

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN  
MELALUI PERMAINAN BOLA *OREO* DI PAUD MEKAR JAYA  
LUBUK BASUNG**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagai persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**JETRI  
NIM. 2012/ 1209797**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

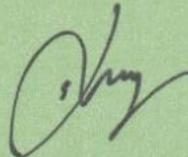
**SKRIPSI**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak (Usia 5-6 Tahun) Melalui Permainan Bola Oreo Di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung**  
Nama : Jetri  
N I M : 2012/1209797  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 06 Juli 2015

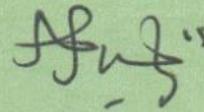
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



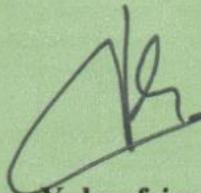
**Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd**  
NIP. 19770926 2006042 001

Pembimbing II



**Nurhafizah, M. Pd**  
NIP. 19731014 200604 2 001

Ketua Jurusan



**Dra. Yulsvofriend, M. Pd**  
NIP. 19620730 198803 2 002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

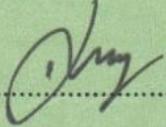
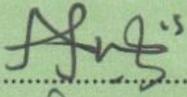
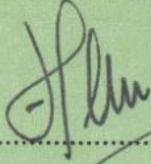
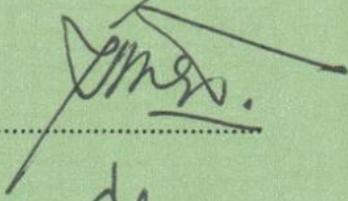
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak (Usia 5-6 Tahun) Melalui Permainan Bola Oreo Di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung

Nama : Jetri  
NIM : 2012/1209797  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Juli 2015

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd.	1..... 
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M. Pd.	2..... 
3. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M. Pd.	3..... 
4. Anggota	: Syahrul Ismet, S.Ag., M.Pd.	4..... 
5. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M. Pd.	5..... 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 10 Januari 2016

Yang menyatakan



## ABSTRAK

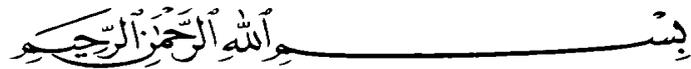
**Jetri, 2016. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola *Oreo* di PAUD MEKAR JAYA Lubuk Basung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan berhitung di kelompok B PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung masih rendah, hal ini terlihat dimana anak hanya mampu berhitung tetapi tidak mengenal angka yang disebutnya. Disebabkan karena media yang kurang menarik dan metode yang digunakan guru monoton. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung yang terdiri dari 12 anak, Tahun Pelajaran 2013 – 2014. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan masing-masing siklus sebagai berikut : perencanaan, pelaksanaan, tindakan pengamatan dan perenungan. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi, kemudian diolah dan dianalisis dengan persentase. Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak dalam berhitung melalui permainan bola *oreo*. Pada kondisi awal persentase rendah, pada siklus I sudah meningkat tapi belum mencapai KKM, pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan anak berhitung mengalami peningkatan dari sebelum tindakan, dengan demikian dapat disimpulkan dengan permainan bola *oreo* dapat meningkatkan kemampuan berhitung di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'Alamin puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Bola *Oreo* di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung”**. Skripsi ini dibuat untuk diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan PG-PAUD ,Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negeri Padang (UNP).

Salawat serta salam, peneliti kirimkan untuk arwah junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam jahiliyah ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak kontribusi kepada peneliti terutama kepada:

1. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra..Yulsofriend, M.Pd, selaku ketua jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberi izin untuk mengadakan penelitian
4. Ibu Dr. Rakimahwati, M.Pd selaku sekretaris jurusan jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen yang mengajar di PG-PAUD dan tata usaha di Fakultas Ilmu Pendidikan UNP.
6. Kepala UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Lubuk Basung yang telah memberikan izin untuk penelitian.
7. Ibu Pengelola PAUD Mekar Jaya yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk meneliti
8. Bapak/Ibu pengelola PG-PAUD Lubuk Basung yang telah memberikan bantuan moril.
9. Ibuku tercinta (Nurdima) yang telah memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
10. Teristimewa kepada suamiku tercinta Ibnu Hajar S.Pd dan anak tersayang Angga, Egi, Gio, Ghami yang senantiasa mendo'akan, memberikan waktu, semangat dan dorongan serta banyak dukungan moril maupun materil demi penyelesaian skripsi ini.
11. Terimakasih kepada Rama Pirdinan selaku guru pendamping PAUD Mekar Jaya
12. Anak-anakku kelompok B yang kucintai.
13. Semua pihak-pihak lain yang tidak disebutkan namanya satu persatu disini.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat imbalan yang baik dari Allah SWT. peneliti menyelesaikan skripsi ini dengan segenap kemampuan yang dimiliki, namun peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mohon maaf dan mengharapkan kritikan serta saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Amin ..... Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, Januari 2016

Peneliti

## DAFTAR ISI

Hal

### HAL PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

### SURAT PERNYATAAN

### ABSTRAK

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR BAGAN .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GRAFIK .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori .....	6
1. Konsep Anak Usia Dini .....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	7
c. Jenis Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
2. Konsep Perkembangan Berhitung .....	11
a. Pengertian Berhitung .....	11
b. Manfaat Berhitung .....	12
c. Tahap-tahap Berhitung .....	13
d. Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....	15
e. Teori- Teori Yang mendukung Perlunya Pengetahuan berhitung Anak Usia Dini .....	16
f. Perkembangan Kemampuan Matematika .....	20
3. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini .....	21
a. Pengertian Bermain .....	21
b. Manfaat Bermain .....	22
c. Karakteristik Bermain .....	23
d. Permainan Bola Oreo .....	24
B. Penelitian Yang Relevan .....	26
C. Kerangka Berpikir .....	27
D. Hipotesis Tindakan .....	29

