PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TUTUP BOTOL BERWARNA DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM DARUL FALAH PADANG PANJANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

RIZA KHORINA
NIM : 08409/2008

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

2012

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tutup Botol Berwarna Di Taman Kanak-Kanak Islam Darul Falah Padangpanjang

Nama	:	RIZA KHORINA
Nim	:	08409/2008
Program Studi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I,	**Pembimbing II,**
Drs. Amril Amir, M.Pd	**Dra. Rivda Yetti**
NIP. 19620607 198703 1 004	NIP. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

ABSTRAK

Riza Khorina. 2012 : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tutup Botol Berwarna di Kelompok B pada TKI Darul Falah Padang panjang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B1 di TKI Darul Falah Padang panjang, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan berhitung anak masih kurang maksimal, dimana anak ditemukan masih kurang menguasai konsep angka 1 sampai 10, anak masih mengalami kesulitan dalam berhitung baik dalam penambahan maupun pengurangan dan model pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan dan membosankan sehingga anak kurang aktif dalam kegiatan berhitung. Hal ini disebabkan kurangnya alat peraga yang digunakan guru sebagai media pada kegiatan berhitung anak sehingga kegiatan berhitung sangat membosankan bagi anak.

Berdasarkan komponen diatas berhitung perlu diberikan kepada anak. Penelitian ini bertujuan agar anak mampu dalam penguasaan konsep angka 1 sampai 10, mampu dalam penjumlahan dan pengurangan serta mengenal perbedaan warna. Metodologi penelitian yang peneliti lakukan adalah metode Tanya jawab dan praktek langsung.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B1 di TKI Darul Falah Padang panjang tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 17 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Data tentang kemampuan berhitung anak dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan persentase. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, hasil penelitian di siklus I peningkatan berhitung anak masih rendah sehingga dilanjutkan ke siklus II, pada siklus II terjadilah peningkatan mencapai 75 % sehingga tujuan dari kegiatan berhitung mencapai Kriteria Ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tutup botol berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya di TKI Darul Falah Padang panjang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulisan skripsi ini selesai. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir dalam mengikuti pendidikan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi yang berbentuk penelitian tindakan kelas ini mencermati dan menganalisis peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tutup botol berwarna di Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah Padangpanjang.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari pihak, baik moral maupun material. Untuk itu, diucapkan terimakasih yang tulus kepada Bapak Drs. Amril Amir, M.Pd dan Ibu Rivda Yetti sebagai pembimbing yang banyak memberikan arahan, motivasi, dan kemudahan; Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd sebagai Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Prof. Dr. H. Firman, M.S.,Kons. sebagai Dekan FIP UNP yang telah memberikan berbagai fasilitas; Ibu Defri Yenti, A.Ma sebagai kepala Taman Kanak-kanak Islam Darul Falah Padangpanjang yang telah member izin untuk melakukan PTK di sekolah yang di pimpinnya; Ibu Yessi Gustin A.Ma sebagai kolabolator penelitian ini. Semoga segala budi bapak, ibu dan teman-teman menjadi amal di sisi Allah SWT.

Akhirnya dipersembahkan penelitian ini kepada tim penguji serta pembaca yang budiman agar dapat memberikan saran-saran demi kesempurnaan penelitian ini. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan I

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

A. Pendahuluan…… 1

B. Perumusan Masalah…….. 4

C. Tujuan Penelitian…….. 4

D. Manfaat Penelitian……. 5

E. Kajian Pustaka..... 6

a. Pentingnya Pengembangan Kognitif……. 6

b. Pengertian Kognitif…… 7

c. Tujuan Pengembangan Kognitif……. 8

F. Prosedur Penelitian……. 8

G. Hasil Penelitian……. 10

H. Kesimpulan dan Saran……. 16

a. Simpulan……... 17

b. Saran…… 17

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	44
Tabel 2	Sikap Anak dalam Kegiatan Berhitung pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan)	47
Tabel 3	Hasil Wawancara Anak Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	48
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus I Pertemuan (Setelah Tindakan)	52
Tabel 5	Sikap Anak dalam Kegiatan Berhitung pada Kondisi Awal (setelah Tindakan)	54
Tabel 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)	56
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)	58
Tabel 8	Sikap Anak dalam Kegiatan Berhitung pada Siklus I Pertemuan III (setelah Tindakan)	60
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus I Pertemuan IV (Setelah Tindakan)	62
Tabel 10	Sikap Anak dalam Kegiatan Berhitung pada Siklus I Pertemuan IV (setelah Tindakan)	63
Tabel 11	Hasil Wawancara pada Siklus I (Setelah Tindakan)	64
Tabel 12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	68
Tabel 13	Hasil Wawancara pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	70

Tabel 14 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) 73

Tabel 15 Hasil Wawancara pada Siklus II Pertemuan II (SetelahTindakan).....75

Tabel 16 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Kondisi Sebelum Penelitian dilakukan, Siklus I dan Siklus II (anak kategori mampu).....78

Tabel 17 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Kondisi Sebelum Penelitian dilakukan, Siklus I dan Siklus II (anak kategori berkembang).....79

Tabel 18 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Kondisi Sebelum Penelitian dilakukan, Siklus I dan Siklus II (anak kategori bimbingan).....81

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 46

Grafik 2 Sikap Anak dalam Kegiatan Berhitung pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan) 48

Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....53

Grafik 4 Sikap Anak dalam Kegiatan Berhitung pada Kondisi Awal (setelah Tindakan) 55

Grafik 5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....56

Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) 59

Grafik 7 Sikap Anak dalam Kegiatan Berhitung pada pada Siklus I Pertemuan III (setelah Tindakan).....61

Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus I Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....63

Grafik 9 Sikap Anak dalam Kegiatan Berhitung pada pada Siklus I Pertemuan IV (setelah Tindakan).....64

Grafik 11 Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus II Pertemuan I 69

Grafik 12 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) 74

Grafik 13 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Kondisi

Sebelum Penelitian dilakukan, Siklus I dan Siklus II (anak kategori mampu) 79

Grafik 14 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Kondisi Sebelum Penelitian dilakukan, Siklus I dan Siklus II (anak kategori berkembang).....80

Grafik 15 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tutup Botol Berwarna pada Kondisi Sebelum Penelitian dilakukan, Siklus I dan Siklus II (anak kategori bimbingan) 82

BAB I

PENDAHULUAN

A . Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi Anak Usia Dini adalah suatu hal yang sangat penting. Pendidikan dimulai dari usia dini yang diiringi dengan bermain. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak- Kanak (TK) mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Pendidikan di TK pada hakikatnya memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

TK adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak berumur 4 sampai 5 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral, agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya. Program pendidikan harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk memiliki daya saing yang tinggi.Daya saing yang tinggi terwujud jika peserta didik memiliki kreativitas, kemandirian, kemampuan dasar dan mudah menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat.

Sebagaimana yang telah ditetapkan pada Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Bab VI Pasal 28 di jelaskan bahwa Sistem Pendidikan Nasional bahwa

Pedidikan TK bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembanganpeserta didik yang meliputi moral. Karena pendidikan merupakan suatu unsur yang ada pada diri manusia, mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan yang di dapatkan dari orang tua, masyarakat maupun lingkungannya.

Salah satu kemampuan yang khas dikembangkan di TK adalah kemampuan dasar tentang kognitif. Secara umum permainan berhitung permulaan di TK, untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Melalui kemampuan tersebut diprioritaskan potensi membilang, mampu menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10, mampu mengenal lambang bilangan 1 sampai 10, mengenal penjumlahan dan pengurangan dengan benda-benda yang berkisar antara 1 sampai 10, mampu menggolongkan atau mengelompokkan benda dan sebaginya. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Kreatifitas guru dalam membuat alat permainan yang akan digunakan dan media pembelajaran yang akan dipakai juga sangat penting dalam menentukan kesuksesan guru dalam proses pembelajaran karena pada usia inilah anak berpikir konkrit, maka dari itu guru harus menyediakan media pembelajaran yang dapat

dengan cepat merangsang anak untuk aktif dan guru harus kreatif dalam membuat sendiri sarana yang diperlukan dalam tumbuh kembangnya anak didik.

Umumnya di TK belajar berhitung dianggap sulit oleh sebagian anak, bahkan di anggap membosankan bagi anak, hal ini tidak akan terjadi apabila kegiatan ini disajikan dengan metoda yang tepat dan media yang menarik serta relevan, berhitung yang abstrak membuat anak sering kesulitan pada pelajaran ini seperti pada hitung penjumlahan maupun pengurangan. Atas dasar itu dan menurut pengamatan guru selama ini, maka ditemui permasalahan yang belum terpecahkan dalam proses pembelajaran seperti : a) Anak masih sulit dalam membedakan penjumlahan maupun pengurangan b) Masih banyak anak yang belum hafal urutan bilangan 1 sampai 20 c) Strategi guru tidak sesuai dengan kemampuan anak dalam berhitung d) Guru kurang kreatif dalam menciptakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi penulis di TKI Darul Falah Padang Panjang maka penulis dapat menuliskan kesulitan atau permasalahan yang ditemukan pada observasi tersebut. Permasalahan itu dapat dirincikan sebagai berikut : 1) Anak menganggap belajar berhitung adalah pelajaran yang membosankan sehingga tujuan yang diharapkan guru tidak tercapai 2) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menyenangkan bagi anak yang mengakibatkan kejenuhan bagi anak 3) Kurangnya alat pendukung dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung yang dianggap sulit dan membosankan bagi

anak, penulis melihat bahwa permasalahan perlu di atasi dan dipecahkan, agar proses belajar mengajar dapat tercapai sebagaimana diharapkan sesuai kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator yang ada di KBK. Agar permasalahan ini cepat teratasi maka diperlukan upaya yang efektif dan efisien maupun relevan dengan masalah yang dipecahkan salah satunya adalah dengan menggunakan permainan tutup botol berwarna. Melalui permainan ini banyak potensi anak berkembang terutama yang berhubungan dengan perkembangan kognitif pada kegiatan berhitung.

Kegiatan bermain dengan tutup botol ini memperkenalkan pada anak membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20,membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu. misalnya: menurut warna, bentuk , ukuran, jenis, menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda,hewan,tanaman, yang mempunyai warna,bentuk,ukuran atau menurut ciri- ciri tertentu. Permainan ini sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan anak dimana anak dilatih untuk mengembangkan daya pikir dan daya ingatnya. Permainan tutup botol berwarna ini dapat merangsang kecerdasan kognitif dan berhitung anak dimana anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi melalui kreativitas yang inovatif dalam dunia pendidikan maka semua unsur akan bekerja sesuai hakekatnya.

B . Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1) Anak menganggap belajar berhitung adalah pelajaran yang membosankan sehingga tujuan yang diharapkan guru tidak tercapai
2) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menyenangkan bagi anak yang mengakibatkan kejenuhan bagi anak
3) Kurangnya alat pendukung dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat di identifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan tutup botol berwarna di TKI Darul Falah Padang Panjang sebagai berikut :

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu anak menganggap belajar berhitung adalah pelajaran yang membosankan sehingga tujuan yang diharapkan guru tidak tercapai, model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menyenangkan bagi anak yang mengakibatkan kejenuhan bagi anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “bagaimana peningkatan kemampuan

berhitung anak usia dini melalui permainan tutup botol berwarna di TKI Darul Falah Padangpanjang?".

E. Tujuan Penelitian

Sesuai masalah yang diteliti maka peneliti mengemungkakan tujuan penelitian yaitu :

1. Meningkatkan kemampuan berhitung anak usiadini.
2. Meningkatkan strategi guru dalam mencapai kemampuan berhitung anak usia dini.
3. Meningkatkan dan menambah keterampilan guru dalam menciptakan suatu alat permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan kognitif pada kegiatan berhitung anak.
4. Menarik minat anak dalam kegiatan permainan berhitung sehingga anak tidak jenuh dan bosan dalam menerima pembelajaran dari guru.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti:

1. Bagi Anak, meningkatkan kemampuan berhitung anak dan pemahaman anak terhadap konsep berhitung.
2. Bagi guru, sebagai masukkan bagi guru untuk meningkatkan professional guru dalam penggunaan alat peraga dan membantu kesulitan yang sering di hadapi oleh guru dalam pengembangan kemampuan berhitung.

3. Bagi Sekolah, meningkatkan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini dengan keberagaman permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan tutup botol berwarna serta dapat dijadikan contoh bagi TK yang lain.
4. Bagi peneliti, menambah wawasan dalam permainan ini untuk meningkatkan kognitif anak khususnya kemampuan berhitung di TK Darul Falah Padang Panjang sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan tugas akhir S1.
5. Bagi masyarakat, diharapkan untuk dapat membantu dalam pengembangan kemampuan berhitung di lingkungan anak dan memilih jenis permainan yang dapat menunjang kemampuan berhitung anak.

G. Definisi Operasional

a. Berhitung

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang akan dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari,misalnya konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung.

Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa berhitung dapat meningkatkan kognitif pada anak usia dini melalui pendidikan di TK, agar anak dapat mengenal dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang-jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

b. Permainan tutup botol berwarna

Permainan tutup botol berwarna merupakan permainan yang mencocokkan angka dengan tutup botol yang direkatkan pada tangkai kemudian diberi warna yang berbeda-beda dan jumlah yang berbeda-beda pula, yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak memiliki kesiapan mental, sosial emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan menyenangkan bagi anak.

H. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas maka dapat dilihat bahwa “masih banyak anak yang kurang berminat belajar kegiatan berhitung dan guru kurang kreatif dan kurang aktif dalam menciptakan alat permainan yang menunjang minat anak” untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah permainan tutup botol berwarna di TKI Darul Falah Padang Panjang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan masa potensial dan peka untuk mempelajari sesuatu dimana anak harus mendapat rangsangan yang positif yang merupakan tahun emas atau *golden age* yang merupakan masa peka bagi anak untuk diberikan pendidikan baik pendidikan formal maupun informal. Pada masa ini tempaan akan menjadi bekas yang kuat dan tahan lama, jika dari dini ada kesalahan menempa akan memiliki efek negatif yang akan sulit di perbaiki. Menurut Friederich Wilhelm Froebel bahwa anak-anak ibarat bunga yang tumbuh ditaman dimana anak harus diberi ruangan seluas-luasnya seperti halnya taman bermain untuk tempat bermain anak, mengikuti sifat alamiah anak. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan pendidikan anak usia dini adalah :

> " Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut"

Berdasarkan teori diatas anak usia dini membutuhkan ruangan seluas-luasnya untuk tempat bermain, karena lewat bermain, anak

bisa mengalami proses belajar yang wajar, membangun kehidupan sosial dan membentuk kepribadian dirinya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Paul E. Torrance, pada usia 3 tahun kreativitas anak mulai meningkat dan akan mencapai puncaknya sampai usia 4-5 tahun, sedangkan Hartati (dalam Aisyah, 2007: 1.4) menyatakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- Merupakan pribadi yang unik
- Menunjukkan sikap egosentris
- Suka berfantasi dan berimajinasi
- Masa yang potensial untuk belajar
- Memiliki daya konsentrasi yang pendek
- Sebagai makhluk hidup yang bersosial

Maka pendidik harus bisa memberikan stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terabaikan begitu saja tetapi harus diisi dengan berbagai hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembangnya anak.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Suyanto (2005: 5) menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah unutk mengembangkan seluruh potensi anak, agar kelak menjadi manusia utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Pendidikan anak usia dini berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak yang

bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan otak. Berdasarkan teori diatas interaksi anak dengan benda sangat berpengaruh untuk belajar agar anak mampu mengembangkan kepribadiannya, watak dan akhlak dimana usia dini adalah tempat menanamkan nilai-nilai nasionalisme, agama, moral dan etika maupun sosial yang sangat berguna untuk kehidupannya nanti.

2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah proses terjadinya secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir (Gagne, 1976: 71). Tingkah laku kognitif melibatkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis dan kecepatan dalam menemukan solusi-solusi baru dalam proses yang rutin. Beberapa para ahli mendefinisikan pengertian kognitif, sebagai berikut :

1. Menurut Terman, kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak.
2. Menurut Colvin, kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
3. Menurut Henman, kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
4. Menurut Hunt, kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Melalui pengembangan kognitif anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan

yang di dapatnya tersebut anak akan dapat hidup di dunia ini untuk kepentingan dirinya.

2. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap-tahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.Anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan lingkungan sekitarnya, melalui interaksi dengan lingkungan maka terbentuklah struktur kognitif atau skemata (dalam bentuk tunggal yang disebut skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis. Kemampuan kognitif anak umur 4-5 tahun dapatdilihat dari:

- Anak mulai bisa memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif, misalnya : menyusun puzzle bedasarkan coba-coba.
- Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang di pikirkannya.
- Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- Semua kejadian yang terjadi di sekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris).

Teori piaget digunakan untuk tujuan pendidikan dimana perkembangan kognitif tidak hanya berisi kumpulan-kumpulan informasi yang terpisah-pisah tetapi lebih pada pembentukkan kerangka kerja untuk mengerti lingkungan sekitar mereka, ciri-ciri kemampuan kognitif antara lain:

1. Mudah menangkap pelajaran
2. Ingatan baik
3. Pembendaharaan kata luas
4. Penalaran tajam
5. Senang
6. Ungkapan diri lancar dan jelas dll

Dengan mengetahui perkembangan kognitif anak didik akan sangat membantu guru dalam membimbing mereka dalam mencapai pengembangan kognitif secara optimal. Menurut Anita E. Woolfoek (1995: 23) kognitif memiliki 3 pengertian

Diantaranya:

1. Kemampuan untuk belajar
2. Keseluruhan pengetahuan yang di peroleh
3. Kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru

3. Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya dimana anak apabilaperkembangan awal anak telah terhambat maka perkembangan untuk selanjutnya akan memperoleh hambatan. Teori perkembangan kognitif menerangkan bagaimana anak menginterprestasi objek-objek dan kejadian di sekitarnya atau di sekelilingnya, anak memegang peranan penting dalam membangun pengetahuan realitas.

Tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan, diantaranya :

1. Pengembangan kemampuan auditory, kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak.
2. Pengembangan visual, kemampuan berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.
3. Pengembangan Taktil, kemampuan yang berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba).
4. Pengembangan Kinestetik, kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.
5. Pengembangan Aritmetika, kemampuan berhitung atau konsep berhitung diantanya menyebutkan urutan angka, menghitung benda dan mengenali atau membilang angka dll.
6. Pengembangan Geometri, kemampuan ini berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran.
7. Pengembangan Sains Permulaan, kemampuan melakukan berbagai percobaan sebagai suatu pendekatan secara logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

Ketujuh pengembangan ini sangat penting untukmengoptimalkan potensi anak khususnya pada pengembangan kognitif.Menurut Beaty (dalam Aisyah,2007: 5.34) menyatakan munculnya pengembangan

konsep secara sistematis pada pengembangan kognitif pada Anak Usia Dini sebagai berikut :

- Bentuk
  Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya.
- Warna
  Konsep warna paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu persatu kepada anak dan menggunakan warna dalam permainan sehingga kegiatan menjadi menarik.
- Ukuran
  Ukuran merupakan salah satu yang sering di perhatikan anak secara khusus, seperti besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis dll, sehingga dia harus belajar konsep besar terlebih dahulu kemudian baru konsep kecil sehingga dia bisa membandingkan antara keduanya.
- Pengelompokan
  Anak usia dini sudah bisa mengelompokkan benda dapat dilihat ketika mereka memisahkan mainan kedalam kelompoknya.
- Pengurutan
  Kemampuan meletakkan benda dalam urutan aturan tertentu.

Dari uraian teori di atas pengembangan konsep pada pengembangan kognitif anak Anak Usia Dini melalui berhitung merupakan hal yang terbaik memulai program kognitif yaitu mengelompokkan benda menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dll, memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, menyebutka hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 dalam berhitung. Anak mampu mengorganisasikan penertian tentang dunia sekelilingnya. Tujuan pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini, menurut piaget,

pentingnya seorang guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, yaitu :

- Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang mereka lihat maupun dengar.
- Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa atau kejadian.
- Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran dalam menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain.
- Agar anak mampu melakukan penalaranbaik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- Agar mampu memecahkan masalah hidup yang sedang di hadapinya.

Melalui pengembangan kognitif inilah fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi

3. Perkembangan Berhitung Anak

a. Pengertian Berhitung

Berhitung adalah hubungan antara dua bilangan atau lebih, dimana berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungan dengan

bilngan lain. Depdiknas (2000: 5) teori yang mendasari perlunya berhitung di TK adalah :

a. Tingkat perkembangan mental anak.
b. Masa peka berhitung anak.
c. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya.
d. Prinsip-prinsip permainan berhitung.

Menurut Walle (2008: 118) berhitung adalah kunci dari konsep ide dimana semua konsep bilangan lainnya dikembangkan. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika dengan tujuan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.

b. Tujuan Berhitung

Secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Secara khusus berhitung di TK menurut Depdiknas (2000: 2.3) bertujuan agar anak:

- Bisa berpikit logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.

- Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

c. Tahapan Berhitung

Pendapat Sutawidjaja (1992: 4), Langkah-langkah tahapan berhitung/matematika pada Anak Usia Dini adalah :

- Mengkaji konsep yang akan diajarkan
- Mengidentifikasi sasaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa
- Mengidentifikasi keterampilan prasarat yang akan ditinjau kembali sebelum mengenal konsep baru
- Memilih metoda dan media yang akan digunakan untuk menerangkan konsep
- Memikirkan macam kegiatan latihan yang akan digunakan untuk meningkatkan penguasaan
- Mencari cara menilai keefektifan pengajaran

Depdiknas (2000: 7.8) mengemungkakan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan berhitung penguasaan berhitung :

1. Penguasaan konsep
   Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, menghitung bilangan.
2. Masa Transisi
   Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.
3. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep angka, merah melambangkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang.Penguasaan ini sangat membantu anak dalam memahami matematika, karena setiap anak memiliki perkembangan pemahaman matematika yang berbeda-beda.

d. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung

Permainan berhitung pada dasarnya memiliki prinsip-prinsip untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di TK.

Prinsip-prinsip permainan berhitung menurut Depdiknas (2000: 8) adalah sebagai berikut :

1. Permainan behitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar dan dari sederhana ke lebih kompleks.
3. Permainan berhitung akan berhasiljika anak-anak diberikan kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus di mulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Melalui pengembangan kognitif anak usia 4 sampai 5 tahun sudah dapat diajarkan tentang konsep berhitung, konsep yang diajarkan pada anak usia dini adalah konsep dasar angka, pada prinsipnya dalam diajarkan pada anak usia dini adalah konsep angka tersebut haruslah berurutan, dimulai dari satu, selalu mengulang jumlah kalimat terakhir dan anak 5 tahun sudah mulai dapat menghubungkan dengan berbagai objek yang ada disekitarnya.

e. Pengenalan Dini Kemampuan berhitung

Kemampuan berhitung sangat bagus dikenalkan sejak dini untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung.Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak.

Menurut Hurlock (1993: 228) menyatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Depdiknas (2000: 223) mengemungkakan kemampuan berhitung Anak Usia Dini adalah :

> “Pengenalan dini pada berhitung perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung, kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari sendiri ataupun rangsangan dari luar”.

Ciri-ciri yang memadai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung Depdiknas (2000: 11) antara lain :

a. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikkan pada aktivitas berhitung
b. Anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman
c. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan
d. Anak mulai membandingkan benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya
e. Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi benda di sekitarnya tanpa di sengaja

Berdasarkan teori di atas dapat di simpulkan hal-hal yang perlu di perhatikan adalah:

1. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
2. Apabila anak menunjukkan tingkah laku, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain ini menunjukkan bahwa telah menjadi masalah kesulitan belajar pada anak.

4. Hakekat Bermain

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain dimana bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak, melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain anak mengalami

kesenangan yang akan memberikan kepuasan, bermain anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitarnya melalui bermain dapat mengembangkan kesadaran anak akan kemampuan tubuhnya ketika ia menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari.

Defenisi Gross dan Montessori (dalam Montolalu, 2005: 1.6) berpendapat bahwa bermain dapat mengembangkan fungsi yang tersembunyi. Sedangkan menurut Susan Isaacs (1933) (dalam Montolalu, 2005: 1.7) bermain dapat mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.Menurut Vygosky (1976: 2,7) bermain merupakan kesempatan untuk anak bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian atau percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan.

Beberapa para ahli berpendapat bahwa bermain memiliki nilai-nilai yang sangat penting bagi anak, di antaranya :

a. Vigotsky (1976) bermain memiliki peranan langsung dalam perkembangan kecerdasan (kognitif) anak.
b. Bermain memberi anak-anak kesempatan untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi (Athey, 1984 dan Hendrick, 1986).
c. Elkind (1981) bermain sebagai suatu pelepasan atau pembebasan dari tekanan-tekanan yang dihadapi anak-anak.

d. Barnett dan Storm (1981) menemukan adanya bukti psikologis keterkaitan bermain dengan penurunan atau pengurangan kecemasan dan kegelisahan anak-anak.

e. Yawkey (1987), dan Saracho (1988) bermain dapat memberi dukungan pada dugaan bahwa bermain dan kreativitas ada keterkaitan karena keduanya menggunaka simbol.

Bermain dapat memberikan ganjaran yang bersifat intrinsik artinya, bahwa kegiatan bermain secara tidak disadari merupakan penguatan yang bersifat positif.

Mulyadi (2004: 57) mengartikan bermain adalah:

> " Sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan yang sistematik dengan hal-hal diluar bermain dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak melalkukan adaptasi dengan lingkungannya itu".

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermainmerupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang di perkaya cara berpikir anak-anak, dengan ini para guru TK harus dapat memanfaatkan pembelajaran alamiah dengan cara menyediakan berbagai kesempatan bagi anak-anak untuk belajar belajar melalui bermain.

5. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak, melalui alat permainan anak akan mendapat pengetahuan yang akan ia ingat sampai dewasa. Berbagai macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam, ada yang bersifat mengelompokkan, memadukan, mencari perbedaannya dll.Menurut Brata Lorton (dalam sudono, 1995: 23) mengemungkakan alat permainan dengan berbagai alat permainan yang mudah ditemukan dilingkungan dan alat permainan bersumber pada pemahaman bahwa anak belajar melalui bermain.

Melalui alat permainan dapat membantu perkembangan kognitif anak lewat bermain dapat memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang dapat memperkaya cara berpukir anak.

Menurut Mudjito (2006: 3) kriteria-kriteria alat permainan yang di pilih dalam proses belajar mengajar di TK adalah sebagai berikut :

a. Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya.
b. Alat permainan dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.
c. Dapat mendorong kreativitas anak serta memberikan kesempatan kepada anak bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri).
d. Alat permainan harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan.
e. Alat permainan tidak membahayakan anak.
f. Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
g. Alat permainan hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk atau warna serta rapi dalam pembuatannya.

h. Alat bermain harus dapat digunakan baik oleh guru maupun anak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang diinginkan apabila media atau alat pembelajaran berhitung memenuhi syarat sesuai dengan tahap perkembangan anak itu sendiri.

6. Permainan Tutup Botol Berwarna

a. Pengertian Permainan Tutup Botol Berwarna

Permainan tutup botol berwarna adalah permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak khususnya dibidang berhitung, anak dapat memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna maupun jumlahnya dll.

Permainan Tutup botol berwarna ini anak tidak langsung dituntut untuk kreatif, cepat dan tanggap tetapi melatih anak untuk berkopetensi dengan teman-temannya. Alat permainan ini berfungsi untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya, anak didik secara optimal menggunakan seluruh panca indranya secara aktif maka permainan harus di rancang semenarik mungkin dan menyenangkan yang akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka.

Tanaka (dalam Sudono, 2000: 28) menyatakan guru sebagai pendidik perlu mempersipkan alat permainan yang bervariasi yang memiliki tingkat dan juga sesuai dengan kemampuan anak.

Pada permainan ini guru dapat merangsang rasa senang anak dalam berhitung melalui permainan ini dengan disain warna pada tutup botol tersebut.Permainan tutup botol ini merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai syarat-syarat.

Syarat-syarat alat permainan yang diutarakan oleh Mayke (1995: 62) yaitu:

a. Dapat digunakan dengan berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat.
b. Ditujukan terutama untuk anak usia dini dan berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan dan motorik anak.
c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun dari penggunaan dari alat.
d. Membuat anak terlibat secara aktif
e. Sifatnya konstruksi

Kognitif adalah aktivitas dari tingkah laku mental untuk memperoleh pengetahuan dan memprosesnya, termasuk diantaranya belajar membentuk, persepsi, mengingat, dan berfikir. Burns (dalam Sudono, 1995: 22) menyatakan semua kelompok matematika sudah dapat dikenal anak mulai usia 4 tahun. Alat permainan tutup botol berwarna ini

akan melatih kecerdasan dalam berhitung sehingga anak telatendan secara tidak langsung anak dilatih untuk mengenal kemampuan berhitungnya.

b. Alat Permainan Tutup Botol Berwarna

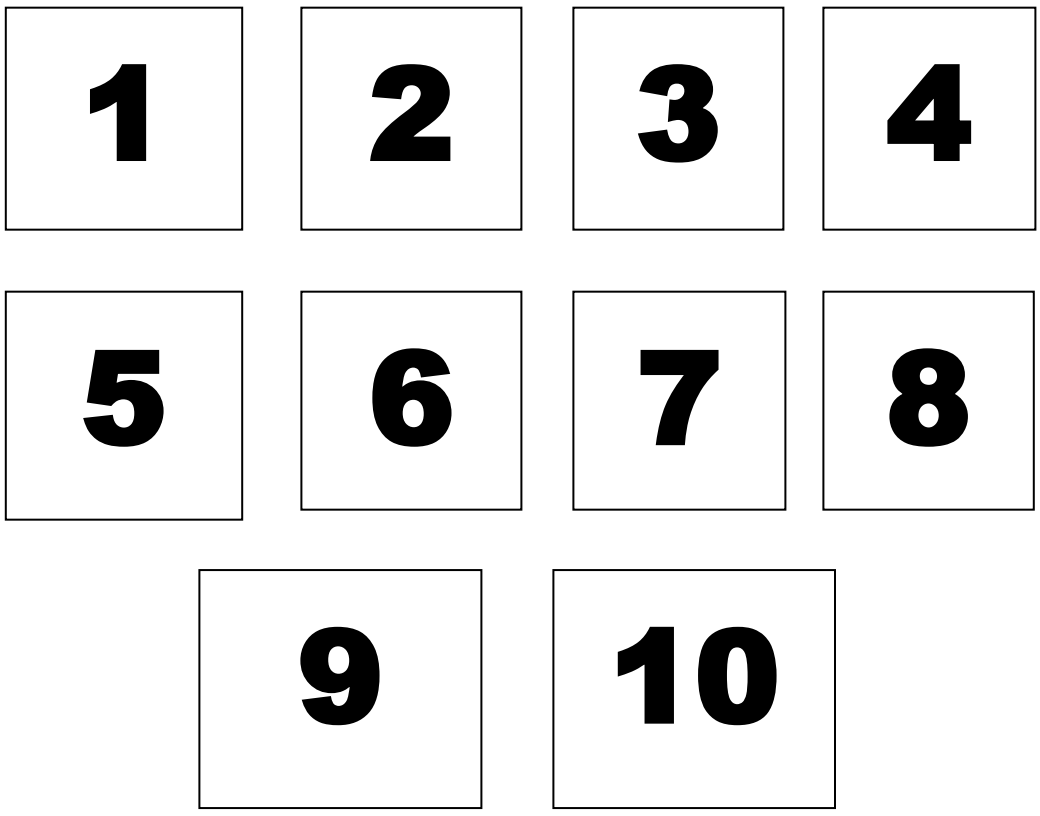
Alat permainan ini dibuat dari barang-barang bekas seperti tutup limun yang di tempeli kertas skotlet bermacam-macam warna kemudian di tempelkan pada tangkai es seolah-olah mirip es krem, kemudian guru

27

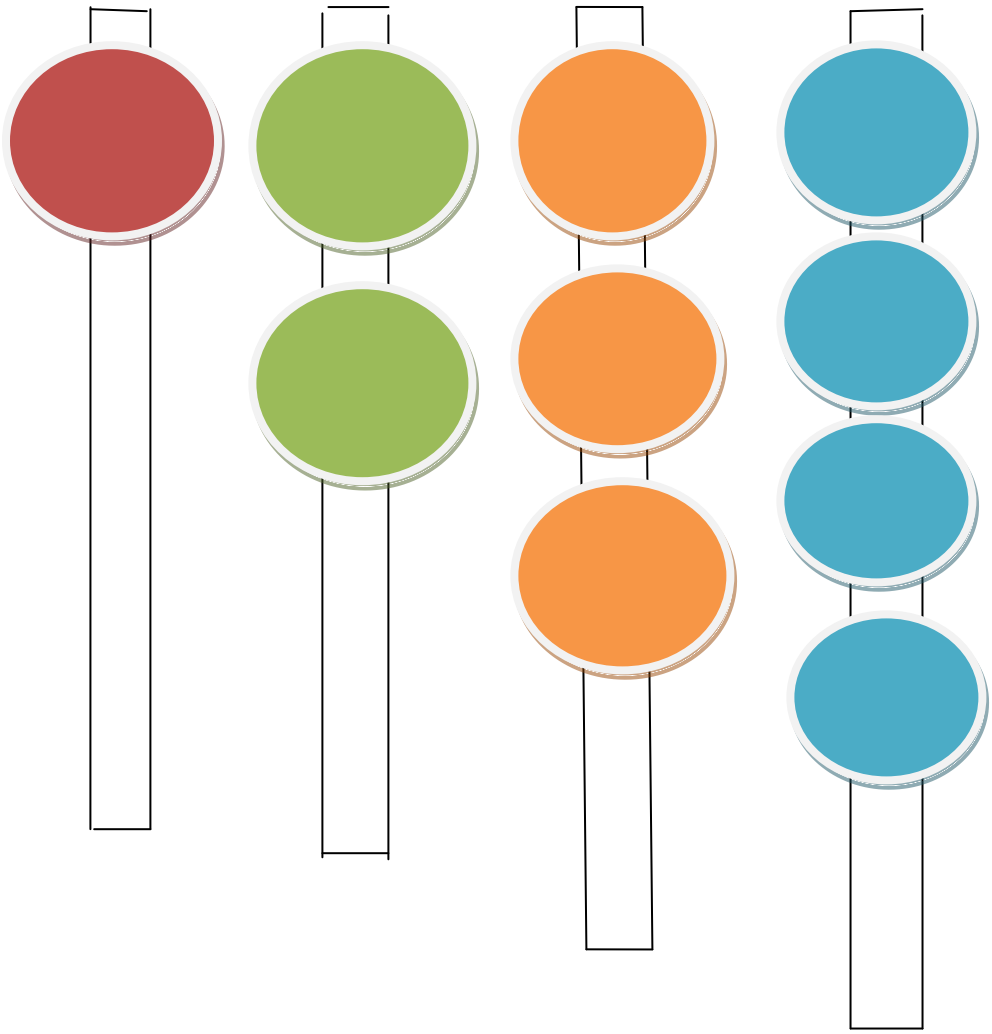
membuat angka 1 sampai 10 menggunakan kertas karton.Berikut conton gambar alat permainan tutup botol berwarna.

Berikut contoh Gambar Alat Permainan Tutup Botol Berwarna:

1) Angka 1 sampai 10 di tulis di karton tebal yang sudah di potong dadu



2) Tutup botol dan tangkai es di gambarkan sebagai berikut:



c. Cara pelaksanaan hitungan tutup botol berwarna

Permainan ini dilakukan secara individu dan dapat juga dilakukan secara berkelompok bahkan bisa dilaksanakan dengan cara perlombaan. Permainan ini dilaksanakan di ruangan kelas, bisa juga di pekarangan sekolah, pelaksanaannya secara individu dengan metode praktek langsung dan pemberian tugas.

Langkah-langkah permainan yang dilakukan secara individu sebagai berikut:

a. Guru menyiapkan alat permainan tutup botol barwarna yang akan digunakan.
b. Guru menjelaskan pada anak angka-angka yang ada pada kertas karton dan warna-warna yang terpasang di tutup botol.
c. Guru mengulang-ulang menyebutkan angka-angka dan memerintahkan anak untuk mengikutinya secara seksama.
d. Guru memperagakan cara bermain di depan seluruh anak
e. Guru meletakkan alat permainan di atas meja kecil di depan anak
f. Guru memberikan peraturan kepada anak agar menjaga ketertiban dalam permainan
g. Guru memulai kegiatan dengan mengambil salah satu angka dan memperlihatkannya kepada anak
h. Anak yang bisa menjawab langsung mengangkat tangan dan langsung kedepan mengambil jumlah tutup botol berwarna yang jumlahnya sama dengan angka yang diperlihatkan oleh guru
i. Kemudian guru mengambil angka 2 kemudian mengambil lagi angka 3, kemudian anak disuruh menjumlahkan 2 dengan 3 dan anak diperintahkan mengambil jumlah tutup

botol yang jumlahnya 2 dengan jumlah tutup botol yang jumlahnya 3 dan anak disuruh menjumlahkan tutup botol tersebut

j. Anak mengambil tutup botol yang jumlahnya 2 dengan jumlahnya 3, setelah ketemu anak langsung menghitungnya secara bersama-sama di depan kelas

k. Jadi anak bisa menyimpulkan kalau 2 + 3 = 5 dst

Langkah-langkah permainan secara perlombaan sebagai berikut:

a. Guru mempersiapkan alat permainan yang akan digunakan

b. Guru memberikan peraturan dalam permainan

c. Guru menjelaskan kepada anak cara permainan ini secara berkelompok yang dilakukan dalam perlombaan

d. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 orang, mereka berempat saling bekerjasama dalam memenangkan perlombaan

e. Sebelum perlombaan guru memperkenalkan warna pada tutup botol dan memperkenalkan angka-angka pada kertas karton yang sudah diberi angka tiap masing-masing kertas karton dan menghitungnya bersama-sama anak.

f. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memperhatikan dan memegang alat permainan tersebut sebelum anak memulai kegiatan
g. Guru meletakkan alat permainan tersebut di atas 2 buah meja anak yang kemudian, antara meja satu dengan meja yang lain diberi jarak.
h. Jarak antara anak yang akan melakukan perlombaan dengan meja tempat meletakkan alat permainan diberi jarak 2 meter
i. satu orang anak diminta untuk berdiri di dekat alat permainan.
j. Permainan yang akan dilakukan secara bergiliran, antara kelompok diberi jarak agar tidak saling bertabrakkan
k. Guru mulai mengeluarkan kertas karton yang sudah di beri angka, kemudian guru memperlihatkan kepada anak, khususnya buat kelompok yang akan berlomba
l. Anak memperhatikan angka tersebut sambil mendengarkan perintah guru
m. Anak disuruh mengambil tutup botol yang jumlahnya sama dengan angka tetapi harus yang berwarna merah.
n. Guru melakukan opening dengan berhitung satu sampai tiga hitungan

o. Anak berlari mendekati alat permainan dan mencari tutup botol dan warnanya yang sama sesuai dengan yang diperintahkan guru

p. Anak bermain hitungan secara bergiliran dengan riang gembira.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan tutup botol berwarna ini dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dimana dengan berhitung anak dapat menyebutkan angka-angka secara tidak langsung anak akan belajar berhitung matematika serta dapat membedakan warna secara utuh.Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain sehingga anak memahami kegiatan berhitung, penjumlahan dan pengurangan bahkan mencegah ketakutan dalam pelajaran berhitung.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tindakan kelas sudah banyak dilakukan orang dengan berbagai judul penelitian diantaranya:

1. Aroza Azis (2011) telah melakukan penelitian "Upaya peningkatan berhitung anak usia dini melalui permainan hitung geometri di kelompok bintang pada TK Sandhy Putra Padang" peneliti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan

hitungan geometri, melalui permainan ini menunjukkan bahwa permainan hitung geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan konsep angka.

2. Maryuliati (2007) telah melakukan penelitian "Upaya meningkatkan pengenalan konsep angka melalui lambing bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang". Penelitian ini menggunakan metoda penggunaan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah :

Penelitian ini menggunakan permainan tutup botol berwarna yang dibuat menggunakan barang-barang bekas yang di rancang sedemikian rupa yang dapat mengembangkan kognitif anak khususnya kemampuan berhitung anak usia TK dan anak dapat membedakan bermacam-macam warna dan perbedaan jumlah yang sudah di tempelkan pada tutup botol tersebut.

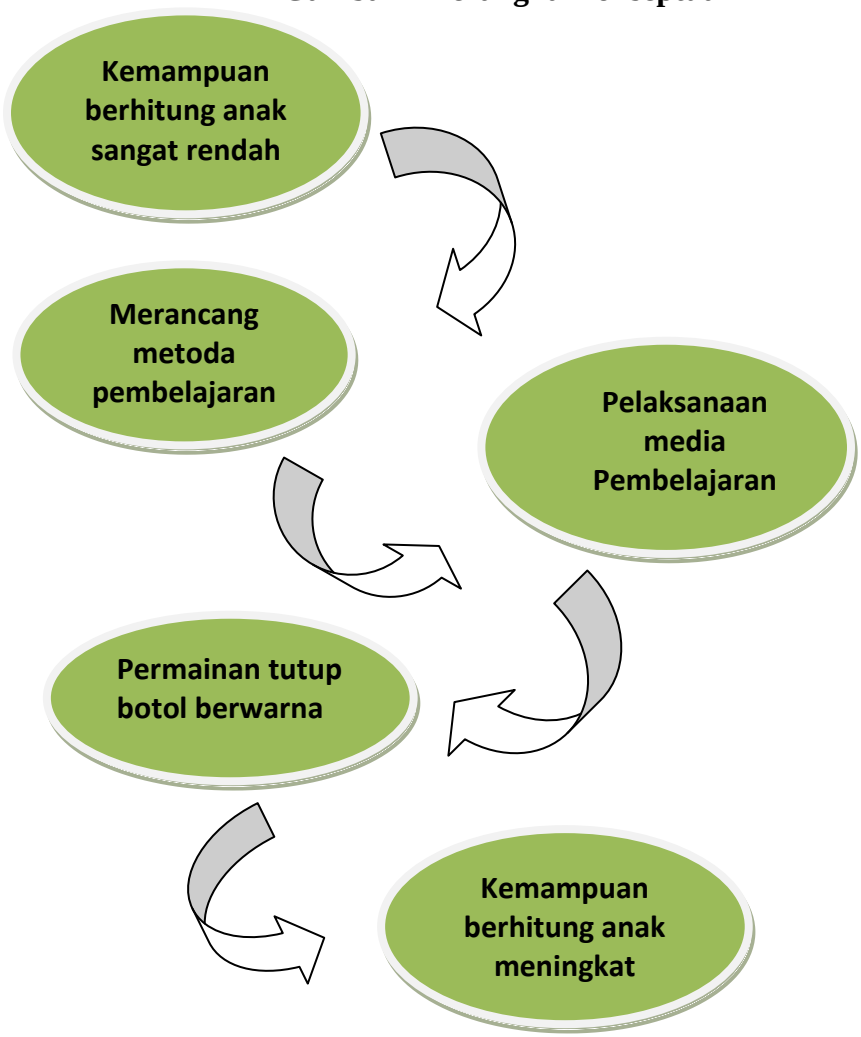
C. Kerangka Konseptual

Kemampuan berhitung merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena dalam kehidupan sehari-hari tidak luput dari berhitung. Keterampilan berhitung anak harus diasah sejak dini dengan tujuan agar dapat mengembangkan keterampilan berhitung yang dapat dilakukan melalui bermain dengan menggunakan alat permainan.Salah satu metoda yang dapat digunakan dalam

meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan tutup botol berwarna, melalui permainan tutup botol berwarna ini kemampuan berhitung anak dalam mengelompokkan benda menurut warna, jumlah bentuk dll, penambahanmaupun pengurangan dan mengenal konsep angka.

Dalam pelaksanaan kegiatan berhitung ini dapat dilakukan dengan dua cara, baik itu secara individu maupun secara berkelompok yang melaksanakan kegiatan ini adalah murid TKI Darul Falah Padang Panjang kelompok B

Gambar I Kerangka Konseptual



D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan tutup botol berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan pembahasan pada bab IV sebelumnya, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan seperti berikut ini.

1. Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia, melalui bermain akan memberikan manfaat bagi perkembangan baik itu aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional yang tidak dapat dipisahkan. Dengan bermain mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal.
2. Usia TK adalah usia bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di TK dengan cara bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.
3. Melalui permainan tutup botol berwarna memberikan pengaruh yang besar bagi anak dalam meningkatkan kognitif anak khususnya dibidang berhitung, dimana melaui permainan ini anak bias mengenal konsep angka, warna serta mampu dalam penjumlahan dan pengurangan.
4. Peningkatan berhitung anak di TKI Darul Falah Padang panjang setelah dilaksanakan kegiatan melalui permainan berhitung melalui tutup botol berwarna menunjukkan hasil yang sangat baik dengan demikian permainan tutup botol berwarna merupakan salah satu strategi untuk dapat meningkatkan berhitung pada anak.

5. Melalui permainan tutup botol berwarna dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak yang akan berpengaruh pada aktifitas belajar, hasil belajar anak dapat terlihat adanya persentase dari siklus I ke siklus II.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakkan kelas pada masa yang akan dating:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak melalui bermacam-macam permainan.
2. Guru harus kreatif dan mampu dalam menggunakan bermacam-macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran agar anak tidak merasa jenuh dan bosan sehingga pembelajaran tercapai secara optimal.
3. Guru TK diharapkan menggunakan permainan berhitung melalui permainan tutup botol berwarna dalam pembelajaran yang merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
4. Guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apabila anak sudah memperlihatkan kejenuhan pada kegiatan hari itu.

5. Bagi peneliti yang lain diharapkan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui metode dan media yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapt menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSATAKA

Ahmad, Arsyad dan Anwar. 2007. *Pendidikan Anak Dini Usia (Pendidikan Praktis Bagi Ibu dan Calon Ibu).* Bandung: Alfabeta.

Al-falih, Abdul Ibnu Sa'ad. 2007. *Langkah Praktis Mendidik Anak Sesuai Tahapan Usia.* Bandung: Irsyad Baitus Salam.

Aisyah, Siti,dkk. 2006. *Modul Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Aziz, Arora. 20011. *Upaya Peningkatan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Hitung Geometri Dikelompok Bintang Pada TK Shandy Putra Padang.*

Delfita, Ratna. 2011. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan di TK Al-Irsyad Sawah Lunto.*

Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.

Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Elizabeth, Hurlock. 1978. *Psikologi Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 6*. Jakarta:

Erlangga

Jamiris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK.* Jakarta: PT Grasindo.

Mayke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Gramedia.

Masitoh, Ocih Setiasih dan Heny Djoehaeni. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di TK* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan A*nak. Jakarta: Universitas Terbuka.

Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD (Dalam Perspektif Islami)*. Jogjakarta: Laksana.

Musfiroh, Tadkiroaton. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo.

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Prayitno, Elida. 2005. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.

Redaksi Sinar Grafika. 2003. *Undang-Undang Sisd*iknas. Jakarta: Sinar Grafika.

Seefeldt, Carol,dkk. 2008. *Pendidikan Anak usia Dini.* Jakarta : PT Indeks.

Sudijono, Anas. *Pengantar Staristik Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sujiono,Yuliani Nurani, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (pengantar dalam berbagai aspeknya)*. Jakarta: Kencana

Lembar Wawancara

Panduan Wawancara untuk Anak :

1. Apakah kamu menyukai permainan tutup botol berwarna?

2. Bagaimana perasaan ketika memainkan permainan tutup botol berwarna ini?

3. Apakah kamu mengalami kesulitan dalam menentukan jumlah yang benar?

Lampiran
Peningkatan kemampuan Berhitung anak usia dini
melalui permainan tutup botol berwarna (pada kondisi Awal)

Keterangan

No.	Nama Anak	Aspek yang di Nilai			
		1	**2**	**3**	4
1	Amelia Rahmand	R	R	R	T
2	Arya Eka Putra	R	R	R	R
3	Dea Aulia Putri	R	R	R	R
4	Dali Anjani	R	R	R	R
5	Dila Anjani	R	R	R	R
6	Fadhilah Asnil	R	R	R	R
7	Gita Risna Yanti	R	R	R	R
8	Hafis Yolanda	R	R	R	R
9	Ikhwatul Khairunnisa	R	R	R	R
10	Miftahai Khairi	R	R	R	R
11	Mila Yulianda	R	R	R	T
12	M. Iqsyad Kharismi	R	R	R	R
13	Nofris Hengky	R	R	R	R
14	Rakan Ibrahim	R	R	R	R
15	Salsabila Mawar .P	R	R	R	R
16	Vicky Camara	R	R	R	R
17	Wahyu Hakimul Karim	R	R	R	R

Aspek yang dinilai :

1. Penguasaan konsep angka 1 s/d 10
2. Kemampuan Berhitung
3. Kemampuan dalam menjumlahkan an pengurangan
4. Mengenal warna

Kriteria penilaian:

Sangat Tinggi (ST)

- Bisa menyebutkan urutan angka 1 s/d 10
- Dapat berhitung
- Bisa Mengenal warna
- Selalu menyelesaikan tugas sampai selesai

Tinggi (T)

- Suka bermain
- Mau memperhatikan tapi tidak mau mengerjakan

Rendah (R)

- Suka Bemain
- Perlu bimbingan

Lampiran
Peningkatan kemampuan Berhitung anak usia dini melalui permainan tutup botol berwarna pada Siklus I Pertemuan I

Keterangan

No.	Nama Anak	Aspek yang di Nilai			
		1	2	3	4
1	Amelia Rahmand	R	R	R	T
2	Arya Eka Putra	T	R	T	R
3	Dea Aulia Putri	R	R	R	T
4	Dali Anjani	T	ST	T	R
5	Dila Anjani	R	R	R	R
6	Fadhilah Asnil	R	R	R	ST
7	Gita Risna Yanti	T	T	R	R
8	Hafis Yolanda	R	R	R	T
9	Ikhwatul Khairunnisa	R	R	R	R
10	Miftahai Khairi	R	R	R	T
11	Mila Yulianda	ST	T	ST	ST
12	M. Iqsyad Kharismi	R	R	R	ST
13	Nofris Hengky	T	T	ST	R
14	Rakan Ibrahim	R	R	T	T
15	Salsabila Mawar .P	T	R	R	R
16	Vicky Camara	ST	ST	T	ST
17	Wahyu Hakimul Karim	R	R	R	ST

Aspek yang dinilai :

1. Penguasaan konsep angka 1 s/d 10
2. Kemampuan Berhitung
3. Kemampuan dalam menjumlahkan
4. Mengenal warna

Kriteria penilaian:

Sangat Tinggi (ST)

- Bisa menyebutkan urutan angka 1 s/d 10
- Dapat berhitung
- Bisa Mengenal warna
- Selalu menyelesaikan tugas sampai selesai

Tinggi (T)

- Suka bermain
- Mau memperhatikan tapi tidak mau mengerjakan

Rendah (R)

- Suka Bermain
- Perlu bimbingan

Lampiran

Peningkatan kemampuan Berhitung anak usia dini melalui permainan tutup botol berwarna

pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)

Keterangan

No.	Nama Anak	Aspek yang di Nilai			
		1	**2**	**3**	4
1	Amelia Rahmand	R	T	R	ST
2	Arya Eka Putra	ST	R	T	T
3	Dea Aulia Putri	T	T	R	ST
4	Dali Anjani	ST	R	ST	T
5	Dila Anjani	R	T	T	R
6	Fadhilah Asnil	T	R	R	R
7	Gita Risna Yanti	R	T	T	T
8	Hafis Yolanda	ST	R	T	R
9	Ikhwatul Khairunnisa	R	ST	R	T
10	Miftahai Khairi	R	R	R	R
11	Mila Yulianda	ST	ST	ST	ST
12	M. Iqsyad Kharismi	R	T	T	ST
13	Nofris Hengky	R	ST	R	ST
14	Rakan Ibrahim	T	R	ST	T
15	Salsabila Mawar .P	R	R	T	R
16	Vicky Camara	ST	ST	ST	ST
17	Wahyu Hakimul Karim	T	R	T	T

Aspek yang dinilai :

1. Penguasaan konsep angka 1 s/d 10
2. Kemampuan Berhitung
3. Kemampuan dalam menjumlahkan
4. Mengenal warna

Kriteria penilaian:

Sangat Tinggi (ST)

- Bisa menyebutkan urutan angka 1 s/d 10
- Dapat berhitung
- Bisa Mengenal warna
- Selalu menyelesaikan tugas sampai selesai

Tinggi (T)

- Suka bermain
- Mau memperhatikan tapi tidak mau mengerjakan

Rendah (R)

- Suka Bemain
- Perlu bimbingan

Lampiran

Peningkatan kemampuan Berhitung anak usia dini melalui permainan tutup botol berwarna

pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)

Keterangan

No.	Nama Anak	Aspek yang di Nilai			
		1	**2**	**3**	4
1	Amelia Rahmand	T	T	T	R
2	Arya Eka Putra	T	R	T	T
3	Dea Aulia Putri	T	T	T	T
4	Dali Anjani	ST	ST	ST	R
5	Dila Anjani	R	R	T	T
6	Fadhilah Asnil	T	T	T	R
7	Gita Risna Yanti	R	T	R	ST
8	Hafis Yolanda	ST	ST	T	T
9	Ikhwatul Khairunnisa	T	R	R	ST
10	Miftahai Khairi	ST	ST	ST	R
11	Mila Yulianda	ST	ST	ST	ST
12	M. Iqsyad Kharismi	R	R	R	ST
13	Nofris Hengky	R	R	R	ST
14	Rakan Ibrahim	ST	ST	ST	T
15	Salsabila Mawar .P	R	R	T	R
16	Vicky Camara	ST	ST	ST	T
17	Wahyu Hakimul Karim	T	R	T	ST

Arspek yang dinilai :

1. Penguasaan konsep angka 1 s/d 10
2. Kemampuan Berhitung
3. Kemampuan dalam menjumlahkan
4. Mengenal warna

Kriteria penilaian:

Sangat Tinggi (ST)

- Bisa menyebutkan urutan angka 1 s/d 10
- Dapat berhitung
- Bisa Mengenal warna
- Selalu menyelesaikan tugas sampai selesai

Tinggi (T)

- Suka bermain
- Mau memperhatikan tapi tidak mau mengerjakan

Rendah (R)

- Suka Bemain
- Perlu bimbingan

Lampiran

Peningkatan kemampuan Berhitung anak usia dini melalui permainan tutup botol berwarna

pada Siklus I Pertemuan IV

Keterangan

No.	Nama Anak	Aspek yang di Nilai			
		1	**2**	**3**	4
1	Amelia Rahmand	R	T	R	R
2	Arya Eka Putra	T	R	R	R
3	Dea Aulia Putri	T	T	T	R
4	Dali Anjani	ST	R	ST	ST
5	Dila Anjani	R	T	T	R
6	Fadhilah Asnil	T	R	R	R
7	Gita Risna Yanti	R	R	R	ST
8	Hafis Yolanda	ST	R	ST	R
9	Ikhwatul Khairunnisa	T	T	T	T
10	Miftahai Khairi	ST	R	R	R
11	Mila Yulianda	ST	ST	ST	ST
12	M. Iqsyad Kharismi	R	T	T	R
13	Nofris Hengky	ST	R	ST	R
14	Rakan Ibrahim	ST	T	ST	ST
15	Salsabila Mawar .P	R	R	T	R
16	Vicky Camara	ST	ST	ST	ST
17	Wahyu Hakimul Karim	T	T	T	ST

Aspek yang dinilai :

1. Penguasaan konsep angka 1 s/d 10
2. Kemampuan Berhitung
3. Kemampuan dalam menjumlahkan
4. Mengenal warna

Kriteria penilaian:

Sangat Tinggi (ST)

- Bisa menyebutkan urutan angka 1 s/d 10
- Dapat berhitung
- Bisa Mengenal warna
- Selalu menyelesaikan tugas sampai selesai

Tinggi (T)

- Suka bermain
- Mau memperhatikan tapi tidak mau mengerjakan

Rendah (R)

- Suka Bemain
- Perlu bimbingan

Lampiran
Peningkatan kemampuan Berhitung anak usia dini melalui permainan tutup botol berwarna
pada Siklus II Pertemuan I

No.	Nama Anak	Aspek yang di Nilai			
		1	**2**	**3**	4
1	Amelia Rahmand	R	ST	R	R
2	Arya Eka Putra	R	T	R	R
3	Dea Aulia Putri	R	T	T	R
4	Dali Anjani	ST	ST	ST	T
5	Dila Anjani	R	R	T	T
6	Fadhilah Asnil	T	T	T	R
7	Gita Risna Yanti	T	T	R	T
8	Hafis Yolanda	R	R	T	T
9	Ikhwatul Khairunnisa	ST	ST	T	ST
10	Miftahai Khairi	T	R	T	T
11	Mila Yulianda	ST	ST	ST	ST
12	M. Iqsyad Kharismi	T	T	ST	ST
13	Nofris Hengky	T	R	ST	ST
14	Rakan Ibrahim	ST	T	T	T
15	Salsabila Mawar .P	ST	ST	ST	ST
16	Vicky Camara	ST	ST	ST	ST
17	Wahyu Hakimul Karim	ST	T	T	T

Aspek yang dinilai :

1. Penguasaan konsep angka 1 s/d 10
2. Kemampuan Berhitung
3. Kemampuan dalam menjumlahkan
4. Mengenal warna

Kriteria penilaian:

Sangat Tinggi (ST)

- Bisa menyebutkan urutan angka 1 s/d 10
- Dapat berhitung
- Bisa Mengenal warna
- Selalu menyelesaikan tugas sampai selesai

Tinggi (T)

- Suka bermain
- Mau memperhatikan tapi tidak mau mengerjakan

Rendah (R)

- Suka Bemain
- Perlu bimbingan

Lampiran

Peningkatan kemampuan Berhitung anak usia dini melalui permainan tutup botol berwarna
pada Siklus II Pertemuan II

No.	Nama Anak	Aspek yang di Nilai			
		1	**2**	**3**	4
1	Amelia Rahmand	ST	T	T	ST
2	Arya Eka Putra	ST	T	T	ST
3	Dea Aulia Putri	T	ST	ST	ST
4	Dali Anjani	ST	ST	T	ST
5	Dila Anjani	ST	ST	ST	ST
6	Fadhilah Asnil	ST	ST	ST	ST
7	Gita Risna Yanti	T	T	T	ST
8	Hafis Yolanda	ST	ST	ST	ST
9	Ikhwatul Khairunnisa	ST	ST	ST	T
10	Miftahai Khairi	ST	T	ST	ST
11	Mila Yulianda	ST	ST	T	T
12	M. Iqsyad Kharismi	ST	ST	ST	ST
13	Nofris Hengky	ST	ST	ST	ST
14	Rakan Ibrahim	ST	ST	ST	ST
15	Salsabila Mawar .P	ST	ST	ST	ST
16	Vicky Camara	ST	ST	ST	ST
17	Wahyu Hakimul Karim	ST	ST	T	ST

Aspek yang dinilai :

1. Penguasaan konsep angka 1 s/d 10
2. Kemampuan Berhitung
3. Kemampuan dalam menjumlahkan
4. Mengenal warna

Kriteria penilaian:

Sangat Tinggi (ST)

- Bisa menyebutkan urutan angka 1 s/d 10
- Dapat berhitung
- Bisa Mengenal warna
- Selalu menyelesaikan tugas sampai selesai

Tinggi (T)

- Suka bermain
- Mau memperhatikan tapi tidak mau mengerjakan

Rendah (R)

- Suka Bemain
- Perlu bimbingan

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
Semester : I
Tema/ Sub Tema : Tanaman/
Hari/Tanggal : Rabu/ 13 Desember 2011
Sentra : Persiapan

Indikator	Kegiatan Perkembangan	Penilaian Perkembangan				
		Alat/sumber	Alat	Aspek	Hasil	
					***	*
• Sikap / perilaku • Menceritakan pengalaman/ kejadian secara sederhana dengan urut (B.3.2) • Berani bertanya secara sederhana (P.10.1) • Senam Fantasi bentuk meniru (F.3.10) • Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis) (K.3.4) • Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda-benda (K.8.1) • Sikap / perilaku	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT - Salam, ikrar dan doa - Pembicaraan Pagi - T. Jawab macam-macam tanaman pohon. - Menirukan gerakkan pohon yang ditiup angin II. KEGITAN INTI ± 60 MENIT - Memasangkan tutup botol dengan kartu angka - Menjumlah dengan tutup botol III ISTIRAHAT± 30 MENIT -Bermain, cuci tangan, doa, makan IV.KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT - Diskusi hari ini - Doa, pulang	- Sound system - Pengalaman anak - gambar tema. - Anak, & Guru - Tutup botol dan kartu angka. - Tutup botol berwarna	Obervasi Unjuk kerja Percakapan Unjuk kerja Penugasan Unjuk kerja Observasi Observasi	Khusuk Mau bicara Imajinasi anak Bisa menunjukan konsep angka yang benar Mengenal penambahan benda Makan dengan tangan kanan Daya ingat		

Mengetahui
Kepala TKI. Darul Falah

Defri Yenti, A.Ma
Nip. 197312122007102011

Padang Panjang, 13 Desember 2011
Guru Kelompok B.1

Riza Khorina

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
Semester : I
Tema/ Sub Tema : Tanaman / macam- macam tanaman
Hari/Tanggal : Senin/ 10 Desember 2011
Sentra : Persiapan

Indikator	Kegiatan Perkembangan	Penilaian Perkembangan				
		Alat/sumber	Alat	Aspek	Hasil	
					***	*
• Sikap / perilaku • Mendengar dan memperhatikan teman bicara (P.7.2) • Berani bertanya secara sederhana (P.10.1) • Menyanyikan lagu anak-anak (S.5.2) • Membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20. (K.3.1) • Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 (K.3.2) • Sikap / perilaku • Sikap / perilaku	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT - Salam, ikrar dan doa - Pembicaraan Pagi - T. Jawab macam-macam tanaman - Nyanyi nama-nama bunga II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT - Membilang 1 sampai 20 - Membilang dengan tutup botol III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT -Bermain, cuci tangan, doa, makan IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT - Diskusi hari ini - Doa , pulang	- Sound sistem - Anak. Guru - Alat Peraga - Anak, Guru - anak - Alat permainan tutup botol berwarna -alat main, makanan - kegiatan hari ini	Obervasi Unjuk kerja Percakapan Unjuk kerja Unjuk kerja Penugasan Observasi	Khusuk Mau bicara Keberanian Ikut bernyanyi Menyebut urutan bilangan Bisa menunjukan konsep angka dengan benar Makan tidak bebicara Daya ingat		

Mengetahui
Kepala TKI. Darul Falah

Defri Yenti, A.Ma
Nip. 1973121220

Padang Panjang, 13 Desember 2011
Guru Kelompok B.1

Riza Khorina

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
Tema/ Sub Tema : Tanaman/
Hari/Tanggal : Jumat/ 15 Desember 2011
Sentra : Persiapan
Semester : I

Indikator	Kegiatan Perkembangan	Penilaian Perkembangan				
		Alat/sumber	Alat	Aspek	Hasil	
					***	*
• sikap / perilaku • Berani bertanya secara sederhana (P.10.1) • Meniru kembali 4-5 urutan kata (B.1.2) • Mengenal perbedaan kasar dan halus, banyak dan sedikit, panjang dan pendek dll. (K.1.3)	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT - Salam, ikrar dan doa - Bacaan Surat-Surat Pendek - Pembicaraan Pagi - T. Jawab macam-macam tanaman - Pesan berantai " nama-nama tanaman II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT - PL. mengisi 2 kotak dengan tutup botol dengan jumlah yang berbeda. III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT -Bermain, cuci tangan, doa, makan IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT - Diskusi hari ini - Doa, pulang	- Sound Sistem - Juz Amma - Pengalaman anak - gambar macam- macam tanaman - Alat permainan tutup botol berwarna, kotak Kegiatan hari ini	Obervasi Unjuk kerja Unjuk kerja Percakapan Unjuk kerja Penugasan Observasi	Khusuk Makhraj Keberanian Mengenal nama tanaman Titian ingatan Bisa membedakan banyak dan sedikit.		

Mengetahui
Kepala TKI. Darul Falah

Defri Yenti, A.Ma
Nip.197312122007012011

Padang Panjang, 13 Desember 2011
Guru Kelompok B.1

Riza Khorina

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
Semester : I
Tema/ Sub Tema : Tanaman/ Jenis-jenis tanaman
Hari/Tanggal : Senin/ 17 Desember 2011
Sentra : Persiapan

Indikator	Kegiatan Perkembangan	Penilaian Perkembangan				
		Alat/sumber	Alat	Aspek	Hasil ***	Hasil *
• Sikap / Perilaku • Berbicara dengan suara ramah dan teratur. (P.4.2) • Menyanyi lagu anak-anak sambil bermain musik (S..5.3) • Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya. (B.5.2) • Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda. (K.8.1) • Sikap / Perilaku	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - Salam, ikrar dan doa - Pembicaraan Pagi - Percakapan pagi - Nyanyi bunga mawar II. Kegiatan Inti ± 60 menit - Menghubungkan gambar bunga dengan tulisannya. - Menjumlah dengan tutup botol berwarna III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT -Bermain, cuci tangan, doa, makan IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT - Diskusi hari ini - Doa, pulang	- Tipe, Mix - Anak. Guru - Gambar sub tema - Anak, Guru, alat-alat perkusi Pensil, majalah Tutup botol berwarna Alat bermain, makanan Kegiatan hari ini	Obervasi Percakapan Percakapan Observasi Hasil karya Penugasan Observasi Observasi	Khusuk Mau bicara Mau bertanya Hafal Mengenal kata Mengenal konsep penjumlahan Daya ingat		

Mengetahui
Kepala TKI. Darul Falah

Defri Yenti, A.Ma
Nip.197312122007012011

Padang Panjang, 13 Desember 2011
Guru Kelompok B.1

Riza Khorina

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
Semester : II
Tema/ Sub Tema : Rekreasi
Hari/Tanggal : Senin/ 2 Januari 2012
Sentra : Persiapan

Indikator	Kegiatan Perkembangan	Penilaian Perkembangan					Ket.
		Alat/sumber	Alat	Aspek	Hasil ***	Hasil *	
• Sikap / perilaku • Berani bertanya secara sederhana (P.10.1) • Menyanyi lebih dari 20 lagu anak (S.5.2) • Meniru kembali 4 sampai 5 urutan kata (B.1.2) • Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan (K.8.1)	I. Kegiatan Awal + 30 menit - Salam, ikrar dan doa - Pembicaraan Pagi - Bercakap-cakap cara menghormati orang yang lebih tua dari kita - Nyanyi naik-naik kepuncak gunung II. Kegiatan Inti + 60 menit - PL. Pesan berantai - mengurang dengan tutup botol III. Kegiatan Akhir + 30 menit - Diskusi hari ini - Doa keluar rumah dan naik kendaraan - Nyanyi pulang	- sound system - Anak. Guru - Anak, Guru, - Anak, Guru, alat-alat perkusi - Anak - Tutup botol berwarna - Anak, Guru - Anak - Anak	Obervasi Percakapan Percakapan Observasi Ujuk kerja Penugasan Observasi Observasi	Khusuk Mau bicara Mau bertanya Hafal Titan Sikap/prilaku Daya ingat			

Kepala TKI. Darul Falah

Defri Yenti, A.Ma
Nip.197312122007012011

Guru Kelas

Riza Khorina

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
Semester : II
Tema/ Sub Tema : Rekreasi / Kendaraan Darat
Hari/Tanggal : Rabu/ 4 Januari 2012
Sentra : Persiapan

Indikator	Kegiatan Perkembangan	Penilaian Perkembangan				
		Alat/sumber	Alat	Aspek	Hasil	
					***	*
• Mentaati peraturan yang ada • Berani bertanya secara sederhana • Menyanyi lagu anak-anak sambil bermain music • Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20 • Menciptakan 3 bentuk dari kepingan geometri	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - Salam, ikrar dan doa - Pembicaraan Pagi - T. Jawab macam-macam kendaraan darat - Menirukan gerakan mobil melaju kencang II. Kegiatan Inti ± 60 menit - Menghitung jumlah roda - Menempel tutup botol membentuk roda mobil III. Kegiatan Akhir ± 30 menit - Diskusi hari ini - Doa keluar rumah dan naik kendaraan - Nyanyi pulang	- Tipe, Mix - Anak. Guru - Gambar sub tema - Anak - Maket kendaraan - Tutup botol berwarna - Anak - Anak	Obervasi Percakapan Percakapan Unjuk kerja Observasi Observasi Observasi Observasi Observasi	Khusuk Mau bicara Mau bertanya Mau menirukan gerakan Bisa berhitung Kerapian Daya ingat		

Kepala TKI. Darul Falah

Defri Yenti, A.Ma
Nip.197312122007012011

Guru Kelas

Riza Khorina

DAFTAR PUSTAKA

Adiningsih Neni Utami. 2008. *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis-Matematis Balita*. Bandung: PT Karya Kita

Depdiknas. 2007. *Permainan berhitung di TK*. Jakarta: Depdiknas.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 6*. Jakarta: Erlangga

Jamaris, martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Gramedia

Montolalu, B.E.F. 2005. *Bermain dan Permainan Anak Edisi 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mayke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Gramedia.

Moeslichatoen, R. 2004. *Metoda pengajaran di Taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

Suryanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Sudono, Anggraini. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika

Usman, Dkk 1996. *Metoda penelitian social*. Jakarta: Bumi Aksara