yang penting dalam penelitian, karena instrument merupakan alat ukur yang akan memberikan informasi tentang masalah yang sedang diteliti. Suharsimi Arikunto berpendapat, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar dalam pelaksanaannya menjadi lebih mudah dan mendapat hasil yang baik.³⁸

³⁷ Feny Rita Fiantika et al, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

³⁸ Komang Sukendra, *Instrument Penelitian* (Pontianak, Mahameru Press, 2020), 1

Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktifitas pendidik dan meningkatnya kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka.

Lembar observasi pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana aktifitas pendidik dan peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka pada kelompok apel di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu. Pada lembar observasi ini peneliti mengadopsi lembar observasi penelitian milik Thowilatin Nufus Aprilia. Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi aktifitas guru dalam kegiatan pembelajaran dan lembar observasi kognitif.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Pendidik

No.	Aspek yang di Observasi	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
A.	Persiapan Kegiatan Pembelajaran		
	1. Pendidik menyiapkan RPPH, bahan serta media pembelajaran 2. Pendidik membuka kegiatan pembelajaran dengan diawali salam serta doa 3. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik 4. Pendidik melakukan apersepsi sesuai dengan materi 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Pendidik memberikan motivasi belajar kepada peserta didik		
B.	Kemampuan pendidik membimbing peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media kincir angka		

	1. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran pengenalan lambang bilangan		
	2. Menerangkan cara menggunakan kincir angka		
	3. Pendidik menetapkan : a. Alat pendukung pembelajaran b. Langkah-langkah dalam menggunakan kincir angka c. Mencatat hal-hal penting d. Mengontrol variable penting dalam proses pembelajaran		
C.	Kemampuan Pendidik dalam mengakhiri pembelajaran		
	1. Pendidik melakukan recalling		
	2. Pendidik melakukan tes untuk menguji pengertian peserta didik		
	3. Pendidik menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam serta menyampaikan pesan-pesan sederhana		

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Observasi Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan

Variable	Indikator	Deskripsi	Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1 – 10 dengan menggunakan media kincir angka	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10				
	Mengurutkan angka 1-10	Anak mampu menunjukkan urutan 1-10				
	Menghubungkan angka 1-10	Anak mampu menghubungkan angka 1-10				

Tabel 3.4
Lembar observasi kisi-kisi penilaian mengenal lambang bilangan

Indikator	Kriteria	Keterangan
Menyebutkan lambang Bilangan 1-10 dengan Media kincir angka	BB	Anak tidak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan media kincir angka
	MB	Anak kurang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka
	BSH	Anak cukup mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka
	BSB	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka
Mengurutkan angka 1-10	BB	Anak tidak mampu mengurutkan angka 1-10
Mengurutkan angka 1-10	MB	Anak kurang mampu mengurutkan angka 1-10
	BSH	Anak cukup mampu mengurutkan angka 1-10
	BSB	Anak mampu mengurutkan angka 1-10
Menghubungkan angka 1-10	BB	Anak tidak mampu menghubungkan angka 1-10
	MB	Anak kurang mampu menghubungkan angka 1-10
	BSH	Anak cukup mampu menghubungkan angka 1-10
	BSB	Anak mampu menghubungkan angka 1-10

Kisi-kisi instrument observasi meningkatkan kemampuan kognitif anak pada penelitian ini mengadaptasi dari penelitian Liyana dengan judul Penelitian Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Stick Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Atfal Umdi Ujung Baru Kecamatan Soreang.³⁹

³⁹ Liyana, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Stick

Pada kisi-kisi instrument observasi anak ada keterangan dalam pengisian penilaian yaitu sebagai berikut:

1. BB: Belum Berkembang, anak diberi nilai satu karena masih belum sesuai dengan indicator pada lembar observasi
2. MB: Mulai Berkembang, anak diberi nilai 2 karena anak sudah mulai menunjukkan perkembangan sesuai indicator pada lembar observasi
3. BSH: Berkembang Sesuai Harapan, anak diberi nilai 3 karena anak memiliki perkembangan sesuai yang diharapkan, namung anak masih belum terlalu sesuai dengan indicator observasi
4. BSB: Berkembang Sangat Baik, anak diberi nilai 4 karena anak sudah sangat sesuai dengan indicator pada lembar observasi.

G. Teknik Analisis Data

Menganalisis data merupakan suatu proses mengolah data yang memiliki tujuan untuk mendudukan berbagai informasi hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data pada PTK bisa dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.⁴⁰

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif, yang memperoleh data dari lembar observasi yang dicatat dan dilaporkan dalam bentuk grafik.

Lembar observasi merupakan alat yang digunakan untuk mengumoukan data yang berisi aspek-aspek yang sedang diteliti. Dalam

Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Atfal Umdj Ujung Baru Kecamatan Soreang. 2022

⁴⁰ Fenti Hikmawati, "Metodologi Penelitian" (Depok: PT Rajagrafindo, 2017).

proses observasi peneliti memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan aspek yang diteliti.

H. Keabsahan Data

Untuk mengetahui valid tidaknya data peneliti dapat melihat dari kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Validasi data yang digunakan peneliti triangulasi. Melalui triangulasi teknik. Misalnya data yang telah ditetapkan melalui wawancara di cek dengan observasi dan dokumentasi.

I. Indikator Kinerja

Indicator keberhasilan pada penelitian ini yaitu adanya peningkatan pada kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan anak dikatakan meningkat jika perubahan yang terjadi pada kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan semakin baik. keberhasilan peningkatan tersebut ditandai dengan tercapainya kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan anak ditunjukkan dengan minimal pencapaian > 80%.