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
C. Subjek Penelitian .....	31
D. Prosedur Penelitian .....	31
1. Kondisi Awal .....	32
2. Siklus Satu .....	33
3. Siklus Dua .....	39
E. Defenisi Operasional.....	46
F. Instrumentasi.....	47
1. Format observasi.....	47
2. Dokumentasi .....	48
G. Teknik Pengumpulan Data.....	48
H. Teknik Analisa Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	52
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	52
2. Deskripsi Siklus I.....	55
a). Siklus I Pertemuan 1.....	55
b). Siklus I Pertemuan 2.....	58
c). Siklus I Pertemuan 3.....	61
d). Refleksi Siklus I. ....	68
3. Deskripsi Siklus II. ....	70
a). Siklus II Pertemuan 1. ....	70
b). Siklus II Pertemuan 2. ....	73
c). Siklus II Pertemuan 3. ....	76
d). Refleksi Siklus II. ....	84
B. Analisis Data.....	85
1. Analisis Siklus I.....	85
2. Analisis Siklus II.....	86
3. Analisis Hasil Observasi.....	87
C. Pembahasan . ....	94
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	99
B. Implikasi .....	99
C. Saran ....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR BAGAN**

1. BAGAN 2.1 Kerangka Berpikir. 24
2. BAGAN 3.1 Siklus Prosedur Penelitian.46

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Format Observasi .....	47
2. Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	53
3. Tabel 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus I Pertemuan 1 .....	56
4. Tabel 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus I Pertemuan 2 .....	59
5. Tabel 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus I Pertemuan 3.....	61
6. Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus I Pertemuan 1,2 Dan 3 .....	64
7. Tabel 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus Ii Pertemuan 1.....	71
8. Tabel 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus Ii Pertemuan 2.....	74
9. Tabel 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus Ii Pertemuan 3.....	76
10. Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus Ii Pertemuan 1,2 Dan 3.....	79
11. Tabel 4.10 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung (Kategori Sangat Tinggi) .....	88
12. Tabel 4.11 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung (Kategori Tinggi).....	90
13. Tabel 4.12 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung (Kategori Rendah).....	92

## DAFTAR GRAFIK

1. Graik 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	54
2. Grafik 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus I Pertemuan 1 .....	57
3. Grafik 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus I Pertemuan 2 .....	60
4. Grafik 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus I Pertemuan 3 .....	62
5. Grafik 4.5 Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus II Pertemuan 1,2 Dan 3.....	67
6. Grafik 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus II Pertemuan 1 .....	72
7. Grafik 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus II Pertemuan 2.....	75
8. Grafik 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus II Pertemuan 3.....	78
9. Grafik 4.9 Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Siklus II Pertemuan 1,2 Dan 3.....	83
10. Grafik 4.10 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung (Kategori Sangat Tinggi).....	89
11. Grafik4.11 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung (Kategori Tinggi) .....	91
12. Grafik4.12 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Oreo Di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung (Kategori Sangat Tinggi).....	93

## **DAFTAR GAMBAR**

1. Gambar 2.1 Alat Permainan Bola Oreo

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kegiatan pendidikan yang diselenggarakan melalui kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara berjenjang dan berkesinambungan mulai dari lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai lembaga perguruan tinggi. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 mengatur tentang pendidikan AUD menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, social, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik serta seni, untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini. Tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 bahwa Pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian rangsangan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Guru merupakan faktor yang penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, hal ini disebabkan karena guru merupakan pelaksana pendidikan

yang langsung berhubungan dengan anak didik dalam situasi belajar mengajar. Berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah akan melibatkan unsur guru, siswa, materi, metoda, penilaian dan tujuan yang akan dicapai. Masing-masing unsur tersebut mempunyai fungsi tersendiri dalam mencapai tujuan. Unsur ini akan berfungsi apabila guru sebagai pelaksana pendidikan mampu mengelola dan memanfaatkannya, dan sebaliknya apabila guru sebagai pelaksana pendidikan tidak mampu mengelola dan memanfaatkannya, maka unsur-unsur ini tidak akan berfungsi sebagaimana mestinya dan tujuan pendidikan mustahil tercapai.

Guru TK diharapkan memiliki keterampilan dalam melayani dan mengembangkan dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak usia TK, agar semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial, emosional dan seni dapat berkembang secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Masa usia TK anak berada pada fase berfikir kongkrit. Anak akan berbicara sesuai dengan yang dilihatnya, itulah sebabnya dalam proses belajar mengajar di TK banyak menggunakan alat peraga. Penyediaan alat mengajar yang berupa alat peraga dan alat bermain sangat membantu perkembangan kecerdasan anak.

Untuk itu guru harus menggunakan metode yang sesuai dengan gaya pelaksanaan kegiatannya karena metode adalah bagian dari strategi kegiatan, juga metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Selain itu guru dalam mengelola kegiatan harus

mengerti, memahami serta menghargai prinsip pendidikan dan tahap-tahap perkembangan anak dengan cara menentukan metode yang tepat dan media yang menarik minat anak agar semua kemampuan dan potensi anak berkembang secara optimal.

Berdasarkan kenyataan di TK masih banyak ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat kemampuan berhitung anak rendah, anak belum bisa mengurutkan angka dalam berhitung sehingga indikator yang diharapkan tidak tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Media yang digunakan guru masih bersifat sederhana dan kurang menarik bagi anak, guru hanya menggunakan batu-batuan untuk berhitung dan majalah untuk menulis. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode pemberian tugas sehingga anak merasa jenuh. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru belum menjadi patokan perkembangan kemampuan berhitung anak, guru melakukan evaluasi hanya per semester (penerimaan rapor).

Hal ini apabila dibiarkan terjadi terus menerus maka kognitif anak tidak akan berkembang dengan baik, anak tidak mendapat kesempatan emas pada usia dini karena anak tidak mendapat rangsangan pembelajaran yang menarik baginya sehingga kognitif anak tidak berkembang sesuai dengan pola perkembangannya.

Untuk memecahkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk menulis skripsi dengan judul “Peningkatan kemampuan berhitung anak

melalui permainan bola oreo di PAUD Mekar Jaya( Usia 5 – 6 Tahun ) Lubuk Basung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan :

1. Kemampuan berhitung anak dari 1 sampai 20 rendah.
2. Indikator yang diharapkan tidak sesuai dengan yang diinginkan
3. Media yang digunakan guru masih bersifat sederhana dan belum mengembangkan kemampuan berhitung anak.
4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode pemberian tugas, sehingga anak merasa jenuh.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah ini adalah kemampuan berhitung anak dari 1 sampai 20 rendah di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah adalah “ Apakah permainan bola *oreo* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dari 1 sampai 20 di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berhitung anak dari 1 sampai 20 melalui permainan bola oreo di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung. Dengan keberhasilan penelitian ini

diharapkan dapat menjadi acuan guru dalam pengelolaan strategi pembelajaran.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi anak, agar kemampuan berhitung anak berkembang dengan optimal sehingga anak dapat menggunakan kemampuan berhitung yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi guru, dapat memperbaiki metode pembelajaran berhitung anak dalam proses pembelajaran sesuai dengan tumbuh kembang anak.
3. Bagi orang tua, sebagai pedoman dalam meningkatkan pengetahuan orang tua bagaimana menindak lanjuti kegiatan pembelajaran disekolah dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Bagi masyarakat, sebagai wawasan dalam mengembangkan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya dibidang pengembangan berhitung.
5. Bagi peneliti menambah wawasan dan pengetahuan peneliti serta sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Konsep Anak Usia Dini**

###### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang baru lahir sampai berusia 6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk mengembangkan berbagai macam potensi pada anak.

