

DAFTAR PUSTAKA

- Mussen. Dkk. 1984. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Hurlock, Elizabeth. 1993. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Cipta karya.
- Zulkifli. 1993. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Indonesia: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Mussen. Dkk. 1984. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Mariyana, Rita. 2005 *Strategi Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Conny. 2007. *Bermain Mainan untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.
- Erman. <http://re-searchengines.com/1007arief3.html>. Analyzing change/gain scores. [online]. Tersedia dari URL (7 April 2013)
- Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung*. Jakarta.
- Semiawan. 2007. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Hurlock. 1986. *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul. Universitas Terbuka. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Winarno. 2012. *Konsep bermain Matematika*, Jakarta:Oryza.
- Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja, No. 2 TH. XXXVIII April 2005
- <http://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini/diakses> pada tanggal 20 April 2013 jam 08.10 WIB
- G. Stanley Hall <http://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini/diakses> pada tanggal 20 April 2013 jam 08.15 WIB
- <http://belajarcalistung.blogspot.com/2011/01/pengenalan-konsep-berhitung.html>. diakses pada tanggal 20 April 2013 jam 08.00 WIB.
- Yuliana, 2008. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung Permulaan* Jakarta.

<http://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini/> diakses pada tanggal 20 April 2013. jam 08.00WIB

Hannani, 2001. *Pemanfaatan dan Pengembangan Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Amirul Hadi, 2006. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV Pustaka Setia

Nur Hamim. 2005. *Pendekatan Penelitian*. Yogyakarta. (Jiid III, 2005), h. 187

Suharsimi Arikunto, 1989. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Bina Aksara.

Sutrisno Hadi, 2001. *Metode Reseach Jilid II*, Yogyakarta, Andi Offset, cet. 26,

Sutrisno Hadi. 2001. *Metode Research*, Yogyakarta, Penerbit Andi Offset

Purwanto, N.M. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moleong, L. J. 1995. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Miles, M. B., & Huberman, A.M, 1984. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Universitas Indonesia, Jakarta.

Lexy j. Meleong, 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Grasindo.

Nurul Zuriah, 2003. *Metode Penelitian*, Jakarta PT Bumi Aksara.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Transkrip Wawancara

TRANSKIP OBSERVASI

No	Kegiatan yang di observasi	Tanggal Pelaksanaan
1.	Guru menjelaskan materi kemudian memberikan tugas dan respon umpan balik dari anak ke guru, keaktifan anak dalam mengikuti proses pembelajaran dan daya kreatif dan motivasi belajar anak yang tinggi.	3 Nopember 2014
2.	Sebelum mengajar guru mempersiapkan strategi pembelajarannya disesuaikan dengan kurikulum, promes, RKM dan RKH yang berlaku untuk TK kelompok B. Media pembelajarannya disesuaikan dengan materi yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian anak. Media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang dapat menarik perhatian anak. Metode penyampaian pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan anak	3 Nopember 2014
3.	Guru menerapkan permainan kartu angka agar hasil yang dilaksanakan ada peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan kartu angka bergambar. Hasil intervensi yang diharapkan adalah adanya peningkatan artinya siswa mengenal angka dan memberikan motivasi kepada siswa agar memiliki minat pada angka	3 Nopember 2014
4.	Guru meminta anak untuk mempersiapkan diri contohnya ketika anak menata meja, ia belajar tentang memasang benda yang sesuai, sendok dan garpu, gelas dan tatakannya, dan seterusnya. Saat anak bermain balok anak belajar tentang perbedaan dan seterusnya. Karena itu memanfaatkan hari-hari dengan mengenalkan konsep berhitung melalui bermain	3 Nopember 2014
5.	Pembelajaran dengan permainan kubus bergambar dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal anak. Aktivitas guru yang semakin baik dapat meningkatkan kinerja anak. Disamping itu permainan kubus bergambar dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung awal anak pada program pembelajaran.	3 Nopember 2014
6.	Kemampuan berhitung awal anak dengan cara anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, yaitu anak diberi kesempatan untuk sering maju ke depan kelas pada saat proses pembelajaran, sehingga anak termotivasi untuk meningkatkan	3 Nopember 2014

keberanian dan rasa percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru

7. Pembelajaran berhitung awal terbukti sangat berguna dalam mengoptimalkan fungsi-fungsi otak (otak kanan khususnya) yang meliputi daya analisa, ingatan, logika, visi, kemandirian, ketekunan, penemuan dan penerapan. Dengan memahami disiplin dasar eksakta ini, manusia diharapkan dapat menguasai dan menggunakan secara optimal seluruh potensi dan kreativitas yang ada dalam menyerap ilmu-ilmu yang tentunya akan bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Matematika merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahapan dari yang konkrit ke arah yang abstrak. Sebagai contoh proses pembelajaran berhitung, yaitu: anak belajar dari yang kongkrit, misalnya : berikan anak material yang nyata untuk di sentuh, di lihat dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak 4 Nopember 2014
8. Pada waktu kegiatan belajar mengajar seorang guru hendaknya mempunyai suara yang keras, jelas, dan tegas dalam memberikan apersepsi, sehingga anak paham dan mengerti tentang kegiatan yang dilakukan, agar membangkitkan respon anak untuk dapat berinteraksi dengan guru. Pengelolaan kelas di *setting* menarik dan menyenangkan agar anak tertarik belajar dan mau mengikuti permainan kartu angka bergambar. Pemberian contoh atau demonstrasi sangat diperlukan sekali dalam mengawali kegiatan permainan angka bergambar agar anak termotivasi dan memahami cara dan aturan dalam memainkan permainan kartu angka bergambar. Semakin sering anak mendapatkan kesempatan untuk permainan kubus bergambar, maka kemampuan berhitung awal anak akan lebih meningkat, kendalanya tidak semua anak berani melakukan permainan kartu angka bergambar, untuk itu guru harus pandai memahami karakteristik dan minat anak agar anak berani dan mau mencoba untuk memegang dan melempar kartu angka bergambar dalam permainan kartu angka bergambar. Dalam menyiapkan kartu angka bergambar, alat tulis, kertas, kartu angka, dan manik-manik disesuaikan dengan yang dipilih, dalam permainan kartu angka bergambar 5 Nopember 2014

Cara pembelajaran berhitung awal adalah melalui permainan kubus bergambar yang pada setiap sisi-sisinya terdapat gambar dan lambang bilangan serta menggunakan manik-manik. Disamping itu pembelajaran berhitung awal juga harus banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk berani menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Peningkatan kemampuan berhitung awal anak dengan cara anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, yaitu anak diberi kesempatan untuk sering maju ke depan kelas pada saat proses pembelajaran, sehingga anak termotivasi untuk meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru.

TRANSKIP WAWANCARA

A. Pengertian media kartu angka di TK Nurul Huda Kecamatan Panarukan Kabupaten Situbondo tahun pelajaran 2014/2015.

1. Menurut Ibu, pernahkah Ibu menggunakan permainan kartu angka bergambar? Jika pernah apakah pengertian dan kegunaan permainan kartu angka bergambar?

Pernah, Permainan kartu angka bergambar adalah permainan digunakan sebagai media penyampai pesan pada mata pelajaran matematika materi ajar operasi angka campuran. Dalam media permainan kartu angka bergambar terdapat soal-soal operasi angka campuran, sehingga pemain harus menghitungnya. Setelah mendapatkan hasil dari meng-angka, maka pemain mengamati dari sisi mana anak dapat melanjutkan permainan. Apabila pemain tidak mempunyai kartu yang nilainya sama maka pemain menjawab soal materi yang terdapat dibalik kartu angka bergambar yang diajukan oleh pemain lainnya.

2. Bagaimanakah bentuk-bentuk permainan kartu angka yang digunakan di kelas?

Bentuknya berupa kartu angka bergambar seperti hewan dan tumbuhan bahkan buah yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan siswa tidak bosan dalam pembelajaran.

3. Menurut Ibu, apakah manfaat dari permainan kartu angka?

Kartu angka sangat bermanfaat bagi siswa untuk mengenalkan konsep berhitung anak kelas B di TK Nurul Huda Kecamatan Panarukan Kabupaten Situbondo. Jika guru menunjukkan kartu angka dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

4. Menurut Ibu, apakah kelebihan dan kelemahan permainan kartu angka?

Kelebihannya dapat memberikan suatu pengenalan angka dan memberikan motivasi kepada siswa agar memiliki minat pada

angka yang ditunjukkan oleh guru khususnya pada pelajaran matematika anak di taman kanak-kanak. Kelemahannya permainan kartu angka perlu adanya penjadwalan dan penguasaan materi dan kelas dengan tepat.

B. Tujuan pengenalan konsep berhitung pada anak kelas B di TK Nurul Huda Paowan Kecamatan Panarukan kabupaten Situbondo tahun pelajaran 2014/2015

1. Menurut Ibu, Mengapa perlu siswa dikenalkan pada angka?

Karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangan-nya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

2. Menurut Ibu, apakah manfaat dari pengenalan konsep berhitung anak kelas B di TK Nurul Huda Kecamatan Panarukan Kabupaten Situbondo.

1) Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, 2) Menghindari ketakutan matematika sejak awal dan 3) Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain

3. Menurut Ibu, bagaimanakah peranan guru dalam pengenalan konsep berhitung anak kelas B di TK Nurul Huda Kecamatan Panarukan Kabupaten Situbondo?

Peran guru dalam mengembangkan kegiatan belajar matematika adalah membangun rasa ingin tahu anak secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah, konsep-konsep dasar lain dalam matematika. Peduli dan tertarik terhadap apa yang dikatakan anak. Hal ini akan mendorong anak untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka. Penerimaan terhadap sejumlah kegiatan matematika yang dilakukan anak. Hal ini akan mendorong

kepercayaan diri untuk tetap berpikir, bertanya, dan berbagi pengalaman tentang hal berbagai hal yang dialami anak.

4. Menurut Ibu, bagaimanakah ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung?

Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan. Anak mulai membanding bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

5. Menurut Ibu, Apa saja yang perlu diperhatikan agar siswa mampu melakukan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi?

Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

6. Menurut Ibu, bagaimanakah pengaruh penggunaan media kartu angka dalam mengenalkan konsep berhitung anak dalam kehidupan sehari-hari?

Pengaruh penggunaan media kartu angka dalam mengenalkan konsep berhitung anak dalam kehidupan sehari-hari dapat mengembangkan rasa percaya diri anak, cara yang dapat dilakukan antara lain 1) Mendorong keberanian dan memberi dukungan atas usaha anak terhadap alasan matematis yang diyakininya, 2) Mengupayakan anak agar tidak kehilangan rasa yakin dan 3) Bersedia menerima tanggapan anak walaupun tentang hal yang tidak logis.

7. Menurut Ibu, bagaimanakah cara menumbuhkan rasa senang siswa akan pengenalan konsep berhitung anak melalui permainan kartu angka?

Cara yang dapat dilakukan antara lain 1) Buatlah pertanyaan dalam beberapa jawaban, 2) Ajukan pertanyaan yang anda tidak tahu jawabannya, 3) Tunjukkan bahwa guru menghargai kreatifitas anak dan 4) Perkembangan fisik

C. Pelaksanaan penggunaan media kartu angka dalam mengenalkan konsep berhitung anak kelas B di TK Nurul Huda Kecamatan Panarukan Kabupaten Situbondo tahun pelajaran 2014/2015.

1. Bagaimanakah pelaksanaan media kartu angka dalam mengenalkan konsep berhitung anak kelas B?

Guru mempersiapkan permainan kartu angka bergambar. Guru menunjukkan kartu angka satu beserta bentuknya yang divariasikan warna yang menarik dengan tujuan anak-anak ingat akan bentuk angka satu dan seterusnya. Guru menjelaskan aturan mainan melalui kartu angka yang diberikan kepada anak, siswa mampu menyusun kartu angka yang diberikan oleh guru. Guru meminta siswa untuk menyebutkan kartu angka tersebut dan siswa menyebutkan kartu angka bergambar binatang seperti angsa, gajah, kucing, monyet, kuda, kura-kura, kupu-kupu, ular, katak, dan kelinci yang ditunjuk oleh guru secara bergiliran. Guru bersama siswa menyusun kartu angka di papan tulis tanpa bantuan guru. Kegiatan diakhiri dengan berdoa sebelum pulang. Guru memberikan refleksi dengan meminta satu persatu menyebutkan angka 1-10, jika menyebutkan dengan benar maka siswa dapat pulang. Tujuan kegiatan tersebut untuk mengingatkan siswa pada materi pelajaran yang telah diterima.

2. Bagaimanakah pelaksanaan media kartu angka dalam mengenalkan konsep berhitung anak kelas B agar tidak bosan kepada siswa?

Agar tidak bosan guru memberikan kartu angka yang bergambar yang berbeda sehingga menstimulus siswa agar mampu mengikuti pelajaran dan memiliki minat siswa untuk mengenalkan konsep berhitung anak kelas B

3. Bagaimanakah cara pelaksanaan media kartu angka dalam mengenalkan konsep berhitung anak tingkat awal?