J. Tim Peneliti

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan bentuk kolaborasi. Dalam hal ini yang bertindak sebagai kolaborator untuk membantu peneliti adalah Ibu Erlin selaku wali kelas kelompok B. peneliti tindakan kelas ini melibatkan kerjasama pendidik dan peneliti yang bersangkutan dengan peneliti ini. Peneliti sendiri adalah seorang mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

K. Jadwal Penelitian

Berikut adalah jadwal penelitian dari siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.5
Jadwal Penelitian

No.	Hari/tgl penelitian	Pukul	Kelas	Kegiatan
Siklus I				
1.	Senin, 08 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Bermain kincir angka dan menyebutkan angka 1-10 kincir
2.	Selasa, 09 september 2025	08.30-10.00	Kelompok B	mengurutkan angka 1-5
3.	Rabu, 10 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Menghubungkan gambar dengan angka 1-5
4	Kamis, 11 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Bermain kincir angka dan menyebutkan angka 6-10 kincir
Siklus II				
1.	Senin, 15 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Mengurutkan 6-10
2.	Selasa, 16 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Menghubungkan gambar 6-10
3.	Rabu, 17 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Mengurutkan angka 1-10
4.	Kamis, 18 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Menghubungkan gambar 1-10

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Letak Geografis dan Sejarah Berdirinya SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu

a. Letak Geografis

SPS Nusa Indah 63 terletak di Dusun Kebonsari Desa Sabrang Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. SPS Nusa Indah 63 terletak di sebelah kiri jalan, sebelah utara terdapat pemukiman warga, sebelah selatan pemukiman warga, sebelah timur pemukiman warga, dan sebelah barat pemukiman warga.

b. Sejarah Berdirinya SPS Nusa Indah 63

SPS Nusa Indah 63 berdiri pada ta

2. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi

“Mewujudkan Murid yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, sehat, kreatif, dan mandiri”.

b. Misi

- 1) Menanamkan keimanan kepada Allah SWT melalui keteladanan dan pembiasaan
- 2) Menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dalam keseharian murid
- 3) Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan aktif

4) Melatih kemandirian murid dalam kehidupan sehari

c. Tujuan

- 1) Murid beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT
- 2) Murid mampu tumbuh dan berkembang sesuai usianya
- 3) Murid mampu menghasilkan ide-ide, gagasan, dan karya sendiri
- 4) Murid mampu menyelesaikan masalah secara mandiri

3. Identitas Lembaga SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu

- a. Nama Lembaga : SPS Nusa Indah 63
- b. Alamat : Dusun Kebonsari RT/RW 03/02
- c. Desa : Sabrang
- d. Kecamatan : Ambulu
- e. Kabupaten : Jember
- f. NPSN : 69776853
- g. Status Akreditasi : B
- h. Nama Pengelola : Mufida Indahyani, S.Pd
- i. Tanggal SK Pendirian : 10 April 2008
- j. Status Kepemilikan : Yayasan TP PKK Desa Pancakarya

4. Sarana dan Prasarana SPS Nusa Indag 63 Sabrang Ambulu

Sarana dan prasarana yang terdapat di SPS Nusa Indah 63 bisa dilihat melalui tabel berikut:

a. Data Ruang

Tabel 4.1
Data ruangan SPS Nusa Indah 63

No.	Nama Ruangan	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kelas	3	Baik
2.	Ruang kepala sekolah dan guru	1	Baik
3.	Kamar mandi siswa	1	Baik
4.	Kamar mandi guru	1	Baik
5.	Gudang	1	Baik

b. Data Mebelair

Data mebelair yang terdapat di SPS Nusa Indah 63 bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Data Mebelair SPS Nusa Indah 63

No.	Nama	Jumlah	Kondisi
1.	Meja Peserta didik	24 Buah	Baik
2.	Kursi Guru	5 Buah	Baik
3.	Meja Guru	1 Buah	Baik
4.	Almari	1 Buah	Baik
5.	Rak Buku	5 Buah	Baik
6.	Etalase	1 Buah	Baik
7.	Papan Tulis	3 Buah	Baik
8.	Tempat Tidur/Matras	1 Buah	Baik
9.	Kotak Obat	1 Buah	Baik

5. Struktur SPS Nusa Indah 63

- a. Pembina : Kepala Desa Sabrang
- b. Penanggung Jawab: PKK Desa Sabrang/ POKJA 2
- c. Pengelola : Mufida Indahyani, S.Pd
- d. Sekretaris : Mila Auliyatul F, S.Pd
- e. Bendahara : Erlin Sulistiani, S.Pd
- f. Pendidik dan tenaga kependidikan: Erlin Sulistiani, S.Pd dan Mila Auliyatul Faizah, S.Pd

6. Data Peserta Didik

Berikut peneliti melampirkan data peserta didik di SPS Nusa Indah 63 yang bisa dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.3
Data Peserta didik SPS Nusa Indah 63

No.	Kelas	Jumlah
1.	Rombongan Belajar A	7
2.	Rombongan Belajar B 1	10
3.	Rombongan Belajar B 2	7
Jumlah:		

B. Hasil Penelitian

Pada kegiatan penelitian ini, sebelum memasuki tindakan siklus I dan siklus II peneliti telah melakukan Observasi terlebih dahulu dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data observasi SPS Nusa Indah 63

No	Nama anak	Indikator keberhasilan											
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan media kincir angka				Mengurutkan angka 1-10				Menghubungkan angka 1-10			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Adiva Zea	✓				✓				✓			
2.	Alvino	✓				✓				✓			
3.	Shima	✓				✓				✓			
4.	Arsal	✓				✓				✓			
5.	Halwa	✓				✓				✓			
6.	Kania	✓				✓				✓			
7.	Kesya	✓				✓				✓			
8.	Khansa	✓				✓				✓			
9.	Nizam	✓				✓				✓			
10	Banyu	✓				✓				✓			

Dari hasil penelitian yang diperoleh pada tabel diatas maka hasil dari penilaian indikatornya akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Data observasi SPS Nusa Indah 63

No.	Indicator	Jumlah Anak				Presentase (%)
		BB	MB	BSH	BB	
1.	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka	10	0	0	0	10
		100%	0%	0%	0%	100%
2.	Anak mampu	10	0	0	0	10

	mengurutkan angka 1-10	100%	0%	0%	0%	100%
3.	Anak mampu menghubungkan bilangan 1-10 dengan gambar sesuai jumlahnya	10	0	0	0	10
		100%	0%	0%	0%	100%

1. Laporan Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I peneliti melakukan perencanaan serta persiapan pembelajaran menggunakan media kincir angka berikut adalah persiapan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan siklus I:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan sebagai pedoman saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. RPPH pada penelitian ini dibuat oleh peneliti yang kemudian di konsultasikan kepada wali kelas B
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yaitu kincir angka dan perangkat pembelajaran lainnya.
- 3) Membuat ketentuan dan penilaian
- 4) Menyiapkan instrument penelitian yaitu lembar observasi aktifitas pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan data

Perencanaan yang dibuat pada siklus I digunakan untuk merencanakan kegiatan pembelajran selama 4 kali pertemuan, pertemuan pada siklus I bisa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.6
Jumlah Pertemuan Pada Siklus I

No.	Tanggal Pertemuan	Pukul	Kelas	Kegiatan
1.	Senin, 08 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Bermain kincir angka dan menyebutkan angka 1-10 kincir
2.	Selasa, 09 september 2025	08.30-10.00	Kelompok B	mengurutkan angka 1-5
3.	Rabu, 10 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Menghubungkan gambar dengan angka 1-5
4	Kamis, 11 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Bermain kincir angka dan menyebutkan angka 6-10 kincir

b. Tindakan

Pada pertemuan pertama siklus I dilaksanakan selama 4 kali pada tanggal 8-11 September 2025. Adapun kegiatan pembelajaran dengan media kincir angka sebagai berikut:

1) Kegiatan awal atau pembuka

Kegiatan pembuka biasanya anak melakukan pembiasaan di dalam sekolah, setiap hari senin akan dilaksanakan upacara bendera. Setelah itu, anak-anak masuk untuk melakukan kegiatan pembuka seperti salam, doa harian dan pembiasaan lainnya.

2) Kegiatan inti

Pada pertemuan pertama anak-anak masuk kelas seperti biasa kemudian peneliti mendemonstrasikan media kincir angka dan menjelaskan cara bermainnya. Kemudian peneliti

memberikan penugasan kepada peserta didik sebelum memberi tugas peneliti menjelaskan bagaimana cara mengerjakannya. Kemudian peneliti mengawasi dan membantu apabila ada yang kesulitan mengerjakan.

3) Kegiatan Akhir

Setelah semua selesai peserta didik istirahat dan masuk kelas lagi untuk kegiatan berikutnya yaitu mengaji dan yang terakhir recalling. Setelah itu, peserta didik diajak duduk dengan rapi dan berdoa setelah belajar.

c. Pengamatan

Observasi yang dilakukan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Observasi ini dilakukan terhadap 10 peserta didik. Observasi dilakukan oleh peneliti dan wali kelas kelompok apel untuk mengetahui kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 dan aktivitas pendidik dalam memberikan pembelajaran terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kincir angka. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrument lembar observasi yang telah disediakan.

Adapun hasil observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 anak pada siklus I dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10

No	Nama anak	Indikator keberhasilan											
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan media kincir angka				Mengurutkan angka 1-10				Menghubungkan angka 1-10			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Adiva Zea		✓			✓					✓		
2.	Alvino	✓				✓				✓			
3.	Shima		✓				✓				✓		
4.	Arsal	✓				✓				✓			
5.	Halwa		✓			✓					✓		
6.	Kania	✓				✓				✓			
7.	Kesya	✓				✓					✓		
8.	Khansa	✓				✓				✓			
9.	Nizam	✓				✓				✓			
10	Banyu		✓			✓					✓		

Dari hasil penelitian yang diperoleh pada tabel diatas maka hasil dari penilaian indikatornya akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.8
Presentase Siklus I

No.	Indicator	Jumlah Anak				Presentase (%)
		BB	MB	BSH	BB	
1.	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka	6	4	0	0	10
		60%	40%	0%	0%	100%

2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10	9	1	0	0	10
		90%	10%	0%	0%	100%
3.	Anak mampu menghubungkan bilangan 1-10 dengan gambar sesuai jumlahnya	5	5	0	0	10
		50%	50%	0%	0%	100%

Berdasarkan hdeskripsi data pada siklus 1 kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media kincir angka pada kelas apel di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember tersebut bahwa:

1. Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan menggunakan media kincir angka ada 6 anak (60%) belum berkembang dan 4 anak (40%) mulai berkembang
2. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 ada 9 anak (90%) belum berkembang dan ada 1 anak (10%) mulai berkembang
3. Anak mampu menghubungkan angka 1-10 dengan gambar sesuai jumlahnya ada 5 anak (50%) belum berkembang dan 5 anak (50%) mulai berkembang

d. Refleksi

Dari hasil observasi pada proses tindakan siklus I dan hasil wawancara sebagai observer. Diperoleh beberapa kendala yang terjadi pada saat proses kegiatan pembelajaran pada siklus I.

- 1) Sulitnya menjaga kelas agar kondusif saat melakukan praktik media kincir angka

- 2) Beberapa peserta didik tidak mau mengikuti pembelajaran
- 3) Peserta didik tidak mau membereskan alat-alat yang telah digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa kendala yang ada diatas, peneliti dan wali kelas kelompok B berdiskusi untuk melakukan beberapa refleksi sebagai bahan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di siklus selanjutnya. Hasil diskusi peneliti dan wali kelas kelompok B yaitu:

- 1) Membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan
- 2) Mengondisikan peserta didik sampai benar-benar kondusif terlebih dahulu dan siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Pendidik memainkan kincir angka sesuai prosedur dan langkah-langkah
- 4) Membuat kesepakatan bahwa setelah selesai belajar membereskan meja dll.

2. Laporan Hasil Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I peneliti melakukan perencanaan serta persiapan pembelajaran menggunakan media kincir angka berikut adalah persiapan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan siklus I:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan sebagai pedoman saat pelaksanaan

kegiatan pembelajaran. RPPH pada penelitian ini dibuat oleh peneliti yang kemudian di konsultasikan kepada wali kelas B

- 2) Menyiapkan media pembelajaran yaitu kincir angka dan perangkat pembelajaran lainnya.
- 3) Membaca ketentuan dan penilaian
- 4) Menyiapkan instrument penelitian yaitu lembar observasi aktifitas pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan data.