Menurut Worth dalam Musbikin (2010 : 37) mengemukakan bahwa pendidikan tidak boleh menolak anak dibawah anak umur 6 tahun dan menganjurkan pendidikan anak-anak awal yang disebutnya *early ed ia* mengemukakan 3 tujuan pokok yang meliputi yaitu perlengkapan stimulasi, membantu pemahaman identitas dan menciptakan pengalaman sosialisasi yang tepat.

Menurut Aisyah (2008:1.3)” Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercangkup dalam program pendidikan di taman penitipan, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai umur 6 tahun yang sedang mengalami proses perkembangan, mempunyai sifat yang unik, aktif dan karakteristik yang berbeda satu sama lainnya.

#### b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia karakteristik orang dewasa. Anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu dengan apa yang didengar dan dilihatnya serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang lain yang berada di atas usia 8 tahun.

Menurut, Hartati (2005:8-11) untuk menunjang perkembangan anak harus di ketahui berbagai ciri khas atau karekteristik anak didik tersebut yaitu :

##### 1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekitarnya. Pada masa bayi sering memasukan benda pada mulutnya. Di usia 3-4 tahun sering sering membongkar pasang segala segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahu nya.

**2. Merupakan pribadi yang unik.**

Setiap anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga, keunikan dapat berasal dari lingkungannya. Sehingga keunikan setiap anak dapat terakomodir dengan baik.

**3. Suka berfantasi dan berimajinasi.**

Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada dan dalam dirinya. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan suatu objek atau kejadian tanpa di dorong adanya data yang nyata (ayah bunda, 1992) salah satu imajinasi anak dapat berupa orang, hewan, atau benda yang diciptakan dalam khayalan untuk berperan sebagai seorang teman (Hurlock, 1993)

**4. Masa paling potensi untuk belajar.**

Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat pada berbagai aspek serta menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu. Peneliti (galahue, 1993) menyatakan bahwa usia prasekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk perkembangan motorik anak.

**5. Menunjukkan Sikap Egosentris.**

Sikap egosentris artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak yang egosentris lebih banyak berfikir dan berbicara tentang diri sendiri dari

pada orang lain dan tindakannya bertujuan menguntungkan dirinya (Hurlock, 1993).

**6. Memiliki Rentang Daya Konsentrasi yang Pendek.**

Anak usia dini cepat sekali berpindah dari suatu kegiatan ke kegiatan lain. Di usia ini anak mulai suka bergaul dan bermain dengan teman-teman sebaya. Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak. Bermain bagi anak merupakan proses mempersiapkan diri untuk masuk ke dalam dunia orang dewasa.

Kemampuan kognitif anak usia 4 tahun, meliputi (a) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya, menyusun puzzle berdasarkan coba-coba. (b) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah interaksi dengan lingkungannya. (c) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya. (d) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh pancaindra seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium dan selalu diikuti dengan pertanyaan “mengapa?”. (e) Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangannya sendiri (egosentri). (f) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 tahun, meliputi : (a) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran. (b) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya. (c) Telah mengenal sebagian besar warna. (d) Mulai

mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu. (e) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorinya). (f) Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Menurut Eliyawati (2005:2-8) tentang karakteristik anak usia dini adalah : (a) Anak bersifat unik, anak berbeda satu sama lain. (b) Anak bersifat egosentris. (c) Anak bersifat aktif dan energik. (d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. (e) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. (f) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan. (g) Anak senang dan kaya fantasi. (h) Anak masih mudah frustrasi. (i) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. (j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek. (k) Anak bergairah dalam belajar dan banyak belajar dari pengalaman. (l) Anak menunjukkan minat terhadap teman.

Berdasarkan uraian di atas, maka anak usia dini adalah anak kecil yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi atau kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

#### c. Jenis Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui

jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), *raudatul athfal* (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau berbentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud pada pasal 28 ayat (1), (2), (3) dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

## **2. Konsep Perkembangan Berhitung**

### **a. Pengertian Berhitung**

Menurut Suyanto (2005 : 158) berhitung adalah menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari angka satu. Jika sudah mahir anak dapat melanjutkan menghitung kelipatan, misalnya kelipatan dua, lima atau sepuluh. Mengingat begitu pentingnya kemampuan bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai dapat merusak pola perkembangan anak.

Menurut Sujiono (2004 : 112) banyak pendapat tentang definisi berhitung dari berbagai sumber rujukan, diantaranya menurut pusat pembinaan dan pengembangan bahasa berhitung adalah ilmu tentang

bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.

Menurut Sumantri (2011 : 98) berhitung adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Lambang-lambang matematika bersifat artifisial, baru memiliki arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya, tanpa itu matematika hanya sebuah kumpulan rumus-rumus yang mati.

Dari pendapat yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan sesuatu yang berkenaan dengan ide-ide atau konsep untuk melatih kecerdasan dan keterampilan anak dalam penyelesaian soal-soal yang memerlukan pecahan.

#### b. Manfaat Berhitung

Melihat paparan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya minat anak untuk belajar berhitung melalui permainan. Menurut Sisdiknas (2000 : 2) berhitung memiliki mamfaat agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran sebagai berikut : (a) dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, (b) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, (c) memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, (d) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pembelajaran berdasarkan konsep berhitung yang benar memiliki mamfaat diantaranya : (a) menghindari ketakutan anak terhadap matematika sejak awal, (b) membantu anak belajar matematika secara

alami melalui kegiatan bermain anak berdasarkan konsep matematika yang benar

Dari uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mamfaat berhitung antara lain : (a) anak mampu berpikir logis, (b) memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, (c) menghindari ketakutan anak pada matematika sejak dini.

Permainan berhitung yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar bermamfaat antara lain untuk : (1) membelajarkan anak berdasarkan konsep berhitung yang benar, menarik dan menyenangkan, (2) menghindari ketakutan terhadap matematika berhitung sejak awal, (3) membantu anak belajar matematika berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

#### c. Tahap-tahap Berhitung

Menurut Depdiknas (2006 : 2) dalam Susanto, tahap yang dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung anak usia dini melalui tiga tahap :

##### 1). Tahap konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, contoh : pengenalan warna, bentuk dan menghitung

##### 2). Tahap transmisi/peralihan

Proses berfikir merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambangan yang abstrak, dimana benda konkrit itu

masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai laju dan kecepatan kemampuan anak. Karena kemampuan anak secara individual berbeda-beda. Contoh : pengenalan lambang bilangan atau angka.

### 3). Tahap Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang. Contoh pengenalan lambang angka disertai gambar jumlahnya.

Menurut Reys dalam Susanto (2011 : 101) mengemukakan lima tahapan dalam berhitung, lima tahapan ini yaitu :

#### 1). Permainan Bebas (*Free Play*)

Permainan yang aktivitasnya tidak terstruktur dan tidakdiarahkan, namun anak dapat belajar konsep, anak dapat belajar konsep bentuk dari konsep yang dibuatnya.

#### 2). Generalisasi (*generalization*)

Ialah anak mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat pada konsep tertentu, mencari kesamaan sifat dalam suatu permainan.

#### 3). Representasi (*Representation*)

Anak mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi sejenis.

#### 4). Simbolisasi (*Symbolization*)

Anak harus merumuskan representasi dari setiap konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal.

5). Formalisasi (*formalization*)

Anak dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat baru konsep ini.

Dari pendapat yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa tahapan berhitung meliputi tahap konsep, tahap transmisi, serta tahap lambang.

d. Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Usia 5-6 tahun adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung pada jalur matematika, peka karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus atau rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Pada usia 5-6 tahun anak sudah mampu mengenal dan membilang angka mulai dari 1 sampai 20, apabila permainan berhitung diberikan dengan berbagai macam permainan tentu akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Hal tersebut diyakini akan berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Pada usia 5-6 tahun anak sudah bisa berhitung mengenai penambahan dan pengurangan bilangan dari 1 sampai 20.

Menurut Depdiknas (2006 : 2) berhitung pada anak usia dini diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda

atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar, meliputi :

- a). berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks
- b). berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- c). berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak berbahaya.
- d). bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

Dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, tahap transisi, dan tahap lambang. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

- e. Teori –Teori Yang Mendukung Perlunya Pengetahuan Berhitung di Taman Kanak – Kanak

1. Tingkat Perkembangan Mental Anak

Jean Piaget, menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya, belajar sesuai suatu proses

membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis .selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Anak usia TK berada pada tahapan pro-operasional kongkrit : yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya.

## 2. Masa Peka Berhitung Pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar anak. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

## 3. Perkembangan Awal Menentukan Perkembangan Selanjutnya

Hurlock (1993) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Piaget juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya. Pendidikan di TK sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Bloom bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif.

Sejalan dengan beberapa teori yang telah diuraikan sebelumnya, permainan berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu:

a. Penguasaan konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

b. Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambing yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambing dari angka satu itu.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Selain landasan teori yang diuraikan sebelumnya ada pendapat lain tentang “Bagaimana Anak Belajar Berhitung Permulaan”. Anak belajar berhitung bukan dari mengerjakan LK (lembar kerja) tetapi dari berbagai aktivitas permainan. Contoh : (1). Ketika anak menata meja, ia belajar tentang memasang benda yang sesuai, sendok dan garpu, gelas dan tatakannya, dan seterusnya. (2). Saat anak bermain balok anak belajar tentang perbedaan dan seterusnya. Karena itu manfaat hari-hari dengan mengenalkan konsep berhitung melalui bermain.

#### f. Perkembangan Kemampuan Matematika

Belajar matematika terjadi secara alami seperti pada saat anak bermain. Anak usia dini menemukan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Kegiatan belajar matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada saat anak berumur lima tahun mengenal angka 5 dari lilin ulang tahun yang diletakkan diatas kue ulang tahunnya.

Banyak pendapat dari berbagai sumber tentang definisi matematika. Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dalam (Sujiono, 2005:11.2), matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Menurut Sumantri, matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan.

Anak Taman Kanak-kanak juga melakukan kegiatan bermain matematika, permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka. Atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan, dan mengenal konsep angka. Selain itu, permainan matematika juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, serta kemampuan mengukur/memperkirakan, mengetahui serta membedakan konsep ruang.

### **3. Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung**

#### **a. Pengertian Bermain**

Menurut Sudono (1995:1) bermain adalah suatu kegiatan dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif dan sebagainya.

Menurut Mulyadi (2004) terdapat lima pengertian bermain : 1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instrinsik pada anak. 2) Tidak

memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat instrinsik. 3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak. 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak. 5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain dengan kreatifitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005:2) bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dan sesuatu yang lain serta mengartikan dalam banyak alternatif cara. Selain itu bermain memberikan kesempatan kepada individu untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak.

#### b. Manfaat Bermain

Menurut Nakita dalam Tanjung (2005:55) manfaat bermain meliputi 3 hal yaitu :

- a) Fisik Motorik : anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya dengan bergerak, anak akan memiliki otot-otot tubuh secara baik dan lebih sehat secara fisik.
- b) Sosial Emosional : anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Ditahun-tahun pertama kehidupan. Orang tua merupakan teman bermain utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak belajar komunikasi 2 arah.
- c) Kognitif: anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam dan asin. Anak belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

Menurut Monotolu (2005: 1,15) manfaat bermain bagi anak adalah 1) bermain memicu kreatifitas anak. 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak. 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak. 4) bermain bermanfaat untuk melatih empati. 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra. 6) bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain sangat besar bagi anak, dimana anak bermain merupakan suatu pemenuhan kebutuhan anak, selain itu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya serta melalui bermain pula anak dapat membangun sendiri pengetahuannya. Serta bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya dan sekaligus dapat memicu kreatifitas anak, membantu perkembangan kognitif anak dan menentukan jalan

menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir anak.

c. Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak.

Menurut Hartati (2005:91) kegiatan bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut 1) bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan keterpaksaan. 2) bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikan dan menggairahkan. 3) bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan. 4) bermain lebih mengutamakan aktifitas daripada tujuan. Tujuan bermain itu adalah aktifitas sendiri. 5) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun psikis. 6) Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya. 7) bermain itu sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkannya saat itu. 8) makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Berdasarkan beberapa karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain yang dipentingkan bukan jenis kegiatan apa yang

dilakukan, akan tetapi lebih kepada bagaimana sikap individu (anak) sendiri dalam melakukannya.

d. Permainan Bola *Oreo*

1) Pengertian permainan Bola *Oreo*.

Permainan Bola *Oreo* adalah suatu alat permainan untuk peningkatan berhitung anak yang berbentuk bulat yang terdiri dari kaleng bekas roti oreo yang di dalamnya ada kotak-kotak kecil yang bulat di dalamnya dimasukan angka 1-20.

Permainan ini menggunakan bola kecil, kartu angka dan gambar, angka yang dipakai 1-20, kartu gambar yang dipakai adalah gambar alat komunikasi (*Handphone*).

2) Cara Pembuatan Alat Permainan Bola *Oreo*.

- a) Kaleng bekas roti oreo ditutup dengan kertas karton yang berwarna yang sudah dilobangi.
- b) Angka dimasukan kedalam lobang yang ada didalam kaleng roti *oreo*.

3) Pelaksanaan Permainan Bola *Oreo*.

- a) Guru mengkondisikan anak duduk melingkar.
- b) Guru mengucapkan salam dan dijawab oleh anak.
- c) Guru dan anak membaca do'a sebelum belajar.
- d) Guru berbicara tentang tema hari ini.
- e) Guru memperlihatkan dan mengenalkan alat peraga pada anak.

- f) Guru menjelaskan cara permainan Bola *Oreo* kepada anak yaitu anak diminta mengoyang-goyangkan kaleng yang ada bola di atasnya lalu bolanya jatuh ke salah satu lobang, yang mana didalam lobang tersebut sudah ada angka didalamnya.
- g) Guru memberikan kesempatan kepada semua anak untuk bermain.
- h) Guru membimbing anak waktu bermain.
- i) Guru memuji anak yang berhasil dan memberikan motivasi pada anak yang kurang berhasil.
- j) Guru menutup kegiatan dan membaca “Alhamdulillah”.
- k) Guru mengucapkan salam dan anak menjawab.

#### 4) Manfaat Permainan Bola *Oreo*

Adapun manfaat permainan Bola *Oreo* adalah (1).Dapatmeningkatkan kemampuan berhitung anak. (2). Anak dapat menghitung benda sesuai angka. (3). Permainan ini sangat menarik bagi anak.



Gambar.2.1  
Alat Permainan Bola *Oreo*

## **B. Penelitian Yang Relevan.**

1. Yusnida Tahun 2013 judul proposal “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangkir Balai Janggo Solok Selatan”
2. Suriati Tahun 2014 judul proposal “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Rumah Kelinci di TK Restu Bunda Lumindai Kota Sawahlunto”
3. Veni Gusri Anggriani Tahun 2013 judul Proposal “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung di Taman Kanak-kanak Model Sungai Sariak Padang Pariaman”
4. Lindawati Tahun 2013 judul proposal “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Tangga Kelereng di Taman Kanak-kanak An-Nur Lubuk Malako Solok Selatan”

Hubungannya dengan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak (Penelitian Tindakan Kelas).Persamaannya dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang kemampuan berhitung anak.Perbedaannya dengan penelitian ini alat peraga yang digunakan, tempat dan waktu penelitian dan subyek penelitian.

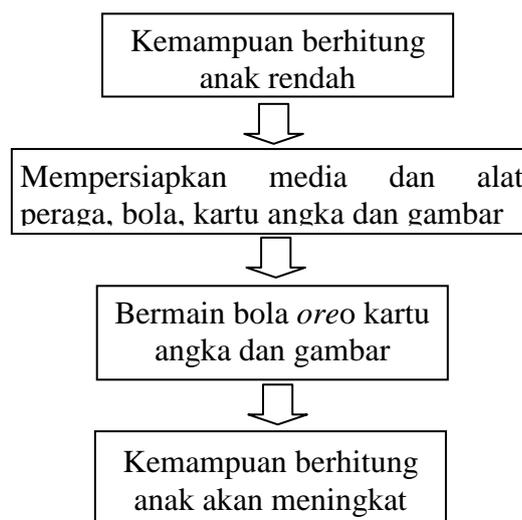
## **C. Kerangka Berpikir**

Mengingat karakteristik anak usia dini adalah belajar dari yang kongkrit ke abstrak, dari sederhana ke yang kompleks, dan dari yang mudah ke yang sulit, maka pelaksanaan pembelajaran berhitung (mengenai konsep

dan lambang bilangan) dapat dilakukan dengan permainan bola oreo yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak.

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dapat melatih kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan berhitung, mengukur isi, mengukur berat dan membandingkan. Indikator yang dipakai dalam kegiatan permainan bola oreo ini adalah membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, dan menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda sampai 20.

Kerangka berfikir pada penelitian yang dilakukan dapat dijabarkan bahwa pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak dengan menggunakan media dan alat peraga yang bervariasi yaitu dengan menggunakan angka dari 1 sampai 20 dalam permainan bola oreo yang akan meningkatkan kemampuan berhitung anak.



Bagan. 2.1  
Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Melalui permainan bola *oreo* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung”.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bola *Oreo* sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung karena media yang digunakan kurang menarik bagi anak
2. Kemampuan berhitung anak meningkat melalui permainan Bola *Oreo* sesuai dengan pembelajaran di PAUD yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar.
3. Penelitian yang peneliti lakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Melalui permainan Bola *Oreo* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, perkembangan kognitif, keberanian dan sosial emosional.
5. Terdapatnya peningkatan yang berarti dalam kemampuan berhitung anak, hal ini terbukti dari hasil siklus I masih belum mencapai KKM. Sedangkan pada siklus II sudah mencapai KKM yang diinginkan.

#### **B. Implikasi**

Menumbuhkan kemampuan anak dalam belajar tidaklah sulit mengenali apa yang disukai anak dan ajak dia melakukan hal tersebut, sehingga kemampuan belajarpun meningkat. Pada umumnya anak usia dini sangat senang bermain dan melakukan kegiatan yang mereka sukai. Dalam

menumbuhkan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung guru harus mempunyai strategi, aktif dan kreatif sehingga kemampuan berhitung anak dapat tumbuh dengan baik.

Guru dapat membimbing mereka untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar, membiarkan mereka untuk mencoba dan melakukan apa yang mereka ingin. Memberikan ransangan dan motivasi kepada anak juga merupakan kiat khusus untuk meningkatkan kemampuan anak.

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini imbasnya terhadap guru adalah memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam memberikan pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan serta memberikan motivasi dan ransangan kearah yang lebih baik, bagi kelompok B di PAUD Mekar Jaya Lubuk Basung dapat meningkatkan pemahaman dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan Bola Oreo sehingga timbulah kemampuan anak dalam pembelajaran mengenal bilangan tersebut.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Agar pembelajaran kondusif dan menarik bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan.
2. Pihak Paud sebaiknya menyediakan media pembelajaran dalam memberikan kegiatan kepada anak.

3. Bagi peneliti lanjutan di harapkan dapat melanjutkan penelitian tentang permainan bola *oreo*.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai narasumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Asrori, Muhammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV Wawancara Prima.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang : UNP
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta : Depdiknas.
- \_\_\_\_\_.2010. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- \_\_\_\_\_.2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Eliyawati.2005. *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Halimah.2011. *Pengenalan Konsep Berhitung Pada AUD Melalui Bermain APE Dari Kain Perca di TK Surya Pariaman*. Skripsi ini tidak di terbitkan. Padang : FIP UNP.
- Hariyadi, Muhammad.2009. *Statistik Pendidikan Jakarta* : Prestasi Pustaka Raya.
- Hergenhann. 2008. *Teori Belajar*. Jakarta : Kencana.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta . PPS UNJ
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rajawali Pers. PT Rajagrafindo Persada.
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas.

- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta : Papas Sinar
- Montolulu. 2005. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Nabuko, Cholid.2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat-alat permainan dan sumber belajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdikbud
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tanjung, Kamtini dan Husni. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas
- Tim Penyusun Jurusan PG PAUD.2014. *Panduan penulisan skripsi*.UNP

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

(Kondisi Awal)

Kelompok : B

Semester / Minggu : II / 1

Tema / Subtema : Negaraku/Bendera Merah Putih

Hari / Tanggal : Senin/ 07 April 2014

Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian perkembangan anak	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyikan lagu-lagu keagamaan (NAM 1.1.3)</li> <li>- Menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi (MKB 1.1.1)</li> </ul>	I. Kegiatan awal ( $\pm$ 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, nyanyi, baca ayat pendek</li> <li>• Tanya jawab tentang warna bendera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru, anak</li> <li>- Gambar bendera</li> </ul>	Observasi  Observasi percakapan	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1-20) (KBLBH.1.1.1)</li> <li>- Meniru lambang bilangan dari 1 sampai 20 (KBLB 1.1.5)</li> </ul>	II. Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan urutan bilangan 1-20 (1-4)</li> <li>• Menulis angka 1-10 (PT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- anak</li> <li>- angka 1-10</li> <li>- majalah</li> <li>- pensil</li> </ul>	Unjuk kerja  Observasi dan unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mau berbagi dengan teman (SEK 2.1.2)</li> </ul>	III. Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Makan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bekal anak</li> <li>- air</li> <li>- Lap</li> <li>- Alat</li> </ul>	observasi	

	bersama-sama • Bermain bebas	bermain		
	IV.Kegiatan Akhir (± 30 menit) • Diskusi kegiatan tadi • Evaluasi • Do'a • Nyanyi, salam	Guru dan anak	Percakapan obeservasi	



Mengetahui

Pengelola

  
 Hj. DESRIWATI HASAN, S.Pd

Lubuk Basung, 07 April 2014

Guru Kelompok B

  
 RAMA PIRDINAN

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

(Siklus I Pertemuan 1)

Kelompok : B

Semester / Minggu : II

Tema / Subtema : Alat-alat Komunikasi/Macam-macam alat Komunikasi

Hari / Tanggal : Senin/ 19 Mei 2014

Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian perkembangan anak	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM.2.1.1)</li> <li>- Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (SEK 7.1.3)</li> </ul>	II. Kegiatan awal (± 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, nyanyi, do'a, ayat pendek</li> <li>• Tanya jawab tentang alat komunikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru, anak</li> <li>- Gambar macam-macam alat komunikasi (handphone, TV, telephon dll)</li> </ul>	Observasi  Observasi percakapan	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membilang /menyebut urutan bilangan dari 1-20 (KBLB.1.1.1)</li> <li>- Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20) (KBLB.1.1.2)</li> </ul>	II. Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek langsung Menyebutkan urutan bilang 1-20</li> <li>• Praktek langsung menghitung gambar handphone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu angka 1-20</li> <li>- Alat permainan bola oreo dan gambar handphone</li> </ul>	Unjuk kerja  Praktek langsung dan observasi	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membersihkan peralatan makan yang digunakan (MK.5.1.3)</li> </ul>	<p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Makan bersama-sama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lap</li> <li>- Air</li> <li>- Bekal anak</li> <li>- Alat bermain</li> </ul>	Observasi	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbicara dengan tidak berteriak (SEK.4.1.2)</li> </ul>	<p>IV. Kegiatan Akhir (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kegiatan tadi</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Do'a</li> <li>• Nyanyi, salam</li> </ul>	Guru dan anak	Percakapan obeservasi	



Mengetahui

Pengelola

*[Signature]*  
Hj. DESRIWATI HASAN, S.Pd

Lubuk Basung, 19 Mei 2014

Guru Peneliti

*[Signature]*  
JETRI



<p>- Berbicara dengan tidak berteriak (SEK.4.1.2)</p>	<p>IV.Kegiatan Akhir (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kegiatan tadi</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Do'a</li> <li>• Nyanyi, salam</li> </ul>	<p>Guru dan anak</p>	<p>Percakapan obeservasi</p>	
---	--	----------------------	----------------------------------	--



Mengetahui

Pengelola

  
Hj. DESRIWATI HASAN, S.Pd

Lubuk Basung, 22 Mei 2014

Guru Peneliti

  
JETRI

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

(Siklus I Pertemuan 3)

Kelompok : B

Semester / Minggu : II

Tema / Subtema : Alat-alat Komunikasi/Macam-macam alat Komunikasi

Hari / Tanggal : Senin/ 26 Mei 2014

Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian perkembangan anak	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM.2.1.1)</li> <li>- Berani bertanya secara sederhana (MKB 3.1.1)</li> </ul>	V. Kegiatan awal ( $\pm$ 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, nyanyi, do'a, ayat pendek</li> <li>• Tanya jawab tentang guna handphone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru, anak</li> <li>- Gambar handphone</li> </ul>	Observasi  Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membilang /menyebut urutan bilangan dari 1-20 (KBLB.1.1.1)</li> <li>- Menghubungkan/me masangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-20 (KLBBH 2.1.1)</li> </ul>	II. Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek langsung Menyebutkan urutan bilang 1-20</li> <li>• Menghubungkan angka dengan gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu angka 1-20</li> <li>- Alat permainan bola oreo dan gambar handphone</li> </ul>	Unjuk kerja  Praktek langsung dan observasi	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membersihkan peralatan makan yang digunakan (MK.5.1.3)</li> </ul>	III. Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Makan bersama-sama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Air</li> <li>- Bekal anak</li> <li>- Alat bermain</li> </ul>	Observasi	

<p>- Berbicara dengan tidak berteriak (SEK.4.1.2)</p>	<p>IV.Kegiatan Akhir (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kegiatan tadi</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Do'a</li> <li>• Nyanyi, salam</li> </ul>	<p>Guru dan anak</p>	<p>Percakapan obeservasi</p>	
---	--	----------------------	----------------------------------	--



Mengetahui

Pengelola

Hj. DESRIWATI HASAN, S.Pd

Lubuk Basung, 26 Mei 2014

Guru Peneliti

JETRI

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

(Siklus II Pertemuan 1)

Kelompok : B

Semester / Minggu : II

Tema / Subtema : Alat-alat Komunikasi/Macam-macam alat Komunikasi

Hari / Tanggal : Senin/ 02 juni 2014

Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian perkembangan anak	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM.2.1.1)</li> <li>- Membuat sajak sederhana (MKB 4.1.4)</li> </ul>	VI. Kegiatan awal (± 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, nyanyi, do'a, ayat pendek</li> <li>• Membuat sajak tentang handphone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru, anak</li> <li>- Gambar handphone</li> </ul>	Observasi  Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membilang /menyebut urutan bilangan dari 1-20 (KBLB.1.1.1)</li> <li>- Menghubungkan/me masangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-20 (KLBBH 2.1.1)</li> </ul>	II. Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek langsung Menyebutkan urutan bilang 1-20</li> <li>• Menghubungkan angka dengan gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu angka 1-20</li> <li>- Alat permainan bola oreo dan gambar handphone</li> </ul>	Unjuk kerja  Praktek langsung dan observasi	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membersihkan peralatan makan yang digunakan (MK.5.1.3)</li> </ul>	III. Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Makan bersama-sama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Air</li> <li>- Bekal anak</li> <li>- Alat bermain</li> </ul>	Observasi	

<p>- Berbicara dengan tidak berteriak (SEK.4.1.2)</p>	<p>IV.Kegiatan Akhir (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kegiatan tadi</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Do'a</li> <li>• Nyanyi, salam</li> </ul>	<p>Guru dan anak</p>	<p>Percakapan obeservasi</p>	
---	--	----------------------	----------------------------------	--



Mengetahui

Pengelola

  
Hj. DESRIWATI HASAN, S.Pd

Lubuk Basung, 02 Juni 2014

Guru Peneliti

  
JETRI

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

(Siklus II Pertemuan 2)

Kelompok : B

Semester / Minggu : II

Tema / Subtema : Alat-alat Komunikasi/Macam-macam alat Komunikasi

Hari / Tanggal : Rabu/ 04 juni 2014

Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian perkembangan anak	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM.2.1.1)</li> <li>- Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda (K 1.1.3)</li> </ul>	VII. Kegiatan awal ( $\pm$ 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, nyanyi, do'a, ayat pendek</li> <li>• Membedakan antara telephon dan handpone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru, anak</li> <li>- Gambar telephon dan handphone</li> </ul>	Observasi  Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membilang /menyebut urutan bilangan dari 1-20 (KBLB.1.1.1)</li> <li>- Menghubungkan/me masangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-20 (KLBBH 2.1.1)</li> </ul>	II. Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek langsung Menyebutkan urutan bilangan 1-20</li> <li>• Menghubungkan angka dengan gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu angka 1-20</li> <li>- Alat permainan bola oreo dan gambar handphone</li> </ul>	Unjuk kerja  Praktek langsung dan observasi	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membersihkan peralatan makan yang digunakan (MK.5.1.3)</li> </ul>	III. Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Makan bersama-sama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Air</li> <li>- Bekal anak</li> <li>- Alat bermain</li> </ul>	Observasi	

<p>- Berbicara dengan tidak berteriak (SEK.4.1.2)</p>	<p>IV.Kegiatan Akhir (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kegiatan tadi</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Do'a</li> <li>• Nyanyi, salam</li> </ul>	<p>Guru dan anak</p>	<p>Percakapan obeservasi</p>	
---	--	----------------------	----------------------------------	--



Mengetahui

Pengelola

*[Signature]*  
Hj. DESRIWATI HASAN, S.Pd

Lubuk Basung, 04 Juni 2014

Guru Peneliti

*[Signature]*  
JETRI

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

(Siklus II Pertemuan 3)

Kelompok : B

Semester / Minggu : II

Tema / Subtema : Alat-alat Komunikasi/Macam-macam alat Komunikasi

Hari / Tanggal : Senin/ 09 juni 2014

Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian perkembangan anak	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM.2.1.1)</li> <li>- Menunjukkan kejanggalan suatu gambar (K 6.1.3)</li> </ul>	VIII. Kegiatan awal ( $\pm$ 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, nyanyi, do'a, ayat pendek</li> <li>• Menunjukkan/ mencari kejanggalan gambar handphone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru, anak</li> <li>- Gambar handphone</li> </ul>	Observasi  Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membilang /menyebut urutan bilangan dari 1-20 (KBLB.1.1.1)</li> <li>- Menghubungkan/me masangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-20 (KLBBH 2.1.1)</li> </ul>	II. Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek langsung Menyebutkan urutan bilang 1-20</li> <li>• Menghubungkan angka dengan gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu angka 1-20</li> <li>- Alat permainan bola oreo dan gambar handphone</li> </ul>	Unjuk kerja  Praktek langsung dan observasi	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membersihkan peralatan makan yang digunakan (MK.5.1.3)</li> </ul>	III. Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Makan bersama-sama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Air</li> <li>- Bekal anak</li> <li>- Alat bermain</li> </ul>	Observasi	

<p>- Berbicara dengan tidak berteriak (SEK.4.1.2)</p>	<p>IV.Kegiatan Akhir (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kegiatan tadi</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Do'a</li> <li>• Nyanyi, salam</li> </ul>	<p>Guru dan anak</p>	<p>Percakapan obeservasi</p>	
---	--	----------------------	----------------------------------	--



Mengetahui

Pengelola

Hj. DESRIWATI HASAN, S.Pd

Lubuk Basung, 09 Juni 2014

Guru Peneliti

JETRI

### LEMBARAN PENGAMATAN KEMAMPUAN ANAK

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bola Oreo di Paud

Mekar Jaya Lubuk Basung pada kondisi awal

No	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1	Rangga	R	R	R
2	Edo	R	R	R
3	Putra	R	T	R
4	Azizah	ST	ST	T
5	Laras	T	ST	T
6	Haikal	R	R	R
7	Ahmad	R	R	R
8	Ica	T	T	R
9	Zahra	R	R	R
10	Ibnu	T	T	R
11	Serena	R	R	R
12	Ghammi	R	R	R

Kolabolator



Rama Pirdinan

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20
2. Membilang benda sesuai lambang bilangan sampai 20
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Kriteria Penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja sendiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Masih terdapat sedikit kesalahan

3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

### LEMBARAN PENGAMATAN KEMAMPUAN ANAK

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bola Oreo di Paud

Mekar Jaya Lubuk Basung pada siklus I pertemuan 1

No	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1	Rangga	R	R	R
2	Edo	R	T	R
3	Putra	R	T	T
4	Azizah	ST	ST	ST
5	Laras	ST	ST	ST
6	Haikal	R	R	R
7	Ahmad	T	T	R
8	Ica	ST	T	T
9	Zahra	T	ST	T
10	Ibnu	R	R	R
11	Serena	R	R	R
12	Ghammi	R	R	R

Kolabolator



Rama Pirdinan

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20
2. Membilang benda sesuai lambang bilangan sampai 20
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Kriteria Penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja sendiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Masih terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)

- Bekerja masih perlu bimbingan
- Masih terdapat banyak kesalahan

### LEMBARAN PENGAMATAN KEMAMPUAN ANAK

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bola Oreo di Paud  
Mekar Jaya Lubuk Basung pada siklus I pertemuan 2

No	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1	Rangga	R	R	R
2	Edo	R	T	T
3	Putra	T	T	ST
4	Azizah	ST	ST	ST
5	Laras	ST	ST	ST
6	Haikal	R	R	R
7	Ahmad	T	T	T
8	Ica	T	T	T
9	Zahra	ST	ST	T
10	Ibnu	ST	ST	ST
11	Serena	R	T	R
12	Ghammi	R	R	R

Kolabolator



Rama Pirdinan

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20
2. Membilang benda sesuai lambang bilangan sampai 20
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Kriteria Penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja sendiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Masih terdapat sedikit kesalahan

3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

### LEMBARAN PENGAMATAN KEMAMPUAN ANAK

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bola Oreo di Paud  
Mekar Jaya Lubuk Basung pada siklus I pertemuan 3

No	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1	Rangga	R	R	R
2	Edo	T	T	R
3	Putra	ST	T	R
4	Azizah	ST	ST	ST
5	Laras	ST	T	ST
6	Haikal	R	T	ST
7	Ahmad	ST	ST	ST
8	Ica	T	ST	ST
9	Zahra	T	ST	T
10	Ibnu	ST	ST	T
11	Serena	T	T	T
12	Ghammi	R	R	R

Kolabolator



Rama Pirdinan

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20
2. Membilang benda sesuai lambang bilangan sampai 20
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Kriteria Penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja sendiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Masih terdapat sedikit kesalahan

3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

### LEMBARAN PENGAMATAN KEMAMPUAN ANAK

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bola Oreo di Paud

Mekar Jaya Lubuk Basung pada siklus II pertemuan 1

No	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1	Rangga	R	R	R
2	Edo	R	T	ST
3	Putra	ST	ST	ST
4	Azizah	ST	ST	ST
5	Laras	ST	ST	ST
6	Haikal	ST	ST	ST
7	Ahmad	ST	ST	T
8	Ica	T	ST	ST
9	Zahra	T	T	T
10	Ibnu	ST	ST	ST
11	Serena	R	T	T
12	Ghammi	R	T	T

Kolabolator



Rama Pirdinan

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20
2. Membilang benda sesuai lambang bilangan sampai 20
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Kriteria Penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja sendiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Masih terdapat sedikit kesalahan

3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

### LEMBARAN PENGAMATAN KEMAMPUAN ANAK

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bola Oreo di Paud  
Mekar Jaya Lubuk Basung pada siklus II pertemuan 2

No	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1	Rangga	R	R	R
2	Edo	ST	ST	ST
3	Putra	ST	ST	ST
4	Azizah	ST	ST	ST
5	Laras	ST	ST	ST
6	Haikal	ST	ST	T
7	Ahmad	T	ST	ST
8	Ica	T	ST	ST
9	Zahra	ST	ST	ST
10	Ibnu	ST	ST	ST
11	Serena	ST	T	T
12	Ghammi	R	T	R

Kolabolator



Rama Pirdinan

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20
2. Membilang benda sesuai lambang bilangan sampai 20
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Kriteria Penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja sendiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Masih terdapat sedikit kesalahan

3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

### LEMBARAN PENGAMATAN KEMAMPUAN ANAK

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bola Oreo di Paud

Mekar Jaya Lubuk Basung pada siklus II pertemuan 3

No	Nama Anak	Aspek		
		1	2	3
1	Rangga	T	ST	T
2	Edo	ST	ST	ST
3	Putra	ST	ST	ST
4	Azizah	ST	ST	ST
5	Laras	ST	ST	ST
6	Haikal	ST	ST	ST
7	Ahmad	ST	T	ST
8	Ica	ST	ST	T
9	Zahra	ST	ST	ST
10	Ibnu	ST	ST	ST
11	Serena	ST	ST	ST
12	Ghammi	T	ST	ST

Kolaborator



Rama Pirdinan

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20
2. Membilang benda sesuai lambang bilangan sampai 20
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Kriteria Penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja sendiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Masih terdapat sedikit kesalahan

3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan