

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
PIRAMIDA KOTAK ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
DARUL HASANAH BAYANG PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**DEWI PRIMARETMI
NIM. 2013/1308775**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
PIRAMIDA KOTAK ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
DARUL HASANAH BAYANG PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**DEWI PRIMARETMI
NIM. 2013/1308775**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSEMBAHAN



Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha
mulia

Yang mengajar manusia dengan pena,
Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (QS: Al-'Alaq 1-5)
Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan ? (QS: Ar-Rahman 13)
Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-
orang yang diberi ilmu beberapa derajat
(QS : Al-Mujadilah 11)

Ya Allah,
Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia,
dan bertemu orang-orang yang memberiku sejuta pengalaman bagiku, yang telah memberi
warna-warni kehidupanku. Kubersujud dihadapan Mu,
Engaku berikan aku kesempatan untuk bisa sampai
Di penghujung awal perjuanganku
Segala Puji bagi Mu ya Allah,

Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam
syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah karya kecil ini
untuk Ayahanda dan Ibundaku tercinta, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku
semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan
hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku,, Papa,.. Mama, Suami,
Anak dan teman-teman...terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas
semua pengorbananmu.. dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala
perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya.. Maafkan
anakmu Ayah,,, Ibu,, masih saja ananda menyusahkanmu..

Dalam silah di lima waktu mulai fajar terbit hingga terbenam.. seraya tangaku
menadah".. ya Allah ya Rahman ya Rahim... Terimakasih telah kau tempatkan aku diantara
kedua malaikatmu yang setiap waktu ikhlas menjagaku,, mendidikku,, membimbingku dengan
baik,, ya Allah berikanlah balasan setimpal surga firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka
nanti dari panasnya sengat hawa api nerakamu..

Skripsi ini ku-Persembahkan.....
Untukmu Papa (Syamsul Bahri(alm)), Mama (Elni), Suami (Amrizal)
Anak (Rezqina Azzahra), Adik (Sri, Warit, Sari), dan Teman teman Seperjuangan
Terimakasih.... we always loving you...

ABSTRAK

Dewi Primaretni. 2015. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Piramida Kotak Angka di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan berhitung anak, anak belum mampu mengenal konsep angka, anak belum mampu mengurutkan angka sesuai urutannya, media yang digunakan guru kurang menarik, metode yang digunakan guru kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan piramida kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan. Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dan memperbaiki proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan, dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Prosedur penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus yaitu dua siklus, pelaksanaan siklus I tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil tindakan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka, dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan berhitung anak sudah meningkat namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), dan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari sebelumnya dan sudah mencapai standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dewi Primaretni

NIM : 2013/1308775

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan 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.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Desember 2015
Yang menyatakan



DEWI PRIMARETNI
NIM. 1308775

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan
Piramida Kotak Angka di Taman Kanak-kanak Darul
Hasanah Bayang Pesisir Selatan

Nama : Dewi Primaretni

NIM : 2013/1308775

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

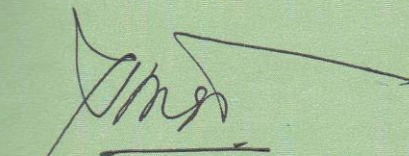
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Desember 2015

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

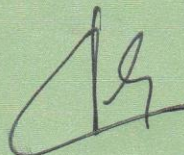


Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd
NIP. 19761008 200501 1 002



Dra. Hj. Izzati, M.Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan PG PAUD



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Piramida Kotak Angka di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan

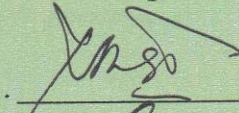
Nama : Dewi Primaretni
NIM : 2013/1308775
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Desember 2015

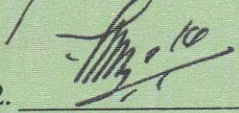
Tim Penguji,

Tanda Tangan

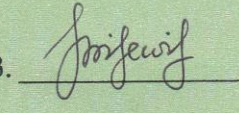
Ketua : Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd

1. 

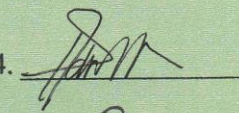
Sekretaris : Dra. Hj. Izzati, M. Pd

2. 

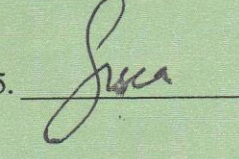
Anggota : Saridewi, M. Pd

3. 

Anggota : Indra Yeni, M. Pd

4. 

Anggota : Rismareni Pransiska, M. Pd

5. 

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, Peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan piramida kotak angka di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah bayang Pesisir Selatan”. Tujuan dari peneliti skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa banyak sekali mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun material. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, beserta seluruh pengajar dan Pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang selalu memberikan kemudahan dalam skripsi ini.
5. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih yang tak terhingga buat papa dan mama tercinta yang telah mendidik, membesarkan peneliti.
6. Suami tercinta dan anak tersayang yang telah memberi semangat dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan dengan peneliti yang telah memberi semangat yang tinggi selama perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan mejadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum tahap sempurna. Untuk itu, peneliti mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang bermanfaat bagi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, November 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 9
A. Landasan Teori.....	9
1. Konsep Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	10
c. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini.....	12
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	14
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	14
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	16
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	17
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	19
3. Hakikat Kognitif	20
a. Pengertian Kognitif.....	20
b. Tujuan Perkembangan Kognitif Bagi Anak Usia Dini	21
c. Manfaat Perkembangan Kognitif	22
d. Karakteristik kognitif Anak Usia Dini.....	23
e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	24
4. Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini.....	25
a. Pengertian Berhitung	25
b. Tujuan Berhitung	26
c. Tahap-Tahap Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini	27
d. Manfaat Berhitung	29

e. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini.....	29
f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Berhitung	30
g. Indikator Berhitung Pada Anak Usia Dini	31
5. Hakikat Bermain	32
a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini.....	32
b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini	33
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini.....	34
d. Manfaat Bermain Anak Usia Dini	35
e. Prinsip Bermain Anak Usia Dini	37
6. Alat Permainan.....	38
a. Pengertian alat Permainan.....	38
b. Tujuan Alat Permainan	39
c. Karakteristik Alat Permainan.....	41
d. Manfaat Alat Permainan	42
7. Permainan piramida kotak angka	43
A. Penelitian yang Relevan.....	46
B. Kerangka Berpikir	47
C. Hipotesis Penelitian.....	48
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu	49
C. Subjek Penelitian.....	50
D. Prosedur Penelitian.....	50
E. Definisi Operasional.....	69
F. Teknik Pengumpulan Data.....	69
G. Instrumen Penelitian.....	70
H. Teknik Analisa Data.....	71
I. Indikator Keberhasilan	73
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	74
A. Deskripsi data.....	74
1. Kondisi awal.....	74
2. Deskripsi Siklus I.....	77
3. Deskripsi Siklus II.....	91
B. Analisa Data.....	104
C. Pembahasan.....	113
BAB V. PENUTUP.....	118
A. Simpulan.....	118
B. Implikasi.....	119
C. Saran.....	119

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGA

N

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berpikir	47
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel. 1 Format Observasi	70
Tabel. 2 Penilaian Perkembangan Anak.....	72
Tabel. 3 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	75
Tabel. 4 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus I Pertemuan 1	78
Tabel. 5 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus I Pertemuan 2	81
Tabel. 6 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus I Pertemuan 3	85
Tabel. 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3	90
Tabel. 8 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus II Pertemuan 1	91
Tabel. 9 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus II Pertemuan 2	95
Tabel. 10 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka Siklus II Pertemuan 3.....	99
Tabel. 11 Rekapitulasi Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3	103
Tabel. 12 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Sangat Tinggi)	107
Tabel. 13 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Tinggi)	109
Tabel. 14 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Rendah)	110
Tabel.15 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3, Siklus II pertemuan 3	112

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik . 1 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	76
Grafik . 2 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus I Pertemuan 1	79
Grafik . 3 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus I Pertemuan 2	83
Grafik . 4 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus I Pertemuan 3	86
Grafik . 5 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus II Pertemuan 1	93
Grafik . 6 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus II Pertemuan 2	97
Grafik . 7 Hasil Observasi Kamampuan Berhitung Anak melalui Permainan piramida kotak angka pada Siklus II Pertemuan 3	100
Grafik. 8 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Sangat Tinggi)	108
Grafik. 9 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Tinggi)	110
Grafik. 10 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Rendah)	111

LAMPIRAN

- a. Rencana Kegiatan Harian
- b. Lembaran Observasi
- c. Photo Penelitian
- d. Surat Izin Penelitian
- e. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu program prioritas pembangunan pendidikan Nasional. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 butir 14) menyatakan bahwa upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan dan perlindungan anak usia dini untuk usia nol sampai dengan enam tahun dengan berbagai jenis layanan baik formal maupun non formal.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini jalur formal salah satunya berbentuk taman kanak-kanak (TK). Anak-anak yang berada di taman kanak-kanak berada dalam rentang usia dini yaitu anak yang berusia empat hingga enam tahun. Anak pada masa ini memiliki karakteristik tersendiri dimana anak sangat aktif, dinamis, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap apa yang dilihat dan apa yang didengarnya, serta seakan tidak berhenti untuk belajar.

Anak usia dini adalah sosok individu yang unik dan sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas dan berjangka waktu lama

sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Pada masa ini merupakan periode emas perkembangan otak anak, maka pada masa ini anak membutuhkan banyak stimulasi yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak. Semakin banyak stimulus yang di berikan, maka hubungan koneksi antar saraf akan semakin banyak. Artinya, anak akan semakin cerdas.

Sehubungan hal tersebut di atas bahwa peran pendidik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak Taman Kanak-kanak. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, materi, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Sesuai dengan karakteristik tujuan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang memiliki lima aspek pengembangan yaitu aspek pengembangan nilai agama dan moral, aspek pengembangan bahasa, aspek pengembangan kognitif, aspek pengembangan fisik dan motorik, serta aspek pengembangan seni.

Aspek pengembangan kognitif mempunyai peran penting dalam kehidupan anak, namun pengembangan aspek yang lainnya juga tak kalah penting. Perkembangan kognitif pada anak usia tiga sampai enam tahun yaitu saat anak mulai memasuki Taman Kanak-kanak yang merupakan masa persiapan anak untuk memasuki pendidikan formal di sekolah dasar. Masa ini disebut juga

masa peka terhadap stimulus yang di terima melalui indranya, masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak. Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berpikir. Dengan berkembangnya kognitif anak maka akan semakin banyak pengetahuan yang didapat anak.

Dalam aspek pengembangan kognitif terbagi tiga yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna ukuran dan pola, konsep bilangan dan huruf. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan disini adalah konsep bilangan, lambang bilangan termasuk di dalamnya kemampuan berhitung. Pada usia dini minat anak terhadap berhitung umumnya sangat besar, oleh karena itu kemampuan berhitung perlu dikembangkan, karena di sekitar lingkungan anak terdapat berbagai bentuk angka yang sering kali ditemuinya. Berhitung merupakan hal yang sering dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung jumlah mainannya yang ada di rumah, melihat jam, menghitung uangnya ketika mau jajan. Pada umumnya anak usia empat tahun akan belajar nama-nama bilangan tetapi tidak mampu menilai lambang-lambanganya, pada usia lima tahun anak lebih sering melakukan usaha untuk menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung.

Berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Berhitung merupakan cara mengenal nama angka, kemudian menggunakan nama angka untuk mengidentifikasikan

jumlah benda, membedakan angka dengan menunjukkan angka dengan simbol atau lambang.

Kemampuan matematika untuk anak usia dini merupakan berhitung permulaan, awal dari pengenalan berbagai kecerdasan logika matematika anak yang sangat penting diajarkan pada anak usia dini. Anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Adanya aturan tidak tertulis bahwa anak memasuki sekolah dasar harus bisa berhitung membuat orang tua dan guru memacu anaknya dengan berbagai cara yang cepat dan tidak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak, pada hal ada tahap-tahapnya anak untuk meraih kemampuan tersebut. Hal ini menyebabkan anak sangat sulit menyukai pelajaran berhitung yang terkesan sulit, membosankan dan tidak menyenangkan. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran matematika terutama berhitung harus menggunakan media yang mengasikkan bagi anak, media yang bervariasi yang dapat menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran berhitung.

Media digunakan sebagai perantara penyampaian pembelajaran pada anak Taman Kanak-kanak yang disesuaikan dengan perkembangan anak-anak. Anak Taman Kanak-kanak mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek, terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar. Tetapi apabila pengenalan konsep pembelajaran dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa anak sadari ternyata anak sudah banyak belajar. Salah satu media yang digunakan adalah media permainan berhitung, hal ini dapat melatih kemampuan berhitung secara mengasikkan dan tidak membosankan.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan bahwa ternyata kemampuan berhitung anak masih rendah, anak belum mengenal konsep angka, anak belum mampu mengurutkan angka sesuai urutannya dan media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar kurang menarik bagi anak, metode yang digunakan guru kurang bervariasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran berhitung, anak mampu menyebutkan angka tapi anak belum mampu menunjukkan lambang angka tersebut, ketika anak diminta berhitung secara berurutan, anak belum mampu untuk melakukannya dan anak merasa cepat bosan dengan pembelajaran berhitung.

Kendala yang lain datang dari guru yang negatif dalam pengelolaan sumber dan media pembelajaran. Sementara sumber yang dijadikan sebagai media banyak, hanya saja guru tidak termotivasi dalam membuat media pembelajaran sendiri ataupun memanfaatkan media yang sudah ada, sehingga dalam mengenal angka pun anak masih sulit. Sebelum memasuki tahap berhitung sebaiknya guru memberikan cara yang terbaik agar anak tidak sulit untuk mengenal angka. Dalam memberikan pembelajaran harus sesuai dengan prinsip-prinsip di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar

seraya bermain. Media permainan sangat dibutuhkan agar pembelajaran menyenangkan bagi anak dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Anak akan lebih mudah mencapai kemampuan berhitungnya apabila metode dan media yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan anak, seperti melalui permainan. Permainan yang dilakukan oleh anak dan didukung oleh guru dapat memberi stimulasi berupa rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak secara optimal.

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka. Maka oleh sebab itu penelitian ini berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan piramida kotak angka di Taman Kanak-Kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak masih rendah
2. Anak belum mengenal konsep angka
3. Anak belum mampu mengurutkan angka sesuai urutannya
4. Media yang digunakan guru kurang menarik
5. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu masih rendahnya kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana permainan piramida kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mengetahui bagaimana permainan piramida kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini, diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan, pengalaman, serta keterampilan dalam membuat media.

2. Bagi anak

Dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

3. Bagi sekolah

Diharapkan dapat menambah wawasan dalam proses belajar dan bermamfaat sebagai bahan dalam melakukan pembelajaran.

4. Bagi guru

Dapat menambah wawasan dan memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat. Pada usia dini merupakan masa emas perkembangan. Pada usia dini terjadi lonjakan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada masa berikutnya. Pembentukan kecerdasan pada masa usia dini dan dalam kandungan sangat tergantung pada asupan gizi yang diterima anak. Untuk melejitkan potensi perkembangan tersebut, setiap anak membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan aspek perkembangan anak. Anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anak yang berada pada rentang usia sejak lahir sampai usia enam tahun.

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dalam Suryana (2013:28) adalah anak yang berada pada rentang usia nol sampai delapan tahun. Anak usia dini merupakan individu unik yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Berk dalam Yulsyofriend (2013:1), anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, berada pada rentang usia nol sampai delapan tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Berdasarkan uraian tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa usia dini nol sampai delapan tahun merupakan masa emas perkembangan kecerdasan anak yang hanya berlangsung satu kali dalam rentang kehidupan manusia, sehingga pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi akan menjadi fondasi bagi anak tersebut kelak di kemudian hari, namun bila tidak maksimal dan tidak optimal dalam stimulasinya, maka anak akan mendapat kesulitan dalam kehidupan berikutnya. Anak usia dini merupakan manusia kecil yang harus dikembangkan. Setiap anak adalah penjelajah yang andal, peniru yang ulung, dan anak adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang sesuai tahapan perkembangan anak, anak akan tumbuh, berkembang dan belajar dengan kecepatan yang berbeda dengan anak seusianya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa perkembangan, dan membutuhkan stimulasi yang tepat untuk perkembangannya, karena perkembangan yang terjadi akan menjadi

landasan untuk perkembangannya di masa yang akan datang. Anak usia dini merupakan individu unik yang mempunyai ciri khas tersendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini memiliki sifat yang suka meniru dan selalu ingin tahu terhadap apa yang didengar dan dilihatnya.

Menurut Suryana (2013:31-33), anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) Anak bersifat egosentris, pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingan sendiri. (2) Anak memiliki rasa ingin tahu, rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya. Rasa ingin tahu ini sangat baik untuk dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam mengembangkan kognitifnya. (3) Anak bersifat unik, keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lainnya. (4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang di atas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. (5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek, pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama.

Menurut Salehuddin dalam Rakimahwati (2012:7), karakteristik anak usia dini adalah : (1) Unik. (2) Aktif. (3) Rasa ingin tahu tinggi. (4) Egosentris. (5) Berjiwa petualang. (6) Daya konsentrasinya pendek. (7) Gaya imajinasinya tinggi. (8) Senang berteman.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa karakter anak usia dini adalah unik, egosentris, rasa ingin tahu tinggi, daya konsentrasi pendek, imajinasi tinggi dan berjiwa petualang. Berbagai karakteristik anak usia dini tersebut merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam memberikan stimulus pendidikan kepada anak. Pemberian stimulus pada anak dengan memperhatikan karakteristik anak, akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak dengan optimal.

c. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan berarti perubahan-perubahan psikologis atau mental yang dialami individu dalam proses menjadi dewasa. Perkembangan anak usia dini memiliki ciri tersendiri. Menurut Bredekamp dalam Suryana (2013:33-38), prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini yaitu : (1) Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosional, kognitif satu sama lain saling terkait erat. (2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. (3) Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antara anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. (4) Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. (5) Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. (6) Perkembangan dan belajar terjadi dalam dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultur yang majemuk. (7) Anak adalah pelajar aktif, mengambil pengalaman fisik dan sosial serta juga pengetahuan yang ditransmisikan secara kultur untuk membangun pemahaman mereka tentang lingkungan

sekitar mereka. (8) Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan. (9) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak. (10) Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang baru diperoleh dan mengalami tantangan di atas level mereka saat ini. (11) Anak mendemonstrasikan mode-mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda serta cara yang berbeda pula dan merepresentasikan apa yang mereka tahu. (12) Anak berkembang dan belajar dengan baik dalam suatu komunitas yang terasa aman dan menghargai, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan dirasa aman secara psikologis.

Menurut Yusuf (2014:17-20), prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini yaitu : (1) Perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti. (2) Semua aspek perkembangan saling mempengaruhi. (3) Perkembangan mengikuti pola atau arah tertentu. (4) Perkembangan terjadi pada tempo yang berlainan. (5) Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas. (6) Setiap individu yang normal akan mengalami tahapan atau fase perkembangan.

Berdasarkan dari uraian tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan dari prinsip-prinsip diatas adalah bahwa kebutuhan fisik, sosial dan emosional anak perlu diperhatikan oleh pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga anak mendapatkan kondisi terbaik untuk berkembang dan belajar. Perkembangan satu aspek

berpengaruh dan dipengaruhi oleh perkembangan aspek-aspek yang lainnya. Prinsip perkembangan anak usia dini harus sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain dan diarahkan pada pengembangan semua potensi kecerdasan anak secara menyeluruh dan terpadu.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan merupakan lingkungan buatan yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mengoptimalkan perkembangan anak, kurangnya rangsangan dari lingkungan menyebabkan perkembangan kecerdasan anak kurang optimal. Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak. Pendidikan merupakan investasi masa depan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, maka penyelenggaraan Pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan

dengan tahap tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Menurut NAEYC (*Nation Assosiation Education For Young Children*) dalam Rakimahwati (2012:10) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani anak usia lahir hingga delapan tahun untuk kegiatan setengah hari maupun penuh, baik di rumah ataupun institusi luar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan wahana yang sangat fundamental dalam membentuk dan mengembangkan dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa karena Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan

yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mempengaruhi kehidupan dimasa seterusnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membangun fondasi bagi berkembangnya potensi yang ada pada anak, agar anak siap untuk memasuki jenjang pendidikan dasar. Agar anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya dan menjadi anak yang berilmu, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Trianto (2011:25), adalah : (1) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Pembelajaran bagi anak usia dini bukan berorientasi pada sisi akademis saja melainkan menitik beratkan kepada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, bahasa, intelektual, sosial-emosi serta seluruh kecerdasan (kecardasan jamak). Dengan demikian, pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan harus dapat mengakomodasi semua aspek perkembangan anak dalam suasana yang menyenangkan dan menimbulkan minat anak, mengembangkan

berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut Hasan (2009:17), tujuan pendidikan anak usia dini adalah : (1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. (2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Berdasarkan dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Mengembangkan semua potensi anak baik fisik maupun mental agar anak siap memasuki pendidikan dasar, menumbuhkan kembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar mampu menolong dirinya sendiri, meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Karakter pendidikan anak usia dini berkaitan dengan aktivitas belajarnya, karena setiap anak memiliki kemampuan tidak terbatas dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak akan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008:13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu : (1) Pendidikan berorientasi pada perkembangan

anak. (2) Pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak. (3) Pendidikan berpusat pada anak. (4) Pendidikan yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. (5) Pendidikan mengembangkan kecakapan hidup. (6) Pendidikan yang demokratis yaitu interaksi guru dengan anak. (7) Pendidikan yang bermakna yaitu proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh perubahan pada diri anak.

Menurut Dewey dalam Suryana (2013:69), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki karakteristik sebagai berikut yaitu : (1) Didasarkan pada minat anak-anak dan berkembang dari pengetahuan dan pengalaman mereka yang ada. (2) Mendukung pengembangan anak-anak. (3) Membantu anak-anak mengembangkan keterampilan baru (4) Menambah pemahaman anak mengenai dunia mereka. (5) Mempersiapkan anak-anak untuk lebih siap beradaptasi dalam berbagai macam lingkungan.

Berdasarkan uraian mengenai karakteristik pendidikan anak usia dini tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini ditekankan pada pemberian materi berdasarkan sesuatu yang nyata dan layak bagi anak. Pembelajaran pada anak usia dini harus berdasarkan pada minat dan kebutuhan anak, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara menyeluruh.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini bermanfaat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak. Menurut Sujiono (2009:46), manfaat pendidikan anak usia dini adalah : (1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya. (2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar. (3) Mengembangkan sosialisasi anak. (4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. (5) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermain. (6) Memberikan stimulus kultural pada anak.

Menurut Trianto (2011:24), manfaat pendidikan anak usia dini adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini bermanfaat membantu anak mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya dan mengenali dirinya sehingga anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitarnya dan anak memiliki kesiapan mental untuk memasuki sekolah dasar.

3. Hakikat Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan, secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa, evaluasi. Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Kognitif sangat berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Menurut Susanto (2011:47), kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sehingga dengan berkembangnya kemampuan kognitif anak, anak dapat untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Menurut Anita E Woolfolk dalam Yusuf (2014:106), kognitif (intelegensi) memiliki tiga pengertian yaitu : (1) Kemampuan untuk

belajar. (2) Keseluruhan pengetahuan yang diperoleh. (3) Kemampuan untuk beradaptasi secara berhasil dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya. Intelegensi merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian, sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

b. Tujuan Perkembangan Kognitif Bagi Anak Usia Dini

Perkembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengatasi masalah sederhana yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Djaali (2012:63) tujuan mempelajari kognitif yaitu menemukan bagaimana informasi diwakili di dalam pikiran manusia. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak mampu untuk beradaptasi dengan dunia di sekitarnya.

Menurut Susanto (2011:48), tujuan pengembangan kognitif yaitu : (1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. (2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya. (3) Agar anak mampu mengembangkan

pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. (4) Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya. (5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah maupun melalui proses ilmiah. (6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif anak usia dini adalah agar anak dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah sederhana yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat melakukan tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi.

c. Manfaat Perkembangan Kognitif

Manfaat kognitif sangat berguna bagi anak dalam memecahkan masalah yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari, dengan berkembangnya kognitif anak akan menambah pengetahuan anak dari yang sederhana menjadi lebih kompleks. Menurut Papalia (2008:324), manfaat perkembangan kognitif adalah adanya kemajuan dalam pemikiran simbolis yang diikuti oleh pertumbuhan dan perkembangan pemahaman akan ruang, kausalitas, identitas, kategoris dan angka.

Menurut Jamaris (2004:17) manfaat perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah dapat melatih kemampuan anak agar dapat menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya dalam kehidupan melalui proses berpikir, berupa kemampuan untuk menghubungkan,

menilai dan mempertimbangkan sesuatu dapat juga dimaknai sebagai kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat perkembangan kognitif sangat berguna bagi anak dalam memecahkan masalah, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah. Melalui pengembangan kognitif dapat memudahkan anak dalam melakukan tindakan dan anak akan mudah melakukan sesuatu dengan kapasitas alaminya karena mengalami kemajuan dalam pemikirannya.

d. Karakteristik Kognitif Anak Usia dini

Pemerintah Indonesia menetapkan bahwa anak Taman Kanak-kanak berada pada rentang usia empat sampai enam tahun, berdasarkan usia tersebut dapat dikenali karakteristik fisik, sosial, emosi dan kognitifnya. Menurut Jamaris (2006:26), karakteristik kognitif anak usia lima sampai enam tahun adalah : (1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran. (2) Tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya. (3)Telah mengenal sebagian besar warna. (4)Mulai mengerti tentang waktu. (5)Menenal bidang dan bergerak sesuai bidang yang dimilikinya. (6) Pada akhir usia enam tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Menurut Afifudin dalam Thobroni dan Fairuzul Mumtaz (2013:34), karakteristik kognitif antara lain adalah : (1) Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat. (2) Minat belajar besar. (3) Selalu ingin tahu dan mencoba. (4) Perhatian terhadap sesuatu relatif

singkat. (5) Suka menciptakan alat permainan sendiri. (6) Amat realistis. (7) Perhatian tertuju pada kehidupan sehari-hari yang nyata.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik kognitif anak usia dini perlu diperhatikan didalam proses pembelajaran, dengan pemberian kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti membuat bangunan dari balok, pengembangan dasar-dasar sains, berhitung dan pengembangan bahasa.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak berbeda antara satu dengan yang lainnya, hal ini karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Piaget dalam Suryana (2013:212), ada empat faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu : (1) Kematangan biologis. (2) Aktivitas. (3) Pengalaman sosial. (4) Ekuilibrase.

Menurut Susanto (2011:59) faktor-faktor yang mempengaruhi kognitif yaitu : (1) Faktor keturunan, yaitu bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. (2) Faktor lingkungan, yaitu bahwa intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya. (3) Faktor kematangan, kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender). (4) Faktor pembentukan, yaitu segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. (5) Faktor minat dan bakat,

minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan, adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan. (6) Faktor kebebasan, yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar).

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kognitif yaitu kematangan, aktivitas, pengalaman sosial, ekuilibrasi, saling terkait satu dengan yang lainnya dalam mempengaruhi perkembangan kognitif. Untuk menentukan kecerdasan seseorang, tidak dapat hanya berpedoman kepada salah satu faktor tersebut.

4. Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting untuk anak dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa yang akan datang. Menurut Susanto (2011:98), adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung permulaan yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang perlu dikembangkan dan berguna bagi kehidupan anak sehari-hari. Menurut Gardner dalam Triharso (2003:46), mendefinisikan kecerdasan

matematis logis sebagai kemampuan penalaran ilmiah. Perhitungan secara matematis, berpikir logis, penalaran induktif/deduktif, dan ketajaman pola-pola abstrak serta hubungan-hubungan. Kecerdasan ini dapat diartikan juga sebagai kemampuan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika sebagai solusinya.

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa berhitung merupakan suatu kemampuan yang perlu dikembangkan untuk bekal kehidupan anak di masa yang akan datang, dengan berhitung anak akan dapat menyelesaikan persoalan mengenai bilangan yang ditemui di dalam kehidupannya.

b. Tujuan Berhitung

Berhitung merupakan salah satu dari pembelajaran matematika. Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:161), tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:2), secara khusus tujuan pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak adalah: (1) Agar dapat berpikir logis dan sistematis. (2) Agar dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat. (3) Agar memiliki keterampilan, konsentrasi, abstrak dan daya apresiasi yang tinggi. (4) Agar memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat

memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya. (5) Agar memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran berhitung yaitu untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak siap untuk mengikuti pembelajaran berhitung di tingkat selanjutnya.

c. Tahap-tahap Perkembangan Berhitung Anak

Berhitung pada anak usia dini diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya atau melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya. Menurut Burns dalam Sudono (1995:22), tahap-tahap berhitung anak usia dini yaitu : (1) Tahap pemahaman konsep, anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja, bermain dengan benda konkrit. (2) Tingkat menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan, setelah konsep konkrit dikuasai anak, baru guru mengenalkan lambang konsep dan menghubungkan konsep konkrit tersebut dengan lambang bilangan, dari konkrit ke abstrak. (3) Tingkat lambang bilangan, anak sendirilah yang menulis lambang bilangan yang mewakili yang telah mereka kuasai.

Menurut Reys dalam Susanto (2011:101), mengemukakan lima tahapan berhitung yaitu : (1) Permainan bebas, permainan yang aktivitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan, namun anak dapat belajar konsep bentuk dari konsep yang dibuatnya. (2) Generalisasi,

anak mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat pada konsep tertentu, mencari kesamaan sifat dalam suatu permainan. (3) Representasi, anak mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi sejenis. (4) Simbolisasi, anak harus merumuskan representasi dari setiap konsep dengan menggunakan symbol matematika atau melalui perumusan verbal. (5) Formalisasi, anak dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat baru konsep ini.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap berhitung anak usia dini meliputi tahap konsep, tahap transmisi / peralihan, tahap lambang.

d. Manfaat Pembelajaran Berhitung

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan berhitung, pembelajaran berhitung pada Taman Kanak-kanak bermanfaat antara lain dapat membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menghindarkan ketakutan anak terhadap pembelajaran berhitung.

Menurut NCTM (*National Council Of Teacher Of Mathematics*) dalam Triharso (2013:48), manfaat memperkenalkan matematika pada anak usia dini adalah menuntun anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar, menghindari ketakutan matematika sejak awal, membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Menurut Suyanto (2005:57), manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung yaitu

mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa, manfaat pembelajaran berhitung yaitu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak pada tahap awal perkembangannya, menghindari ketakutan anak pada pembelajaran berhitung sejak awal, membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, dapat berpikir logis dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang kesehariannya memerlukan kepandaian berhitung.

e. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini sangat dibutuhkan karena sangat berguna bagi kehidupan anak sehari-hari. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:12), perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini mempunyai karakteristik antara lain yaitu : (1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung. (2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman. (3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan. (4) Anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya. (5) Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Menurut Harjanto (2011:14), karakteristik kemampuan berhitung anak usia lima sampai enam tahun yaitu anak sudah mampu menyatukan kemampuan berhitungnya, anak dapat menghitung objek, anak dapat menunjukkan mana yang lebih banyak dan yang lebih sedikit, anak sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri, mengenal angka belasan dan puluhan, mengenal penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini yaitu anak sudah menunjukkan ketertarikan pada permainan berhitung, anak sudah mulai menyebutkan urutan bilangan, anak sudah mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya seperti menghitung jumlah mainannya.

f. Faktor-Faktor Yang mempengaruhi berhitung

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang perlu dikembangkan dan berguna bagi kehidupan sehari-hari. Perkembangan kemampuan berhitung pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Susanto (2011:107) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan berhitung pada anak yaitu : kesehatan, intelegensi, jenis permainan, lingkungan, dan status sosial ekonomi.

Menurut Triharso (2013:48), faktor-faktor yang mempengaruhi berhitung adalah faktor kematangan dan proses belajar. Apabila anak sudah menunjukkan kematangan untuk

berhitung maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa di dalam pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini, harus memperhatikan kesehatan dan tingkat kecerdasan serta lingkungan anak, karena lingkungan sangat dekat dengan kehidupan anak. Pengembangan kemampuan berhitung pada anak hendaknya dilakukan melalui permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

g. Indikator berhitung pada Anak Usia Dini

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi.

Indikator berhitung pada Taman Kanak-kanak kelompok B usia lima sampai enam tahun mengacu pada Kurikulum Taman Kanak-kanak (2010) di antaranya yaitu: (1) Menyebutkan urutan bilangan dari 1-10. (2) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20. (3) Menunjuk lambang bilangan 1-10. (4) Meniru lambang bilangan 1-10.

5. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Bermain adalah dunia anak, melalui kegiatan bermain anak mengembangkan berbagai aspek kecerdasan secara jamak. Melalui bermain anak bisa membangun pemahaman dan pengetahuan, dengan kegiatan bermain yang positif anak dapat melatih perkembangan otak dan motorik seperti melatih menggunakan otot tubuhnya dengan menstimulus penginderaannya. Bermain menjadikan anak mampu menjelajahi dunia sekitarnya, mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri, sehingga kemampuan fisik anak, kognitif, sosial anak semakin terlatih.

Menurut Kamus Edukasi karangan Weed dalam Marsa (2009:12), bermain adalah sebuah aktivitas yang terarah atau tidak, yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kepuasan dan hiburan serta dimanfaatkan oleh orang-orang dewasa untuk membantu mengembangkan perilaku dan kepribadian mereka dengan berbagai macam dimensinya, baik itu intelektualitas, jasmani, maupun rohani.

Menurut Saraswati (2013:11), mengatakan bahwa bermain adalah cara bagi anak untuk belajar mengenai tubuh mereka dan dunia ini. Bermain adalah aktivitas yang sangat penting untuk perkembangan anak. Melalui bermain anak akan menggunakan inderanya untuk mengeksplorasi hal-hal yang ada di sekitarnya. Menurut Doklat dan Fleer dalam Sujiono (2010:34), bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan

memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Berdasarkan pengertian bermain tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain pada dasarnya mementingkan proses daripada hasil. Bermain merupakan kegiatan yang ditujukan untuk mendapat kesenangan. Bermain bagi anak membantu mereka memahami dan mempraktekkan kemampuan pengembangan rasa, intelektual, dan sosial. Semua aktivitas yang dilakukan oleh anak pada hakikatnya adalah bermain yang menjadi kebutuhan dasar bagi setiap anak, baik itu bertujuan ataupun tanpa tujuan, yang di dalamnya mengandung berbagai unsur kesenangan dan kegembiraan.

b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai memasukkan dunia mereka.

Menurut Suryana (2013:140), pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak.

Tujuan bermain menurut Sujiono (2009:145) adalah memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini

melalui bermain kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain anak usia dini adalah mengembangkan semua aspek perkembangan anak agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Bermain pada masa anak-anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dengan permainan remaja dan orang dewasa. Setiap anak mempunyai karakteristik bermain yang bervariasi. Menurut Suryana (2013:142-143), karakteristik bermain anak adalah sebagai berikut : (1) Bentuk sarana bermain ; Sarana bermain menurut sifatnya dibagi menjadi dua yaitu yang lunak dan yang keras. Bersifat lunak artinya mampu mengembangkan panca indra yang ringan tidak menggunakan otot tetapi banyak olah pikiran, perasaan, gerak yang ringan dan ada unsur pelan. Sedangkan yang bersifat keras adalah permainan yang banyak dilakukan dengan disertai otot, tetapi juga dengan pikiran, perasaan dan keterampilan. (2) Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan. Sejak masa bayi hingga masa pematangan beberapa kegiatan permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia yang lain. Kegiatan bermain ini dapat diramalkan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi masa kanak-kanak ke dalam tahapan bermain yang spesifik, masing-masing dengan namanya sendiri.

Karakteristik bermain menurut Jeffree, Meconkey, dan Hewson dalam Sujiono (2010:37), adalah sebagai berikut: (1) Bermain datang dari dalam diri anak. (2) Bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat. (3) Bermain adalah aktivitas nyata. (4) Bermain fokus pada proses dari pada hasil. (5) Bermain didominasi oleh pemain. (6) Bermain melibatkan pemain secara aktif. Menurut Suyanto (2005:133) mengatakan karakteristik bermain yaitu : (1) Motivasi internal yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri. (2) Aktif yaitu anak melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun mental. (3) Nonliteral artinya anak dapat melakukan apa saja yang diinginkan, terlepas dari realitas. (4) Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya.

Kesimpulan dari uraian tersebut mengenai karakteristik bermain adalah dengan bermain pada masa kanak-kanak mempunyai karakteristik yang berbeda pada masa remaja dan dewasa. Dan dengan bermain anak akan belajar memahami perasaan, emosi, dan pendapat orang lain.

d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Dengan bermain anak akan tumbuh dan berkembang. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, menyumbangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan. Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (2004:33), ada delapan manfaat bermain bagi anak

yaitu : (1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. (2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata. (3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. (4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air. (5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri. (6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi. (7) Mencerminkan pertumbuhan seperti semakin dapat berlari cepat. (8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan.

Menurut Pudjiati (2011:11-17), merinci beberapa manfaat bermain meliputi lima aspek perkembangan yaitu: (1) Aspek fisik-motorik ; dengan bermain anak dapat mengontrol, baik gerakan kasar maupun gerakan halus. (2) Aspek sosial; melalui bermain, anak belajar mengenal jenis kelamin mereka, bagaimana membina hubungan dengan orang lain, mengerti aturan, bisa berbagi dengan orang lain, menunggu giliran, dan mampu memahami orang lain. (3) Aspek emosi ; melalui bermain, anak dapat melatih kesabaran, belajar menerima kekalahan, kecewa, mengatur emosi marah, tidak mudah menyerah, dan dapat mengemukakan perasaan mereka. (4) Aspek bahasa ; saat bermain, anak akan mendengar dan berbicara. Hal ini akan melatihnya untuk memahami orang lain dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikirannya. (5) Aspek kecerdasan ;

melalui bermain anak belajar bagaimana menyelesaikan masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain sangat besar bagi anak, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat menjadi sarana belajar yang baik bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang dimilikinya dengan menyenangkan dan bahagia. Melalui bermain anak dapat memperoleh kesempatan untuk memilih kegiatan yang disenanginya, anak dapat berperan dalam kelompok, anak dapat bersosialisasi dan bekerja sama dengan temannya, anak dapat bereksperimen dengan bahan dan alat, serta anak akan memperoleh pengalaman baru yang menyenangkan.

e. Prinsip bermain Anak Usia Dini

Pada prinsipnya bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak, bermain dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Elkonin salah seorang murid dari Vygotsky dalam Suryana (2013:141), menggambarkan empat prinsip bermain yaitu : (1) Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks. (2) Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain. (3) Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk ke dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi. (4) Kehati-

hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Menurut metode Montessori dalam Triharso (2013:9), bermain berdasarkan tiga prinsip yaitu : (1) Pendidikan anak usia dini, perhatikan segala pembiasaan dan pengetahuan dasar yang dibutuhkan anak sesuai dengan perkembangannya, cara pembelajarannya disesuaikan dengan cara belajar anak yang khas, spontan tanpa tekanan melalui bermain. (2) Lingkungan pembelajaran, usahakan lingkungan belajar sama dengan keadaan dan lingkungan anak yaitu rumah. (3) Peran guru, guru adalah fasilitator dalam proses pembelajaran, lingkungan diciptakan untuk menarik perhatian dan minat anak sehingga berkesan bagi anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain pada prinsipnya harus dilakukan dengan rasa senang dan aman, sehingga semua kegiatan bermain akan menghasilkan proses belajar pada anak, saat bermain anak dapat membangun pengetahuannya dan bersosialisasi dengan teman bermainnya.

6. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan merupakan alat yang digunakan anak untuk bermain. Menurut Eliyawati (2005:62), alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Pada lembaga-lembaga penyelenggara pendidikan anak usia dini banyak ditemukan alat permainan yang bertujuan untuk

pendidikan yang disebut dengan APE (Alat Permainan Edukatif), maka pengertian APE (Alat Permainan Edukatif) untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya. Kreativitas guru sangat diperlukan di dalam merancang alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak. Menurut Tedjasaputra (2001:81), alat permainan edukatif yaitu alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain alat tersebut anak mampu mengembangkan penalarannya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa alat permainan merupakan alat yang digunakan anak untuk melakukan permainan, dengan alat permainan yang sesuai, anak akan memperoleh suatu kesenangan dari kegiatan yang dilakukannya, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Alat permainan selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain juga sebagai sumber yang mutlak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

b. Tujuan Alat Permainan

Alat permainan yang digunakan anak untuk bermain hendaknya merupakan sumber belajar yang dapat mengembangkan aspek

perkembangan yang ada pada anak. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:128), alat permainan bertujuan untuk :

- (1) Meningkatkan keterampilan, kemampuan dan perkembangan anak.
- (2) Memperjelas dalam memperagakan konsep, ide atau pengertian tertentu.
- (3) Memenuhi keingintahuan anak.
- (4) Memberikan kesempatan kepada anak berlatih memecahkan masalah.
- (5) Mengaktifkan semua panca indera anak.
- (6) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen.
- (7) Mengembangkan kemandirian kepada anak.
- (8) Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak.

Menurut Padmono dalam Soetjiningsih (1995:112), tujuan alat permainan adalah :

- (1) Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan.
- (2) Mengembangkan kemampuan berbahasa.
- (3) Mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi.
- (4) Merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura.
- (5) Membedakan benda dengan perabaan.
- (6) Menambahkan sportivitas.
- (7) Mengembangkan kepercayaan diri.
- (8) Mengembangkan kreativitas.
- (9) Mengembangkan koordinasi motorik.
- (10) Mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar.
- (11) Mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang di luar rumahnya.
- (12) Memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan.
- (13) Memperkenalkan suasana kompetisi, gotong royong.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa alat permainan bertujuan untuk memperjelas pemberian materi di dalam pembelajaran dan mengaktifkan semua panca indra anak dalam melakukan kegiatan permainan dengan menggunakan alat permainan dan memberikan kegembiraan serta kesenangan kepada anak. Alat permainan juga mendorong anak untuk beraktifitas dan memotivasi anak untuk melakukan kegiatan permainan. Penggunaan alat permainan di dalam bermain juga bertujuan untuk mengajarkan anak berbagi mainan dan bekerja sama dengan temannya di dalam bermain.

c. Karakteristik Alat Permainan

Alat permainan yang digunakan oleh anak hendaknya dapat mengoptimalkan perkembangan anak dan sesuai dengan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak. Menurut Saraswati (2013: 21), ada beberapa karakteristik mainan atau alat permainan yaitu : (1) Menarik bagi anak. (2) Aman, dari segi bentuk tidak berpotensi melukai dan bahan tidak beracun. (3) Warna yang atraktif, alasannya warna dapat merangsang daya penglihatan anak. (4) Menstimulasi pancaindera. (5) Variasi fitur mainan.

Menurut Tedjasaputra (2001:81), alat permainan edukatif mempunyai karakteristik antara lain yaitu : (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk. (2) Ditujukan terutama untuk anak-anak Taman Kanak-kanak dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan

serta motorik anak. (3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat. (4) Membuat anak terlibat secara aktif. (5) Sifatnya konstruktif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik alat permainan diantaranya yaitu dapat difungsikan secara multi guna, menarik bagi anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak serta melibatkan anak secara aktif di dalam permainan yang menggunakan alat permainan.

d. Manfaat Alat Permainan

Alat permainan merupakan media yang digunakan anak dalam bermain. Menurut Eliyawati (2005:91), manfaat alat permainan edukatif adalah : (1) Alat untuk membantu dan mendukung proses pendidikan anak usia dini lebih baik, menarik dan jelas. (2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. (3) Memberi kesempatan pada anak usia dini untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai macam permainan. (4) Memberi kesempatan pada anak usia dini untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Menurut Soetjiningsih (1995:109), manfaat alat permainan yaitu : (1) Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak. (2) Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar. (3) Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran,

bentuk, warna, dan lain-lain. (4) Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat alat permainan yaitu dapat menciptakan situasi yang menyenangkan bagi anak, menimbulkan rasa percaya diri pada anak, dapat memotivasi anak di dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Alat permainan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman anak serta memberi kesempatan pada anak untuk mengenal lingkungannya.

7. Permainan piramida kotak angka

Permainan piramida kotak angka merupakan suatu permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Menurut Ismail (2009:112), permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan. Permainan piramida kotak angka menggunakan alat permainan yang sengaja dirancang untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Menurut Mayesti dalam Eliyawati (2005:62), Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Pengertian piramida kotak angka menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/>), piramida adalah bentuk atau bangunan yang menyerupai segi tiga sama kaki; kotak adalah ruang

(bidang) empat persegi panjang; Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa piramida kotak angka adalah ruang (kotak) empat persegi panjang yang bertuliskan angka (lambang bilangan) yang disusun menyerupai segi tiga sama kaki (piramida). Alat permainan piramida kotak angka terdiri dari kotak-kotak angka 1 sampai 10 yang disusun membentuk segitiga piramida, dalam permainan tersebut menggunakan kartu angka dan kartu gambar yang jumlah gambarnya sesuai dengan lambang angka yang ada pada kotak angka. Menurut Rahman dalam Susanto (2011:108) mengungkapkan bahwa dampak penggunaan kartu gambar terhadap kemampuan berhitung permulaan, di antaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.

Permainan piramida kotak angka merupakan permainan kotak angka bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berhitung merupakan bagian dari matematika yang perlu dikembangkan dan berguna bagi kehidupan sehari-hari. Menurut Sriningsih (2008:76), terdapat beberapa jenis permainan matematika, antara lain permainan lompat dadu dan kartu angka, permainan kotak angka, permainan sedotan, permainan piring berbintik, permainan papan penjumlahan, permainan himpunan, permainan kelender interaktif, permainan deret angka, permainan mencari pasangan dan menjaring ikan.

Cara permainan piramida kotak angka dimulai dengan anak memasukan karet gelang ke dalam kotak angka dengan cara melemparkannya, kemudian anak diminta menyebutkan angka yang ada pada kotak angka yang bisa dimasukkan karet oleh anak dan anak diminta menghitung jumlah gambar yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam kotak angka. Pada permainan piramida kotak angka anak dapat menyebutkan urutan bilangan, anak dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat menunjukkan angka atau lambang bilangan. Permainan piramida kotak angka adalah bentuk metode permainan menarik bagi anak sehingga tujuan proses belajar mengajar meningkat.

Adapun hubungan kemampuan berhitung dengan permainan piramida kotak angka adalah permainan piramida kotak angka dimana anak yang belum mengenal konsep angka, anak tersebut akan melihat langsung angka yang tertera pada kotak angka. Anak dapat menghubungkan konsep angka sesuai dengan lambang bilangan yang ada pada kotak angka tersebut. Anak bisa menghitung dengan sendirinya anak kenal dengan konsep bilangan, yaitu sudah ada kartu gambar yang sesuai dengan angka yang ada pada kotak. Dengan demikian anak dengan sendirinya sudah mengenal kemampuan berhitung.

Permainan piramida kotak angka ini bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara yang menyenangkan dan disukai anak, dan anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan

menyenangkan. Sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran berhitung yang sesungguhnya di sekolah dasar.



Gambar.1: Permainan piramida kotak angka

B. Penelitian Yang Relevan

Rosi Meri Irawati (2011) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku ” berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan berhitung anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan memancing angka.

Ratna Juita (2012) dengan judul penelitian “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menakar Air di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

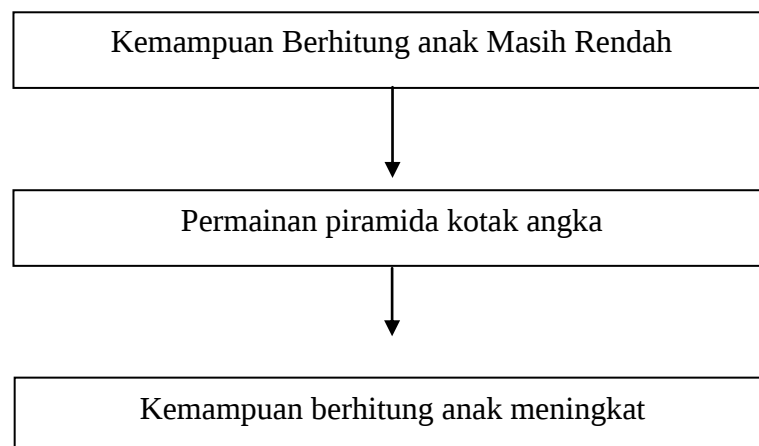
Persamaan penelitian yang di atas dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mengembangkan kemampuan berhitung, adapun perbedaan dari peneliti adalah dari segi media dan alat permainan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir yang menjadi landasan dalam penelitian yang penulis lakukan. Kerangka konseptual menjelaskan pola pikir penulis secara umum. Perkembangan berhitung anak merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari bagi anak-anak. Berdasarkan penelitian awal yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan, kemampuan berhitung anak masih rendah. Salah satu kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu melalui permainan piramida kotak angka. Dalam pembelajaran berhitung anak memerlukan alat bantu, berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan permainan piramida kotak angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Pesisir Selatan.

Adapun kerangka berfikir yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

Meningkatkan kemampuan berhitung



Bagan 1 : Kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : “Melalui Permainan piramida kotak angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak” di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini pada hakekatnya adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas. Menurut John Elliot dalam Yasin (2011:7), penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses di mana guru berkolaborasi dengan sejawat dalam mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, mencobakan strategi baru, dan mencatat apa yang mereka kerjakan selama penelitian dalam suatu format yang dapat dipahami oleh guru-guru lain.

Penelitian tindakan kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru, memperbaiki mutu pelajaran dan mencoba hal-hal baru dibidang pembelajaran demi meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. Perbaikan mutu pembelajaran itu dapat dilakukan dalam beberapa aspek yang terkait dengan berbagai komponen pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, baik melalui penyempurnaan strategi, metode maupun media yang digunakan dalam pembelajaran.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

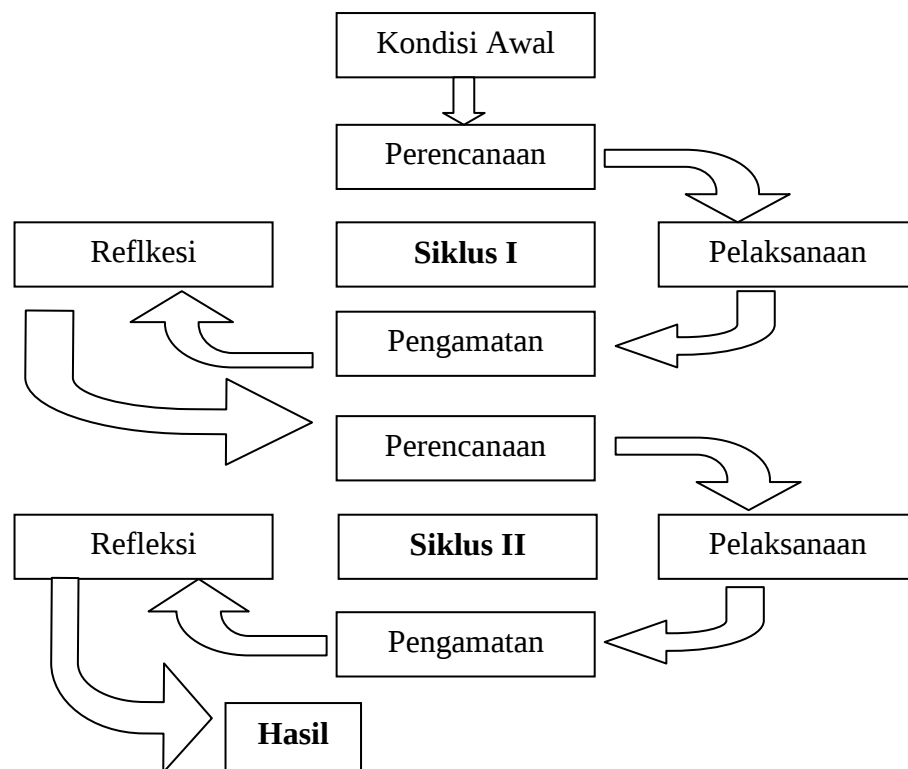
Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan kelompok B1. Penelitian ini peneliti lakukan selama kurang lebih 2 bulan mulai satu November sampai tiga puluh Desember, semester satu tahun ajaran 2014/2015

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan, dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti prosedur penelitian sebagaimana dirumuskan Arikunto (2012:16). Prosedur pelaksanaan PTK ini didahului dengan kegiatan observasi untuk memperoleh gambaran dan informasi awal tentang pelaksanaan pembelajaran. Adapun prosedur penelitian ini terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Berikut ini akan digambarkan prosedur PTK tersebut.



Bagan 2: Alur Penelitian Tindakan Kelas
Arikunto (2012: 16)

1. Kondisi Awal

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah melakukan observasi pada proses pembelajaran di kelas B1 Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan, yaitu masih rendahnya kemampuan berhitung anak. Dari masalah yang ditemukan peneliti memilih pemecahan masalah dengan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses mutu dan hasil pembelajaran dengan melaksanakan tahapan Penelitian Tindakan Kelas, sehingga peneliti dapat menemukan solusi dari masalah yang timbul dalam kelas tersebut.

Penelitian dilakukan secara bersiklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru akan membuat rencana kegiatan harian (RKH) dan menentukan aspek yang dinilai. Sedangkan pada tahap pelaksanaan dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana serta siapa. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi atas penerapan isi rancangan yaitu mengenalkan tindakan kelas dan guru harus berusaha mengamati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan tetapi harus pula berlaku wajar dan tidak dibuat-buat.

Tahap pengamatan dilakukan oleh pengamat sedangkan tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan oleh pengamat. Jika tindakan pada siklus I belum memenuhi target akan dilanjutkan pada siklus II.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan. Setelah pertemuan yang ketiga dilaksanakan refleksi.

a. Pertemuan pertama

Dilaksanakan pada hari kamis tanggal 20 November 2014 dengan langkah-langkah:

1) Perencanaan

Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP) dan Capaian Perkembangan (CP) dan indikator. Adapun indikatornya adalah : (1) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10, (2) menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, (3) menunjukkan lambang bilangan 1-10. Pada perencanaan peneliti mempersiapkan rancangan kegiatan harian (RKH) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka dengan tema binatang sub tema binatang ternak.

2) Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan proses pembelajaran dalam peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan piramida kotak angka.

a) Kegiatan Awal (30 Menit)

1. Anak berbaris, salam, ikrar dan nyanyi.
2. membaca doa mau belajar.

3. Bercakap-cakap tentang binatang ternak (ayam, bebek, kambing, sapi, kerbau)
4. Praktek langsung menirukan gerakan bebek dan ayam

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru memperkenalkan alat permainan yang akan digunakan kepada anak yaitu piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar binatang ternak (ayam, bebek, kambing).
2. Guru menjelaskan aturan-aturan permainan kepada anak.
3. Anak melakukan permainan piramida kotak angka dengan bimbingan guru.
4. Guru meminta anak untuk memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka dengan cara melemparkannya, sebanyak tiga kali.
5. Lemparan pertama, guru mengeluarkan kartu gambar ayam yang ada di dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet oleh anak ,anak diminta menghubungkan dengan cara mencocokkan kartu gambar ayam dengan angka yang ada pada kotak angka.
6. Lemparan kedua, anak diminta menghitung dan menyebutkan jumlah gambar bebek yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak.
7. Lemparan ketiga, anak diminta menunjukan lambang bilangan 1-10 pada piramida kotak angka sesuai dengan

jumlah gambar kambing yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak.

8. Anak melakukan kegiatan permainan secara bergantian.
9. Guru memotivasi anak dalam melakukan kegiatan permainan

c) Istirahat (30 Menit)

1. Bermain bebas di halaman sekolah.
2. Antri mencuci tangan.
3. Baca doa mau makan, makan bersama, baca doa sesudah makan.

d) Kegiatan akhir (30 Menit)

1. Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari
2. Nyanyi mau pulang
3. Baca doa meninggalkan ruangan
4. Baca doa naik kendaraan
5. Salam, pulang

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dalam kegiatan permainan piramida kotak angka dan dicatat oleh guru dan guru pendamping setiap kali pertemuan.

b. Pertemuan Kedua

Dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 26 November 2014 dengan langkah-langkah:

1) Perencanaan

Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP) dan Capaian Perkembangan (CP) dan indikator. Adapun indikatornya adalah: (1) menyebutkan urutan bilangan 1-10, (2) menunjukkan lambang bilangan 1-10, (3) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Pada perencanaan peneliti mempersiapkan rancangan kegiatan harian (RKH) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan piramida kotak angka dengan tema binatang sub tema binatang yang hidup di air.

2) Pelaksanaan

Guru melaksanakan proses pembelajaran dalam kegiatan permainan piramida kotak angka sesuai dengan RKH pada awal pembelajaran guru menjelaskan tema binatang sub tema binatang yang hidup di air.

a) Kegiatan Awal (30 Menit)

1. Berbaris di halaman sekolah, salam, ikrar, dan nyanyi.
2. Membaca doa mau belajar.
3. Bercakap-cakap tentang binatang yang hidup di air.
4. Praktek langsung menirukan gerakan ikan berenang

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru memperkenalkan alat permainan yang akan digunakan kepada anak yaitu piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar ikan, katak, buaya, kartu angka.

2. Guru menjelaskan aturan-aturan permainan kepada anak.
3. Anak melakukan permainan piramida kotak angka dengan bimbingan guru.
4. Guru meminta anak untuk memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka dengan cara melemparkannya, sebanyak tiga kali.
5. Lemparan pertama, anak diminta menghitung jumlah gambar ikan pada kartu gambar ikan yang ditempel pada piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet oleh anak.
6. Lemparan kedua, anak diminta menunjukkan dan mengambil kartu angka 1-10 yang sesuai dengan jumlah gambar katak yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak.
7. Lemparan ketiga, anak diminta menghubungkan dengan cara mencocokkan kartu gambar buaya yang ada pada piramida kotak angka dengan kartu angka (lambang bilangan).
8. Anak melakukan permainan secara bergantian.

c) Istirahat (30 Menit)

1. Bermain bebas di halaman sekolah
2. Antri mencuci tangan
3. Baca doa mau makan, makan bersama, baca doa sesudah makan

d) Kegiatan Akhir (30 Menit)

1. Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari

2. Nyanyi mau pulang
3. Baca doa meninggalkan ruangan
4. Baca doa naik kendaraan
5. Salam, pulang

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dalam kegiatan permainan piramida kotak angka dan dicatat oleh guru serta guru pendamping setiap kali pertemuan.

c. Pertemuan Ketiga

Dilaksanakan pada hari Senin tanggal 1 Desember 2014 dengan langkah-langkah:

1) Perencanaan

Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP) dan Capaian Perkembangan (CP) dan indikator. Adapun indikatornya adalah : (1) menyebutkan urutan bilangan 1-10, (2) menunjukkan lambang bilangan 1-10, (3) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Pada perencanaan peneliti mempersiapkan rancangan kegiatan harian (RKH) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan piramida kotak angka, tema binatang sub tema binatang buas.

2) Pelaksanaan

Guru melaksanakan proses pembelajaran dalam kegiatan meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan piramida kotak angka sesuai dengan RKH yang telah dibuat yaitu tema binatang sub tema binatang buas.

a) Kegiatan Awal (30 Menit)

1. Berbaris di halaman, salam, ikrar, dan nyanyi.
2. Membaca doa mau belajar.
3. Bercakap-cakap tentang binatang buas.
4. Praktek langsung menirukan gerakan singa merangkak

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru memperkenalkan alat permainan yang akan digunakan kepada anak yaitu piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar singa, harimau, serigala.
2. Guru menjelaskan aturan-aturan permainan kepada anak.
3. Anak melakukan permainan piramida kotak angka dengan bimbingan guru.
4. Guru meminta anak memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka dengan cara melemparkannya, sebanyak tiga kali.
5. Lemparan pertama, guru mengeluarkan kartu gambar singa yang ada dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet oleh anak.
6. Anak diminta menghitung dan menyebutkan jumlah gambar

singa yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka.

7. Lemparan kedua, anak diminta mengambil kartu gambar harimau, dan anak diminta menunjukkan angka 1-10 pada piramida kotak angka yang sesuai dengan jumlah gambar harimau yang ada pada kartu gambar.
8. Lemparan ketiga, anak diminta mengambil kartu gambar serigala sesuai dengan angka yang terdapat pada piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak dan anak diminta menghubungkan dengan cara mencocokkannya dengan lambang bilangannya pada piramida kotak angka
9. Anak melakukan permainan secara bergantian.

c) Istirahat (30 Menit)

1. Bermain bebas di halaman sekolah.
2. Antri mencuci tangan.
3. Baca doa mau makan, makan bersama, baca doa sesudah makan.

d) Kegiatan Akhir (30 Menit)

1. Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari
2. Nyanyi mau pulang
3. Baca doa meninggalkan ruangan

4. Baca doa naik kendaraan

5. Salam, pulang

3) Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas anak oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung setiap kegiatan anak yang tertera pada format observasi dicatat oleh observer. Kegiatan observasi penelitian setiap kali pertemuan.

3. Siklus II

Dalam pelaksanaan kegiatan di siklus II ini kegiatannya hampir sama dengan kegiatan pada siklus I, hanya saja materi pelajaran atau tema yang diberikan sesuai dengan tema yang telah disusun sesuai dengan RKH/RKM dan kegiatan penelitian adalah memperbaiki kegiatan yang belum tepat pada siklus I.

Siklus II dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yang terdiri dari rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari jumat tanggal 5 Desember 2014, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 Desember 2014, dan pertemuan ketiga pada hari Senin tanggal 15 Desember 2014.

a. Pertemuan Pertama

Pada hari jumat tanggal 5 Desember 2014 dengan langkah-langkah:

1) Perencanaan

Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP) dan Capaian Perkembangan (CP) dan indikator. Adapun indikatornya adalah : (1) menyebutkan urutan bilangan 1-10, (2) menunjukkan lambang bilangan 1-10, (3) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Pada perencanaan peneliti mempersiapkan rancangan kegiatan harian (RKH) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka, dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan proses pembelajaran dalam kegiatan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka dengan kartu gambar buah jeruk, apel, mangga sesuai dengan RKH. Pada awal pembelajaran guru menjelaskan tema tanaman sub tema buah-buahan.

a) Kegiatan Awal (30 Menit)

1. Anak berbaris di halaman sekolah, salam, ikrar dan nyanyi.
2. Membaca doa mau belajar.
3. Bercakap-cakap tentang buah-buahan

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru memperkenalkan alat permainan yang akan digunakan kepada anak, yaitu piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar jeruk, apel, mangga.

2. Guru menjelaskan aturan-aturan permainan kepada anak.
3. Anak melakukan permainan piramida kotak angka dengan bimbingan guru.
2. Guru meminta anak untuk memasukkan karet gelang kedalam piramida kotak angka dengan cara melemparkannya, sebanyak tiga kali.
3. Lemparan pertama, guru mengeluarkan kartu gambar jeruk yang ada di dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak.
4. Anak diminta untuk menghitung dan menyebutkan jumlah gambar jeruk yang ada pada kartu gambar, dengan menghitung jumlah gambar jeruk yang ada pada kartu gambar tersebut.
5. Lemparan kedua, anak diminta menunjukkan angka 1-10 pada piramida kotak angka yang sesuai dengan jumlah gambar apel yang dihitung anak pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka.
6. Lemparan ketiga, anak diminta mengambil kartu gambar mangga yang ada dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak dan anak diminta menghubungkannya dengan cara mencocokkannya dengan lambang bilangannya pada piramida kotak angka.
7. Anak melakukan kegiatan permainan secara bergantian.

c) Istirahat (30 Menit)

1. Bermain bebas di halaman sekolah
2. Antri mencuci tangan
3. Baca doa mau makan, makan bersama, baca doa sesudah makan.

d) Kegiatan Akhir (30 menit)

1. Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari
2. Nyanyi mau pulang
3. Baca doa meninggalkan ruangan
4. Baca doa naik kendaraan
5. Salam, pulang

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dalam kegiatan permainan piramida kotak angka dan dicatat oleh guru setiap kali pertemuan.

b. Pertemuan Kedua

Pada hari Selasa tanggal 9 Desember 2014 dengan langkah-langkah:

1) Perencanaan

Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP) dan Capaian Perkembangan (CP) dan indikator. Adapun indikatornya adalah: (1) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, (2) menyebutkan urutan bilangan 1-10, (3) menunjukkan lambang

bilangan 1-10. Pada perencanaan peneliti mempersiapkan rancangan kegiatan harian (RKH) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka.

2) Pelaksanaan

Guru melaksanakan proses pembelajaran dalam kegiatan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka dengan kartu gambar pohon kelapa, kartu gambar pohon rambutan, kartu gambar pohon pisang sesuai dengan RKH pada awal pembelajaran guru menjelaskan tema tanaman sub tema tanaman pohon.

a) Kegiatan Awal (30 Menit)

1. Berbaris di halaman, salam, ikrar, nyanyi
2. Membaca doa mau belajar
3. Bercakap-cakap tentang tanaman pohon
4. Praktek langsung menirukan gerakan pohon tertiuip angin

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru memperkenalkan alat permainan yang akan digunakan kepada anak yaitu piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar (pohon kelapa, pohon rambutan, pohon pisang).
2. Guru menjelaskan aturan-aturan permainan kepada anak
3. Anak melakukan permainan piramida kotak angka dengan bimbingan guru.
4. Guru meminta anak untuk memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka dengan cara melemparkannya,

sebanyak tiga kali.

5. Lemparan pertama, anak diminta mengambil kartu gambar pohon kelapa yang sesuai dengan angka pada piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet oleh anak dan anak diminta mencocokkannya dengan lambang bilangan
 6. Lemparan kedua, anak diminta menghitung jumlah gambar pohon rambutan pada kartu gambar pada piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak.
 7. Lemparan ketiga, anak diminta menunjukkan lambang bilangan 1-10 pada piramida kotak angka sesuai dengan jumlah gambar pohon pisang pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak.
 8. Anak melakukan permainan secara bergantian.
- c) Istirahat (30 Menit)
1. Bermain bebas di halaman sekolah
 2. Antri mencuci tangan
 3. Baca doa mau makan, makan bersama, baca doa sesudah makan
- d) Kegiatan Akhir (30 Menit)
1. Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari
 2. Nyanyi mau pulang
 3. Baca doa meninggalkan ruangan

4. Baca doa naik kendaraan
5. Salam, pulang

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dalam kegiatan permainan piramida kotak angka dan dicatat oleh guru setiap kali pertemuan.

c. Pertemuan Ketiga

Pada hari Senin tanggal 15 Desember 2014 dengan langkah-langkah:

1) Perencanaan

Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP) dan Capaian Perkembangan (CP) dan indikator. Adapun indikatornya adalah: (1) menyebutkan urutan bilangan 1-10, (2) menunjukkan lambang bilangan 1-10, (3) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Pada perencanaan peneliti mempersiapkan rancangan kegiatan harian (RKH) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka.

2) Pelaksanaan

Guru melaksanakan proses pembelajaran dalam kegiatan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak

angka dengan kartu gambar (wortel, bayam, kacang panjang) sesuai dengan RKH pada awal pembelajaran guru menjelaskan tema tanaman sub tema tanaman sayur.

a) Kegiatan Awal (30 Menit)

1. Berbaris di halaman, salam, ikrar, nyanyi
2. Membaca doa mau belajar
3. Bercakap-cakap tentang sayur-sayuran

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru memperkenalkan alat permainan yang akan digunakan kepada anak yaitu piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar (wortel, bayam, kacang panjang), kartu angka.
2. Guru menjelaskan aturan-aturan permainan kepada anak.
3. Anak melakukan permainan piramida kotak angka dengan bimbingan guru.
4. Guru meminta anak memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka dengan cara melemparkannya, sebanyak tiga kali.
5. Lemparan pertama, anak diminta menghitung dan menyebutkan jumlah gambar wortel yang ada pada kartu gambar yang ditempel pada piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak.
6. Lemparan kedua, anak diminta mengambil dan menunjukkan kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar bayam yang

ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka.

7. Lemparan ketiga, anak diminta menghubungkan dengan cara mencocokkan kartu gambar kacang panjang yang ada dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak dengan kartu angka yang sesuai
8. Anak melakukan permainan secara bergantian.

c) Istirahat (30 Menit)

1. Bermain bebas di halaman sekolah
2. Antri mencuci tangan
3. Baca doa mau makan, makan bersama, baca doa sesudah makan

d) Kegiatan Akhir (30 Menit)

1. Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari
2. Nyanyi mau pulang
3. Baca doa meninggalkan ruangan
4. Baca doa naik kendaraan
5. Salam, pulang

3) Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas anak oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung setiap kegiatan anak yang tertera pada

format observasi dicatat oleh observer. Kegiatan observasi penelitian setiap kali pertemuan.

E. Defenisi Operasional

Berhitung merupakan sesuatu yang berkenaan dengan konsep untuk melatih kecerdasan dan keterampilan anak dalam penyelesaian masalah yang memerlukan pecahan. Berhitung merupakan cara mengenal angka, kemudian menggunakan nama angka untuk mengidentifikasi jumlah benda, membedakan angka dengan menunjuk angka adalah dengan menggunakan simbol atau lambang.

Piramida kotak angka adalah kotak yang bertuliskan lambang bilangan yang disusun membentuk segitga pramida. Permainan piramida kotak angka merupakan suatu permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Piramida kotak angka merupakan alat permainan edukatif yang terdiri dari kotak-kotak angka satu sampai sepuluh yang disusun membentuk segitiga piramida, di dalam permainan tersebut menggunakan kartu gambar yang jumlah gambarnya sesuai dengan lambang angka yang ada pada piramida kotak angka.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan mempergunakan teknik sebagai berikut :

1. Teknik Observasi

Mengamati langsung kegiatan anak pada waktu permainan piramida kotak angka.

2. Teknik Dokumentasi

Menggunakan kamera untuk mengambil foto kegiatan anak dalam pembelajaran berhitung, mendokumentasikannya dalam bentuk portofolio.

G. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen antara lain:

1. Format observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak. agar observasi lebih terarah maka diperlukan pedoman observasi yang dikembangkan oleh guru dengan mengacu pada indikator yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Format Observasi

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 melalui permainan piramida kotak angka						
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 melalui permainan piramida kotak angka						
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan						

Indikator penilaian yang akan dilaksanakan dalam pengembangan persepsi dasar pada anak usia dini adalah : (a) Sangat Tinggi yaitu anak dapat bermain mandiri dan anak dapat menguasai aspek yang dinilai, tidak

ada kesalahan. (b) Tinggi yaitu anak dapat bermain mandiri dan masih ada sedikit kesalahan. (c) Rendah yaitu anak bermain masih perlu bimbingan dan anak yang tidak mau bermain serta anak belum menguasai aspek yang dinilai, masih banyak kesalahan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH), lembar observasi dan foto kegiatan anak dalam bentuk portofolio.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis dengan teknik persentase yaitu membandingkan hasil yang di nilai untuk setiap pertemuan dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100% untuk melihat kecenderungan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif, menggunakan teknik persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (2011:43) dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase yang diperlukan
 f = Frekuensi jumlah anak yang berhasil
 N = Jumlah anak dalam satu kelas
 100 = Persentase

Data berbentuk narasi dianalisis dengan teknik analisis model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2008:246-252) dengan tiga tahap yaitu : (1) Tahap reduksi data. (2) Tahap penyajian data. (3) Tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Berdasarkan kriteria penilaian yang

dikemukakan oleh Haryadi (2009:24) maka untuk penilaian kemampuan berhitung melalui permainan piramida kotak angka di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan yaitu sebagai berikut:

76 – 100 : Sangat Tinggi (ST)

56 - 75 : Tinggi (T)

0 - 25 : Rendah (R)

Aktifitas anak dikatakan meningkat jika persentase kegiatannya meningkat yang dapat dilihat dari hasil pengamatan kegiatan anak pada waktu permainan piramida kotak angka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman penilaian Departemen Pendidikan Nasional tahun 2006 yaitu menggunakan tanda bintang untuk penilaian perkembangan anak.

Tabel 2. Penilaian Perkembangan anak

No	Nama Anak	Rentang Penilaian			Siklus			Total
		☆	☆☆	☆☆☆	I	II	III	
1	Akbar							
2	Farel							
3	Fira							
4	Geza							
5	Hafiza							
6	Hamka							
7	Hanum							
8	Keysa							
9	Nazwa							
10	Shila							
11	Sifa							
12	Yasmin							
13	Yoga							
14	Zahira							
15	Zikra							

Keterangan:

- Sangat Tinggi yaitu anak dapat bermain mandiri dan anak dapat menguasai aspek yang dinilai, tidak ada kesalahan. (☆☆☆)
- Tinggi yaitu anak dapat bermain mandiri dan masih ada sedikit kesalahan. (☆☆)
- Rendah yaitu anak bermain masih perlu bimbingan dan anak yang tidak mau bermain serta anak belum menguasai aspek yang dinilai, masih banyak kesalahan (☆)

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Darul Hasanah Bayang menurut Bentri (2005 : 10) di tandai beberapa hal seperti :

- 75% kegiatan berhitung anak dapat dipahami anak.
- 75% kemampuan berhitung anak meningkat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, yaitu tanggal 31 Oktober 2014 yang diteliti adalah anak berusia 5 – 6 tahun, kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan masih rendah, hal ini terlihat sebagian besar anak di kelas mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan berhitung. Pada kondisi awal peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan tema kebutuhanku dan sub tema pakaian, dan kegiatan intinya menghitung jumlah gambar baju yang sama warnanya, menunjukkan kartu angka (lambang bilangan) 1-10 sesuai dengan gambar celana, menghubungkan gambar rok dengan angka (lambang bilangan) yang sesuai. Pada umumnya anak hanya bisa berhitung tapi tidak bisa menunjukan lambang bilangannya. Anak di dalam berhitung, hitungannya masih tidak berurutan seperti dari satu, dua, empat, enam. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada tabel di bawah ini .

Tabel 3 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum tindakan)

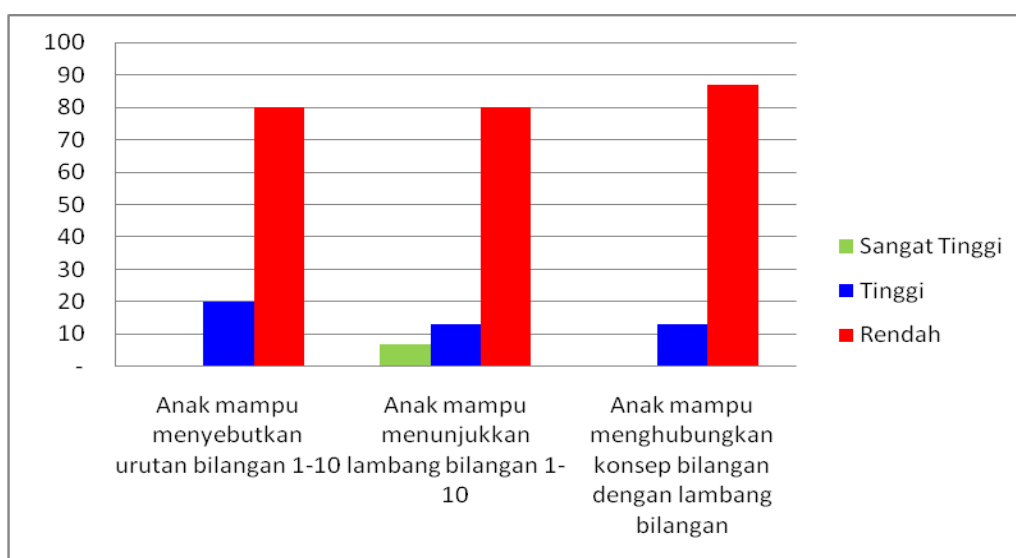
No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10	0	0	3	20	12	80
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10	1	7	2	13	12	80
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	0	0	2	13	13	87

Berdasarkan Tabel 3, maka hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan), analisis datanya sebagai berikut :

- a. Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan 1-10 : anak pada kategori Sangat Tinggi tidak ada dengan persentase 0%, kategori Tinggi berjumlah 3 orang anak dengan persentase 20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 12 orang anak dengan persentase 80%.
- b. Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan 1-10 : anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 1 orang anak dengan persentase 7%, kategori Tinggi berjumlah 2 orang anak dengan persentase 13%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 12 orang anak dengan persentase 80%.
- c. Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan : anak pada kategori Sangat Tinggi tidak ada dengan

persentase 0% dan kategori Tinggi berjumlah 2 orang anak dengan persentase 13% , dan anak pada kategori Rendah berjumlah 13 orang anak dengan persentase 87%.

Rata-rata dari aspek yang dinilai tersebut masih berada pada kategori Rendah dan perlu bimbingan. Sesuai tabel diatas dapat dilihat pada grafik di bawah ini.:



Grafik 1
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)

Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak tanpa melalui permainan piramida kotak angka, pada umumnya anak masih berada pada kategori Rendah dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10 , menunjukkan lambang bilangan 1-10 , menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan 1-10 berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi tidak ada dengan persentase 0% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai

Tinggi berjumlah 3 orang anak dengan persentase 20% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 12 orang anak dengan persentase 80% dengan grafik warna merah.

Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan 1-10 berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi berjumlah 1 orang anak dengan persentase 7% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi berjumlah 2 orang anak dengan persentase 13% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 12 orang anak dengan persentase 80% dengan grafik warna merah.

Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi tidak ada dengan persentase 0% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 2 orang anak dengan persentase 13% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 13 orang anak dengan persentase 87% dengan grafik warna merah.

Pada pertemuan kondisi awal ini, pada umumnya anak belum bisa berhitung. Kemampuan anak dalam melakukan kegiatan berhitung masih rendah, Oleh sebab itu penelitian dilaksanakan pada siklus I.

2. Deskripsi Siklus I

a. Pertemuan 1

Siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan yang terdiri dari rencana, tindakan dan pelaksanaan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan pada semester 1 dari 1

November 2013 sampai 30 Desember 2013. Dalam pelaksanaan tindakan ini di bagi atas dua siklus. Siklus I tiga kali pertemuan, pada siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan. Hasil – hasil penelitian dan pembahasan pada tiap siklus dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	1	7	3	20	11	73
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	1	7	3	20	11	73
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	0	0	3	20	12	80

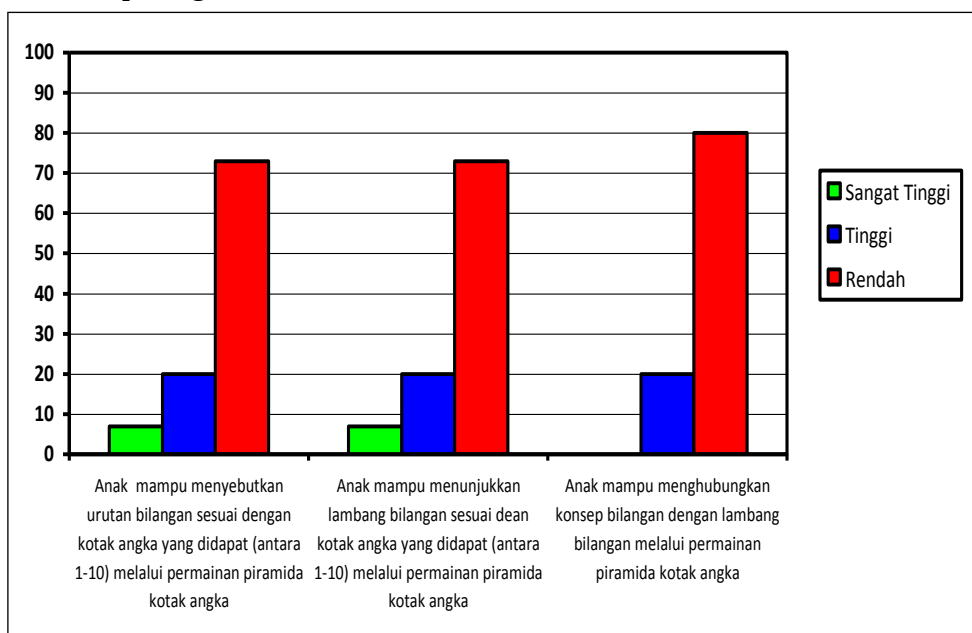
Berdasarkan Tabel 4 di atas, maka hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada pertemuan 1, analisis datanya sebagai berikut :

- Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka : jumlah anak pada kategori Sangat Tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 7 %, kategori Tinggi berjumlah 3 orang anak dengan persentase 20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 11 orang anak dengan persentase 73%.
- Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak

angka : jumlah anak pada kategori Sangat Tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 7%, kategori Tinggi berjumlah 3 orang anak dengan persentase 20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 11 orang anak dengan persentase 73%.

- c. Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan : jumlah anak pada kategori Sangat Tinggi tidak ada dengan persentase 0%, kategori Tinggi berjumlah 3 anak dengan persentase 20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 12 anak dengan persentase 80%.

Berdasarkan analisis data observasi diatas, dapat dikatakan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan masih rendah dan perlu dilakukan bimbingan secara intensif, ini dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Grafik 2
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Piramida Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan 1

Pada siklus I pertemuan 1 sebelum dilakukan tindakan tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka, anak belum mampu dalam menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) , menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan .

Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 7% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 11 orang dengan persentase 73% dengan grafik warna merah.

Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 7% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 11 orang dengan persentase 73% dengan grafik warna merah.

Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi tidak ada dengan persentase 0% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik

warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 12 orang dengan persentase 80% dengan grafik warna merah.

Pada pertemuan pertama ini belum semua anak yang bisa berhitung. Kemampuan anak untuk melakukan kegiatan tersebut masih rendah, Oleh sebab itu penelitian dilaksanakan pada pertemuan kedua.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini, keinginan anak dalam melakukan kegiatan permainan mulai meningkat. Dari aspek yang dinilai kemampuan anak telah mulai muncul dari beberapa anak yang nilai rendah melakukan kegiatan permainan yang di perintah guru. Peneliti bekerja sama dengan teman sejawat untuk melakukan mengisi format yang telah disediakan. Dari pengamatan peneliti lakukan kemampuan berhitung anak mulai nampak tinggi. Dari jumlah anak yang rendah kemampuan berhitungnya sudah mulai menampakkan peningkatan. Hasil Observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

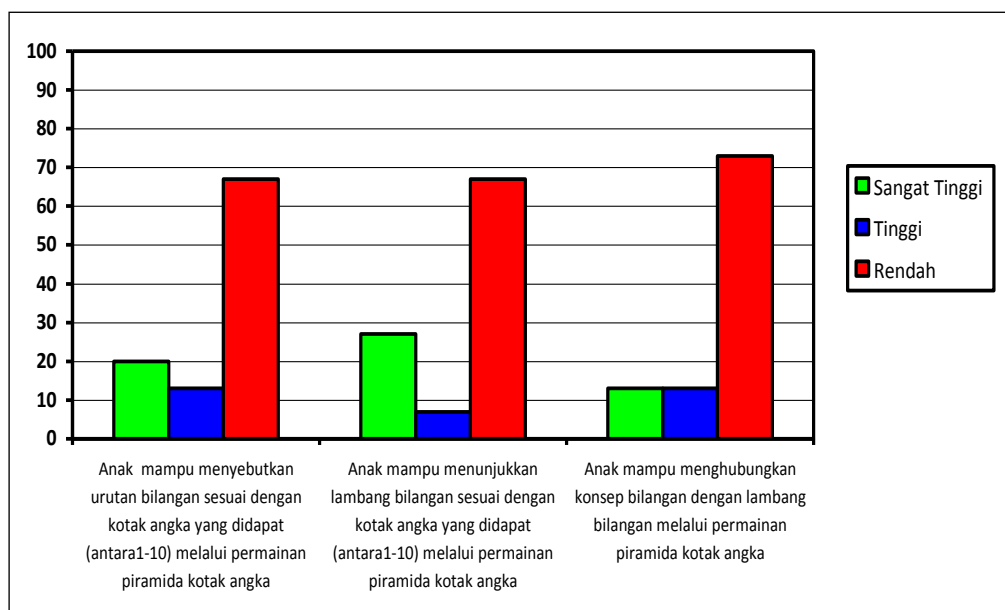
Tabel 5 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	3	20	2	13	10	67
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	4	27	1	7	10	67
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan piramida kotak angka	2	13	2	13	11	73

Berdasarkan Tabel 5 di atas, maka hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada pertemuan 2, analisis datanya sebagai berikut :

- a. Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka : jumlah anak pada kategori Sangat Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20 %, kategori Tinggi berjumlah 2 orang anak dengan persentase 13%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 10 anak dengan persentase 67%.
- b. Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka : jumlah anak pada kategori Sangat Tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase 27 %, kategori Tinggi berjumlah 1 orang anak dengan persentase 7%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 10 orang anak dengan persentase 67%..
- c. Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan : jumlah anak pada kategori Sangat Tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 13 %, kategori Tinggi berjumlah 2 anak dengan persentase 13%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 11 anak dengan persentase 73%.

Berdasarkan analisis data observasi diatas, dapat dikatakan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan masih rendah dan perlu dilakukan bimbingan secara intensif, ini dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Grafik 3
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Piramida Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan 2

Pada siklus I pertemuan 2 sebelum dilakukan tindakan tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka, anak belum mampu dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 13% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 10 orang dengan persentase 67% dengan grafik warna merah.

Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase 27% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 7% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 10 orang dengan persentase 67% dengan grafik warna merah.

Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi 2 orang dengan persentase 13% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 13% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 11 orang dengan persentase 73% dengan grafik warna merah.

c. Observasi/Pengamatan

Pada pertemuan 2 ini, kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan masih rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar anak di kelas mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan berhitung. Pada umumnya anak mampu menyebutkan angka saja. Pada pertemuan kedua ini peneliti perlu lagi melanjutkan pada pertemuan ketiga, untuk lebih mengenalkan kembali permainan piramida kotak angka.

c. Pertemuan Ketiga

Hasil Observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	5	33	3	20	7	47
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	5	33	2	13	8	53
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	4	27	2	13	9	60

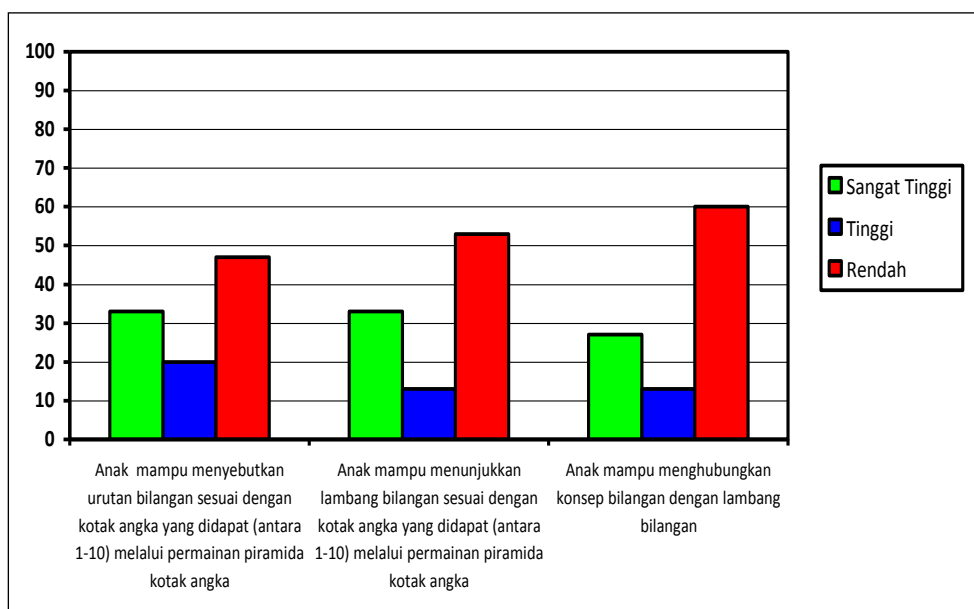
Berdasarkan Tabel 6 di atas, maka hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada pertemuan 3, analisis datanya sebagai berikut :

- a. Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka : jumlah anak pada kategori Sangat Tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase 33 %, kategori Tinggi berjumlah 3 orang anak dengan persentase 20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 7 orang anak dengan persentase 47%.
- b. Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka: jumlah anak pada kategori Sangat Tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase 33 %, kategori Tinggi berjumlah 2

orang anak dengan persentase 13%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 8 orang anak dengan persentase 53%.

- c. Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan : jumlah anak pada kategori Sangat Tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase 27 %, kategori Tinggi berjumlah 2 orang anak dengan persentase 13%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 9 orang anak dengan persentase 60%.

Berdasarkan analisis data observasi diatas, dapat dikatakan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan masih rendah dan perlu dilakukan bimbingan secara intensif, ini dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Grafik 4
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Piramida Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan 3

Pada siklus I pertemuan 3 sebelum dilakukan tindakan tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka, anak belum mampu dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan antara 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase 33% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 7 orang dengan persentase 47% dengan grafik warna merah.

Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase 33% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 13% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 8 orang dengan persentase 53% dengan grafik warna merah.

Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan berdasarkan grafik di atas anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi 4 orang dengan persentase 27% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 13% dengan

grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 9 orang dengan persentase 60% dengan grafik warna merah.

4) Refleksi

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan sesuai dengan perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi/pengamatan maka dilakukanlah refleksi. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka pada siklus I yang dilaksanakan 3 kali pertemuan sudah mulai ada peningkatan ini terlihat sudah ada beberapa anak yang mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Tapi belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 75%.

Ditinjau dari aktivitas anak, pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik. Adapun kelemahan yang terdapat pada Siklus I dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Belum semua anak mampu menyebutkan bilangan secara berurutan.
2. Anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan.
3. Belum mandiriya anak dalam melakukan permainan piramida kotak angka.
4. Masih adanya anak yang kurang tertarik dalam pembelajaran berhitung.
5. Masih adanya anak yang kurang bisa dalam melakukan lemparan karet gelang ke dalam piramida kotak angka.

Untuk mengatasi hal tersebut peneliti melanjutkan ke siklus II dengan melakukan tindakan perbaikan sebagai berikut:

1. Mendampingi dan membimbing anak dalam melakukan pembelajaran berhitung.
2. Merancang pembelajaran yang lebih menarik dengan lebih memperhatikan lagi kondisi anak serta lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar anak lebih tertarik lagi.
3. Menata kembali permainan yang sesuai dengan kondisi anak yaitu pada siklus I alat permainan piramida kotak angka diletakkan di atas meja dan pada siklus II alat permainan piramida kotak angka akan ditata atau diletakkan di lantai dengan tujuan agar semua kotak angka dapat terjangkau atau bisa dimasukkan karet gelang oleh anak.
4. Guru memberikan bimbingan lebih intensif kepada anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Karena pada siklus I belum mencapai KKM maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Tabel.7 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka

Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan 1						Pertemuan 2						Pertemuan 3					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	1	7	3	20	11	73	3	20	2	13	10	67	5	33	3	20	7	47
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	1	7	3	20	11	73	4	27	1	7	10	67	5	33	2	13	8	53
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	0	0	3	20	12	80	2	13	2	13	11	73	4	27	2	13	9	60

1. Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ditentukan dengan perencanaan yang terdiri atas 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2014, pertemuan kedua pada tanggal 9 Desember 2014 dan pertemuan ketiga pada tanggal 15 Desember 2014 yang terdiri dari rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan, dan pengamatan, diuraikan sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

Pada tahap penelitian ini peneliti bekerja sama dengan teman sejawat, dalam mengamati dan mencatat pembelajaran yang telah dilakukan dengan mengisi format observasi, serta penilaian pada pertemuan pertama ini, untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini : Hasil Observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

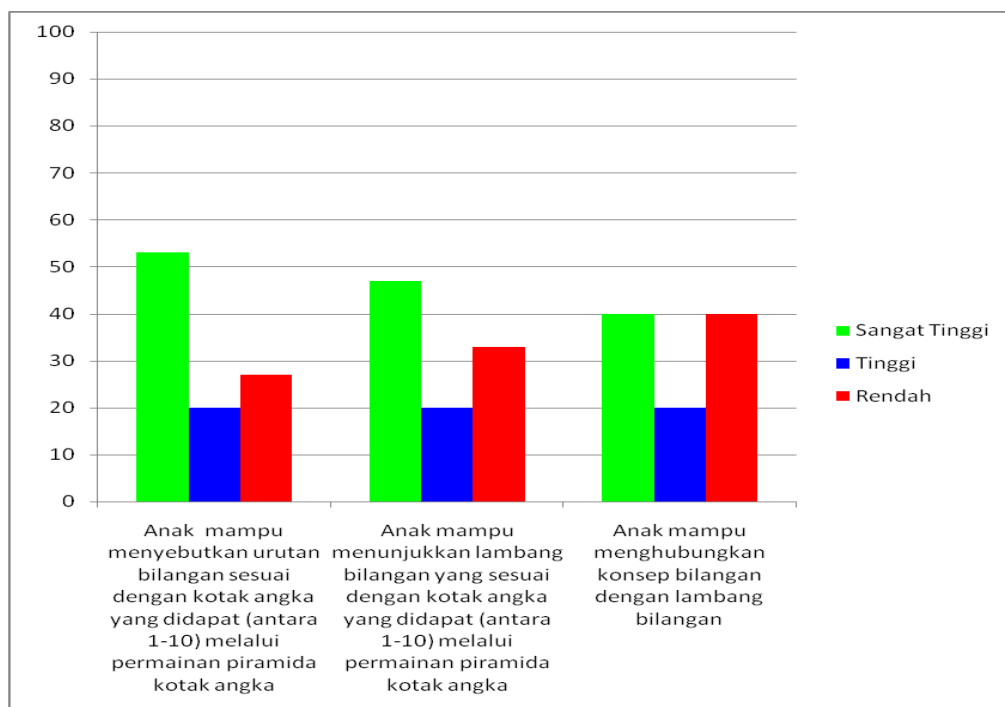
Tabel 8 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	8	53	3	20	4	27
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan yang sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	7	47	3	20	5	33
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	6	40	3	20	6	40

Berdasarkan tabel 8, hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan 1 akan dijelaskan berikut ini:

- a. Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka : anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 8 orang anak dengan persentase 53%, kategori Tinggi berjumlah 3 orang anak dengan persentase 20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 4 orang anak dengan persentase 27%.
- b. Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka : anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 7 orang anak dengan persentase 47%, kategori Tinggi berjumlah 3 orang anak dengan persentase 20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 5 orang anak dengan persentase 33%.
- c. Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan : anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 6 orang anak dengan persentase 40%, kategori Tinggi berjumlah 3 orang anak dengan persentase 20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 6 orang anak dengan persentase 40%.

Hasil observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan 1 dalam kemampuan berhitung anak dapat dilihat pada grafik 5 berikut:



Grafik 5

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Piramida Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan 1

Pada siklus II pertemuan 1 sebelum dilakukan tindakan tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka, anak belum mampu dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yaang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik tersebut, anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 8 orang dengan persentase 53% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20%

dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 4 orang dengan persentase 27% dengan grafik warna merah.

Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik tersebut anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 7 orang dengan persentase 47% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 5 orang dengan persentase 33% dengan grafik warna merah.

Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan berdasarkan grafik tersebut, anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi 6 orang dengan persentase 40% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 6 orang dengan persentase 40% dengan grafik warna merah.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini, keinginan anak dalam melakukan kegiatan permainan mulai meningkat. Dari aspek yang dinilai kemampuan anak telah mulai muncul dari beberapa anak kategori rendah dalam melakukan kegiatan permainan yang di perintah guru. Peneliti bekerja sama dengan teman sejawat untuk melakukan mengisi format yang telah disediakan. Dari

pengamatan peneliti lakukan kemampuan berhitung anak mulai menampakkan peningkatan.

Hasil Observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		F	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	11	73	3	20	1	7
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	10	67	3	20	2	13
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	9	60	4	27	2	13

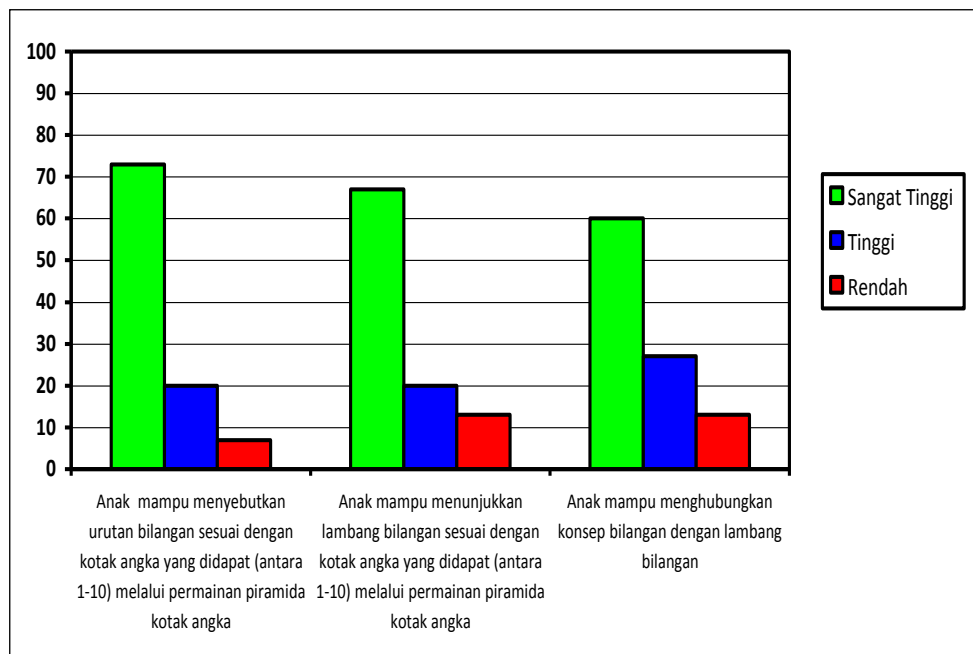
Berdasarkan tabel tersebut, hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan 2 akan dijelaskan berikut ini:

- a. Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka : anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 11 dengan persentase 73%, kategori Tinggi berjumlah 3 anak dengan persentase

20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 1 anak dengan persentase 7%.

- b. Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka : anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 10 dengan persentase 67%, kategori Tinggi berjumlah 3 anak dengan persentase 20%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 2 anak dengan persentase 13%.
- c. Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan : anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 9 dengan persentase 60%, kategori Tinggi berjumlah 4 anak dengan persentase 27%, dan anak pada kategori Rendah berjumlah 2 anak dengan persentase 13%.

Berdasarkan analisis data observasi diatas, dapat dikatakan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan sudah tinggi tapi belum maksimal dan perlu dilakukan bimbingan secara intensif, ini dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Grafik 6

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Piramida Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan 2

Pada siklus II pertemuan 2 sebelum dilakukan tindakan tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka, anak belum mampu dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik tersebut anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 11 orang dengan persentase 73% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 1 orang dengan persentase 7% dengan grafik warna merah.

Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik tersebut anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 10 orang dengan persentase 67% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 2 orang dengan persentase 13% dengan grafik warna merah.

Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan berdasarkan grafik tersebut anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi 9 orang dengan persentase 60% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase 27% dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai Rendah sebanyak 2 orang dengan persentase 13% dengan grafik warna merah.

c. Pertemuan Ketiga

Pada kondisi pertemuan ketiga penelitian dilakukan, kemampuan anak pada kegiatan berhitung mulai bertambah. Dapat dilihat pada data tabel berikut.

Hasil Observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 10 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka Pada Siklus II Pertemuan 3

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		F	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	14	93	1	7	0	0
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	13	87	2	13	0	0
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	12	80	3	20	0	0

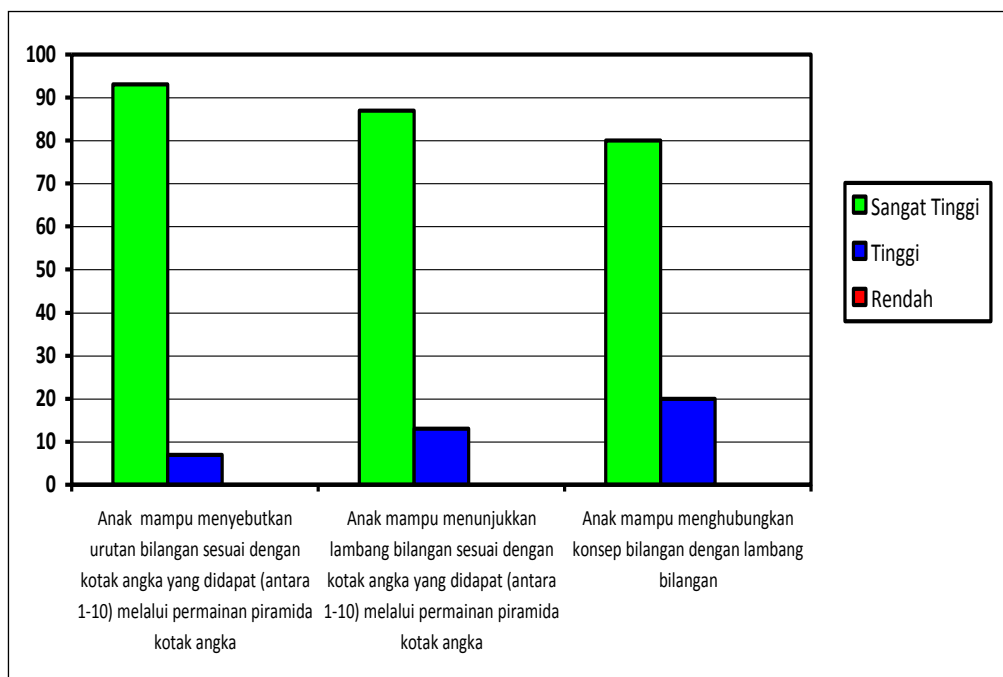
Berdasarkan tabel tersebut, hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan 3 akan dijelaskan berikut ini:

- a. Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka: anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 14 orang dengan persentase 93%, kategori Tinggi berjumlah 1 orang anak dengan persentase 7%, dan pada kategori Rendah sudah tidak anak yang tidak mampu.
- b. Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka: anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 13 orang dengan persentase 87%, kategori Tinggi berjumlah 2 anak

dengan persentase 13%, dan pada kategori Rendah sudah tidak anak yang tidak mampu.

- c. Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan: anak pada kategori Sangat Tinggi berjumlah 12 dengan persentase 80%, kategori Tinggi berjumlah 3 anak dengan persentase 20%, pada kategori Rendah sudah tidak anak yang tidak mampu.

Berdasarkan analisis data observasi tersebut, dapat dikatakan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan sudah sangat tinggi, ini dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Grafik 7

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Piramida Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan 3

Pada siklus II pertemuan 3 sebelum dilakukan tindakan tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak

angka, anak belum mampu dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan bilangan 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Aspek 1, Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik tersebut anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 14 orang dengan persentase 93% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 7% dengan grafik warna biru, tidak ada anak yang mendapat nilai Rendah dengan persentase 0% dengan grafik warna merah.

Aspek 2, Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka berdasarkan grafik tersebut anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi sebanyak 13 orang dengan persentase 87% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 13% dengan grafik warna biru, tidak ada anak yang mendapat nilai Rendah dengan persentase 0% dengan grafik warna merah.

Aspek 3, Kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan berdasarkan grafik tersebut anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi 12 orang dengan persentase 80% dengan grafik warna hijau, anak yang mendapat nilai Tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 20% dengan grafik warna biru, tidak ada anak yang mendapat nilai Rendah dengan persentase 0% dengan grafik warna merah.

Berdasarkan observasi tersebut, maka hal yang harus dilaksanakan yaitu memberikan motivasi lebih kepada anak agar lebih percaya diri lagi dalam melakukan permainan. Pada pertemuan ketiga siklus II kemampuan anak untuk melakukan permainan tersebut sudah mampu, dan kemampuan berhitung anak sudah meningkat. Oleh sebab itu penelitian berakhir sampai disini.

d. Refleksi

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan sesuai dengan perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi/pengamatan maka dilakukanlah refleksi. Pada Siklus II yang diadakan tiga kali pertemuan yaitu kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan piramida kotak angka sudah sangat tinggi ini terlihat dari anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10 sudah 93%, menunjukkan lambang bilangan 1-10 sebesar 87% dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan sudah mencapai 80%, dilihat dari kemampuan anak sudah melebihi kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan piramida kotak angka sudah melebihi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Untuk itu penelitian berhenti sampai siklus II pertemuan III.

Tabel. 11 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3

No	Aspek yang dinilai	pertemuan 1						Pertemuan 2						Pertemuan 3					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	8	53	3	20	4	27	11	73	3	20	1	7	14	93	1	7	0	0
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	7	47	3	20	5	33	10	67	3	20	2	13	13	87	2	13	0	0
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	6	40	3	20	6	40	9	60	4	27	2	13	12	80	3	20	0	0

B. Analisis Data

1. Analisis Data Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai rencana, berdasarkan hasil pengamatan dampak pembelajaran belum kurang mampu berhasil, berdasarkan jumlah anak yang tertarik dalam kegiatan permainan piramida kotak angka terhadap anak setelah tindakan dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa Siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata anak dari indikator yang telah ditetapkan yaitu:

- a. Pertemuan I persentase rata-rata nilai anak yaitu: nilai sangat tinggi 20%, nilai tinggi dengan persentase 18% dan nilai rendah yang perlu bimbingan 62%, pada pertemuan I ini kemampuan anak berhitung ada peningkatan walau masih belum sesuai dengan KKM ini terlihat pada 3 aspek penilaian yaitu: anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.
- b. Pertemuan II persentase rata-rata nilai anak yaitu: nilai sangat tinggi 29%, nilai tinggi dengan persentase 25% dan nilai rendah yang perlu bimbingan dengan persentase 47%, pada Pertemuan II ini kemampuan berhitung anak ada peningkatan walau masih belum sesuai dengan KKM ini terlihat pada 3 aspek penilaian yaitu: anak mampu menyebutkan

urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

- c. Pertemuan III persentase rata-rata nilai anak yaitu: nilai sangat tinggi 42%, nilai tinggi dengan persentase 25% dan nilai rendah yang perlu bimbingan 33%. Kemampuan anak di dalam berhitung sudah ada peningkatan ini terlihat pada 3 aspek penilaian yaitu: anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menunjukkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

2. Analisis Data Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada Siklus II jumlah anak yang memperoleh rata-rata sangat tinggi meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata anak dari indikator/aspek penilaian yang telah ditetapkan yaitu:

- a. Pertemuan I persentase rata-rata nilai anak yaitu: nilai sangat tinggi 58%, nilai tinggi dengan persentase 20%, dan nilai rendah dengan persentase 22%, kemampuan berhitung anak dengan permainan piramida kotak angka ada peningkatan ini terlihat pada 3 aspek penilaian yaitu: anak

mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menunjukkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

- b. Pertemuan II persentase rata-rata nilai anak yaitu: nilai sangat tinggi dengan persentase 67%, nilai tinggi dengan persentase 22%, dan nilai rendah dengan persentase 11%. Kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka ada peningkatan ini terlihat anak sudah dapat memenuhi ke 3 aspek penilaian yang dilakukan peneliti tetapi masih ada juga anak yang belum benar dalam menyebutkan ke 3 aspek tersebut maka peneliti melanjutkan ke pertemuan ketiga.
- c. Pertemuan III persentase rata-rata nilai anak yaitu: nilai sangat tinggi 87%, nilai tinggi dengan persentase 13%, dan nilai rendah dengan persentase 0%. Jadi sudah terlihat pada pertemuan III nilai sangat tinggi anak 87% itu sudah nilai diatas rata-rata kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75% dan itu sudah melampau nilai KKM yang telah ditetapkan. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan pada Siklus II pertemuan III telah berhasil dalam kegiatan permainan piramida kotak angka.

Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II, ternyata kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka pada siklus I pertemuan 3 hasilnya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Ternyata pada

siklus II pertemuan 3 peningkatan kemampuan berhitung anak telah tercapai sesuai yang di harapkan dan telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75%.

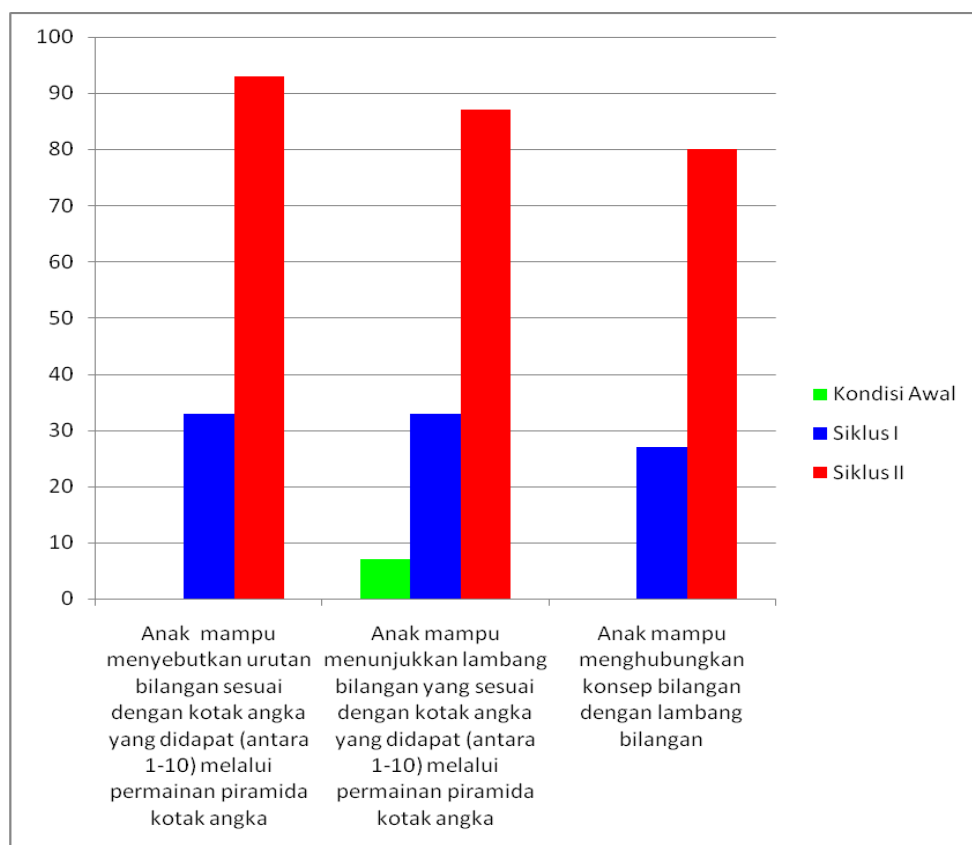
Berdasarkan deskripsi data di atas akan diuraikan analisis data sebagai berikut :

Tabel 12 : Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II Pertemuan 3 (Anak Kategori Sangat Tinggi)

No	Aspek yang dinilai	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II		Keterangan
		f	%	f	%	f	%	
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	0	0	5	33	14	93	Meningkat
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	1	7	5	33	13	87	Meningkat
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	0	0	4	27	12	80	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kegiatan kemampuan berhitung anak kategori sangat tinggi, aspek pertama Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat

(antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka sebelum tindakan sebesar 13%, siklus I pertemuan 3 meningkat menjadi 53%, dan di Siklus II pertemuan 3 meningkat menjadi 93%, aspek kedua Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka sebelum tindakan 7%, siklus I pertemuan 3 menjadi 40% dan siklus II pertemuan 3 meningkat menjadi 87%, aspek ketiga Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan sebelum tindakan 0%, siklus I pertemuan 3 menjadi 33% dan siklus II pertemuan 3 meningkat menjadi 80%, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik batang dibawah ini:

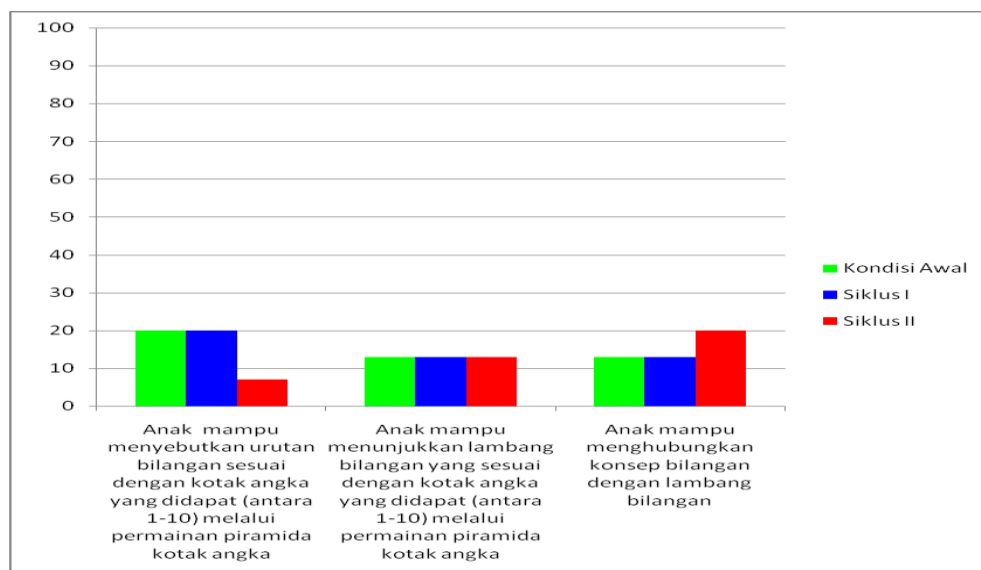


Grafik 8
Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II
Pertemuan 3 (Anak Kategori Sangat Tinggi)

Tabel 13 : Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II Pertemuan 3 (Anak Kategori Tinggi)

No	Aspek yang dinilai	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II		Keterangan
		f	%	f	%	f	%	
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	3	20	3	20	1	7	Menurun
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	2	13	2	13	2	13	Tetap
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	2	13	2	13	3	20	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kegiatan kemampuan berhitung anak kategori tinggi, aspek pertama sebelum tindakan sebesar 20 %, siklus I pertemuan 3 20%, dan di Siklus II pertemuan 3 menurun menjadi 7%, aspek kedua sebelum tindakan 13%, siklus I pertemuan 3 menjadi 27% dan siklus II pertemuan 3 menurun menjadi 13%, aspek ketiga sebelum tindakan 13%, siklus I pertemuan 3 menjadi 27% dan siklus II pertemuan 3 menurun menjadi 20%, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik batang dibawah ini:

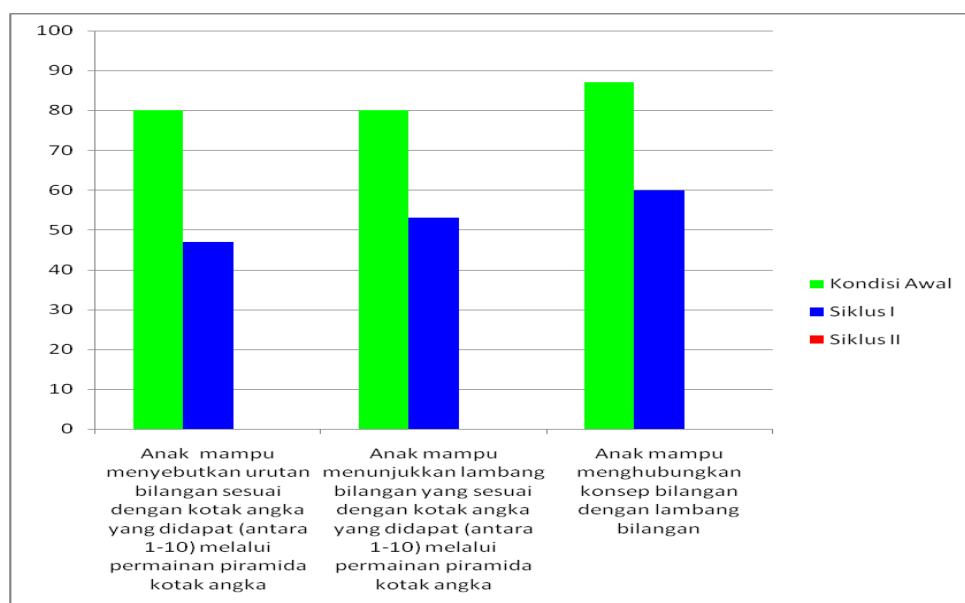


Grafik 9
Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II
Pertemuan 3 (Anak Kategori Tinggi)

Tabel 14 : Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II Pertemuan 3 (Anak Kategori Rendah)

No	Aspek yang dinilai	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II		Keterangan
		f	%	f	%	f	%	
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	12	80	7	47	0	0	Menurun
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	12	80	8	53	0	0	Menurun
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	13	87	9	60	0	0	Menurun

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kegiatan kemampuan berhitung anak kategori rendah, aspek pertama sebelum tindakan sebesar 67%, siklus I pertemuan 3 menjadi 27%, dan di Siklus II pertemuan 3 menurun menjadi 0%, aspek kedua sebelum tindakan 80%, siklus I pertemuan 3 menjadi 33% dan siklus II pertemuan 3 menurun menjadi 0%, aspek ketiga sebelum tindakan 87%, siklus I pertemuan 3 menjadi 40% dan siklus II pertemuan 3 menurun menjadi 0%, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik batang dibawah ini:



Grafik 10
Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II
Pertemuan 3 (Anak Kategori Rendah)

Berdasarkan analisa terhadap aspek yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka dapat memenuhi pencapaian optimal yang telah ditetapkan, maka penelitian berhenti sampai siklus II pertemuan 3

Tabel 15 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan piramida kotak angka kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3, Siklus II Pertemuan 3

No	Aspek yang dinilai	Sangat Tinggi						Tinggi						Rendah					
		Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II		Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II		Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	0	0	5	33	14	93	3	20	3	20	1	7	12	80	7	47	0	0
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka	1	7	5	33	13	87	2	13	2	13	2	13	12	80	8	53	0	0
3	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	0	0	4	27	12	80	2	13	2	13	3	20	13	87	9	60	0	0

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data terhadap aspek yang telah diuraikan, maka peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka di taman kanak-kanak Darul Hasanah Bayang telah tercapai secara optimal dan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Maka penelitian ini sudah cukup memadai sampai siklus II.

Kondisi awal kemampuan berhitung anak sangat rendah, dimana sebagian anak kelompok B mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini karena kurangnya media dan metode yang digunakan guru di dalam pembelajaran, anak akan lebih mudah untuk mencapai kemampuan berhitungnya apabila media dan metode yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan anak, seperti melalui bermain. Setelah melihat kondisi tersebut, maka peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka.

Menurut Kamus Edukasi karangan Weed dalam Marsa (2009:12), bermain adalah sebuah aktivitas yang terarah atau tidak, yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kepuasan dan hiburan serta dimanfaatkan oleh orang-orang dewasa untuk membantu mengembangkan perilaku dan kepribadian mereka dengan berbagai macam dimensinya, baik itu intelektualitas, jasmani, maupun rohani. Melalui kegiatan bermain dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak yang meliputi aspek pengembangan kognitif, aspek

pengembangan bahasa, aspek pengembangan nilai agama dan moral, aspek pengembangan fisik motorik serta aspek pengembangan seni.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu aspek pengembangan kognitif. Menurut Susanto (2011:98), yang dimaksud dengan kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Menurut Triharso (2013:48), manfaat memperkenalkan matematika pada anak usia dini adalah menuntun anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar, menghindari ketakutan matematika sejak awal, dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Pengertian piramida kotak angka menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/>), piramida adalah bentuk atau bangunan yang menyerupai segi tiga sama kaki; kotak adalah ruang (bidang) empat persegi panjang; Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa piramida kotak angka adalah ruang (kotak) empat persegi panjang yang bertuliskan angka (lambang bilangan) yang disusun menyerupai segi tiga sama kaki (piramida). Alat permainan piramida kotak angka terdiri dari kotak-kotak angka 1 sampai 10 yang disusun membentuk segitiga piramida, dalam permainan tersebut menggunakan kartu angka dan kartu gambar yang jumlah gambarnya sesuai dengan lambang angka yang ada pada kotak angka. Menurut Rahman dalam Susanto (2011:108) mengungkapkan bahwa dampak penggunaan kartu gambar terhadap kemampuan berhitung

permulaan, di antaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.

Permainan piramida kotak angka merupakan permainan kotak angka bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berhitung merupakan bagian dari matematika yang perlu dikembangkan dan berguna bagi kehidupan sehari-hari. Menurut Sriningsih (2008:76), terdapat beberapa jenis permainan matematika, antara lain permainan lompat dadu dan kartu angka, permainan kotak angka, permainan sedotan, permainan piring berbintik, permainan papan penjumlahan, permainan himpunan, permainan kelender interaktif, permainan deret angka, permainan mencari pasangan dan menjaring ikan.

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka dilaksanakan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, pada kegiatan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka sudah terlihat peningkatan meskipun masih belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti, ini terlihat anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 melalui permainan piramida kotak angka, anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Pada siklus II pertemuan ketiga kemampuan berhitung anak melalui permainan piramida kotak angka sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).. Hal ini tergambar pada ke 3 aspek yaitu anak mampu menyebutkan

urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka pada kategori sangat tinggi dengan persentase 93%, anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka pada kategori sangat tinggi dengan persentase 87%, anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan pada kategori sangat tinggi dengan persentase 80%.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II perkembangan kemampuan berhitung anak dalam permainan piramida kotak angka mengalami peningkatan yaitu: anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka menunjukkan hasil meningkat dari Siklus I ke Siklus II, anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka menunjukkan hasil meningkat dari Siklus I ke Siklus II, anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan menunjukkan hasil meningkat dari Siklus I ke Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan piramida kotak angka di taman kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan sebagai berikut:

- 1) Metode pembelajaran yang menarik dapat memberikan motivasi bagi anak
- 2) Dengan kegiatan yang bervariasi anak menjadi tertarik dan mempunyai rasa ingin tahu kegiatan apalagi yang akan dilakukan.

- 3) Melalui proses pembelajaran berhitung menggunakan alat permainan piramida kotak angka anak terlibat langsung aktif pada kegiatan ini.
- 4) Melalui kegiatan berhitung menggunakan permainan piramida kotak angka dapat melatih anak dalam berhitung.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Melalui permainan piramida kotak angka dapat meningkat kemampuan berhitung anak yang berpengaruh pada aktifitas belajar, hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II. Siklus I pertemuan 3, anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) sebanyak 33% pada siklus II pertemuan 3 menjadi 93%, anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) siklus I pertemuan 3 sebanyak 33% pada siklus II pertemuan 3 menjadi 87%, anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan pada siklus I pertemuan 3 sebanyak 27% pada siklus II pertemuan 3 menjadi 80%.
2. Pengembangan kemampuan berhitung dengan kegiatan menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan terhadap kesiapan anak untuk berhitung.
3. Permainan piramida kotak angka merupakan salah satu media yang menyenangkan bagi anak dan merupakan permainan yang mengasyikkan bagi anak, sehingga kemampuan berhitung anak khususnya di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan dapat meningkat.

B. Implikasi

Pendidikan anak usia dini merupakan masa yang tepat meletakkan dasar pengembangan kemampuan berhitung, salah satu cara meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan piramida kotak angka. Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir selatan, menyatakan bahwa permainan piramida kotak angka tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam memasukkan karet gelang ke dalam kotak angka dengan cara melemparkannya. Implikasinya dalam pembelajaran selanjutnya dapat dilakukan dengan cara yang berbeda dengan yang peneliti lakukan yaitu dengan cara memasukkan biji jagung atau kelereng kedalam kotak angka dengan cara melemparkannya. Melalui permainan piramida kotak angka dapat memotivasi anak dalam belajar berhitung.

C. Saran

1. Bagi para pendidik, hendaknya menjadikan permainan piramida kotak angka sebagai salah satu bentuk permainan alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak mampu dilakukan oleh guru disekolah maupun oleh orang tua dirumah.
2. Bagi guru, hendaknya mampu menggunakan berbagai macam media dalam kegiatan pembelajaran dengan begitu anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.
3. Bagi kepala sekolah Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan, hendaknya dapat melengkapi media permainan yang lain untuk

meningkatkan kemampuan berhitung anak seperti permainan piramida kotak angka.

4. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan metode serta media pembelajaran yang bervariasi.
5. Bagi para pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Padang : LTK UNP.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Pinilaian Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Harjanto. 2011. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Ismail, Adang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Jamaris, Martini. 2004. *Program Belajar Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kateris
- KBBI. <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php>. Diakses Tanggal 5 November 2015 Jam 00.30 WIB.

- Kurikulum Taman Kanak-kanak. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak Dan Sekolah Dasar.
- Marsa, Syeikh Muhammad Said. 2009. *Alla'bu Wabinaus Syakhshiyatuf 'Athif Abul'id. Alih Bahasa Bermain Lebih Baik Dari Pada Nonton Televisi*. Penerjemah : Lukman Arifin, Syaiful Mujahidin. Surakarta : Ziyad Visi Media.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Papalia. E. Dianni, Sally. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Pudjiati, Retno. 2011. *Bermain Bagi Anak Usia Dini dan Alat Permainan Sesuai Usia Anak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rakimahwati. 2012. *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.
- Ratna, Juita. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menakar Air Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau*. (Skripsi Tidak Diterbitkan).
- Rosi, Meri Irawati. 2011. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*. (Skripsi Tidak Diterbitkan).
- Saraswati, Sylvia. 2013. *Aneka Permainan Bayi dan Anak*. Jogjakarta: Kata Hati.
- Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.

- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif R dan D*. Jakarta : Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP PRESS.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamed. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tedjasaputra, Maykes. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Thobroni. M. Fairuzul Mumtaz. 2013. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain Dan Permainan*.Jogjakarta: Katahati.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA Dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Me Group.
- Triharso, Agung. 2003. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Undang-undang No 20 Th 2003 Tentang Sisitim Pendidikan Nasional. 2012. Bandung: Fokusindo Mandiri.
- Yasin, Anas. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Bung Hatta University Press.
- Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca Dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Yusuf, Syamsu. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KONDISI AWAL

Tema / Sub tema : Kebutuhanku / Pakaian
 Semester : I (SATU)
 Hari / tanggal : Jumat/31 Oktober 2014
 Waktu : 08.00 – 11.00
 Kelompok : B 1

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat / Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkembangan Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (SEK : 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (SEK : 4.1)	Memberi dan membalas salam (SEK : 4.1)	Anak dapat terbiasa memberi dan membalas salam	memberi dan membalas salam	1. Kegiatan awal $\pm$ 30 menit - Berbaris, salam, ikrar dan nyanyi	Hormat dan santun		Anak	Observasi	
Membiasakan diri beribadah (NAM : 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM :2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM :2.1.1)	Anak dapat berdoa dengan baik	Berdoa	- Doa mau belajar	Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Buku doa		Observasi	
Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4)	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4.1)	Memberikan keterangan/ informasi tentang suatu hal (MKB : 4.1.2)	Anak dapat mengenal macam-macam pakaian	Bercakap-cakap	- Bercakap-cakap tentang pakaian	Rasa ingin tahu	Gambar pakaian		Percakapan	
Menyebutkan lambang	Menyebutkan lambang bilangan	Membilang/ menyebutkan	Anak dapat berhitung/	Menghitung jumlah	II. Kegiatan Inti 60 menit Area Matematika - Menghitung jumlah gambar baju yang	Mandiri	Gambar		Penugasan	

Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB :1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB: 1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (MKB:1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru	Tanya jawab	IV. KEGIATAN AKHIR 30 MENIT - Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari - Nyanyi mau pulang - Baca doa meninggalkan ruangan - Baca doa naik kendaraan - Salam - Pulang	Rasa ingin tahu		Anak, guru	Percakapan	
---	---	--	--	-------------	--	-----------------	--	------------	------------	--

Mengetahui :
Kepala Taman Kanak-kanak Darul Hasanah

Bayang, 31 Oktober 2014
Peneliti

NOVIA FAUZANA, SPd AUD

DEWI PRIMARETMI
NIM: 1308775

RENCANA KEGIATAN HARIAN
SIKLUS I PERTEMUAN 1

Tema / Sub tema : Binatang / Binatang ternak
Semester : I (SATU)
Hari / tanggal : Kamis/20 November 2014
Waktu : 08.00 – 11.00
Kelompok : B 1

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat / Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkembangan Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (SEK : 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (SEK : 4.1)	Memberi dan membalas salam (SEK : 4.1)	Anak dapat terbiasa memberi dan membalas salam	memberi dan membalas salam	I. Kegiatan awal $\pm$ 30 menit - Berbaris, salam, ikrar dan nyanyi	Hormat dan santun		Anak	Observasi	
Membiasakan diri beribadah (NAM : 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM :2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM :2.1.1)	Anak dapat berdoa dengan baik	Berdoa	- Doa mau belajar, baca ayat pendek, baca hadis	Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Buku doa		Observasi	
Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4)	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4.1)	Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (MKB : 4.1.2)	Anak dapat mengenal binatang ternak	Bercakap-cakap	- Bercakap-cakap tentang binatang ternak	Rasa ingin tahu	Gambar binatang ternak		Percakapan	
Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian/senam (MK : 2)	Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian/senam (MK : 2.1)	Senam fantasi bentuk meniru misalnya: Menirukan berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena	Anak dapat menirukan gerakan ayam	Meniru gerakan ayam	- Praktek langsung menirukan gerakan bebek dan ayam	Percaya diri	Anak		Unjuk kerja	

		Angin (sepoi- sepoi, angin kencang dan kencang sekali) dengan lincah (MK :2.1.3)								
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2)	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2.1)	Menghubunga n konsep bilangan dengan lambang bilangan1-10 (KBLBH:2.1.1)	Anak dapat menghubungk an konsep bilangan dengan lambang bilangan	Menghubu ngkan kartu gambar ayam dengan angka yang sesuai.	II. Kegiatan Inti 60 menit Area Matematika Permainan piramida kotak angka - Menghubungkan kartu gambar ayam dengan angka yang ada pada piramida kotak angka	Mandiri	piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar(ayam, bebek, kambing)		Penugasan	
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1)	Membilang/men yebutkan urutan bilangan dari 1- 10 (KBLBH:1.1.1)	Anak dapat berhitung/ menyebutkan urutan bilangan 1-10	Menghitun g jumlah gambar ayam yang ada pada kartu gambar	- Menghitung dan menyebutkan jumlah gambar bebek yang ada pada kartu gambar yang ada dalam piramida kotak angka	Mandiri			Penugasan	
Menyebutkan lambang bilangan 1- 10(KBLBH:1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1)	Menunjuk lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1.3)	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10	Menunjuk kan lambang bilangan 1- 10	- Menunjukkan lambang bilangan (antara1-10) pada piramida kotak angka sesuai dengan jumlah gambar kambing yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka	Mandiri			Penugasan	
Mengekspresika n emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang,	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias,	Sabar menunggu giliran (SEK:3.1.1)	Anak dapat sabar antri menunggu giliran mencuci	Mencuci tangan	III. ISTIRAHAT 30 MENIT - Bermain bebas di halaman - Cuci tangan -	Mandiri Mandiri	Mainan Air, sabun, sarbets	Anak Anak	Observasi Observasi	

sedih, antusias, dsb). (SEK:3)	dsb). (SEK:3.1)		tangan							
Membiasakan diri beribadah (NAM:2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM:2:1)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM:2.1.1)	Anak dapat terbiasa berdoa sebelum dan sesudah makan	Berdoa	- Baca doa mau makan - Makan bersama - Baca doa sesudah makan	Religius Mandiri Religius	Makanan	Buku doa Anak	Observasi	
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB :1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB: 1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (MKB:1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru	Tanya jawab	IV. KEGIATAN AKHIR 30 MENIT - Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari - Nyanyi mau pulang - Baca doa meninggalkan ruangan - Baca doa naik kendaraan - Salam - Pulang	Rasa ingin tahu		Anak, guru	Percakapan	

Mengetahui :
Kepala Taman Kanak-kanak Darul Hasanah

Bayang, 20 November 2014
Peneliti

NOVIA FAUZANA, SPd AUD

DEWI PRIMARETMI
NIM: 1308775

RENCANA KEGIATAN HARIAN

SIKLUS I PERTEMUAN II

Tema / Sub tema : Binatang / Binatang Yang Hidup Di Air
Semester : I (SATU)
Hari / tanggal : Rabu/26 November 2014
Waktu : 08.00 – 11.00
Kelompok : B 1

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat / Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkembangan Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (SEK : 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (SEK : 4.1)	Memberi dan membalas salam (SEK : 4.1)	Anak dapat terbiasa memberi dan membalas salam	memberi dan membalas salam	1. Kegiatan awal $\pm$ 30 menit - Berbaris, salam, ikrar dan nyanyi	Hormat dan santun		Anak	Observasi	
Membiasakan diri beribadah (NAM : 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM :2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM :2.1.1)	Anak dapat berdoa dengan baik	Berdoa	- Doa mau belajar	Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Buku doa		Observasi	
Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4)	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4.1)	Memberikan keterangan/ informasi tentang suatu hal (MKB : 4.1.2)	Anak dapat mengenal binatang yang hidup air	Bercakap-cakap	- Bercakap-cakap tentang binatang yang hidup di air	Rasa ingin tahu	Gambar binatang yang hidup di air		Percakapan	
Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan	Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian/senam	Senam fantasi bentuk meniru misalnya: Menirukan	Anak dapat menirukan gerakan ikan berenang	Meniru gerakan ikan berenang	- Praktek langsung menirukan gerakan ikan berenang	Percaya diri	Anak		Unjuk kerja	

tarian/senam (MK : 2)	(MK : 2.1)	berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena Angin (sepoi-sepoi, angin kencang dan kencang sekali) dengan lincah (MK :2.1.3)								
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1)	Membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 (KBLBH:1.1 .1)	Anak dapat berhitung/ menyebutkan urutan bilangan 1-10	Menghitung jumlah gambar ikan yang ada pada kartu gambar	II. Kegiatan Inti 60 menit Area Matematika Permainan Piramida Kotak Angka - Menghitung jumlah gambar ikan pada kartu gambar yang ditempel pada piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet oleh anak	Mandiri	Piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar (ikan, katak, buaya), kartu angka		Penugasan	
Menyebutkan lambang bilangan 1-10(KBLBH:1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1)	Menunjuk lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1 .3)	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10	Menunjukk an lambang bilangan 1-10	- Menunjukkan dan mengambil kartu angka(antara 1-10) yang sesuai dengan jumlah gambar katak yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet oleh anak	Mandiri			Penugasan	
Mencocokkan	Mencocokkan	Menghubung	Anak dapat	Menghubun		Mandiri			Penugasan	

bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2)	bilangan dengan lambang bilangan(KBLBH :2.1)	kan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:2.1 .1)	menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	gkan kartu gambar ikan dengan kartu angka yang sesuai	- Menghubungkan kartu gambar buaya yang ada dalam piramida kotak angka dengan kartu angka					
Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias, dsb). (SEK:3)	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias, dsb). (SEK:3.1)	Sabar menunggu giliran (SEK:3.1.1)	Anak dapat sabar antri menunggu giliran mencuci tangan	Mencuci tangan	III. ISTIRAHAT 30 MENIT - Bermain bebas di halaman - Cuci tangan	Mandiri Mandiri	Mainan Air, sabun, saret	Anak Anak	Observasi Observasi	
Membiasakan diri beribadah (NAM:2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM:2:1)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM:2.1.1)	Anak dapat terbiasa berdoa sebelum dan sesudah makan	Berdoa	- Baca doa mau makan - Makan bersama - Baca doa sesudah makan	Religius Mandiri Religius	Makanan	Buku doa Anak	Observasi	
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB :1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB: 1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb(MKB:1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru	Tanya jawab	IV. KEGIATAN AKHIR 30 MENIT - Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari - Nyanyi mau pulang - Baca doa meninggalkan ruangan - Baca doa naik kendaraan - Salam - Pulang	Rasa ingin tahu		Anak, guru	Percakapan	

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui :
Kepala Taman Kanak-kanak Darul Hasanah

Bayang, 26 November 2014
Peneliti

NOVIA FAUZANA, SPd AUD

DEWI PRIMARETMI
NIM: 1308775

RENCANA KEGIATAN HARIAN
SIKLUS I PERTEMUAN III

Tema / Sub tema : Binatang / Binatang Buas
Semester : I (SATU)
Hari / tanggal : Senin/1 Desember 2014
Waktu : 08.00 – 11.00
Kelompok : B 1

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat / Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkembangan Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (SEK : 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (SEK : 4.1)	Memberi dan membalas salam (SEK : 4.1)	Anak dapat terbiasa memberi dan membalas salam	memberi dan membalas salam	1. Kegiatan awal $\pm$ 30 menit - Berbaris, salam, ikrar dan nyanyi	Hormat dan santun		Anak	Observasi	
Membiasakan diri beribadah (NAM : 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM :2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM :2.1.1)	Anak dapat berdoa dengan baik	Berdoa	- Doa mau belajar	Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Buku doa		Observasi	
Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4)	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4.1)	Memberikan keterangan/ informasi tentang suatu hal (MKB : 4.1.2)	Anak dapat mengenal binatang buas	Bercakap-cakap	- Bercakap-cakap tentang binatang buas	Rasa ingin tahu	Gambar binatang buas		Percakapan	
Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan	Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian/senam	Senam fantasi bentuk meniru misalnya: Menirukan	Anak dapat menirukan gerakan binatang merangkak	Meniru gerakan singa merangkak	- Praktek langsung menirukan gerakan singa merangkak	Percaya diri	Anak		Unjuk kerja	

tarian/senam (MK : 2)	(MK : 2.1)	berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena Angin (sepoi-sepoi, angin kencang dan kencang sekali) dengan lincah (MK :2.1.3)								
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1)	Membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 (KBLBH:1.1 .1)	Anak dapat berhitung/ menyebutkan urutan bilangan 1-10	Menyebutkan dan menghitung jumlah gambar singa yang ada pada kartu gambar.	II. Kegiatan Inti 60 menit Area Matematika Permainan Piramida Kotak Angka - Menghitung dan menyebutkan jumlah gambar singa yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka - Menunjukkan angka(antara 1-10) pada piramida kotak angka sesuai dengan jumlah gambar harimau yang ada pada kartu gambar - Menghubungkan/mencocokkan kartu gambar serigala dengan angka yang sesuai pada piramida kotak angka	Mandiri	piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar (singa, harimau, serigala)		Penugasan	
Menyebutkan lambang bilangan 1-10(KBLBH:1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1)	Menunjuk lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1 .3)	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10	Menunjukkan lambang bilangan 1-10		Mandiri			Penugasan	
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2)	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2.1)	Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10(KBLBH: 2.1.1)	Anak dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan gambar singa dengan angka yang sesuai pada piramida		Mandiri			Penugasan	

				angka						
Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias, dsb). (SEK:3) Membiasakan diri beribadah (NAM:2)	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias, dsb). (SEK:3.1) Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM:2:1)	Sabar menunggu giliran (SEK:3.1.1) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM:2.1.1)	Anak dapat sabar antri menunggu giliran mencuci tangan Anak dapat terbiasa berdoa sebelum dan sesudah makan	Mencuci tangan Berdoa	III. ISTIRAHAT 30 MENIT - Bermain bebas di halaman - Cuci tangan - Baca doa mau makan - Makan bersama - Baca doa sesudah makan IV. KEGIATAN AKHIR 30 MENIT - Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari - Nyanyi mau pulang - Baca doa meninggalkan ruangan - Baca doa naik kendaraan	Mandiri Mandiri Religius Mandiri Religius	Mainan Air, sabun, sarbet Makanan	Anak Anak Buku doa Anak	Observasi Observasi Observasi	
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB:1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB:1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (MKB:1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru	Tanya jawab		Rasa ingin tahu		Anak, guru	Percakapan	

					- Salam - Pulang					
--	--	--	--	--	---------------------	--	--	--	--	--

Mengetahui :
Kepala Taman Kanak-kanak Darul Hasanah

Bayang, 1 Desember 2014
Peneliti

NOVIA FAUZANA, SPd AUD

DEWI PRIMARETMI
NIM: 1308775

RENCANA KEGIATAN HARIAN

SIKLUS II PERTEMUAN 1

Tema / Sub tema : Tanaman / Buah-buahan
 Semester : I (SATU)
 Hari / tanggal : Jumat/5 Desember 2014
 Waktu : 08.00 – 11.00
 Kelompok : B 1

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat / Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkembangan Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (SEK : 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (SEK : 4.1)	Memberi dan membalas salam (SEK : 4.1)	Anak dapat terbiasa memberi dan membalas salam	memberi dan membalas salam	1.Kegiatan awal + 30 menit - Berbaris, salam, ikrar dan nyanyi	Hormat dan santun		Anak	Observasi	
Membiasakan diri beribadah (NAM : 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM :2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM :2.1.1)	Anak dapat berdoa dengan baik	Berdoa	- Doa mau belajar, baca ayat pendek, baca hadis	Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Buku doa		Observasi	
Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4)	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4.1)	Memberikan keterangan/ informasi tentang suatu hal (MKB : 4.1.2)	Anak dapat mengenal buah-buahan	Bercakap-cakap	- Bercakap-cakap tentang buah-buahan	Rasa ingin tahu	Gambar buah-buahan		Percakapan	
Menyebutkan lambang	Menyebutkan lambang bilangan	Membilang/ menyebutkan	Anak dapat berhitung/	Menyebutkan dan	II. Kegiatan Inti 60 menit Area Matematika Permainan Piramida Kotak Angka - Menghitung dan menyebutkan jumlah	Mandiri	Piramida kotak		Penugasan	

bilangan 1-10 (KBLBH:1)	1-10 (KBLBH:1.1)	urutan bilangan dari 1-10 (KBLBH:1.1 .1)	menyebutkan urutan bilangan 1-10	menghitung jumlah gambar jeruk yang ada pada kartu gambar.	gambar jeruk yang ada pada kartu gambar yang ada dalam kotak piramida angka		angka, karet gelang, kartu gambar (jeruk, apel, mangga)			
Menyebutkan lambang bilangan 1-10(KBLBH:1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1)	Menunjuk lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1 .3)	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10	Menunjukk an lambang bilangan 1-10	- Menunjukkan lambang bilangan (antara1-10) pada piramida kotak angka sesuai dengan jumlah gambar apel yang ada pada kartu gambar	Mandiri			Penugasan	
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2)	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2.1)	Menghubung kan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10(KBLBH: 2.1.1)	Anak dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	Menghubun gkan benda(buah jeruk) dengan angka yang sesuai pada piramida angka	- Menghubungkan/men cocokkan kartu gambar mangga dengan angka yang sesuai pada piramida kotak angka	Mandiri			Penugasan	
Mengekspresika n emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias, dsb). (SEK:3)	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias, dsb). (SEK:3.1)	Sabar menunggu giliran (SEK:3.1.1)	Anak dapat sabar antri menunggu giliran mencuci tangan	Mencuci tangan	III. ISTIRAHAT 30 MENIT - Bermain bebas di halaman - Cuci tangan	Mandiri Mandiri	Mainan Air, sabun, sarbet	Anak Anak	Observasi Observasi	
Membiasakan diri beribadah (NAM:2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM:2:1)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinanny a	Anak dapat terbiasa berdoa sebelum dan sesudah makan	Berdoa	- Baca doa mau makan - Makan bersama - Baca doa sesudah makan	Religius Mandiri Religius	Makanan	Buku doa Anak	Observasi	

		(NAM:2.1.1)								
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB :1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB: 1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (MKB:1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru	Tanya jawab	IV. KEGIATAN AKHIR 30 MENIT - Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari - Nyanyi mau pulang - Baca doa meninggalkan ruangan - Baca doa naik kendaraan - Salam - Pulang	Rasa ingin tahu		Anak, guru	Percakapan	

Mengetahui :
Kepala Taman Kanak-kanak Darul Hasanah

Bayang, 5 Desember 2014
Peneliti

NOVIA FAUZANA, SPd AUD

DEWI PRIMARETMI
NIM: 1308775

RENCANA KEGIATAN HARIAN
SIKLUS II PERTEMUAN II

Tema / Sub tema : Tanaman / Tanaman pohon
Semester : I (SATU)
Hari / tanggal : Selasa/9 Desember 2014
Waktu : 08.00 – 11.00
Kelompok : B 1

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat / Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkembangan Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (SEK : 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (SEK : 4.1)	Memberi dan membalas salam (SEK : 4.1)	Anak dapat terbiasa memberi dan membalas salam	memberi dan membalas salam	1.Kegiatan awal $\pm$ 30 menit - Berbaris, salam, ikrar dan nyanyi	Hormat dan santun		Anak	Observasi	
Membiasakan diri beribadah (NAM : 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM :2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM :2.1.1)	Anak dapat berdoa dengan baik	Berdoa	- Doa mau belajar, baca ayat pendek, baca hadis	Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Buku doa		Observasi	
Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4)	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4.1)	Memberikan keterangan/ informasi tentang suatu hal (MKB : 4.1.2)	Anak dapat mengenal tanaman pohon	Bercakap-cakap	- Bercakap-cakap tentang tanaman pohon	Rasa ingin tahu	Gambar tanaman pohon		Percakapan	
Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian/senam (MK : 2)	Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian/senam (MK : 2.1)	Senam fantasi bentuk meniru misalnya: Menirukan berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena Angin (sepoi-	Anak dapat menirukan gerakan pohon tertiup angin	Meniru gerakan pohon tertiup angin	- Praktek langsung Menirukan gerakan pohon tertiup angin	Percaya diri	Anak		Unjuk kerja	

		sepoi, angin kancang dan kancang sekali) dengan lincah (MK :2.1.3)								
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2)	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2.1)	Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:2.1.1)	Anak dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan kartu gambar kelapa dengan angka yang sesuai.	II. Kegiatan Inti 60 menit Area Matematika Permainan Piramida Kotak Angka - Menghubungkan kartu gambar pohon kelapa dengan angka yang sesuai pada piramida kotak angka	Mandiri	piramida kotak angka, karet gelang, kartu gambar (pohon kelapa, pohon rambutan, pohon pisang)		Penugasan	
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1)	Membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 (KBLBH:1.1.1)	Anak dapat berhitung/menyebutkan urutan bilangan 1-10	Menghitung jumlah gambar kelapa yang ada pada kartu gambar	- Menghitung jumlah gambar pohon rambutan yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka	Mandiri			Penugasan	
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1)	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1)	Menunjuk lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1.3)	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10	Menunjukkan lambang bilangan 1-10	- Menunjukkan lambang bilangan (antara 1-10) pada piramida kotak angka sesuai dengan jumlah gambar pohon pisang yang ada pada kartu gambar	Mandiri			Penugasan	
Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb). (SEK:3.1)	Sabar menunggu giliran (SEK:3.1.1)	Anak dapat sabar antri menunggu giliran mencuci tangan	Mencuci tangan	III. ISTIRAHAT 30 MENIT - Bermain bebas di halaman - Cuci tangan	Mandiri Mandiri	Mainan Air, sabun, sarbet	Anak Anak	Observasi Observasi	

dsb). (SEK:3)										
Membiasakan diri beribadah (NAM:2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM:2:1)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM:2.1.1)	Anak dapat terbiasa berdoa sebelum dan sesudah makan	Berdoa	- Baca doa mau makan - Makan bersama - Baca doa sesudah makan	Religius Mandiri Religius	Makanan	Buku doa Anak	Observasi	
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB :1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB: 1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa,dimana,berapa,bagaimana,dsb (MKB:1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru	Tanya jawab	IV. KEGIATAN AKHIR 30 MENIT - Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari - Nyanyi mau pulang - Baca doa meninggalkan ruangan - Baca doa naik kendaraan - Salam - Pulang	Rasa ingin tahu		Anak, guru	Percakapan	

Mengetahui :
Kepala Taman Kanak-kanak Darul Hasanah

Bayang, 9 Desember 2014
Peneliti

NOVIA FAUZANA, SPd AUD

DEWI PRIMARETMI
NIM: 1308775

RENCANA KEGIATAN HARIAN
SIKLUS II PERTEMUAN III

Tema / Sub tema : Tanaman / Sayur-sayuran
Semester : I (SATU)
Hari / tanggal : Senin/15 Desember 2014
Waktu : 08.00 – 11.00
Kelompok : B 1

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat / Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkembangan Anak
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (SEK : 4)	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (SEK : 4.1)	Memberi dan membalas salam (SEK : 4.1)	Anak dapat terbiasa memberi dan membalas salam	memberi dan membalas salam	1. Kegiatan awal $\pm$ 30 menit - Berbaris, salam, ikrar dan nyanyi	Hormat dan santun		Anak	Observasi	
Membiasakan diri beribadah (NAM : 2)	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM :2.1)	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM :2.1.1)	Anak dapat berdoa dengan baik	Berdoa	- Doa mau belajar	Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Buku doa		Observasi	
Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4)	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB : 4.1)	Memberikan keterangan/ informasi tentang suatu hal (MKB : 4.1.2)	Anak dapat mengenal sayur-sayuran	Bercakap-cakap	- Bercakap-cakap tentang sayur-sayuran	Rasa ingin tahu	Gambar sayur – sayuran		Percakapan	
Menyebutkan lambang	Menyebutkan lambang bilangan	Membilang/ menyebutkan	Anak dapat berhitung/	Menghitung jumlah	II. Kegiatan Inti 60 menit Area Matematika Permainan Piramida Kotak Angka - Menghitung dan menyebutkan jumlah	Mandiri	Kotak-kotak		Penugasan	

bilangan 1-10 (KBLBH:1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10(KBLBH:1) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH:2)	1-10 (KBLBH:1.1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan(KBLBH :2.1)	urutan bilangan dari 1-10 (KBLBH:1.1 .1) Menunjuk lambang bilangan 1-10 (KBLBH:1.1 .3) Menghubung kan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10 (KBLBH:2.1 .1)	menyebutkan urutan bilangan 1-10 Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10 Anak dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	gambar wortel yang ada pada kartu gambar Menunjukk an lambang bilangan 1-10 Menghubun gkan kartu gambar wortel dengan kartu angka yang sesuai	gambar wortel yang ada pada kartu gambar yang ditempel pada piramida kotak angka yang bisa dimasukkan karet gelang oleh anak - Menunjukkan kartu angka (antara1-10) sesuai dengan jumlah gambar bayam yang ada pada kartu gambar yang terdapat dalam piramida kotak angka - Menghubungkan kartu gambar kacang panjang yang ada dalam piramida kotak angka dengan kartu angka yang sesuai	Mandiri Mandiri	piramida angka, karet gelang,kart u gambar(wortel, bayam, kacang panjang),k artu angka		Penugasan Penugasan	
Mengekspresika n emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias, dsb). (SEK:3) Membiasakan diri beribadah (NAM:2)	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada(senang, sedih, antusias,dsb). (SEK:3.1) Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan	Sabar menunggu giliran (SEK:3.1.1) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Anak dapat sabar antri menunggu giliran mencuci tangan Anak dapat terbiasa berdoa sebelum dan sesudah makan	Mencuci tangan Berdoa	III. ISTIRAHAT 30 MENIT - Bermain bebas di halaman - Cuci tangan - Baca doa mau makan - Makan bersama	Mandiri Mandiri Religius Mandiri Religius	Mainan Air, sabun, sarbet Makanan	Anak Anak Buku doa Anak	Observasi Observasi Observasi	

	(NAM:2:1)	sesuai dengan keyakinan (NAM:2.1.1)			- Baca doa sesudah makan					
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB:1)	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks(MKB:1.1)	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (MKB:1.1.2)	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru	Tanya jawab	IV. KEGIATAN AKHIR 30 MENIT - Tanya jawab kegiatan pembelajaran satu hari - Nyanyi mau pulang - Baca doa meninggalkan ruangan - Baca doa naik kendaraan - Salam - Pulang	Rasa ingin tahu		Anak, guru	Percakapan	

Mengetahui :
Kepala Taman Kanak-kanak Darul Hasanah

Bayang, 15 Desember 2014
Peneliti

NOVIA FAUZANA, SPd AUD

DEWI PRIMARETMI
NIM: 1308775

Lembar Pengamatan/Observasi
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak
Kondisi Awal

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai		
		1	2	3
1	Akbar	R	R	R
2	Farel	T	ST	T
3	Fira	T	T	R
4	Geza	R	R	R
5	Hafiza	R	R	R
6	Hamka	R	R	R
7	Hanum	R	R	R
8	Kaysa	R	R	R
9	Nazwa	R	R	R
10	Shila	R	R	R
11	Sifa	R	R	R
12	Yasmine	R	R	R
13	Yoga	R	R	R
14	Zahira	T	T	T
15	Zikra	R	R	R

Keterangan :

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10
2. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

ST = Sangat Tinggi :

- Bermain mandiri, dapat menguasai aspek yang dinilai
- Tidak ada kesalahan

T = Tinggi:

- Bermain mandiri,
- Masih terdapat sedikit kesalahan

R = Rendah:

- Bermain masih perlu bimbingan, dan yang tidak mau bermain
- Masih terdapat banyak kesalahan, belum menguasai aspek yang dinilai

Lembar Pengamatan/Observasi
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan piramida kotak angka
Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai		
		1	2	3
1	Akbar	R	R	R
2	Farel	ST	ST	T
3	Fira	T	T	T
4	Geza	R	R	R
5	Hafiza	R	R	R
6	Hamka	R	R	R
7	Hanum	R	R	R
8	Kaysa	T	T	R
9	Nazwa	R	R	R
10	Shila	R	R	R
11	Sifa	R	R	R
12	Yasmine	R	R	R
13	Yoga	R	R	R
14	Zahira	T	T	T
15	Zikra	R	R	R

Keterangan :

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
2. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

ST = Sangat Tinggi :

- Bermain mandiri, dapat menguasai aspek yang dinilai
- Tidak ada kesalahan

T = Tinggi:

- Bermain mandiri,
- Masih terdapat sedikit kesalahan

R = Rendah:

- Bermain masih perlu bimbingan, dan yang tidak mau bermain
- Masih terdapat banyak kesalahan, belum menguasai aspek yang dinilai

Lembar Pengamatan/Observasi
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan piramida kotak angka
Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai		
		1	2	3
1	Akbar	R	R	R
2	Farel	ST	ST	ST
3	Fira	ST	ST	T
4	Geza	R	R	R
5	Hafiza	R	R	R
6	Hamka	R	R	R
7	Hanum	R	R	R
8	Kaysa	T	ST	R
9	Nazwa	T	T	T
10	Shila	R	R	R
11	Sifa	R	R	R
12	Yasmine	R	R	R
13	Yoga	R	R	R
14	Zahira	ST	ST	ST
15	Zikra	R	R	R

Keterangan :

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
2. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

ST = Sangat Tinggi :

- Bermain mandiri, dapat menguasai aspek yang dinilai
- Tidak ada kesalahan

T = Tinggi:

- Bermain mandiri,
- Masih terdapat sedikit kesalahan

R = Rendah:

- Bermain masih perlu bimbingan, dan yang tidak mau bermain
- Masih terdapat banyak kesalahan, belum menguasai aspek yang dinilai

Lembar Pengamatan/Observasi
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan piramida kotak angka
Siklus I Pertemuan 3

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai		
		1	2	3
1	Akbar	T	R	R
2	Farel	ST	ST	ST
3	Fira	ST	ST	ST
4	Geza	R	R	R
5	Hafiza	R	R	R
6	Hamka	R	T	T
7	Hanum	T	R	R
8	Kaysa	ST	ST	T
9	Nazwa	ST	ST	ST
10	Shila	R	R	R
11	Sifa	R	R	R
12	Yasmine	T	T	R
13	Yoga	R	R	R
14	Zahira	ST	ST	ST
15	Zikra	R	R	R

Keterangan :

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
2. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

ST = Tinggi :

- Bermain mandiri, dapat menguasai aspek yang dinilai
- Tidak ada kesalahan

T = Tinggi:

- Bermain mandiri,
- Masih terdapat sedikit kesalahan

R = Rendah:

- Bermain masih perlu bimbingan, dan yang tidak mau bermain
- Masih terdapat banyak kesalahan, belum menguasai aspek yang dinilai

Lembar Pengamatan/Observasi
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan piramida kotak angka
Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai		
		1	2	3
1	Akbar	ST	T	T
2	Farel	ST	ST	ST
3	Fira	ST	ST	ST
4	Geza	R	R	R
5	Hafiza	R	R	R
6	Hamka	T	ST	R
7	Hanum	ST	T	ST
8	Kaysa	ST	ST	ST
9	Nazwa	ST	ST	ST
10	Shila	R	R	T
11	Sifa	T	R	R
12	Yasmine	ST	ST	T
13	Yoga	T	T	R
14	Zahira	ST	ST	ST
15	Zikra	R	R	R

Keterangan :

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
2. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

ST = T :

- Bermain mandiri, dapat menguasai aspek yang dinilai
- Tidak ada kesalahan

T = Tinggi:

- Bermain mandiri,
- Masih terdapat sedikit kesalahan

R = Rendah:

- Bermain masih perlu bimbingan, dan yang tidak mau bermain
- Masih terdapat banyak kesalahan, belum menguasai aspek yang dinilai

Lembar Pengamatan/Observasi
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan piramida kotak angka
Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai		
		1	2	3
1	Akbar	ST	ST	ST
2	Farel	ST	ST	ST
3	Fira	ST	ST	ST
4	Geza	R	T	R
5	Hafiza	T	R	T
6	Hamka	ST	ST	T
7	Hanum	ST	ST	ST
8	Kaysa	ST	ST	ST
9	Nazwa	ST	ST	ST
10	Shila	T	R	R
11	Sifa	ST	T	ST
12	Yasmine	ST	ST	ST
13	Yoga	ST	ST	T
14	Zahira	ST	ST	ST
15	Zikra	T	T	T

Keterangan :

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
2. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

ST = Sangat Tinggi :

- Bermain mandiri, dapat menguasai aspek yang dinilai
- Tidak ada kesalahan

T = Tinggi:

- Bermain mandiri,
- Masih terdapat sedikit kesalahan

R = Rendah:

- Bermain masih perlu bimbingan, dan yang tidak mau bermain
- Masih terdapat banyak kesalahan, belum menguasai aspek yang di nilai

Lembar Pengamatan/Observasi
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan piramida kotak angka
Siklus II Pertemuan 3

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai		
		1	2	3
1	Akbar	ST	ST	ST
2	Farel	ST	ST	ST
3	Fira	ST	ST	ST
4	Geza	T	ST	T
5	Hafiza	ST	T	ST
6	Hamka	ST	ST	ST
7	Hanum	ST	ST	ST
8	Kaysa	ST	ST	ST
9	Nazwa	ST	ST	ST
10	Shila	ST	T	T
11	Sifa	ST	ST	ST
12	Yasmine	ST	ST	ST
13	Yoga	ST	ST	ST
14	Zahira	ST	ST	ST
15	Zikra	ST	ST	T

Keterangan :

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
2. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan kotak angka yang didapat (antara 1-10) melalui permainan piramida kotak angka
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

ST = Sangat Tinggi :

- Bermain mandiri, dapat menguasai aspek yang dinilai
- Tidak ada kesalahan

T = Tinggi:

- Bermain mandiri,
- Masih terdapat sedikit kesalahan

R = Rendah:

- Bermain masih perlu bimbingan, dan yang tidak mau bermain
- Masih terdapat banyak kesalahan, belum menguasai aspek yang dinilai



Gambar 1 : peneliti bercakap-cakap tentang tema yaitu binatang ternak (pada siklus I pertemuan 1)



Gambar 2 : Peneliti memperkenalkan dan menjelaskan permainan piramida kotak angka kepada anak (pada siklus I pertemuan 1)



Gambar 3 : Anak menghitung jumlah gambar bebek yang ada pada kartu gambar (pada siklus I pertemuan 1)



Gambar 4 : Peneliti bercakap-cakap tentang binatang yang hidup di air dan memperlihatkan media gambar binatang yang hidup di air (siklus I pertemuan 2)



Gambar 5 : peneliti memperagakan cara memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka (siklus I pertemuan 2)



Gambar 6 : Anak melakukan permainan piramida kotak angka (memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka pada siklus I pertemuan 2)



Gambar 7 : Peneliti bercakap-cakap tentang tema yaitu binatang buas dan memperlihatkan media gambar binatang buas kepada anak (siklus I pertemuan 3)



Gambar 8 : Peneliti mengeluarkan kartu gambar singa dari dalam piramida kotak angka (siklus I pertemuan 3)



Gambar 9 : Anak melakukan permainan piramida kotak angka (memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka dengan cara melemparkannya pada siklus II pertemuan 1)



Gambar 10 : Anak menunjukkan lambang bilangan pada piramida kotak angka sesuai dengan jumlah gambar apel (siklus II pertemuan 1)



Gambar 11 : Anak menyebutkan jumlah gambar jeruk pada kartu gambar (siklus II pertemuan 1)



Gambar 12 : peneliti mengatur posisi duduk anak (siklus II pertemuan 2)



Gambar 13 : Anak melakukan permainan piramida kotak angka dengan memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka (siklus II pertemuan 2)



Gambar 14 : Anak melakukan permainan piramida kotak angka (memasukkan karet gelang ke dalam piramida kotak angka dengan cara melemparkannya pada siklus II pertemuan 3)



Gambar 15 : Anak menghitung jumlah gambar wortel pada kartu gambar yang ada pada piramida kotak angka (siklus II pertemuan 3)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131 Telp. (0751) 446871

Nomor : 0306/UN35.1.4/PP/2014
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Padang, 17 November 2014

Kepada Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Pesisir Selatan
UPTD Kec. Bayang
di
Pesisir Selatan

Dengan hormat,

Kami mohon bantuan Bapak untuk dapat kiranya memberi izin kepada :

Nama : Dewi Primaretni
TM/NIM : 2013/1308775
Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Untuk mengumpulkan data penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi :

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Piramida Angka di
Taman Kanak-kanak Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan
Subjek Penelitian : Kelompok B TK Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan
Lokasi Penelitian : TK Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan
Lama Penelitian : $\pm$ 2 bulan

Atas perhatian dan bantuan Bapak kami ucapkan terima kasih



Mengetahui:
Pembantu Dekan I FIP,

Dra. Nelfia Adi, M.Pd
NIP. 19630206 198602 2 001

Ketua Jurusan,

Asdi Wirman, S. Pd I
NIP. 19791118 200501 1 002
SK. No. 1079/UN35.1.4/TU5/2014
Tanggal 14 November 2014

Tembusan:

1. Yth. Bapak Dekan FIP UNP (Laporan)
2. Yth. Kepala TK Darul Hasanah Bayang Pesisir Selatan
3. Yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN PESISIR SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN BAYANG



Nomor : 291/I08.420.10/KP-2014
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Pasar Baru, 19 November 2014

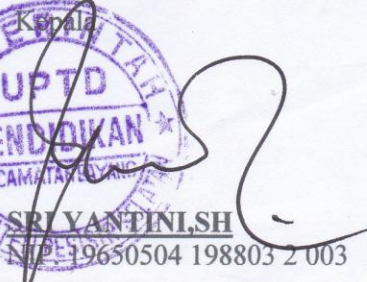
Kepada :
Yth : Sdr/I Kepala TK/RA Darul Hasanah
Kecamatan Bayang
Di
Tempat

Berdasarkan surat dari Fakultas Ilmu Pendidikan UNP Padang Nomor:
0306/UN35.1.4/PP/2014 Tanggal 17 November 2014 tentang Izin Penelitian, bagi
sdr/i:

Nama : DEWI PRIMARETMI
TM / NIM : 2013 / 1308775
Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
Tempat Penelitian : TK/RA Darul Hasanah Pasar Baru Kec. Bayang
Judul Penelitian : "PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MELALUI PERMAINAN PIRAMIDA ANGKA
DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL
HASANAH BAYANG PESISIR SELATAN "

Pada prinsipnya kami setuju memberikan izin untuk mengadakan penelitian di TK/RA Saudara/i mulai bulan November s/d Desember 2014 sesuai dengan judul diatas dengan catatan setelah selesai mengadakan penelitian diharapkan yang bersangkutan memberikan laporan penelitian sebanyak 1 (satu) rangkap ke UPTD Pendidikan Kec. Bayang

Demikianlah surat penelitian ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerja sama saudara diucapkan terima kasih.

Kepala

SRI YANTINI,SH
NIP. 19650504 198803 2 003



**PEMERINTAH KABUPATEN PESISIR SELATAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN BAYANG
TAMAN KANAK-KANAK DARUL HASANAH BAYANG**



Nomor : 27/YDH/PB-BYG/2015

Lampiran : -

Perihal : Izin Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK/RA Darul Hasanah Bayang

Nama : **NOVIA FAUZANA, S.Pd.AUD**

NIP : -

Pangkat/Gol : -

Menerangkan :

Nama : **DEWI PRIMARETMI**

NIM : 1308775

Jurusan : PG PAUD

Universitas : Universitas Negeri Padang (UNP)

Benar-benar nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di TK/RA Darul Hasanah Bayang dengan judul penelitian :

**“PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
PIRAMIDA ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL HASANAH
BAYANG PESISIR SELATAN”**

Demikian Surat Izin ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bayang, 20 Desember 2014



NOVIA FAUZANA, S.Pd.AUD

RIWAYAT HIDUP



NAMA : DEWI PRIMARETMI
NIM : 1308775
Jurusan : S1 PG PAUD
Tempat/Tgl. Lahir: Lakitan / 31 Maret 1980
Anak Ke : 1 dari 4 bersaudara
Alamat : Tanah Keras Kenagarian Gurun
Panjang Barat Kec. Bayang Kab. Pessel

Keluarga

Orang tua

- Ayah : Syamsul Bahri (alm)
- Ibu : Elmi

Suami : Amrizal

Anak : Rezqina Azzahra

Pendidikan

- SDN No. 30 Lakitan Th. 1992
- MTSN Gurun Panjang Th. 1995
- MAN Salido Th. 1998
- UNP S1 PG PAUD Th. 2016

Riwayat Pekerjaan

- Guru PAUD Wonder Woman dari Th. 2007-2014
- Guru Darul Hasanah dari Th. 2015 – Sekarang

Wassalam

Penulis,

DEWI PRIMARETMI

NIM. 1308775