Perencanaan yang dibuat pada siklus II digunakan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran selama 4 kali pertemuan, pertemuan pada Siklus II bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Jumlah Pertemuan Siklus II

No.	Tanggal Pertemuan	Pukul	Kelas	Kegiatan
1.	Senin, 15 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Mengurutkan 6-10
2.	Selasa, 16 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Menghubungkan gambar 6-10
3.	Rabu, 17 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Mengurutkan angka 1-10
4.	Kamis, 18 September 2025	08.30-10.00	Kelompok B	Menghubungkan gambar 1-10

b. Tindakan

Pada pertemuan pertama siklus II dilaksanakan selama 4 kali pertemuan pada tanggal 15-18 September 2025. Adapun kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kincir angka:

1) Kegiatan awal atau pembuka

Kegiatan pembuka biasanya anak melakukan pembiasaan di dalam sekolah, setiap hari senin akan dilaksanakan upacara bendera. Setelah itu, anak-anak masuk untuk melakukan kegiatan pembuka seperti salam, doa harian dan pembiasaan lainnya.

2) Kegiatan inti

Pada pertemuan pertama anak-anak masuk kelas seperti biasa kemudian peneliti mendemonstrasikan media kincir angka dan menjelaskan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan penugasan kepada peserta didik sebelum memberi tugas peneliti menjelaskan bagaimana cara mengerjakannya. Kemudian peneliti mengawasi dan membantu apabila ada yang kesulitan mengerjakan.

3) Kegiatan Akhir

Setelah semua selesai peserta didik istirahat dan masuk kelas lagi untuk kegiatan berikutnya yaitu mengaji dan yang terakhir recalling. Setelah itu, peserta didik diajak duduk dengan rapi dan berdoa setelah belajar.

c. Pengamatan

Observasi yang dilakukan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Observasi ini dilakukan terhadap 10 peserta didik. Observasi dilakukan oleh peneliti dan wali kelas

kelompok aepl untuk mengetahui kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 dan aktivitas pendidik dalam memberikan pembelajaran terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kincir angka. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrument lembar observasi yang telah disediakan.

Adapun hasil observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.10

Hasil Observasi Anak Pada Siklus II

No	Nama anak	Indikator keberhasilan											
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan media kincir angka				Mengurutkan angka 1-10				Menghubungkan angka 1-10			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Adiva Zea				✓			✓					✓
2.	Alvino				✓			✓					✓
3.	Shima				✓			✓					✓
4.	Arsal			✓				✓					✓
5.	Halwa				✓			✓					✓
6.	Kania			✓				✓					✓
7.	Kesya				✓			✓					✓
8.	Khansa			✓				✓					✓
9.	Nizam			✓				✓					✓
10	Banyu				✓			✓					✓

Dari hasil penelitian yang diperoleh pada tabel diatas maka
 hasil dari penilaian indikatornya akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.11
Presentase Siklus II

No.	Indicator	Jumlah Anak				Presentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka	0	0	4	6	10
		0%	0%	40%	60%	100%
2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10	0	0	10	0	10
		0%	0%	100%	0%	100%
3.	Anak mampu menghubungkan bilangan 1-10 dengan gambar sesuai jumlahnya	0	0	0	10	10
		0%	0%	0%	100%	100%

Berdasarkan deskripsi data pada siklus 1 kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media kincir angka pada kelas apel di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember tersebut bahwa:

1. Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan menggunakan media kincir angka ada 4 anak (40%) berkembang sesuai harapan dan 6 anak (60%) berkembang sangat baik
2. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 ada 10 anak (100%) berkembang sesuai harapan
3. Anak mampu menghubungkan angka 1-10 dengan gambar sesuai jumlahnya ada 10 anak (100%) berkembang sangat baik

d. Refleksi

Pada kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat hasil observasi dan penilaian yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media kincir angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang 1-10 sudah meningkat dari siklus sebelumnya dan kendala yang terjadi pada siklus I sudah mampu teratasi oleh peneliti. Berdasarkan hasil wawancara juga pendidik mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II berhasil. Pada kegiatan pembelajaran siklus II terlihat kemampuan kognitif anak meningkat dan telah mencapai kriteria yang ditetapkan oleh lembaga yaitu $> 80 \%$, sehingga indikator keberhasilan dapat tercapai.

C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mengetahui meningkatnya kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok Apel di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Abulu Jember pada tahun ajaran 2025/2026 dengan menggunakan media kincir angka. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan instrument observasi untuk mengetahui kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, secara umum kemampuan kognitif meningkat pada setiap siklus. Pada tahap observasi dapat dilihat bahwasannya belum adanya pemahaman anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Kemudian pada siklus I mulai ada

perkembangan sedikit demi sedikit. Peningkatan kemampuan kognitif dapat dilihat pada siklus I dan siklus II.

Peningkatan yang terjadi dikarenakan adanya perbaikan dari setiap tahap refleksi yang dilakukan pada siklus II sehingga tujuan penelitian ini dapat tercapai. Namun, yang menjadi dasar meningkatnya kemampuan kognitif anak tersebut adalah penerapan media pembelajaran kincir angka.

Rata-rata kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 yang didapat pada observasi siklus I yaitu 32,8%. Sedangkan rata-rata kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 pada hasil observasi siklus II sebesar 90,5 %. Peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 anak pada siklus I dan siklus II yaitu sebesar 57,7 %.

Sedangkan rata-rata aktivitas mengajar pendidik pada siklus I yaitu 75 %. Sedangkan rata-rata aktivitas mengajar pendidik pada siklus II yaitu 100%. Peningkatan aktivitas mengajar pendidik dari siklus I ke siklus II yaitu 25%. Peningkatan tersebut tidak hanya dilihat dari lembar observasi saja, namun juga dari wawancara yang telah dilakukan bersama wali kelas apel. Beliau mengatakan bahwa dengan menggunakan media kincir angka anak-anak lebih antusias dalam pembelajaran. Selain itu, anak-anak juga lebih konsentrasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa peneliti sudah cukup baik dalam menerapkan media pembelajaran kincir angka.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 di SPS Nusa Indah 63 tahun ajaran 2025/2026 mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas ini, artinya kemampuan kognitif anak mengenal lambang bilangan 1-10 bisa ditingkatkan melalui media kincir angka. Peningkatan tersebut tidak hanya menggunakan hasil observasi saja namun diperkuat dengan hasil wawancara dengan wali kelas kelompok apel.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 di SPS Nusa Indah 63 tahun ajaran 2025/2026 mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas ini, artinya kemampuan kognitif anak mengenal lambang bilangan 1-10 bisa ditingkatkan melalui media kincir angka. Peningkatan tersebut tidak hanya menggunakan hasil observasi saja namun diperkuat dengan hasil wawancara dengan wali kelas kelomook apel. Pada siklus I rata-rata kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan yaitu 32,8%, tindakan dilanjutkan pada siklus II diperoleh rata-rata yaitu 90,5%. Rata-rata yang diperoleh siklus I dan siklus II yaitu sebesar 25%.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran kepada pihak yang terlibat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, penerapan media pembelajaran kincir angka dapat dijadikan sebagai alternative dalam penggunaan media pembelajaran dilingkungan sekolah sehingga lebih berfariatif.

2. Bagi peserta didik, melalui penelitian ini semoga dapat memberi manfaat yaitu peserta didik semakin bersemangat dalam mengenal lambang bilnagan.
3. Bagi kepala sekolah, disarankan untuk dapat merekomendasikan kepada para pendidik untuk mencoba hal baru dalam penggunaan media pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Dahlia. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. 1st ed. Yogyakarta: pustaka pelajar (anggota IKAPI), 2018.
- Feny Rita Fiantika et all. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rake Sarasin, 2022. <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.
- Hikmawati, Fenti. "Metodologi Penelitian." Depok: PT Rajagrafindo, 2017.
- Indrijati dkk. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2019), 209. Jakarta: Prenadamedia Group. 1st ed. kencana, 2019. https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi_Perkembangan_dan_Pendidikan_An/AuG2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Menyediakan+sumber+informasi+dan+perbandingan+tentang+dunia+di+luar+keluarga&pg=PA111&printsec=frontcover.
- Karim, Abdul, and Iklila Febrianti Fiorentisa. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pretend Play." *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 2 (2021): 111–26. <https://doi.org/10.35719/gns.v2i2.50>.
- Kusuma, Ratna Dwi, and Mohammad Faizal Amir. "Stages of Ability to Recognize Number Concepts Through Modified Apron Media for Children with Special Needs." *Academia Open* 6 (2022). <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1676>.
- Mardatila, Yusi, and Novitawati Novitawati. "Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Problem Based Learning, Metode Demonstrasi Media Monopoli Pintar Pada Anak Kelompok a Tk Al-Munnawarah Banjarmasin." *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)* 5, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.20527/jikad.v5i1.14650>.
- Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Yogyakarta: Gava Media. 1st ed. Yogyakarta: pustaka pelajar (anggota IKAPI), 2015.
- Permata, Manja Dwi. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kincir Angka." *Jurnal Penelitian Tindakan*, 2025. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/refleksi.v2i2.1489>.
- Purnama, Sigit, Prima Suci Rohmadheny, and Hardiyanti Pratiwi. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. PT REMAJA

ROSDAKARYA, 2019. www.rosda.co.id.

Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Penerbit Universitas Terbuka. Tangerang selatan: universitas terbuka, 2013.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Zaman, Badru, M Pd, and Hj Cucu Eliyawati. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. gresik, 2010. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf.



MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kincir Angka Pada Kelompok Apel di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember	1. Meningkatkan kemampuan kognitif 2. Media kincir angka	1. Kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 2. Media kincir angka	1. Pengertian Kognitif 2. Faktor yang mempengaruhi perkembangan 3. Karakteristik kemampuan kognitif 4. Pengenalan konsep lambang bilangan 5. Pengertian media pembelajaran 6. Pelaksanaan media kincir angka	1. Primer a. Pengelola SPS Nusa Indah 63 b. Guru c. Orang tua d. Peserta didik 2. Sekunder a. Kepustakaan b. Dokumentasi	1. Pendekatan dan jenis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). 2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara 3. Teknis analisis data menggunakan deskriptif kualitatif 4. Teknik keabsahan data Menggunakan Triangulasi	1. Bagaimana kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan pada kelas apel di SPS nusa Indah 63? 2. Bagaimana penerapan media kincir angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan pada kelas apel di SPS Nusa Indah 63?

PERYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ervina Damayanti
NIM : T20195007
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Menggunakan Media Kincir Angka di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember”, adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 26 November 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

METERAL
TEMPER
154602563
Ervina Damayanti
T20195007

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	TTD
1.	Agustus 2025	Observasi awal	Ibu Mufida Indahyani, S.Pd	
2.	05 September 2025	Menyerahkan surat izin penelitian	Ibu Mufida Indahyani, S.Pd	
3.	05 September 2025	Penelitian diterima	Ibu Mufida Indahyani, S.Pd	
4.	08 September 2025	Penelitian tindakan siklus I pertemuan pertama	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
5.	09 September 2025	Penelitian tindakan siklus I pertemuan kedua	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
6.	10 September 2025	Penelitian tindakan siklus I pertemuan ketiga	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
7.	11 September 2025	Penelitian tindakan siklus I pertemuan keempat	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
8.	15 September 2025	Penelitian tindakan siklus II pertemuan pertama	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
9.	16 September 2025	Penelitian tindakan siklus II pertemuan kedua	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
10.	17 September 2025	Penelitian tindakan siklus II pertemuan ketiga	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
11.	18 September 2025	Penelitian tindakan siklus II pertemuan keempat	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
12.	19 September 2025	Wawancara wali kelas apel	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
13.	22 September 2025	Melengkapi data yang kurang	Ibu Erlin Sulistiani, S.Pd	
14.	22 September 2025	Meminta surat pernyataan selesai penelitian	Ibu Mufida Indahyani, S.Pd	

Jember, 22 September 2025



Ervina Damayanti
T20195007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-13474/In.20/3.a/PP.009/09/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SPS nusa indah 63

Jln watu ulo GG sawo desa sabrang kecamatan ambulu

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20195007

Nama : ERVINA DAMAYANTI

Semester : Semester tiga belas

Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan media kincir angka" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mufida Indahyani, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05

September 2025 an.

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Ervina Damayanti

NIM : T20195007

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Karya Ilmiah : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang
 Bilangan 1-10 Menggunakan Media Kincir Angka Pada Kelas Apel Di
 SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan
 skor akhir sebesar (7, 2 %)

1. BAB I : 7%
2. BAB II : 10%
3. BAB III : 12%
4. BAB IV : 7%
5. BAB V : 0%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

J E M B E R

Jember, 28 November 2025

Penanggung Jawab Turnitin

FTIK UIN KHAS Jember

(Laily Yuita Susanti, S.Pd., M.Si)
 NIP. 19988906092019032007

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

Lembar Observasi Pendidik

No.	Aspek yang di Observasi	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
A.	Persiapan Kegiatan Pembelajaran		
	7. Pendidik menyiapkan RPPH, bahan serta media pembelajaran 8. Pendidik membuka kegiatan pembelajaran dengan diawali salam serta doa 9. Pendidik mengecek kehafiran peserta didik 10. Pendidik melakukan apersepsi sesuai dengan materi 11. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran 12. Pendidik memberikan motivasi belajar kepada peserta didik		
B.	Kemampuan pendidik membimbing peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media kincir angka		
	4. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran pengenalan lambang bilangan		
	5. Menerangkan cara menggunakan kincir angka		
	6. Pendidik menetapkan : e. Alat pendukung pembelajaran f. Langkah-langkah dalam menggunakan kincir angka g. Mencatat hal-hal penting h. Mengontrol variable penting dalam proses pembelajaran		
C.	Kemampuan Pendidik dalam mengakhiri pembelajaran		
	4. Pendidik melakukan recalling		
	5. Pendidik melakukan tes untuk menguji pengertian peserta didik		
	6. Pendidik menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam serta menyampaikan pesan-pesan sederhana		



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
SPS NUSA INDAH 63**

NPSN : 69776853

*Jalan Watu Ulo Gang Sawo Dusun Kebonsari Rt 003 Rw 002
Desa Sabrang Kecamatan Ambulu
Tlpn : 082330895880 Email : pospauldusaindah63@gmail.com*

Nomor : 08/B/SPS.NI.63/XI/2025

Kepada

Lampiran : -

Yth : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan

Hal : Pemberitahuan telah selesai penelitian

UIN KHAS Jember

Di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Berdasarkan surat permohonan saudara Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Nomor:

B-13474/In.20/3.a/PP.009/09/2025

Maka yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mufida Indahyani S.Pd

Jabatan : Pengelola SPS Nusa Indah 63

Memberitahukan bahwa mahasiswa:

Nama : Ervina Damayanti

Nim : T20195007

Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah menyelesaikan penelitian dalam mengumpulkan data untuk tugas akhir yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan 1-10 di SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember” selama 29 hari di lembaga SPS Nusa Indah 63 Sabrang Ambulu Jember.

Demikian surat pemberian izin ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Jember, 22 September 2025

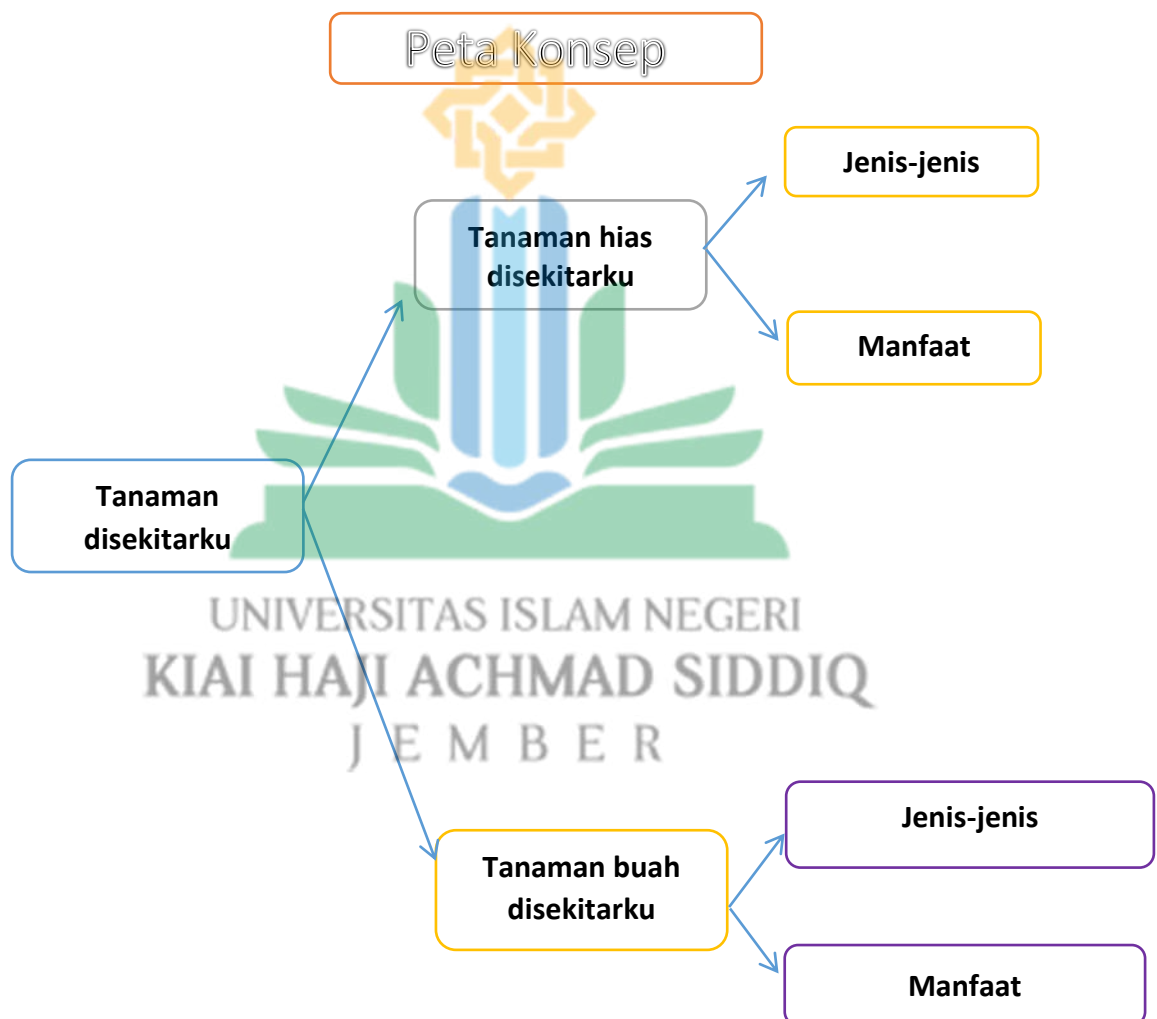
Pengelola

SPS Nusa Indah 63



Mufida Indahyani, S.Pd

ekolah	: SPS Nusa Indah 63
Kelas	: Kelompok Apel
Model Pembelajaran/Fase	: Tatap Muka/ Fondasi
Topik/Minggu	: Tanaman Di Sekitarku/ 3 Minggu
Profil Pelajar Pancasila	: Bernalar Kritis Berkebinekaan Global Mandiri Kreatif Beriman dan Bertakwa kepada TYME dan Berakhlak Mulia



MODUL AJAR SIKLUS I

➤ Hari 1

- ❖ **Hari, tanggal** : Senin, 08 September 2025
- ❖ **Semester** : I
- ❖ **Kelas** : B 1
- ❖ **Topik/Sub Topik** : Aku suka Buah/Buah yang ku suka
- ❖ **Tujuan Kegiatan**
 - Anak mampu mengetahui agamanya melalui kegiatan seni.
 - Anak mampu merespon ekspresi orang lain dengan verbal.
 - Anak mampu bertanya.
- ❖ **Alat dan Bahan**
 - Cerita sesuai topik
 - Kincir angka
 - Kartu angka
 - Pensil/ Pensil warna dll
 - Crayon/ Spidol
 - LKPD (lembar kerja peserta didik)
- ❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk. • <i>Practical Life</i> (bermain merobek kertas/bermain meremas benda/bermain membuka dan menutup tutup wadah-botol/bermain memindahkan benda menggunakan berbagai alat/dll)
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main:

	<ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “buah yang kusuka” (menonton video/ poster/ buku cerita) • Menyebutkan angka 1-5 • Pojok literasi (bermain mengenal huruf/ berhitung/ mencoret-coret/ menulis)
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

❖ Asesmen

- Ceklis
- Hasil Karya

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini:
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan:
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

➤ **Hari 2**

- ❖ **Hari, tanggal** : Selasa, 09 September 2025
- ❖ **Semester** : I
- ❖ **Kelas** : B 1
- ❖ **Topik/Sub Topik** : Aku suka Buah/buah yang kusuka
- ❖ **Tujuan Kegiatan**
 - Anak mampu mengetahui agamanya melalui kegiatan seni.
 - Anak mampu merespon ekspresi orang lain dengan verbal.
 - Anak mampu bertanya.
- ❖ **Alat dan Bahan**
 - Cerita sesuai topik
 - Kincir angka
 - Kartu angka
 - Pensil/ Pensil warna dll
 - Crayon/ Spidol
 - LKPD (lembar kerja peserta didik)
- ❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk. • <i>Practical Life</i> (bermain merobek kertas/bermain meremas benda/bermain membuka dan menutup tutup wadah-botol/bermain memindahkan benda menggunakan berbagai alat/dll)
Kegiatan Inti	<p>Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “buah yang kusuka” (menonton video/ poster/ buku cerita) • Mengurutkan angka 1-5

	<ul style="list-style-type: none"> • Pojok literasi (bermain mengenal huruf/ berhitung/ mencoret-coret/ menulis)
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

❖ Asesmen

- Ceklis
- Hasil Karya

Refleksi

4. Kegiatan Menarik hari ini:
5. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan:
6. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

➤ **Hari 3**

- ❖ **Hari, tanggal** : Rabu, 10 September 2025
- ❖ **Semester** : I
- ❖ **Kelas** : B 1
- ❖ **Topik/Sub Topik** : Aku suka Buah/buah yang ku suka
- ❖ **Tujuan Kegiatan**

- Anak mampu mengetahui agamanya melalui kegiatan seni.
- Anak mampu merespon ekspresi orang lain dengan verbal.
- Anak mampu bertanya.

❖ **Alat dan Bahan**

- Cerita sesuai topik
- Kincir angka
- Kartu angka
- Pensil/ Pensil warna dll
- Crayon/ Spidol
- LKPD (lembar kerja peserta didik)

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk. • <i>Practical Life</i> (bermain merobek kertas/bermain meremas benda/bermain membuka dan menutup tutup wadah-botol/bermain memindahkan benda menggunakan berbagai alat/dll)
Kegiatan Inti	<p>Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “buah yang kusuka” (menonton video/ poster/ buku cerita) • Menghubungkan gambar dengan angka

	<ul style="list-style-type: none"> • Pojok literasi (bermain mengenal huruf/ berhitung/ mencoret-coret/ menulis)
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

❖ Asesmen

- Ceklis
- Hasil Karya

Refleksi

7. Kegiatan Menarik hari ini:

8. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan:

9. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

➤ Hari 4

- ❖ Hari, tanggal : Kamis, 11 September 2025
- ❖ Semester : I
- ❖ Kelas : B 1
- ❖ Topik/Sub Topik : Aku suka Buah/buah yang kusuka
- ❖ Tujuan Kegiatan
 - Anak mampu mengetahui agamanya melalui kegiatan seni.
 - Anak mampu merespon ekspresi orang lain dengan verbal.
 - Anak mampu bertanya.
- ❖ Alat dan Bahan
 - Cerita sesuai topik
 - Kincir angka
 - Kartu angka
 - Pensil/ Pensil warna dll
 - Crayon/ Spidol
 - LKPD (lembar kerja peserta didik)
- ❖ Kegiatan Pembelajaran

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk. • <i>Practical Life</i> (bermain merobek kertas/bermain meremas benda/bermain membuka dan menutup tutup wadah-botol/bermain memindahkan benda menggunakan berbagai alat/dll)
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk

	<p>berekplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “buah yang kusuka” (menonton video/ poster/ buku cerita) • Menyebutkan angka dari 6-10 • Pojok literasi (bermain mengenal huruf/ berhitung/ mencoret-coret/ menulis)
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

- ❖ Asesmen
 - Ceklis
 - Hasil Karya

Refleksi

10. Kegiatan Menarik hari ini:

11. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan:

12. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

MODUL AJAR SIKLUS II

➤ Hari 1

- ❖ **Hari, tanggal** : **Senin, 15 September 2025**
- ❖ **Semester** : **I**
- ❖ **Kelas** : **B 1**
- ❖ **Topik/Sub Topik** : **Aku suka Buah/Buah yang ku suka**
- ❖ **Tujuan Kegiatan**
 - Anak mampu mengetahui agamanya melalui kegiatan seni.
 - Anak mampu merespon ekspresi orang lain dengan verbal.
 - Anak mampu bertanya.
- ❖ **Alat dan Bahan**
 - Cerita sesuai topik
 - Kincir angka
 - Kartu angka
 - Pensil/ Pensil warna dll
 - Crayon/ Spidol
 - LKPD (lembar kerja peserta didik)
- ❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk. • <i>Practical Life</i> (bermain merobek kertas/bermain meremas benda/bermain membuka dan menutup tutup wadah-botol/bermain memindahkan benda menggunakan berbagai alat/dll)
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main:

	<ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “buah yang kusuka” (menonton video/ poster/ buku cerita) • Mengurutkan angka 6-10 • Pojok literasi (bermain mengenal huruf/ berhitung/ mencoret-coret/ menulis)
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

❖ Asesmen

- Ceklis
- Hasil Karya

Refleksi

13. Kegiatan Menarik hari ini:

14. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan:

15. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

➤ **Hari 2**

- ❖ **Hari, tanggal** : Selasa, 16 September 2025
- ❖ **Semester** : I
- ❖ **Kelas** : B 1
- ❖ **Topik/Sub Topik** : Aku suka Buah/Buah yang ku suka
- ❖ **Tujuan Kegiatan**

- Anak mampu mengetahui agamanya melalui kegiatan seni.
- Anak mampu merespon ekspresi orang lain dengan verbal.
- Anak mampu bertanya.

❖ **Alat dan Bahan**

- Cerita sesuai topik
- Kincir angka
- Kartu angka
- Pensil/ Pensil warna dll
- Crayon/ Spidol
- LKPD (lembar kerja peserta didik)

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk. • <i>Practical Life</i> (bermain merobek kertas/bermain meremas benda/bermain membuka dan menutup tutup wadah-botol/bermain memindahkan benda menggunakan berbagai alat/dll)
Kegiatan Inti	<p>Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “buah yang kusuka” (menonton video/ poster/ buku cerita) • Menhubungkan gambar dengan angka 6-10

	<ul style="list-style-type: none"> • Pojok literasi (bermain mengenal huruf/ berhitung/ mencoret-coret/ menulis)
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

❖ Asesmen

- Ceklis
- Hasil Karya

Refleksi

16. Kegiatan Menarik hari ini:

17. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan:

18. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

➤ **Hari 3**

- ❖ **Hari, tanggal** : **Senin, 17 September 2025**
- ❖ **Semester** : **I**
- ❖ **Kelas** : **B 1**
- ❖ **Topik/Sub Topik** : **Aku suka Buah/Buah yang ku suka**
- ❖ **Tujuan Kegiatan**

- Anak mampu mengetahui agamanya melalui kegiatan seni.
- Anak mampu merespon ekspresi orang lain dengan verbal.
- Anak mampu bertanya.

❖ **Alat dan Bahan**

- Cerita sesuai topik
- Kincir angka
- Kartu angka
- Pensil/ Pensil warna dll
- Crayon/ Spidol
- LKPD (lembar kerja peserta didik)

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk. • <i>Practical Life</i> (bermain merobek kertas/bermain meremas benda/bermain membuka dan menutup tutup wadah-botol/bermain memindahkan benda menggunakan berbagai alat/dll)
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang

	<p>bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “buah yang kusuka” (menonton video/ poster/ buku cerita) • Mengurutkan angka 1-10 • Pojok literasi (bermain mengenal huruf/ berhitung/ mencoret-coret/ menulis)
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

❖ Asesmen

- Ceklis
- Hasil Karya

Refleksi

19. Kegiatan Menarik hari ini:

20. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan:

21. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

➤ Hari 4

- ❖ Hari, tanggal : Kamis, 18 September 2025
- ❖ Semester : I
- ❖ Kelas : B 1
- ❖ Topik/Sub Topik : Aku suka Buah/Buah yang ku suka
- ❖ Tujuan Kegiatan

- Anak mampu mengetahui agamanya melalui kegiatan seni.
- Anak mampu merespon ekspresi orang lain dengan verbal.
- Anak mampu bertanya.

❖ Alat dan Bahan

- Cerita sesuai topik
- Kincir angka
- Kartu angka
- Pensil/ Pensil warna dll
- Crayon/ Spidol
- LKPD (lembar kerja peserta didik)

❖ Kegiatan Pembelajaran

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk. • <i>Practical Life</i> (bermain merobek kertas/bermain meremas benda/bermain membuka dan menutup tutup wadah-botol/bermain memindahkan benda menggunakan berbagai alat/dll)
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk

	<p>berekplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “buah yang kusuka” (menonton video/ poster/ buku cerita) • Menghubungkan gambar dengan angka 1-10 • Pojok literasi (bermain mengenal huruf/ berhitung/ mencoret-coret/ menulis)
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

- ❖ Asesmen
 - Ceklis
 - Hasil Karya

Refleksi

22. Kegiatan Menarik hari ini:

23. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan:

24. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

DOKUMENTASI



BIODATA PENULIS



Data Pribadi

Nama : Ervina Damayanti

NIM : T20195007

Tempat, Tanggal Lahir : Jember , 16 Februari 2001

Alamat : Dusun Bedengan RT 002/ RW 003 Desa Tegalsari
Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember

Agama : Islam

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jenis Kelamin : Perempuan

No. Hp : 085646413078

Email : ervinadamayanti527@gmail.com

Pendidikan

TK : TK Al Hidayah 84
SD : Mima 28 Miftahul Ulum
MTs : Smp 02 Islam 45 Ambulu
MA : Ma Ma'arif Ambulu
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember