

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN
DRIBBLE BOLA DI PAUD TERPADU AL-FALAH SUNGAI PAGU
KABUPATEN SOLOK SELATAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh

EZI WANITA
NIM. 1209596

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

ABSTRAK

Eziwanita, 2014. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dribelle Bola di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan berhitung seperti menyebutkan bilangan 1-20 dan mencocokkan angka dengan bermain di Paud Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak melalui permainan mendribble bola pada kegiatan pembelajaran di Paud Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dengan penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah anak murid Paud Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan yang terdiri 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Selanjutnya data diolah dengan teknik persentase.

Hasil siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan berhitung anak, tetapi masih rendah. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II sudah terjadi peningkatan yaitu menjadi sangat tinggi atau sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan mendribble bola menajar di Paud Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

ABSTRACT

Ezi lady, 2014. Upgrades Kids numeracy in early childhood through ball mendribelle integrated al-Falah River South Solok regency ceiling. Thesis Department of Education Early Childhood Teacher Educators Faculty of Education, University of Padang

This study in the background backs Oreg low ability children in early childhood numeracy integrated al-Falah ceiling river. This research aims to improve the ability of children through GAMES dribble the ball on teaching and learning in early childhood Al-Mukhlis Salvinia Aur River South Solok.

This type of research is the Classroom Action Research (CAR), which is implemented by the research conducted by 2 cycles. The subjects were pupils ECD Al-Mukhlis Salvinia Aur River South Solok comprising 3 boys and 4 girls. Data collection techniques in this study is the observation and documentation techniques. Furthermore, the data is processed by using a percentage.

The results of the first cycle has shown an increase in child count, but still low. After the action in the second cycle has been an increase that is to be very high or has reached the minimum completeness criteria (KKM). Based on the results of actions taken increasing numeracy skills of children through activities in early childhood dribble the ball menajar integrated Al-Falah South Solok regency ceiling river.

PERNYATAAN PENELITIAN

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

Padang, Januari 2016

Yang menyatakan



EZI WANITA

PERSETUJUAN SKRIPSI

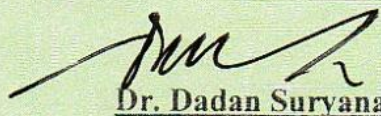
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN *DRIBBLE* BOLA DI PAUD TERPADU AL-FALAH SUNGAI PAGU KABUPATEN SOLOK SELATAN

Nama : EZI WANITA
NIM : 1209596
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 05 Januari 2016

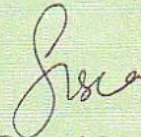
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



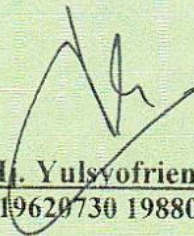
Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

Pembimbing II



Rismareni Pransiska, SS, M. Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan



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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

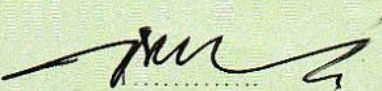
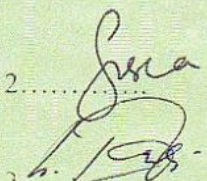
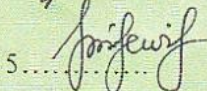
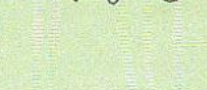
*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN *DRIBBLE* BOLA DI PAUD TERPADU AL-FALAH SUNGAI PAGU KABUPATEN SOLOK SELATAN

Nama : EZI WANITA
NIM : 1209596
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Januari 2016

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Dadan Suryana, M.Pd	
2. Sekretaris : Rismareni Pransiska, SS, M.Pd	2... 
3. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	3... 
4. Anggota : Indra Yeni, M.Pd	4... 
5. Anggota : Saridewi, M.Pd	5... 

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan *Dribble* Bola di PAUD Terpadu Al-Falah Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan”**.

Penulisan skripsi penelitian ini tidak terlepas dari bantuan serta dorongan moral dan semangat yang diberikan oleh berbagai pihak. Atas bantuan serta dorongan moral dan semangat yang telah diberikan kepada penulis, dengan penuh rasa hormat dan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimah kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak DR. Dadan Suryana, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik dan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini,
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd selaku dosen yang membimbing II yang telah memberikan semangat dan saran-saran , sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini,
3. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku pengujui I yang telah memberikan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Indra Yeni M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Saridewi M.Pd selaku penguji III yang telah memberikan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofreind, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini,

7. Bapak Prof, DR. Firman, M.S. Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang,
8. Seluruh Dosen Dan Pegawai Tata Usaha di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang,
9. Bapak Ibnu Abbas, M. Pd selaku kepala UPTD Kecamatan Sungai Pagu yang telah memberi dukungan atas selesainya skripsi ini,
10. Para majelis guru dan anak PAUD Terpadu Al-Falah MPL Pasir Talang,
11. Teristimewa Kakanda tercinta serta keluarga yang telah mendo'akan dan memberikan dorongan serta semangat bagi penulis,
12. Kepada teman-teman sejawat yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan proposal ini menyelesaikan penelitian ini,
13. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena sifat manusia yang memang tidak luput dari salah dan lupa. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan berikutnya.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan arti dan manfaat bagi semua pihak, baik itu pembaca maupun penulis sendiri, Amin.

Padang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
2. Konsep Pendidikan AUD	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Konsep Perkembangan Kognitif.....	13
a. Pengertian Kognitif	13
b. Tujuan Perkembangan Kognitif	14
c. Aspek Perkembangan Kognitif	15
d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif...17	
4. Konsep Perkembangan Berhitung di PAUD	19
a. Pengertian Berhitung	19
b. Prinsip Berhitung.....	19
c. Tujuan Berhitung	21
d. Kemampuan Berhitung	22
5. Permainan	23
a. Pengertian Bermain	23

b. Tujuan Bermain	24
c. Karakteristik Bermain.....	26
d. Manfaat Bermain	26
6. Permainan Matematika	28
7. Dribble Bola	28
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Subjek Penelitian.....	31
C. Tempat dan Waktu Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian.....	32
E. Defenisi Operasional	44
F. Instrumentasi	44
G. Teknik Pengumpulan Data	45
H. Teknik Analisis Data.....	46
I. Indikator Keberhasilan Penelitian	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal	48
B. Analisis Data	81
C. Pembahasan	84

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	88
B. Implementasi.....	88
C. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

		Halaman
Bagan 1	Kerangka Berpikir.....	30
Bagan 2	Prosedur Penelitian.....	32

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Format Lembaran Observasi aspek perkembangan dan penilaian kemampuan berhitung anak kelas B paud terpadu Al- falah sungai pagu.....	45
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan...	49
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirklus I Pertemuan Pertama.....	53
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirklus I Pertemuan Kedua.....	57
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirklus I Pertemuan Ketiga.....	60
Tabel 4.5 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirklus I.....	65
Tabel 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirklus II Pertemuan Pertama.....	67
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirklus II Pertemuan Kedua.....	71
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirklus II pertemuan ketiga.....	75
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirklus II.....	76
Tabel 4.10 Perbandingan siklus I dan siklus II kemampuan motorik halus anak (kategori tinggi).....	82
Tabel 4.11 Perbandingan siklus I dan siklus II kemampuan motorik halus anak (sedang).....	83

Tabel 4.12	Perbandingan siklus I dan siklus II kemampuan motorik halus anak (rendah).....	84
------------	--	----

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan	50
Grafik 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkulus I Pertemuan Pertama.....	54
Grafik 4. 3 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkulus I Pertemuan Kedua.....	58
Grafik 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkulus I Pertemuan Ketiga.....	62
Grafik 4.5 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkulus II Pertemuan Pertama.....	69
Grafik 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkulus II Pertemuan Kedua.....	72
Grafik 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkulus II pertemuan ketiga.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. RKM (Rencana Kegiatan Mingguan)
2. RKH (Rencana Kegiatan Harian)
3. Lembaran Observasi
4. Jadwal Kegiatan Penelitian
5. Biografi Peneliti
6. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah generasi penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, yang tidak ketinggalan dari bangsa-bangsa lain. Dengan kata lain, masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak kita.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan masa *Golden Age* dalam menanamkan konsep-konsep ilmu pengetahuan dan mengembangkan semua aspek perkembangan, meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik, dan sosial emosional. Menurut Montessori dalam Zulkifli (1986:15) menyatakan bahwa: “Masa peka merupakan masa pertumbuhan ketika suatu fungsi jiwa mudah sekali dipengaruhi dan dikembangkan.”

Pendidikan anak usia dini di Solok Selatan berkembang sangat bagus, terlihat dari banyaknya berdiri lembaga pendidikan anak usia dini di setiap Kecamatan, bahkan satu jorong telah memiliki minimal satu satuan pendidikan anak usia dini.

Pendidikan di taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan nn mb kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di TK merupakan

jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya.

Pendidikan anak usia dini khususnya TK pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

TK merupakan wadah yang disediakan untuk berusia 4-6 tahun. Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah untuk memberikan stimulasi dan bimbingan terhadap kebutuhan fisik dan pertumbuhannya. Serta dapat meningkatkan kemampuan intelektual dan hubungan sosial sebagai persiapan untuk ke jenjang yang lebih tinggi.

Salah satu aspek dalam perkembangan di TK adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan sesuatu yang penting dikembangkan sejak masa kanak-kanak. Proses kognitif melibatkan perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir, kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya. Aktivitas-aktivitas seperti mengamati dan mengklasifikasikan benda-benda, memecahkan soal-soal matematika, menghafalkan sajak atau do'a dan menceritakan pengalaman dan sebagainya. Karena kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir, mengingat dan mengelola informasi seperti berhitung.

Permainan berhitung adalah kemampuan menyebutkan angka secara berurutan, mencocokkan benda dan angka, keterampilan menghitung amat tergantung pada kemampuan anak dalam menggunakan relasi bilangan.

Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung permainan berhitung pada anak usia dini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi kesiapan mental sosial dan emosional. Karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan berhitung akan menghasilkan anak yang mahir berhitung dan kreatif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematik perlu dibangun keaktifan berlatih matematika sejak dini, kemampuan berhitung dapat membimbing anak agar memiliki kemampuan berfikir logis analisis, kritis dan kreatif.

Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung permainan berhitung pada anak usia dini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Sementara kenyataan yang terjadi di lapangan banyak anak usia 5-6 tahun yang masih belum tepat berhitung 1-20. rendahnya kemampuan anak dalam berhitung, anak tidak mampu menyebutkan urutan 1-20 dan anak tidak dapat mencocokkan angka dalam permainan angka. Hal ini sesuai dengan

kondisi yang ditemui pada anak PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Banyak yang belum kenal atau ragu-ragu dalam berhitung. Kalau pada saat berhitung anak banyak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain.

Hal ini disebabkan oleh media-media pembelajaran yang kurang menarik, metode pembelajaran guru mayoritas menggunakan metode pemberian tugas hingga anak tidak tertarik pada pelajaran itu sendiri dengan demikian terbukti dari banyak anak yang tidak dapat berhitung dengan benar, untuk itu mereka memerlukan sarana, prasarana atau alat bantu untuk memudahkan menguasainya.

Pada tahun ajaran 2011/ 2012 upaya yang telah dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan cara menyusun bentuk geometri dari yang besar sampai yang kecil. Namun anak didik masih mengalami kesulitan dalam berhitung, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

Berdasarkan masalah di atas peneliti berinisiatif bahwa masalah tersebut melalui permainan *dribble* bola karena pembelajaran dan melalui bermainlah anak mendapatkan banyak pengalaman yang menjadi dasar pengetahuan bagi mereka. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan *Dribble* bola di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah di atas identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung.
2. Anak tidak mampu dalam menyebutkan urutan 1 – 20.
3. Anak tidak mampu mencocokkan angka dalam bermain.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi pembahasan tentang “Rendahnya Kemampuan Anak dalam berhitung di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah permainan *dribble* bola dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan *dribble* bola di PAUD terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.
2. Bagi peneliti akan dapat dijadikan bahan pertimbangan dan perbandingan antara teori yang didapat diperkuliahan dengan masalah yang dihadapi disekolah.
3. Bagi guru akan dapat dijadikan bahan pertimbangan dan pedoman dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung,
4. Bagi sekolah sebagai bahan masukan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dan meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. Pengertian anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini sejalan dan sesuai dengan ketentuan umum undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsang pendidikan untuk membantu pertumbuhan, dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan masa emas atau golden age, karena mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Suyanto (2005:6) menjelaskan bahwa “terbukti bahwa 50% kecerdasan anak tertentu

dalam kurun waktu 4 tahun. Pertama setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencocok 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berbeda baik pertumbuhan maupun perkembangannya, anak bersifat unik mempunyai potensi bakat, minat yang berbeda pula. Orang tua dan guru harus mengetahui karakteristik yang dimiliki oleh anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara, berbeda. Hartati (2005:8-9) berpendapat tentang karakteristik anak usia dini adalah:

1. Memiliki rasa ingin tahun yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa potensial untuk belajar
5. Memiliki sikap egosentris
6. Memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek
7. Merupakan bagian dari makhluk sosial

Sugandhi (2011:5) menjelaskan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

1. Fisik

- a. Sangat aktif
- b. Dapat mengkoordinasikan mata dan tangan, melempar, menangkap, loncat, melompat, menggambar dan menulis.
- c. Dapat belajar berbagai keterampilan sederhana

2. Mental

Dapat mengungkapkan/berbicara dalam bentuk kalimat, perbendaharaan bahasa sudah bertambah banyak dan sangat tertarik dengan benda-benda konkrit.

3. Sosial

Sudah dapat mengikuti aturan

4. Emosional

- a. Dapat merespon kegiatan rutin dengan baik
- b. Dapat mengekspresikan semua emosinya

Karakteristik anak sebagaimana yang dijelaskan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia prasekolah merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar berhitung, dengan sifatnya yang unik, dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, suka berfantasi dan berimajinasi. Melalui kegiatan bermain akan membantu anak berhitung.

2. Konsep pendidikan AUD

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Suryanto (2005:3) mengemukakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang membahas pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun.

Menurut Dermizal (20012:31) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain sebab belajar merupakan awal dari belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk anak usia 0 – 6 tahun yang dirancang untuk membantu perkembangan dan belajar anak yang ditujukan mengembangkan semua potensi yang dimiliki sederajat yang dilakukan dengan belajar melalui bermain atau belajar sambil bermain.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Snawman dalam Mariana (2005:3) mengemukakan “Tujuan dari pendidikan prasekolah adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma “kehidupan yang dianut”.

Menurut Suryanto (2005:5) “Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia seutuhnya sesuai falsafah suatu bangsa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh. Untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia seutuhnya sesuai falsafah suatu bangsa.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Masitoh dalam Aisyah (2007:3) Karakteristik pembelajaran pada anak usia dini adalah mengutamakan bermain sambil belajar seraya bermain, secara alamiah permainan pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasil.

Hanahafifah (2010:20) mengemukakan karakteristik pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

1. Belajar, bermain dan bernyanyi,
2. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan,
3. Belajar kecakapan hidup,
4. Belajar dari benda konkret,
5. Belajar terpadu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, karakteristik pendidikan anak usia dini adalah belajar seraya bermain yang berorientasi pada perkembangan anak secara terpadu dari benda-benda yang kongkrit.

d. Manfaat Pendidikan anak usia dini

Menurut Dermizal (2012:31) mengemukakan manfaat pendidikan anak usia dini adalah memberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi diri anak dan mengekspresikan diri dalam wadah benar-benar mengayomi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Asriah (2012:3) mengemukakan manfaat pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

1. Mempelajari hal-hal berguna dimasa depan seorang anak usia dini akan mampu berlatih dan belajar banyak hal ditempat mereka mendapatkan pendidikan Ditempat pendidikan tersebut, mereka belajar mengenal angka huruf, berhitung dan membaca. Notabene semua kemampuan tersebut akan sangat berguna bagi masa depan yang mereka miliki.
2. Membangun kecerdasan sosial anak. Seorang anak yang masih berusia belia, tentu harus diajari bagaimana bergaul dengan sesama, dan ditumbuhkan rasa-rasa kesetiakawanan sosialnya.
3. Mampu menyelesaikan masalah dengan baik, manfaat pendidikan anak usia dini adalah mampu menyelesaikan masalah dengan baik. Anak akan mendapatkan pergaulan yang lebih luas dimana mereka selalu menemukan masalah-masalah baru setiap harinya.

4. Kemungkinan sukses lebih besar. Memang, pendidikan tidak selalu menjamin anak untuk sukses dimasa mendatang. Kendati demikian, dengan adanya pendidikan anak usia dini yang tepat, mereka mampu menemukan hal-hal baru yang berdampak positif bagi kesuksesan mereka dimasa depan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah memberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi diri dari anak dan mengekspresikan diri serta mengayomi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat menjamin untuk mempelajari hal-hal yang berguna di masa depan, membangun kecerdasan sosial anak, mampu menyelesaikan masalah dengan baik dan kemungkinan kesuksesan anak lebih besar.

3. Konsep Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Setiap individu yang lahir telah membawa potensi atau kemampuan yang siap untuk dikembangkan, salah satunya adalah kemampuan kognitif. Hurlock (1978:40) “Semakin tinggi tingkat kemampuan intelektual bawaan, semakin lama intelegensi umum akan dikembangkan”. Kemampuan tersebut akan berkembang dengan baik tergantung pada pendidikan yang diberikan oleh orang tua dan lingkungannya.

Sedangkan menurut Winataputra, dkk (2008:3.3) “Aspek kognitif mempersoalkan masalah bagaimana orang memperoleh

pemahaman mengenai diri sendiri dan lingkungannya, dan bagaimana mereka menghubungkan dengan lingkungan mereka dengan menggunakan kesadarannya.”

Sebagaimana dijelaskan oleh Piaget dalam Yuliani (2009:120) “Kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspek.”

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan seseorang dalam memperoleh pemahaman tentang suatu informasi dan mengelola informasi tersebut serta pemahaman terhadap lingkungan sehingga seseorang memperoleh pengetahuan.

b. Tujuan Perkembangan Kognitif

Depdikbud (1998:4) mengemukakan bahwa pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan daya fikir anak yaitu:

1. Mengembangkan kemampuan berfikir logis dan pengetahuan akan ruang dan waktu,
2. Anak didik mampu mengembangkan kemampuan macam hubungan antara satu objek lain berdasarkan perbedaan atau persamaan,
3. Anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya,
4. Mengembangkan imajinasi melalui bermacam-macam kegiatan,

5. Memberi kesempatan untuk mengolah lingkungan atau membangun dunianya secara aktif,
6. Agar anak dapat menghargai dan mencintai isi alam sebagai ciptaan Tuhan,
7. Agar anak dapat berfikir kreatif.

Sujono (2005:211) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan *auditory* (berhubungan dengan indra pendengaran). Visual (berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi), taktil (tekstur indera peraba), kinestetik (motorik halus), aritmatika (berhitung), geometri (konsep dan bentuk ukuran) dan sains pemulaan (berhubungan dengan percobaan).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pengembangan berfikir anak dan dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, membantu untuk mengembangkan matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui anak dengan pengetahuan baru yang diperolehnya serta dapat memahami konsep sederhana.

c. Aspek Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Elida Prayitno (2004:90) perkembangan kognitif anak prasekolah memiliki perkembangan berfikir atau kognitif

yang masih sederhana, perubahan dari cara berfikir yang mempergunakan sensorimotor menjadi berfikir yang mempergunakan mental walaupun cara kerjanya belum sempurna, terjadi pada periode ini:

- a. Dusta khayala, berfikir anak belum logis bahkan sangat dikuasai oleh khayalan atau imajinasi dan intuisi mereka, mereka belum dapat membedakan antara kenyataan dengan khayalannya,
- b. Merekam, mereka mempunyai dorongan yang tinggi untuk memahami percakapan orang lain dan menirunya. Makin tinggi intelegensi anak kemampuan merekamnyapun semakin kuat dan tajam,
- c. Egosentris, anak dalam periode ini disebut juga periode egosentrisme. Anak menampilkan sifat keakuan dan egosentris yang tinggi. Mereka tidak mudah menurut, bahkan cenderung mencari pertentangan,
- d. Kemampuan berpikir statis, anak belum mampu melihat bagian-bagian merupakan keseluruhan,
- e. Kemampuan memahami pengelompokan, anak yang berkembang kemampuan kognitifnya mampu mengelompokkan berdasarkan hierarki yang dimaksud,
- f. Memahami konsep bilangan, pada perioded ini akan sudah harus memahami dua konsep dasar.

Menurut Montolalu (2011:6.8) aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-20,
2. Menguasai konsep bilangan,
3. Mengenai lambang bilangan,
4. Menyebutkan semua jenis bentuk,
5. Mengelompokkan benda dengan cara yang diketahuinya misalnya bentuk, ukuran, warna dan sebagainya,
6. Mengenai perbedaan benda berdasarkan ukuran, ciri-ciri fisik, benda, jarak dan sebagainya,
7. Mengenai sebab akibat.

Berdasarkan pendapat di atas maka kemampuan yang diharapkan dicapai anak dalam penelitian mengacu kepada pendapat Montolalu yaitu pada aspek menyebutkan urutan bilangan 1-20, mengenali lambang bilangan dan memperoleh benda.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Menurut Papalia, dkk (2008:5) hal-hal yang mempengaruhi perkembangan sebagai berikut:

- a. Hereditas: karakteristik bawaan yang diwarisi oleh orang tua biologis pada saat konsepsi (pembuahan),
- b. Lingkungan: totalitas hal-hal yang mempengaruhi perkembangan yang bersifat non hereditas atau diperoleh dari pengalaman.

- c. Kematangan: proses terwujudnya tahapan-tahapan alamiah dari perubahan fisik dan perilaku, termasuk kesiapan untuk menguasai kemampuan baru.

Hanafi, dkk dalam Wordpress (2011 :2) ada 4 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak sebagai berikut:

- a. Perkembangan organik dan kematangan sistem syaraf, hal ini erat kaitannya dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan organ tubuh anak itu sendiri,
- b. Latihan dan pengalaman, hal ini berkaitan dengan pengembangan diri anak melalui serangkaian latihan-latihan dan pengalaman yang diperolehnya,
- c. Interaksi sosial, perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh hubungan anak terhadap lingkungan sekitarnya, terutama situasi sosialnya, baik itu interaksi antara teman sebaya maupun orang-orang terdekatnya,
- d. Ekuilibrasi, merupakan proses terjadinya keseimbangan yang mengacu pada keempat tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget.

Sementara Piaget berpendapat dalam Suyanto (2005 :98):

“Kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh dua hal yaitu maturasi dan pengalaman (belajar). Maturasi ialah proses biologis, yaitu perkembangan anak sepanjang “jam biologis” yang telah ditentukan oleh gen. “jam

biologis”, artinya tidak dapat dipercepat oleh latihan dan makanan.”

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif dapat dipengaruhi oleh pertumbuhan dan perkembangan fisik, latihan dan pengalaman anak, interaksi sosial anak dengan lingkungannya dan kemampuan anak dalam melalui fase-fase perkembangan sebelumnya.

4. Konsep Perkembangan Berhitung di PAUD

a. Pengertian Berhitung

Menurut Depdiknas (2001:406) mengemukakan “berhitung adalah mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengulangi dan sebagainya.

Menurut Susanto 2011:7) salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung.

Menurut pendapat di atas simpulkan bahwa berhitung adalah mengerjakan hitungan untuk membekali anak demi masa depan.

b. Prinsip Berhitung

(Depdiknas, 2000:7-8). *Pertama*, tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. *Kedua*, tahap transisi

merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman secara abstrak. Adapun, *ketiga*, tahap pengenalan lambang, adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Menurut Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda- benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana

dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Kesimpulan dari prinsip berhitung adalah mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

c. Tujuan Berhitung

Menurut Piaget (dalam Suyanto S, 2005:161) menyatakan bahwa:

”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 seratus atau seribu tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir”.

Menurut Susanto (2011:105) peningkatan berhitung bertujuan untuk memperkenalkan dalam menggunakan hitungan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan berhitung adalah agar anak dapat berfikir logic dan sistematis memiliki keterampilan kreatifitas dan imajinasi anak dalam menggunakan hitungan.

d. Kemampuan Berhitung

Depdiknas (2000:7) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

Piaget (Suyanto S 2005:160) mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung. Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana (simple abstraction) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang

disebut abstraksi reflektif (reflective abstraction). Langkah selanjutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia dini pada dasar ditentukan oleh proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

5. Permainan

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang paling menyenangkan bagi anak usia dini, karena anak usia dini berada pada masa bermain. Di dalam bermain anak banyak mendapat kesempatan untuk menuangkan segala ide-idenya, dan melalui bermain anak banyak mendapat pengalaman yang akan menjadi ilmu pengetahuan bagi mereka.

Menurut Montolalu, dkk (2007:1.10) :

“Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang mantap dan mandiri.”

Sedangkan menurut Anggani dalam Lona (2011:10) “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.”

Sedangkan menurut *NAEYC* dan *ACEI* dalam Musfiroh (2005: 13):

“Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara.”

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat disukai bagi anak karena bermain memberikan kesenangan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Dalam bermain seluruh anggota tubuh anak berperan aktif yang dapat memberikan pengalaman dan ilmu pengetahuan bagi anak.

b. Tujuan Bermain

Menurut Musfiroh (2005:15) bermain memiliki tujuan penting bagi anak sebagai berikut:

- a. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, anak-anak tidak membangun konsep dan pengetahuan dalam

kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain,

- b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah,
- c. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak,
- d. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif,
- e. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak,
- f. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut,
- g. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial,
- h. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri,
- i. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik,
- j. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi,
- k. Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

Menurut Suyanto (2005:133) Bermain memiliki tujuan untuk yang jelas yaitu setiap kegiatan harus mencerminkan jiwa bermain yaitu senang merdeka, voluntir dan demokratis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa anak tujuan bermain adalah untuk membantu anak membangun

konsep dan pengetahuan, menjaga kesehatan, meningkatkan perkembangan anak, menyenangkan dan merdeka.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Suryanto (2005:133) mengemukakan karakteristik bermain adalah sebagai berikut:

1. Motivasi internal (berdasarkan keinginan anak sendiri)
2. Aktif
3. Non literal yaitu anak melakukan apa yang diinginkan
4. Tidak memiliki tujuan eksternal

Montolalu (2005:2.4) Karakteristik Bermain adalah:

Bermain sukarela

1. Bermain adalah pilihan anak
2. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
3. Bermain simbolik
4. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah menyenangkan, sukarela, aktif dan tidak ada paksaan dari siapapun, bermain merupakan keinginan sendiri serta pilihan anak.

d. Manfaat Bermain

Montolalu (2005:1.15-1.17) manfaat bermain bagi anak sebagai berikut:

1. Bermain memicu kreativitas anak
2. Bermain mencerdaskan otak
3. Bermain menanggulangi konflik
4. Bermain untuk melatih empati
5. Bermain mengasah panca indra
6. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)

Menurut Tedjasaputra (2001:38:45) manfaat bermain sebagai berikut: 1) bermain untuk perkembangan aspek fisik, 2) bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, 3) bermain untuk perkembangan aspek sosial, 4) bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) bermain untuk perkembangan aspek kognisi, 6) bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan, 7) bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Berdasarkan kedua pendapat di atas disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah: Kegiatan yang dilakukan untuk memicu kreativitas anak, mencerdaskan otak menanggulangi konflik melatih empati, mengasah panca indra, dan mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan serta keterampilan olahraga dan menari.

6. Permainan Matematika

Sujiono (2005:11.1) mengemukakan “Permainan Matematika merupakan salah satu kegiatan belajar atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka”.

MenurutYus, (2011:93) mengemukakan “belajar matematika yaitu melakukan kegiatan yang berhubungan dengan angka dan perhitungan, geometri, pengukuran yang meliputi membandingkan, serta peluang dan grafik”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang berhubungan dengan angka dan perhitungan geometri, pengukuran yang meliputi, membandingkan, membedakan, meramalkan memisahkan, dan mengenal angka.

7. *Dribble bola*

Menggiring bola (*dribbling ball*) adalah suatu usaha membawa bola ke depan. Caranya yaitu dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola. Tekanlah bola saat mencapai titik tertinggi ke arah bawah dengan sedikit meluruskan siku tangan diikuti dengan kelenturan pergelangan tangan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Indra Kasumawati dengan judul meningkatkan

perkembangan kognitif anak tentang pengenalan angka dengan metode bernyanyi menggunakan kartu angka di PAUD Siti Hawa Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis lakukan yaitu permainan melalui *dribble* bola.

Persamaan peneliti dengan penelitian yang dilakukan Indra Kasumawati adalah sama-sama peningkatan kemampuan berhitung anak.

Pada bagian ini dikemukakan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantara. Yulinda 2011 dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung menggunakan media permainan kartu angka di Taman Kanak-kanak Anggrek kelas B Pasir Talang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan anak, dalam berhitung setelah bermain dibandingkan dengan anak yang dalam belajar berhitung tidak di bawa ke dalam unsur bermain.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis lakukan yaitu permainan melalui *dribble* bola.

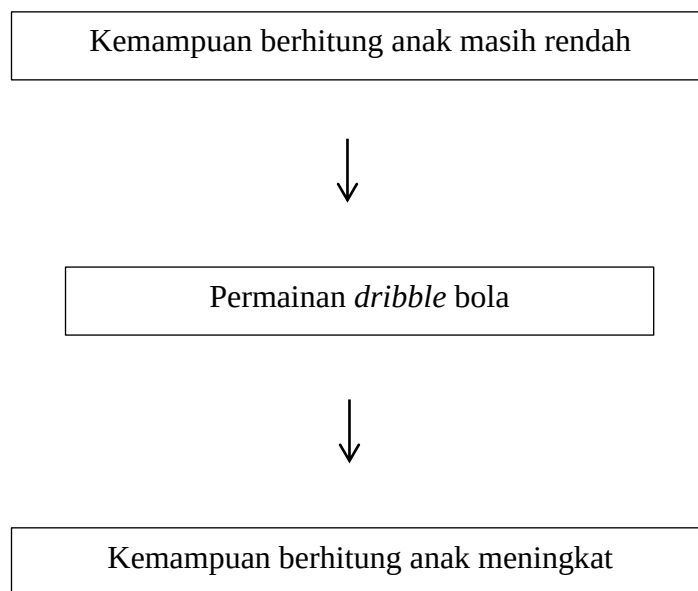
Persamaan peneliti dengan penelitian yang dilakukan Yulinda adalah sama-sama peningkatan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Berfikir

Peningkatan kemampuan berhitung anak merupakan salah satu hal yang dapat dikembangkan. Kemampuan berhitung anak merupakan suatu

hal yang akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah *dribble* bola yang terdapat dilingkungan anak hal ini akan memudahkan bagi anak dalam berhitung, anak dituntut dapat menghitung *dribble* bola.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Bagan 1

Kerangka berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis yang akan peneliti kemukakan yaitu “Permainan berhitung dengan menggunakan permainan *dribble* bola dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di paud Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang mengkaji permasalahan yang dialami guru dalam kelasnya.

Menurut Nana (2010: 5) “Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai kegiatan mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan data yang diperoleh dari suatu jenis tindakan guru dalam proses pembelajaran untuk melihat efektif tidaknya tindakan tersebut dalam mengubah proses dan hasil belajar peserta didiknya.”

Sedangkan menurut Suharsimi (2011: 3) “Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.”

B. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Penelitian dilaksanakan pada semester II pada tahun ajaran 2013/2014. Penelitian dilakukan di kelompok B yang berjumlah 7 orang terdiri dari 3 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif yaitu data yang diperoleh melalui observasi selama kegiatan anak berlangsung selama

melakukan penelitian, peneliti di bantu oleh seorang kolaborator Romi Permata Sari.

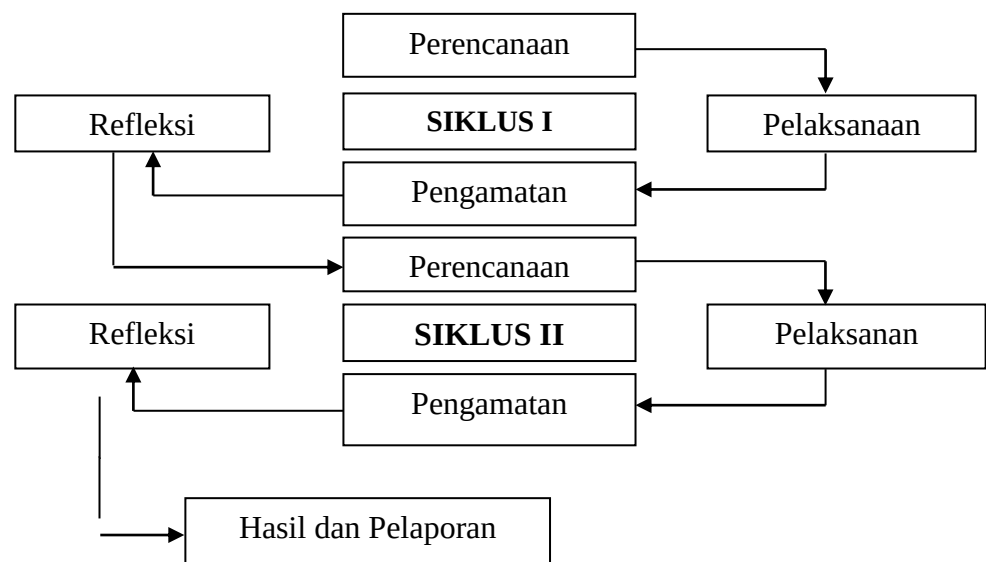
C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Penelitian dilaksanakan pada semester II di bulan Mei – Juni tahun pelajaran 2013/ 2014.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan pada siklus tiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendapat Suharmi (2011 – 16) Penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahap yang lazim dilalui, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi.

Penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat 4 tahapan yang lazim dilalui, yaitu dapat dilihat dibawah ini:



Bagan 2
Prosedur Penelitian

Pelaksanaan kegiatan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kondisi Awal

Sebelum penelitian dilakukan peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan berhitung anak yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Menyebutkan urutan bilangan dari 1 – 20.
2. Anak dapat menuliskan lambang bilangan 1 – 20.
3. Anak dapat mencocokkan lambang bilangan.

b. Siklus I

Pertemuan I

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan
 - a. Menentukan jadwal penelitian
 - b. Membuat rencana pembelajaran (RKM, RKH)
 - c. Menyiapkan fasilitas atas sarana pendukung (bola)
 - d. Menyiapkan lembaran kolaborator

2. Pelaksanaan

Melakukan tindakan terdiri dari tiga bagian utama yaitu:

- a. Kegiatan Awal $\pm$ 30 menit
 - Salam, baris, ikrar dan do'a
 - Bernyanyi bersama
 - Pemberian motivasi dengan bercakap – cakap

b. Kegiatan inti $\pm$ 60 menit

- Guru memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan
- Anak memperhatikan guru mencontohkan cara memantulkan bola ke lantai.
- Setelah bermain *dribble* bola anak diminta untuk mengulangi hitungan dalam permainan *dribblebola*.
- Anak menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan
- Anak mencocokkan angka dengan lambang bilangan 1 – 20.
- Penelitian/guru memberikan pujian pada anak yang telah dapat berhitung dengan permainan *dribblebola*.

c. Kegiatan Akhir $\pm$ 30 menit

- Nyanyi bersama “kuda”
- Anak dan guru mengadakan diskusi tentang pelajaran yang telah dilaksanakan.
- Do’a
- Salam

3. Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan untuk, mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan oleh kolaborator pada waktu penelitian melaksanakan tindakan pembelajaran dan dilakukan secara terus menerus dari siklus I dengan siklus

selanjutnya, pengamatan yang dilakukan pada siklus I dapat mempengaruhi tindakan siklus selanjutnya.

Pertemuan II

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- Perencanaan
 - a. Menentukan jadwal penelitian
 - b. Membuat rencana pembelajaran (RKM, RKH)
 - c. Menyiapkan fasilitas atas sarana pendukung (bola)
 - d. Menyiapkan lembaran kolaborasi

- Pelaksanaan

Melakukan tindakan terdiri dari tiga bagian utama yaitu:

- a. Kegiatan Awal $\pm$ 30 menit
 - Salam, baris, ikrar dan do'a
 - Bernyanyi bersama
 - Pemberian motivasi dengan bercakap-cakap
- b. Kegiatan inti $\pm$ 60 menit
 - Guru memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan
 - Anak memperhatikan guru mencontohkan cara memantulkan bola ke lantai.
 - Setelah bermain *dribble* bola anak diminta untuk mengulangi hitungan dalam permainan *dribble* bola.

- Anak menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan
 - Anak mencocokkan angka dengan lambang bilangan 1 – 20.
 - Penelitian/guru memberikan pujian pada anak yang telah dapat berhitung dengan permainan *dribble* bola.
- b. Kegiatan Akhir $\pm$ 30 menit
- Menyanyikan lagu bersama
 - Anak dan guru mengadakan diskusi tentang pelajaran yang telah dilaksanakan
 - Do'a
 - Salam
- Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan untuk, mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan oleh kolaborator pada waktu penelitian melaksanakan tindakan pembelajaran dan dilakukan secara terus menerus dari siklus I dengan siklus selanjutnya, pengamatan yang dilakukan pada siklus I dapat mempengaruhi tindakan siklus selanjutnya.

Pertemuan III

Langkah-langkah yang akan dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan
 - a. Menentukan jadwal penelitian
 - b. Membuat rencana pembelajaran (RKM, RKH)

- c. Menyiapkan fasilitas atas sarana pendukung (bola)
- d. Menyiapkan lembaran kolaborator

2. Pelaksanaan

Melakukan tindakan terdiri dari tiga bagian utama yaitu:

- a. Kegiatan Awal ± 30 menit
 - Salam, baris, ikrar dan do'a
 - Bernyanyi bersama
 - Pemberian motivasi dengan bercakap-cakap
- b. Kegiatan inti ± 60 menit
 1. Guru memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan
 2. Anak memperhatikan guru mencontohkan cara memantulkan bola ke lantai.
 3. Setelah bermain *dribble* bola anak diminta untuk mengulangi hitungan dalam permainan *dribble* bola.
 4. Anak menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan
 5. Anak mencocokkan angka dengan lambang bilangan 1 – 20.
 6. Penelitian/guru memberikan pujian pada anak yang telah dapat berhitung dengan permainan *dribble* bola.
- c. Kegiatan Akhir ± 30 menit
 - Menyanyikan lagu “ikan”

- Anak dan guru mengadakan diskusi tentang pelajaran yang telah dilaksanakan
- Do'a
- Salam

3. Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan untuk, mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan oleh kolaborator pada waktu penelitian melaksanakan tindakan pembelajaran dan dilakukan secara terus menerus dari siklus I dengan siklus selanjutnya, pengamatan yang dilakukan pada siklus I dapat mempengaruhi tindakan siklus selanjutnya.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan setiap tindakan berakhir dan pada tahapan ini hari dari pengamatan dapat dibahas oleh peneliti bersama dengan kolaborator, seperti:

- a. Menganalisa tindakan yang baru dilakukan
- b. Menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan?
- c. Menyimpulkan data dengan refleksi tersebut, penelitian dapat melihat kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran yang telah dilakukan.

c. Siklus II

Pertemuan I

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a. Menentukan jadwal penelitian
- b. Membuat rencana pembelajaran (RKM, RKH)
- c. Menyiapkan fasilitas atas sarana pendukung (bola)
- d. Menyiapkan lembaran kolaborator

2. Pelaksanaan

Melakukan tindakan terdiri dari tiga bagian utama yaitu:

- a. Kegiatan Awal $\pm$ 30 menit
 - Salam, baris, ikrar dan do'a
 - Bernyanyi bersama
 - Pemberian motivasi dengan bercakap – cakap
- b. Kegiatan inti $\pm$ 60 menit
 - Guru memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan
 - Anak memperhatikan guru mencontohkan cara memantulkan bola ke lantai.
 - Setelah bermain *dribble* bola anak diminta untuk mengulangi hitungan dalam permainan *dribble* bola.
 - Anak menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan

- Anak mencocokkan angka dengan lambang bilangan 1 – 20.
 - Penelitian/guru memberikan pujian pada anak yang telah dapat berhitung dengan permainan *dribblebola*.
- c. Kegiatan Akhir $\pm$ 30 menit
- Nyanyi bersama “kuda”
 - Anak dan guru mengadakan diskusi tentang pelajaran yang telah dilaksanakan.
 - Do’a
 - Salam

3. Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan untuk, mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan oleh kolaborator pada waktu penelitian melaksanakan tindakan pembelajaran dan dilakukan secara terus menerus dari siklus I dengan siklus selanjutnya, pengamatan yang dilakukan pada siklus I dapat mempengaruhi tindakan siklus selanjutnya.

Pertemuan II

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan
 - a. Menentukan jadwal penelitian
 - b. Membuat rencana pembelajaran (RKM, RKH)
 - c. Menyiapkan fasilitas atas sarana pendukung (bola)
 - d. Menyiapkan lembaran kolaborator

2. Pelaksanaan

Melakukan tindakan terdiri dari tiga bagian utama yaitu:

- a. Kegiatan Awal $\pm$ 30 menit
 1. Salam, baris, ikrar dan do'a
 2. Bernyanyi bersama
 3. Pemberian motivasi dengan bercakap-cakap
- b. Kegiatan inti $\pm$ 60 menit
 1. Guru memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan
 2. Anak memperhatikan guru mencontohkan cara memantulkan bola ke lantai.
 3. Setelah bermain *dribble* bola anak diminta untuk mengulangi hitungan dalam permainan *dribble* bola.
 4. Anak menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan
 5. Anak mencocokkan angka dengan lambang bilangan 1 – 20.
 6. Penelitian/guru memberikan pujian pada anak yang telah dapat berhitung dengan permainan *dribble* bola.
- c. Kegiatan Akhir $\pm$ 30 menit
 - Menyanyikan lagu bersama
 - Anak dan guru mengadakan diskusi tentang pelajaran yang telah dilaksanakan
 - Do'a

- Salam
- Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan untuk, mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan oleh kolaborator pada waktu penelitian melaksanakan tindakan pembelajaran dan dilakukan secara terus menerus dari siklus I dengan siklus selanjutnya, pengamatan yang dilakukan pada siklus I dapat mempengaruhi tindakan siklus selanjutnya.

Pertemuan III

Langkah-langkah yang akan dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan
 - a. Menentukan jadwal penelitian
 - b. Membuat rencana pembelajaran (RKM, RKH)
 - c. Menyiapkan fasilitas atas sarana pendukung (bola)
 - d. Menyiapkan lembar kolaborator
2. Pelaksanaan

Melakukan tindakan terdiri dari tiga bagian utama yaitu:

- a. Kegiatan Awal ± 30 menit
 - Salam, baris, ikrar dan do'a
 - Bernyanyi bersama
 - Pemberian motivasi dengan bercakap-cakap

b. Kegiatan inti $\pm$ 60 menit

1. Guru memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan
2. Anak memperhatikan guru mencontohkan cara memantulkan bola ke lantai.
3. Setelah bermain *dribble* bola anak diminta untuk mengulangi hitungan dalam permainan *dribble* bola.
4. Anak menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan
5. Anak mencocokkan angka dengan lambang bilangan 1 – 20.
6. Penelitian/guru memberikan pujian pada anak yang telah dapat berhitung dengan permainan *dribble* bola.

c. Kegiatan Akhir $\pm$ 30 menit

- Menyanyikan lagu “ikan”
- Anak dan guru mengadakan diskusi tentang pelajaran yang telah dilaksanakan
- Do’a
- Salam

3. Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan untuk, mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan oleh kolaborator pada waktu penelitian melaksanakan tindakan pembelajaran dan dilakukan secara terus menerus dari siklus I

dengan siklus selanjutnya, pengamatan yang dilakukan pada siklus I dapat mempengaruhi tindakan siklus selanjutnya.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan setiap tindakan berakhir dan pada tahapan ini hari dari pengamatan dapat dibahas oleh peneliti bersama dengan kolaborator, seperti:

- a. Menganalisa tindakan yang baru dilakukan
- b. Menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan?

Menyimpulkan data dengan refleksi tersebut, penelitian dapat melihat kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran yang telah dilakukan.

E. Defenisi Operasional

Ada beberapa hal akan dijelaskan mengenai judul yaitu:

1. Kemampuan berhitung anak adalah kesanggupan seseorang anak dalam menyebutkan dan menghafal nama-nama angka satu persatu secara berurutan satu, dua tiga dan seterusnya.
2. Permainan *dribble* bola adalah memantulkan bola ke lantai sambil berhitung.

F. Instrumentasi

Instrumen yang akan digunakan untuk penelitian adalah lembar observasi dan dokumentasi.

1. Format observasi, pedoman observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang digunakan.

Table 3.1: Format Lembaran Observasi pengembangan dan penilaian kemampuan berhitung Anak kelas B Paud Terpadu Al-Falah Sungai Pagu

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola						
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan						
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan <i>dribble</i> bola						
	Nilai Rata-rata %						

Keterangan:

T = Tinggi (anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri)

S = Sedang (anak mampu melakukan kegiatan tapi masih memerlukan bantuan)

R = Rendah (anak tidak mampu melakukan kegiatan)

2. Dokumentasi berupa foto pada saat peneliti mengadakan pembelajaran dikelas, dimaksudkan untuk melengkapi data penelitian dan sebagai bukti lapangan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengambil data kemampuan berhitung anak melalui kegiatan mendribble bola adalah penggambaran/observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Pedoman untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang dilakukan sebelumnya. Yang diamati melalui pedoman ini adalah berkaitan tentang proses belajar.

2. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk ingin mencari data-data apa yang mendukung penelitian ini yang diperoleh dari benda-benda tertulis seperti: buku-buku, jurnal, dokumen dan sebagainya. Dokumen yang digunakan adalah dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat guru selain dari itu foto juga dapat digunakan untuk dokumentasi

H. Teknik Analisis Data

Teknik yang akan digunakan dalam penelitian adalah teknik observasi, dimana data diperoleh dari aktivitas anak yang akan diamati selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang akan diperoleh akan dianalisis setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan rumus untuk mengukur dan meningkatkan kemampuan berhitung anak yang dikemukakan oleh Sudijono (2008:43) format lembar observasi sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi aktivitas anak

N = Jumlah anak keseluruhan

100% = Ketetapan persentase

I. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak sudah 85% dikelas B paud terpadu Al-Falah Sungai Pagu, sehingga penelitian akan berhasil karena anak telah mampu berhitung melalui permainan *dribble* bola.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti tentang kemampuan berhitung anak kelas B PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Solok Selatan dikatakan masih rendah. Hasil opserpasi kemampuan berhitung anak dikelas B PAUD TERPADU Al- Falah meliputi 3 aspek. Pertama, anak berhitung 1-20 melalui permainan. Kedua, anak menuliskan lambang bilangan. Ketiga, anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Guru menggunakan berabagai macam cara dalam melaksanakannya baik secara klasikal, individu, permainan, olahraga, maupun bernyanyi.

Hasil observasi awal kemampuan berhitung anak dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

**Tabel 4.1 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD
TERPADUAL-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan**

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%
1.	Anak berhitung 1-20.	1	14,29	1	14,29	5	71,43
2.	Anak menuliskan lambang bilangan.	0	0	1	14,29	6	85,71
3.	Anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	0	0	0	0	7	100
	RATA-RATA	0	0	1	14,29	6	85,71

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak sebelum tindakan pada aspek pertama Anak berhitung 1-20, kategori penilaian tinggi sebanyak 1 orang (14,29%). Untuk katagori sedang sebanyak1 orang (14,29%). dan untuk kategori rendah sebanyak 5 orang (71,43%).

Pada aspek kedua anak menuliskan lambang bilangan, kategori penilaian tinggi tidak satu pun anak mampu menuliskan lambang sebanyak bola yang dipantulkan sebanyak 0 orang (0%). Untuk kategori sedang sebanyak 1 orang (14,29%). Dan untuk kategori rendah sebanyak 6 orang (85,71%).

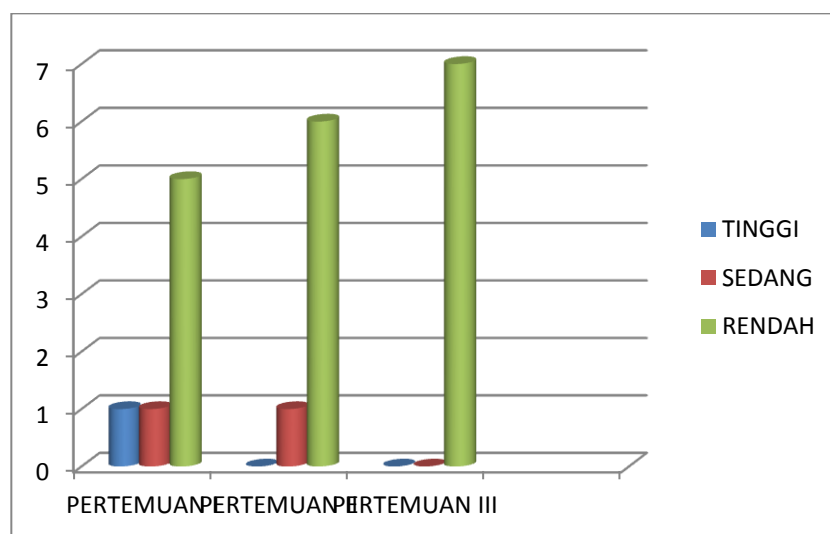
Pada aspek ketiga anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, kategori penilaian tinggi tidak satu pun anak mampu menuliskan lambang sebanyak bola yang dipantulkan sebanyak 0 orang (0%). Untuk

kategori sedang sebanyak 0 orang (0%). Dan untuk kategori rendah sebanyak 7 orang (100%).

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak yang mempunyai nilai tinggi 1 orang sebesar (14,29 %), nilai sedang 1 orang sebesar (14,5%), dan rendah 5 orang sebesar (71,43%). Maka dapat disimpulkan kemampuan berhitung anak masih rendah masih dibawah indikator keberhasilan yaitu 75%.

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat bahwa anak yang mempunyai nilai tinggi masih rendah sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah belum berkembang.

Hasil penelitian pada kondisi awal atau kegiatan sebelum diberi tindakan dapat digambarkan melalui grafik 4.1 berikut ini :



Keterangan aspek yang dinilai :

- I. Anak berhitung 1-20.
- II. Anak menuliskan lambang bilangan.
- III. Anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan grafik 4.1 di atas, dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak sebelum tindakan. Pada aspek pertama yaitu anak berhitung 1-20, kategori tinggi 1 orang (14,29%) warna biru, kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 5 orang (71,43%) warna hijau.

Pada aspek kedua yaitu anak menuliskan lambang bilangan, kategori tinggi 0 orang (0 %) warna biru , kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 6 orang (85,71%) warna hijau.

Pada aspek ketiga yaitu anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, kategori tinggi 0 orang (0 %) warna biru, kategori sedang 0 orang (0 %) warna merah dan kategori rendah 7 orang (100%) warna hijau.

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat bahwa anak yang mempunyai nilai yang tinggi sangat rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah dan belum berkembang.

2. Deskripsi Siklus I

Rancangan kegiatan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan dengan menggunakan bola siklus pertama terdiri dari 3 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 17 Mei 2014, Pertemuan kedua pada hari Jum'at tanggal 23 Mei 2013 dan Pertemuan ketiga pada hari Rabu 28 Mei 2014. Secara kaseluruhan tindakan sirkulus I dilakanaknakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan ini aspek penilaian yang digunakan adalah aspek 1 yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola. Aspek 2 anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan. Aspek 3 yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola.

1. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh seorang kolaborator dalam mengamati dan mencatat pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan pertama maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Anak belum dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan dan dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola .
- b. Kemampuan berhitung anak masih rendah.

Hasil selengkapnya terhadap observasi kemampuan berhitung anak melalui kegiatan menggunakan memantulkan bola melalui permainan dribble bola dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini :

**Tabel 4.2 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD
TERPADUAL-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan
Siklus I Pertemuan Pertama**

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola	1	14,29	1	14,29	5	71,43
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	0	0	1	14,29	6	85,71
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	0	0	0	0	7	100
	RATA-RATA	0	0	1	14,29	6	85,71

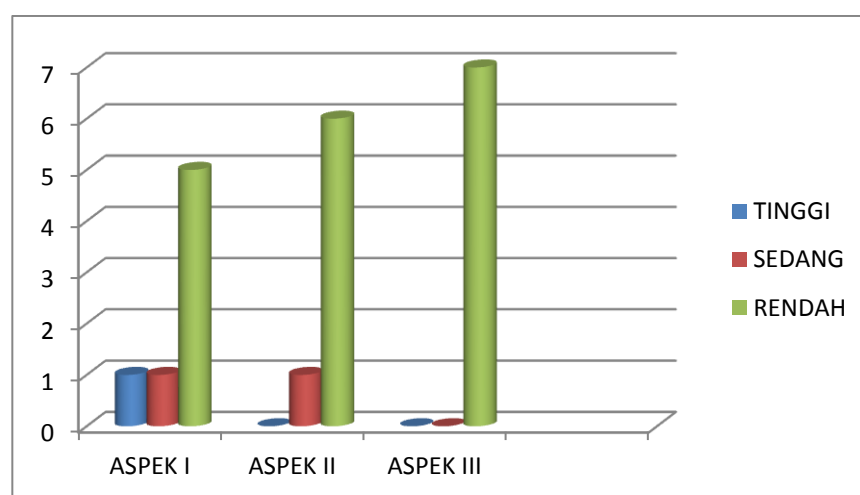
Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan dribble bola belum ada perubahan yang berarti. Tindakan pada aspek pertama Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori penilaian tinggi sebanyak 1 orang (14,29%). Untuk katagori sedang sebanyak 1 orang (14,29%). dan untuk kategori rendah sebanyak 5 orang (71,43%).

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori penilaian tinggi sebanyak 0 orang (0%), untuk kategori sedang sebanyak 1 orang (14,29%) dan kategori rendah sebanyak 6 orang (85,71%).

Pada aspek ketiga anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola kategori penilaian tinggi tidak seorang pun (0%) Untuk kategori sedang juga tidak satu pun seorang anak mampu berhitung (0%) Dan seluruh anak untuk kategori rendah sebanyak 7 orang (100%).

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak berdasarkan aspek pertama mempunyai nilai tinggi 1 orang sebesar (14,29%), nilai sedang 1 orang sebesar (14,29%), dan nilai rendah 5 orang sebesar (71,43%). Maka dapat disimpulkan kemampuan berhitung anak masih rendah masih dibawah indikator keberhasilan yaitu 75%. Berhitung anak masih rendah belum berkembang.

Hasil penelitian pada kegiatan siklus I pertemuan pertama diberi tindakan dapat digambarkan melalui grafik 4.2 berikut ini :



Keterangan aspek yang dinilai :

- I. Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola
- II. Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan.

Berdasarkan grafik 4.2 di atas, dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak setelah tindakan siklus I pertemuan pertama. Pada aspek pertama yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola kategori tinggi 1 orang (14,29%) warna biru , kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 5 orang (71,43%) warna hijau.

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan kategori tinggi 0 orang (0%) warna biru, kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 6 orang (85,71%) warna hijau.

Pada aspek ketiga yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, kategori tinggi 0 orang (0%) warna biru, kategori sedang 0 orang (0%) warna merah dan kategori rendah 7 orang (100%) warna hijau.

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat bahwa anak yang mempunyai nilai yang tinggi sangat rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah dan belum berkembang.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan ini aspek penilaian yang digunakan adalah aspek 1 yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola. Aspek 2 anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan. Aspek 3 yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola.

1. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh seorang kalaborator dalam mengamati dan mencatat pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan pertama maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Aspek 1 yaitu anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola. Aspek 2 anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan. Aspek 3 yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola.
- b. Kemampuan berhitung anak masih rendah

Hasil selengkapnya terhadap observasi kemampuan berhitung anak melalui kegiatan menganyaman dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini :

**Tabel 4.3 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD
TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan
Siklus I Pertemuan Kedua**

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola	1	14,29	3	42,86	3	42,86
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	1	14,29	3	42,86	3	42,86
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	0	0	1	14,29	6	85,71
	RATA-RATA	1	14,29	2	28,57	4	85,71

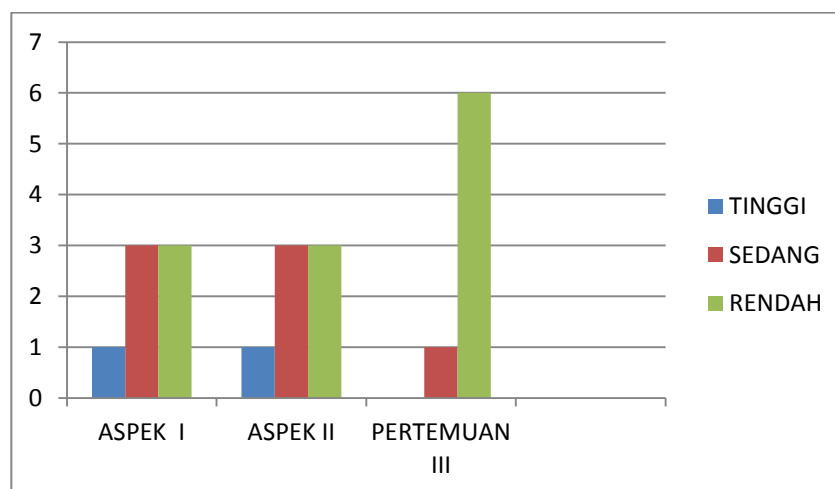
Berdasarkan tabel 4.3 di atas hasil observasi siklus I pertemuan kedua dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak setelah tindakan pada aspek pertama yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori penilaian tinggi sebanyak 1 orang (14,29%). Untuk katagori sedang sebanyak 3 orang (42,86%). dan untuk kategori rendah sebanyak 3 orang (42,86%).

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori penilaian tinggi sebanyak 1 orang (14,29%). Untuk katagori sedang sebanyak 3 orang (42,86%). dan untuk kategori rendah sebanyak 3 orang (42,86%).

Pada aspek ketiga anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, kategori penilaian tinggi sebanyak 0 orang

(0%). Untuk katagori sedang sebanyak 1 orang (14,29%). dan untuk kategori rendah sebanyak 6 orang (85,71%).

Hasil penelitian pada kegiatan siklus I pertemuan kedua diberi tindakan dapat digambarkan melalui grafik 4.3 berikut ini :



Keterangan aspek yang dinilai :

- I. Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola
- II. Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan.
- III. Anak dapat mencocokkan bilangan melalui permainan *dribell* bola.

Berdasarkan grafik 4.3 di atas, dapat dilihat perkembangan kemampuan motorik halus anak setelah tindakan siklus I pertemuan kedua. Pada aspek pertama yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori tinggi 1 orang (14,29%) warna biru , kategori sedang 3 orang (42,86%) warna merah dan kategori rendah 3 orang (42,86%) warna hijau.

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori tinggi 1 orang (14,29%) warna

biru , kategori sedang 3 orang (42,86%) warna merah dan kategori rendah 3 orang (42,86%) warna hijau.

Pada aspek ketiga yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, kategori tinggi 0 orang (0 %) warna biru, kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 6 orang (85,71%) warna hijau.

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat bahwa anak yang mempunyai nilai yang sedang yaitu 3 orang (42,29%), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak sudah mulai berkembang.

c. Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ini aspek penilaian yang digunakan adalah aspek 1 yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola. Aspek 2 anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan. Aspek 3 yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola.

1. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh seorang kalaborator dalam mengamati dan mencatat pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan pertama maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan dan anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola.
- b. Kemampuan berhitung anak masih rendah.

Hasil selengkapnya pada siklus I pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.4 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD TERPADU Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkulus I Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan mendribble bola	5	71,42	1	14,29	1	14,29
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	2	28,57	4	57,14	1	14,29
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	1	14,29	2	28,57	4	85,71
	RATA-RATA	3	42,29	2	28,57	2	28,57

Berdasarkan tabel 4.4 di atas hasil observasi Siklus I pertemuan ketiga dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak setelah tindakan pada aspek pertama yaitu anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori penilaian tinggi sebanyak 5 orang

(71,42%). Untuk katagori sedang sebanyak 1 orang (14,29%). dan untuk kategori rendah sebanyak 1 orang (14,29%).

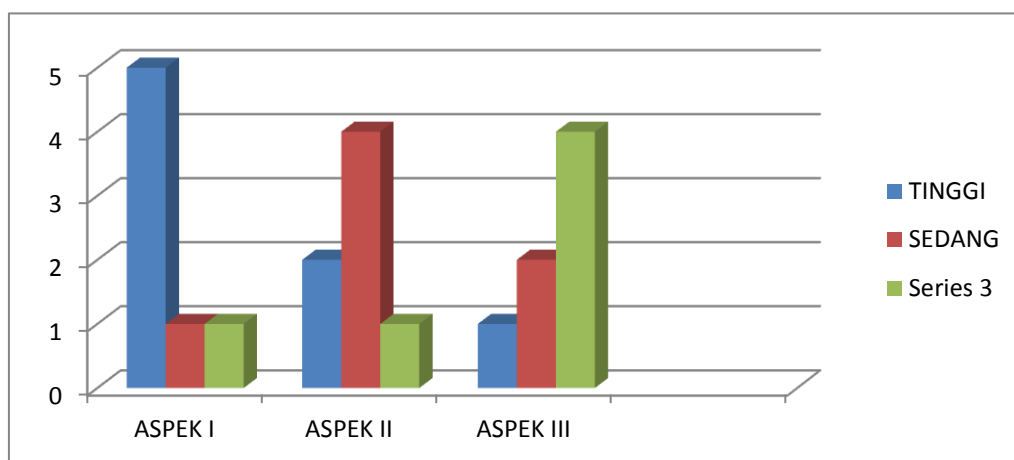
Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori penilaian tinggi sebanyak 2 orang (28,57%). Untuk katagori sedang sebanyak 4 orang (57,14%) dan untuk kategori rendah sebanyak 1 orang (14,29%).

Pada aspek ketiga anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola kategori penilaian tinggi sebanyak 1 orang (14,29%). Untuk katagori sedang sebanyak 2 orang (28,57%) dan untuk kategori rendah sebanyak 4 orang (57,14%).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan ketiga dapat dilihat sebagai berikut :

- a) Anak lebih semangat dan senang melakukan berhitung melalui permainan dribble bola.
- b) Beberapa anak sudah mampu berhitung sambil mendribble bola 1-20 pantulan bola ke lantai dan menuliskan lambang bilangan.
- c) Kemampuan berhitung anak sudah mulai meningkat meskipun belum seluruh nya, untuk itu perlu latihan dan bimbingan pada pertemuan berikutnya.

Hasil penelitian pada kegiatan siklus I pertemuan ketiga dapat digambar melalui grafik 4.4 sebagai berikut:



Keterangan aspek yang dinilai :

- I. Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola
- II. Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan.
- III. Anak dapat mencocokkan bilangan melalui permainan *dribell* bola.

Berdasarkan grafik 4.4 hasil dari observasi siklus I pertemuan ketiga dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak pada aspek pertama yaitu anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori tinggi 5 orang (71,42 %) warna biru, kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 1 orang (14,29%) warna hijau.

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori tinggi 2 orang (28,57%) warna biru, kategori sedang 4 orang (57,14%) warna merah dan kategori rendah 1 orang (14,29%) warna hijau.

Pada aspek ketiga yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, kategori tinggi 1 orang (14,29%) warna biru, kategori sedang 2 orang (28,57%) warna merah dan kategori rendah 4 orang (57,14%) warna hijau.

3. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sesuai dengan perencanaan, berdasarkan pada pengamatan maka hasil dari kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan mendribble bola di PAUD Al-Falah Sungai Pagu Solok Selatan. Berdasarkan hasil observasi maka refleksi pada siklus I sebagai berikut:

- a. Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola pertemuan pertama kategori tinggi 1 orang (14,29%), pertemuan kedua kategori tinggi 1 orang (14,29%), pada pertemuan ketiga kategori tinggi 5 orang sebanyak (71,43%).
- b. Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, pertemuan pertama kategori tinggi 0 orang (0%), pada pertemuan kedua sebanyak kategori tinggi 1 orang (14,29%) dan pada pertemuan ke tiga kategori tinggi 2 orang (28,57%).
- c. Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola. Pertemuan pertama kategori 0 orang (0%), pada pertemuan kedua kategori tinggi sebanyak 1 orang (14,29%)

dan pada pertemuan ketiga kategori tinggi sebanyak 1 orang (14,29%).

Perbaikan untuk siklus II antara lain :

- a. Menganti strategi mendribbel bola dari satu tangan ke dua tangan. Dikarenakan anak sangat sulit untuk mendribble bola dengan satu tangan.
- b. Memotivasi anak untuk melaksanakan kegiatan dengan penuh keceriaan dan penuh semangat.

Tabel 4.5 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Selatan Sirkulus I

No	Aspek yang dinilai	Nilai						Nilai						Nilai					
		T		S		R		T		S		R		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan mendribble bola	1	14,29	1	14,29	5	71,43	1	14,29	3	42,86	3	42,86	5	71,43	1	14,29	1	14,29
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	0	0	1	14,29	6	85,71	1	14,29	3	42,86	3	42,86	2	28,57	4	57,14	1	14,29
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	0	0	0	0	7	100	0	0	1	14,29	6	85,71	1	14,29	2	28,57	4	57,14
	RATA-RATA	0	0	1	14,29	6	85,71	1	14,29	2	28,57	4	57,14	3	42,86	2	28,57	2	28,57

Keterangan:

T : Tinggi
S : Sedang
R : Rendah

2. Deskripsi Sirkulus II

Rancangan kegiatan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan mendribble bola, sirkulus kedua terdiri dari 3 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 03 Juni 2014, Pertemuan kedua pada hari Sabtu tanggal 07 Juni 2014 dan Pertemuan ketiga pada hari Kamis 12 Juni 2014. Secara keseluruhan tindakan sirkulus II dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan ini aspek penilaian yang digunakan adalah aspek 1 yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola. Aspek 2 anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan. Aspek 3 yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola.

1. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh seorang kolaborator dalam mengamati dan mencatat pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan pertama maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Anak sangat tertarik melakukan kegiatan berhitung dengan mendribble bola.

- b. Anak-anak berlomba-lomba melakukan kegiatan dengan cepat, karena siapa yang cepat dan benar tanpa ada bantuan guru akan mendapatkan hadiah.
- c. Kemampuan berhitung anak meningkat dari kondisi awal, namun belum mencapai indikator keberhasilan.

Hasil selengkapnya terhadap observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan dribble bola dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini :

Tabel 4.6 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkulus II Pertemuan Pertama

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan mendribble bola	4	57,14	2	28,57	1	14,29
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	2	28,57	4	57,14	1	14,29
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	2	28,57	3	42,86	2	28,57
	RATA-RATA	3	42,86	3	42,86	1	14,29

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak sebagian sudah ada perubahan yang berarti. perkembangan kemampuan berhitung anak setelah tindakan pada aspek pertama yaitu anak

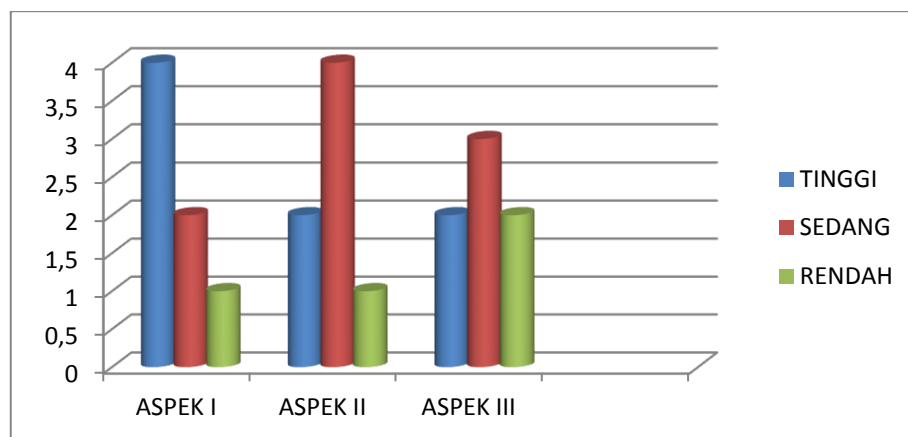
dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori penilaian tinggi sebanyak 4 orang (57,14%). Untuk katagori sedang sebanyak 2 orang (28,57%). dan untuk kategori rendah sebanyak 1 orang (14,29%).

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori penilian tinggi sebanyak 2 orang (28,57%). Untuk katagori sedang sebanyak 4 orang (57,14%) dan untuk kategori rendah sebanyak 1 orang (14,29%).

Pada aspek ketiga anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola kategori penilaian tinggi sebanyak 2 orang (28,57%). Untuk katagori sedang sebanyak 3 orang (42,86%) dan untuk kategori rendah sebanyak 2 orang (28,57%).

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak untuk kategori pertama yang mempunyai nilai tinggi sebanyak 4 orang (57,14%) dan nilai sedang sebesar 2 orang (28,57%), dan rendah sebesar 1 orang (14,29%) Maka dapat disimpulkan kemampuan berhitung anak masih dibawah indikator keberhasilan yaitu 75%.

Hasil penelitian pada kegiatan siklus II pertemuan pertama diberi tindakan dapat digambarkan melalui grafik 4.5 berikut ini :



Keterangan aspek yang dinilai :

- I. Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola
- II. Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan.
- III. Anak dapat mencocokkan bilangan melalui permainan *dribell* bola.

anak pada aspek pertama yaitu anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori tinggi 4 orang (57,14%) warna biru, kategori sedang 2 orang (28,5%) warna merah dan kategori rendah 1 orang (14,29%) warna hijau.

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori tinggi 2 orang (28,57%) warna biru, kategori sedang 4 orang (57,14%) warna merah dan kategori rendah 1 orang (14,29%) warna hijau.

Pada aspek ketiga yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, kategori tinggi 2 orang (28,57%) warna biru, kategori sedang 3 orang (42,86%) warna merah dan kategori rendah 2 orang (28,57%) warna hijau.

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat pada aspek ke tiga bahwa anak yang mempunyai nilai yang tinggi yaitu 2 orang (28,57%) dalam mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak tumbuh dan berkembang dengan baik.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan ini aspek penilaian yang digunakan adalah aspek 1 yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola. Aspek 2 anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan. Aspek 3 yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola.

1. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh seorang kalborator dalam mengamati dan mencatat pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan pertama maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Anak sangat tertarik melakukan kegiatan berhitung dengan mendribble bola.
- b. Anak-anak berlomba-lomba melakukan kegiatan dengan cepat, karena siapa yang cepat dan benar tanpa ada bantuan guru akan mendapatkan hadiah.
- c. Kemampuan berhitung anak meningkat dari kondisi awal, namun belum mencapai indikator keberhasilan.

Hasil selengkapnya terhadap observasi kemampuan berhitung anak melalui kegiatan menganyaman dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4.7 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkulus II Pertemuan Kedua

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan mendribble bola	6	85,71	1	14,29	0	0
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	4	57,14	2	28,57	1	14,29
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	3	42,86	3	42,86	1	14,29
	RATA-RATA	4	57,14	2	28,57	1	14,29

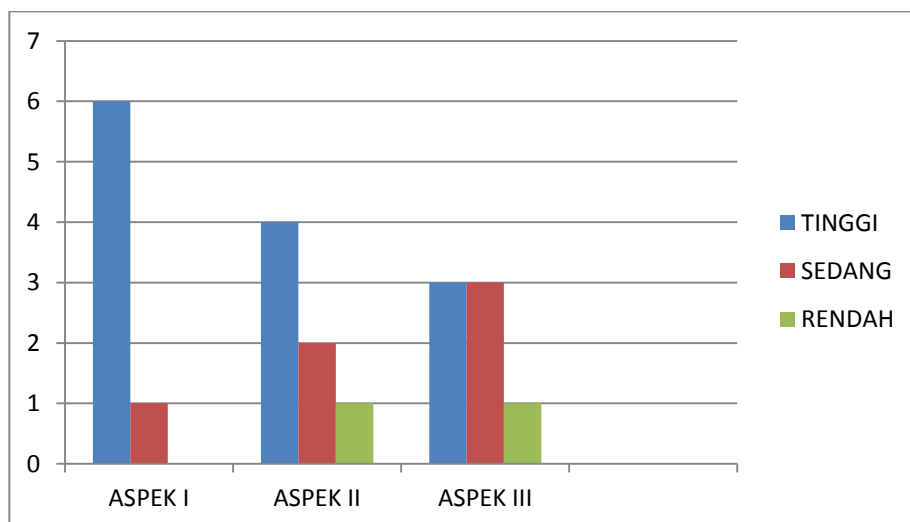
Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak sebagian sudah ada perubahan yang berarti hampir mencapai indikator keberhasilan. perkembangan kemampuan berhitung anak setelah tindakan pada aspek pertama yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori penilaian tinggi sebanyak 6 orang (85,71%). Untuk katagori sedang sebanyak 1 orang (14,29%). dan untuk kategori rendah sebanyak 0 orang (0%).

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori penilaian tinggi sebanyak 4 orang (57,14%). Untuk katagori sedang sebanyak 2 orang (28,57%) dan untuk kategori rendah sebanyak 1 orang (14,29%).

Pada aspek ketiga anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola kategori penilaian tinggi sebanyak 3 orang (42,86%). Untuk katagori sedang sebanyak 3 orang (42,86%) dan untuk kategori rendah sebanyak 1 orang (14,29%).

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak untuk kategori pertama yang mempunyai nilai tinggi sebanyak 6 orang (85,71%) dan nilai sedang sebesar 1 orang (14,29%), dan rendah sebesar 0 orang (0%) Maka dapat disimpulkan kemampuan berhitung anak sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%.

Hasil penelitian padakegiatan siklus II pertemuan kedua diberi tindakan dapat digambarkan melalui grafik 4.6 berikut ini :



Keterangan aspek yang dinilai :

- I. Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola
- II. Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan.

Berdasarkan grafik 4.6 di atas, hasil dari observasi siklus II pertemuan kedua dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak pada aspek pertama yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori tinggi 6 orang (85,71%) warna biru, kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 0 orang (0%) warna hijau.

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori tinggi 4 orang (57,14%) warna biru, kategori sedang 2 orang (28,57%) warna merah dan kategori rendah 1 orang (14,29%) warna hijau.

Pada aspek ketiga yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, kategori tinggi 3 orang (42,86%) warna biru, kategori sedang 3 orang (42,86%) warna merah dan kategori rendah 1 orang (14,29%) warna hijau.

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat pada aspek ke tiga bahwa anak yang mempunyai nilai yang tinggi yaitu 3 orang (42,86%) dalam mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak tumbuh dan berkembang dengan baik.

c. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ini aspek penilaian yang digunakan adalah aspek 1 yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola. Aspek 2 anak dapat menuliskan lambang

bilangan sebanyak bola yang dipantulkan. Aspek 3 yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola.

1. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh seorang kalaborator dalam mengamati dan mencatat pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan pertama maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Anak sangat tertarik melakukan kegiatan berhitung dengan mendribble bola.
- b. Anak-anak berlomba-lomba melakukan kegiatan dengan cepat, karena siapa yang cepat dan benar tanpa ada bantuan guru akan mendapatkan hadiah.
- c. Kemampuan berhitung anak meningkat dari kondisi awal dan indikator keberhasilan sudah tercapai namun belum maksimal 100%.

Hasil selengkapnya pada siklus II pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini :

Tabel 4.8 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sirkus II Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang dinilai	Nilai					
		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan mendribble bola	6	85,71	1	14,29	0	0
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	6	85,71	1	14,29	0	0
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	6	85,71	1	14,29	0	0
	RATA-RATA	6	85,71	1	14,29	0	0

Berdasarkan tabel 4.7 di atas hasil observasi sirkus II pertemuan ketiga diatas, kemampuan berhitung anak hampir seluruh mengalami perubahan sudah mencapai indikator keberhasilan. perkembangan kemampuan berhitung anak setelah tindakan pada aspek pertama yaitu anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori penilaian tinggi sebanyak 6 orang (85,71%). Untuk katagori sedang sebanyak 1 orang (14,29%). dan untuk kategori rendah sebanyak 0 orang (0%).

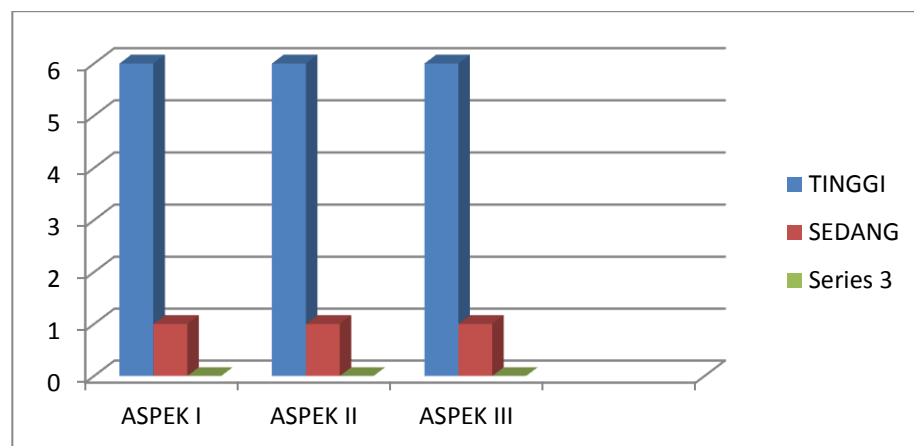
Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori penilaian tinggi sebanyak 6 orang (85,71%). Untuk katagori sedang sebanyak 1 orang (14,29%). dan untuk kategori rendah sebanyak 0 orang (0%).

Pada aspek ketiga anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, kategori penilaian tinggi sebanyak 6 orang (85,71%). Untuk katagori sedang sebanyak 1 orang (14,29%). dan untuk kategori rendah sebanyak 0 orang (0%).

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak untuk kategori pertama yang mempunyai nilai tinggi sebanyak 6 orang (85,71%) dan nilai sedang sebesar 1 orang (14,29%), dan rendah sebesar 0 orang (0%) Maka dapat disimpulkan kemampuan berhitung anak sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan ketiga dapat dilihat sebagai berikut :

- a) Anak lebih semangat dan senang melakukan kegiatan mendribble bola.
- b) Kemampuan berhitung anak sudah mulai meningkat meskipun belum maksimal mencapai 100%., untuk itu perlu latihan dan bimbingan pada pertemuan berikutnya. Hasil penelitian pada kegiatan siklus II pertemuan ketiga dapat digambar melalui grafik 4.7 sebagai berikut:



Keterangan aspek yang dinilai :

- I. Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola
- II. Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan.
- III. Anak dapat mencocokkan bilangan melalui permainan *dribell* bola.

Berdasarkan grafik 4.7 hasil dari observasi siklus II pertemuan dapat dilihat perkembangan kemampuan berhitung anak pada aspek ketiga yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola, kategori tinggi 6 orang (85,71%) warna biru, kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 0 orang (0%) warna hijau.

Pada aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, kategori tinggi 6 orang (85,71%) warna biru, kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 0 orang (0%) warna hijau.

Pada aspek ketiga yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, kategori tinggi 6 orang (85,71%) warna biru, kategori sedang 1 orang (14,29%) warna merah dan kategori rendah 0 orang (0%) warna hijau.

Berdasarkan hasil observasi diatas terlihat pada aspek ke tiga bahwa anak yang mempunyai nilai yang tinggi yaitu 6 orang (85,71%) dalam mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak tumbuh dan berkembang dengan baik.

4. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sesuai dengan perencanaan, berdasarkan pada pengamatan maka hasil dari kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain dribble bola di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Berdasarkan hasil observasi maka refleksi pada sisklus II sebagai berikut:

- a. Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola pertemuan ketiga pertama kategori tinggi sebesar 6 orang (85,71%).
- b. Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan, pertemuan ketiga kategori tinggi 6 orang (85,71%).
- c. Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola, pertemuan ketiga kategori tinggi 6 orang (85,71%).

- d. Karena telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) maka penelitian ini dihentikan.

Tabel 4.9 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Solok Selatan Sirkulus II

No	Aspek yang dinilai	Nilai						Nilai						Nilai					
		T		S		R		T		S		R		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan mendribble bola	4	57,14	2	28,57	1	14,29	6	85,71	1	14,29	0	0	6	85,71	1	14,29	0	0
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	2	28,57	4	57,14	1	14,29	4	57,14	2	28,57	1	14,29	6	85,71	1	14,29	0	0
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	2	28,57	3	42,86	2	28,57	3	42,86	3	42,86	1	14,29	6	85,71	1	14,29	0	0
	RATA-RATA	3	42,86	3	42,86	1	14,29	4	57,14	2	28,57	1	14,29	6	85,71	1	14,29	0	0

Keterangan:

T : Tinggi

S : Sedang

R : Rendah

B. Analisis Data

Berdasarkan hasil kegiatan menulis maka data siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang diharapkan dengan demikian akan diuraikan analisis data sebagai berikut :

1. Analisis data siklus I

Pada siklus I menunjukkan hasil kegiatan masih rendahnya kemampuan berhitung anak pada aspek ini. Walaupun terjadi peningkatan dari kondisi awal, tetapi sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan anak belum terbiasa melakukan kegiatan berhitung melalui permainan mendribble bola. Sehingga penelitian yang dilakukan pada siklus I dianggap belum berhasil dan dilanjutkan ke siklus II.

2. Analisis data siklus II

Berdasarkan hasil penelitian siklus II telah terjadi peningkatan yang pesat dari siklus I. hal ini disebabkan anak sudah terbiasa melakukan kegiatan berhitung melalui permainan mendribble bola, begitu juga anak sangat antusias dan semangat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan mendribble bola. pada siklus I menunjukkan masih rendahnya kemampuan berhitung anak pada aspek ini. dan telah dilaksanakan beberapa pertemuan untuk melaksanakan kegiatan bermain mendribble bola indikator keberhasilan sudah tercapai walaupun belum 100% secara keseluruhan. Hal ini disebabkan karena waktu pelaksanaan yang relative singkat

**Tabel 4.10 : Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II
Kemampuan Berhitung (Kategori Tinggi)**

No	Aspek yang dinilai	Nilai				Keterangan
		Siklus I		Siklus II		
		Jml	%	Jml	%	
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan mendribble bola	5	71,43	6	85,71	Meningkat
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	2	28,57	6	85,71	Meningkat
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	1	14,29	6	85,71	Meningkat

Berdasarkan table 4.10 di atas diketahui kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan mendribble bola kategori tinggi yaitu pada aspek pertama yaitu anak pada saat kondisi awal sebesar 1 orang (14,29%), siklus I sebesar 5 orang (71,43%) dan siklus II jauh lebih meningkat menjadi 6 orang (85,71%).

Pada aspek kedua pada siklus I sebesar 2 orang (28,57%) dan siklus II lebih meningkat menjadi 6 orang (85,71%).

Pada saat ketiga pada siklus I sebesar 1 orang (14,29%) dan siklus II lebih meningkat menjadi 6 orang (85,71%).

**Tabel 4.11 : Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II
Kemampuan Berhitung (Kategori Sedang)**

No	Aspek yang dinilai	Nilai				Keterangan
		Siklus I		Siklus II		
		Jml	%	Jml	%	
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan mendribble bola	1	71,43	1	85,71	Tidak berubah
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	4	28,57	1	85,71	Turun
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	2	14,29	1	85,71	Turun

Berdasarkan table 4.11 di atas diketahui kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan mendribble bola kategori sedang yaitu pada aspek pertama yaitu anak pada saat kondisi awal sebesar 1 orang (14,29%), siklus I sebesar 1 orang (14,29%) dan siklus II tidak berubah menjadi 1 orang (14,29%).

Pada aspek kedua pada siklus I sebesar 4 orang (57,14%) dan siklus II menurun menjadi 1 orang (14,29%).

Pada saat ketiga pada siklus I sebesar 2 orang (28,57%) dan siklus II lebih meningkat menjadi 1 orang (14,29%).

**Tabel 4.12 : Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II
Kemampuan Berhitung Anak (Rendah)**

No	Aspek yang dinilai	Nilai				keterangan
		Siklus I		Siklus II		
		Jml	%	Jml	%	
1.	Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan mendribble bola	1	14,29	0	0	Menurun
2.	Anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan	1	14,29	0	0	Menurun
3.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola	4	57,14	0	0	Menurun

Berdasarkan table 4.12 diketahui kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan mendribble bola kategori rendah yaitu pada aspek pertama yaitu siklus I sebesar 1 orang (14,29%) dan siklus II jauh lebih menurun menjadi 0 orang (0%).

Pada aspek kedua pada siklus I sebesar 1 orang (14,29%) dan siklus II lebih menurun menjadi 0 orang (0%).

Pada saat ketiga pada siklus I sebesar 4 orang (57,14%) dan siklus II lebih menurun menjadi 0 orang (0%).

C. Pembahasan

Berdasarkan kondisi awal sebagian besar di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan mengalami kesulitan dalam awal

melakukan kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan berhitung anak, karena anak masih bingung dan kurang memahami tindakan apa yang akan dilaksanakan oleh guru dan anak masih belum tahu maksud dan tujuan dari kegiatan mendribble bola, menurut Piaget dalam Suyanto (2005:160) mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bias diajarkan secara langsung.

Sedang menurut *NAEYC dan ACEI* DALAM Musfiroh (2005:113) bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman social dan kultul, membantu anak-anak untuk menemukan dan kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara.

Mencermati keterangan diatas peningkatan kemampuan berhitung anak di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan pada siklus I dan II karena guru mampu mencari kegiatan dan media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak yaitu melakukan kegiatan bermain mendribble bola.

Hal ini diperkuat oleh Sujiono (2005:11.1) mengemukakan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka.

kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan mendribble bola kategori tinggi yaitu pada aspek pertama yaitu anak pada saat kondisi awal sebesar 1 orang (14,29%), siklus I sebesar 5 orang (71,43%) dan siklus II jauh lebih meningkat menjadi 6 orang (85,71%). Sehingga dapat

disimpulkan kemampuan anak dalam berhitung berdasarkan permainan dribble bola mengalami peningkatan yang positif dan bermanfaat dalam perkembangan kemampuan berhitung anak dan indikator pencapaian sudah terpenuhi yaitu 85%.

Pada aspek kedua pada saat kondisi awal sebesar 0 orang (0%), siklus I sebesar 2 orang (28,57%) dan siklus II lebih meningkat menjadi 6 orang (85,71%).

Pada saat ketiga pada saat kondisi awal sebesar 0 orang (0%), siklus I sebesar 1 orang (14,29%) dan siklus II lebih meningkat menjadi 6 orang (85,71%).

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Indra Kasumawati dengan judul meningkatkan perkembangan kognitif anak tentang pengenalan angka dengan metode bernyanyi menggunakan kartu angka di PAUD Siti Hawa Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis lakukan yaitu permainan melalui *dribble* bola.

Berdasarkan pendapat para ahli tujuan bermain untuk anak adalah untuk membantu anak untuk membangun konsep dan pengetahuan, menjaga kesehatan, meningkatkan perkembangan anak, menyenangkan dan merdeka. Tedjasaputra (2001:38:45) mengatakan manfaat dari bermain yang salah satunya adalah dengan bermain untuk mengasah ketajaman pancaindra. Kegiatan yang dilakukan untuk memicu kreatif anak merupakan salah

satunya adalah kegiatan yang mendukung perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan mendribble bola.

Setelah dilaksanakan beberapa kali pertemuan dan kegiatan pada siklus I dan siklus II kemampuan berhitung anak melalui permainan mendribble bola sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 75%, sehingga tujuan dari berbagai kegiatan dan permainan yang dilaksanakan memberikan retribusi yang baik dan positif kepada anak yang membuat kemampuan anak untuk berhitung lebih baik.

penelitian yang dilakukan Indra Kasumawati adalah sama-sama peningkatan kemampuan berhitung anak. relevan dengan penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantara. Yulinda 2011 dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung menggunakan media permainan kartu angka di Taman Kanak-kanak Anggrek kelas B Pasir Talang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan anak, dalam berhitung setelah bermain dibandingkan dengan anak yang dalam belajar berhitung tidak di bawa ke dalam unsur bermain.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengetahui kemampuan berhitung anak melalui permainan dribble bola di PAUD Terpadu Al- Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan dapat ditarik kesimpulan Sebagai berikut :

1. Kesimpulan siklus I masih banyak anak didik yang belum mampu berhitung sambil *mendribble* bola dengan satu tangan. Strategi berikutnya *mendribble* bola dengan dua tangan.
2. Kesimpulan siklus II indicator penilaian sudah tercapai 85% berhitung melalui permainan *mendribble* bola.
3. Melalui kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan dribble bola dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Peningkatan kemampuan berhitung anak tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya persentase kemampuan berhitung anak pada setiap siklusnya.
5. Aspek pertama yaitu Anak dapat menyebutkan hitungan berdasarkan permainan dribble bola kategori tinggi pada kondisi awal 1 orang (14,29%), siklus I meningkat menjadi 1 orang (14,29%) dan siklus II meningkat lagi 5 orang (71,43%).

6. Aspek kedua yaitu anak dapat menuliskan lambang bilangan sebanyak bola yang dipantulkan kategori tinggi pada kondisi awal 0 orang (0%), siklus I meningkat 1 orang (14,29%) dan siklus II meningkat 2 orang (28,57%).
7. Aspek ketiga yaitu anak dapat mencocokkan bilangan dengan bilangan melalui permainan dribble bola kategori tinggi pada kondisi awal 0 orang (0%), siklus I masih 0 orang (0%) dan siklus II meningkat 1 orang (14,29%)

B. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini adalah perlunya kreativitas guru atau tenaga pendidik dalam peningkatan berhitung anak salah satunya dengan cara mengoptimalkan kegiatan bermain dengan mendribble bola sehingga pembelajaran lebih menarik. Saat mendribble bola yang berperan adalah jari jemari. Kepada anak diharapkan mengikuti pembelajaran dan berusaha sebaik mungkin, serta anak harus siap mengikuti pembelajaran yang bervariasi. Dengan kegiatan berhitung dengan bermain mendribble bola memerlukan kesabaran dan ketelitian dari seorang pendidik. Jika anak tidak sabar dan tidak teliti maka hasil penelitian tidak maksimal dan memerlukan waktu yang lama untuk memperoleh hasil yang memuaskan.

C. Saran

Sesuai dengan simpulan dan implementasi hasil penelitian serta dalam rangka ikut menyumbang pemikiran bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, maka dapat disampaikan saran-saran :

1. Bagi tempat penelitian

Bagi sekolah hendaknya mengupayakan pengadaan berbagai macam-macam media pembelajaran yang bersifat edukatif. Hal ini diharapkan dapat menunjang dalam penanaman konsep-konsep pembelajaran secara lebih nyata, sekaligus meningkatkan aktivitas belajar anak dan memberdayakan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru

Guru hendaknya mempersiapkan secara cermat fasilitas belajar yang diperlukan, karena sangat mempengaruhi pada proses dan hasil belajar anak.

3. Bagi anak

Anak hendaknya ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

4. Bagi orang tua

Peran serta dan perhatian orang tua sangat menentukan keberhasilan pendidikan anak, sebab bersama orang tua lah anak lebih lama tinggal dari di sekolah. Tanpa bantuan orang tua dan apapun usaha guru tidak akan berhasil secara optimal. Oleh karena itu bimbingan orang tua di rumah, masukan, informasi tentang kemajuan dan kekurangan anak tersebut sangatlah diperlukan guru guna menunjang keberhasilan pendidikan anak. Untuk itu kerjasama dan jalinan kekeluargaan antara orang tua dan sekolah harus selalu dibina.

5. Bagi Akademik

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah referensi karya ilmiah dan dapat sebagai bahan pembandingan bagi peneliti selanjutnya.

6. Bagi Peneliti Lain

Sebagai acuan / masukan untuk melakukan penelitian di masa akan datang pada materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Suparti. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Asria. 2012. Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Jakarta. UT
- , (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Dermizal. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Universistas Negeri Padang.
- Eko Okdamezs. (2012). Pengertian Warna. (Online)
Ekookdamezs.blogspot.com/2012/06/pengertian-warna.html
- Elidaprayitno. (2004). *Perkembangan Individu I*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Foster. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi keenam*. Jakarta: Erlangga
- Hanafi, Aris, dkk. (2011). Makalah Pengembangan Peserta Didik,Perkembangan Kognitif Peserta Didik. (Online). Sarwoedy 09320036.
wordpress.com/2011/02/07/perkembangan-kognitif/
- Hana hafifa. 2010. Pendidikan anak usia dini karakteristik PAUD. jakarta
- Indra kusumawati. 2010. meningkatkan perkembangan kognitif anak tentang pengenalan angka dengan metode bernyanyi menggunakan kartu angka di PAUD Siti Hawa Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Solok selatan: Widyaswara Indonesia.
- Hurlock, Elizabeth. (1978) *Perkembangan Anak*. Terjemahan pada bahasa Indonsia oleh penerbit Erlangga. Jakarta: Erlangga
- Montolalu,dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : DEPDIKNAS.
- Marina .2005 permainan anak usia dini. Jakarta.

Mositoh, aisyah 2007. *Perkembangan dalam konsep dasar anak usia dini*. Jakarta .
UT

Nuraini Sujiono, Yuliani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
Jakarta : PT Indeks.

Papalia, dkk. (2008). *Human Development (psikologi perkembangan)*. Jakarta:
Kencana Prenada Media Group.

PERMENDIKNAS. (2009). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Biro
Hukum dan Organisasi DEPDIKNAS.

Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja
Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. (2010). *Menyusun Karya Tulis Ilmiah Berbasis Penelitian
Tindakan Kelas (PTK)*. Bekasi : LPP Bina Mitra.

Sunarto dan Hartono, Agung. (1995). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta :
Reneka Cipta.

Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :
DEPDIKNAS.

Widyaswara Indonesia. (2012). *Buku Panduan Penulisan Skripsi STKIP
Widyaswara Indonesia*. Muara Labuh :STKIP

Winataputra, dkk. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas
Terbuka.

Yulinda. 2011. *.meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung
menggunakan media permainan kartu angka di Taman Kanak-kanak
Anggrek kelas B Pasir Talang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten
Solok Selatan*. Solok selatan: Widyaswara Indonesia.

Zulkifli. (1986). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rusadakarya.

RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA KONDISI AWAL

RENANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B

SEMESTER : II

TEMA/ SUB. TEMA : REKREASI/ TEMPAT- TEMPAT REKREASI

HARI/ TANGGAL : KAMIS/ 15 MEI 2014

INDIKATOR	KARAKTER	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Berdo'a sebelum / sesudah kegiatan (NAM 2.1.1) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (UB 1.1.1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 (KBLB 1.1.1) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda (KBLB 1.1.4) Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (ub 316)	Disiplin	I. Kegiatan awal (± 30 menit) • Salam,baris,ikrar & doa • Bernyanyi bersama • Baca surat pendek • Bercerita pagi	Anak dan guru	Observasi	
	Keberanian	• Tanya jawab “ tempat-tempat rekreasi yang pernah dikunjungi anak.	Anak dan guru	Percakapan	
	Sabar menunggu giliran	II. Kegiatan inti (± 60 menit) • Praktek langsung - Anak menyebutkan urutan bilangan dari 1-20. - Menuliskan bilangan. - Anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	Spidol dan papan tulis Kartu angka	Unjuk kerja	
	aktif	III. Istirahat (± 30 menit) • Bermain bebas • Cuci tangan, do'a, makan IV. Kegiatan akhir (± 30 menit) • Nyanyi tamasya • Diskusi kegiatan hari ini • Berdo'a, nyanyi, salam • pulang	Ape luar & dalam Air,kue lap Gambar pemandangan	Observasi Unjuk kerja	

Peneliti

Kolaborator

(EZI WANITA)

(Romi Permata Sari)

RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

RENANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B

SEMESTER : II

TEMA/ SUB. TEMA : REKREASI/ TEMPAT- TEMPAT REKREASI

HARI/ TANGGAL : SABTU/ 17 MEI 2014

INDIKATOR	KARAKTER	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Berdo'a sebelum / sesudah kegiatan (NAM 2.1.1) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (UB 1.1.1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 (KBLB 1.1.1) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda (KBLB 1.1.4) Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (UB 3.1.6)	Disiplin	I. Kegiatan awal (± 30 menit) • Salam,baris,ikrar & doa • Bernyanyi bersama • Baca surat pendek • Bercerita pagi	Anak dan guru	Observasi	
	Keberanian	• Bercakap-cakap	Anak dan guru	Percakapan	
	Sabar menunggu giliran	II. Kegiatan inti (± 60 menit) • Praktek langsung - Memantulkan bola kelantai dengan satu tangan sambil berhitung satu persatu. - Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20. - Menuliskan bilangan sebanyak pantulan bola kelantai.	Bola	Unjuk kerja	
		- Anak dapat mencocokkan bilangan degan lambang bilangan melalui permainan mendribble bola.	Spidol dan papan tulis Spidol dan papan tulis Kartu angka	Unjuk kerja Observasi	
		III. Istirahat (± 30 menit) • Bermain bebas • Cuci tangan, do'a, makan	Ape luar & dalam Air,kue lap	Unjuk kerja	
	aktif	IV. Kegiatan akhir (± 30 menit) • Nyanyi "Lihat Kebunku" • Diskusi kegiatan hari ini • Berdo'a, nyanyi, salam • Pulang	Taman Bunga		

Mengetahui

Peneliti

Kepala UPTD

(IBNU ABBAS, M. Pd)

(EZI WANITA)

RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA

RENANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B

SEMESTER : II

TEMA/ SUB. TEMA : REKREASI/ TEMPAT- TEMPAT REKREASI

HARI/ TANGGAL : JUM'AT/ 23 MEI 2014

INDIKATOR	KARAKTER	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN		
				ALAT	HASIL	
Berdo'a sebelum / sesudah kegiatan (NAM 2.1.1) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (UB 1.1.1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 (KBLB 1.1.1) Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan (KBLB 2.2.2) Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (UB 3.1.6)	Disiplin	I. Kegiatan awal (± 30 menit) • Salam,baris,ikrar & doa • Bernyanyi bersama • Baca surat pendek • Bercerita pagi	Anak dan guru	Observasi		
	Keberanian	• Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat	Anak dan guru	Percakapan		
	Sabar menunggu giliran	II. Kegiatan inti (± 60 menit) • Praktek langsung - Memantulkan bola kelantai dengan satu tangan sambil berhitung satu persatu. - Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20. - Menuliskan bilangan sebanyak pantulan bola kelantai. - Anak dapat mencocokkan bilangan degan lambang bilangan melalui permainan mendribble bola.	Bola	Unjuk kerja		
		aktif		Spidol dan papan tulis Spidol dan papan tulis		Unjuk kerja
				Kartu angka		Observasi
	III. Istirahat (± 30 menit) • Bermain bebas • Cuci tangan, do'a, makan		Ape luar & dalam Air,kue lap	Unjuk kerja		
		IV. Kegiatan akhir (± 30 menit) • Nyanyi lagu anak “ naik-naik kepuncak gunung” • Diskusi kegiatan hari ini • Berdo'a, nyanyi, salam • Pulang	Anak dan guru			

Mengetahui

Peneliti

Kepala UPTD

(IBNU ABBAS, M. Pd)

(EZI WANITA)

RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA SIKLUS I PERTEMUAN KETIGA

RENANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B

SEMESTER : II

TEMA/ SUB. TEMA : REKREASI/ TEMPAT- TEMPAT REKREASI

HARI/ TANGGAL : RABU/ 28 MEI 2014

INDIKATOR	KARAKTER	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Berdo'a sebelum / sesudah kegiatan (NAM 2.1.1) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (UB 1.1.1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 (KBLB 1.1.1) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda (KBLB 1.1.4) Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (UB 3.1.6)	Disiplin	I. Kegiatan awal (± 30 menit) • Salam,baris,ikrar & doa • Bernyanyi bersama • Baca surat pendek • Bercerita pagi	Anak dan guru	Observasi	
	Keberanian	• Tanya jawab	Anak dan guru	Percakapan	
	Sabar menunggu giliran	II. Kegiatan inti (± 60 menit) • Praktek langsung - Memantulkan bola kelantai dengan satu tangan sambil berhitung satu persatu. - Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20. - Menuliskan bilangan sebanyak pantulan bola kelantai.	Bola	Unjuk kerja	
		- Anak dapat mencocokkan bilangan degan lambang bilangan melalui permainan mendribble bola.	Spidol dan papan tulis Spidol dan papan tulis Kartu angka	Unjuk kerja	
		III. Istirahat (± 30 menit) • Bermain bebas • Cuci tangan, do'a, makan	Ape luar & dalam Air,kue lap	Observasi	
	aktif	IV. Kegiatan akhir (± 30 menit) • Nyanyi “ burung kutilang” • Diskusi kegiatan hari ini • Berdo'a, nyanyi, salam • Pulang	Gambar ikan	Unjuk kerja	

Mengetahui

Peneliti

Kepala UPTD

(IBNU ABBAS, M. Pd)

(EZI WANITA)

RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA

RENANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B

SEMESTER : II

TEMA/ SUB. TEMA : REKREASI/ TEMPAT- TEMPAT REKREASI

HARI/ TANGGAL : SELASA/ 03 JUNI 2014

INDIKATOR	KARAKTER	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Berdo'a sebelum / sesudah kegiatan (NAM 2.1.1) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (UB 1.1.1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 (KBLB 1.1.1) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda (KBLB 1.1.4) Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (UB 3.1.6)	Disiplin	I. Kegiatan awal (± 30 menit) • Salam,baris,ikrar & doa • Bernyanyi bersama • Baca surat pendek	Anak dan guru	Observasi	
	Keberanian	• Bercerita pagi • Bercakap-cakap	Anak dan guru	Percakapan	
	Sabar menunggu giliran	II. Kegiatan inti (± 60 menit) • Praktek langsung - Memantulkan bola kelantai dengan kedua tangan sambil berhitung satu persatu.	Bola	Unjuk kerja	
		- Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20.	Spidol dan papan tulis Spidol dan papan tulis Kartu angka	Unjuk kerja	
		- Menuliskan bilangan sebanyak pantulan bola kelantai.		Observasi	
	aktif	- Anak dapat mencocokkan bilangan degan lambang bilangan melalui permainan mendribble bola.	Ape luar & dalam Air,kue lap	Unjuk kerja	
		III. Istirahat (± 30 menit) • Bermain bebas • Cuci tangan, do'a, makan	Anak dan guru		
		IV. Kegiatan akhir (± 30 menit) • Nyanyi "lihat kebunku" • Diskusi kegiatan hari ini • Berdo'a, nyanyi, salam • Pulang			

Mengetahui

Peneliti

Kepala UPTD

(EZI WANITA)

(IBNU ABBAS, M. Pd)

RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA SIKLUS I I PERTEMUAN KEDUA

RENANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B

SEMESTER : II

TEMA/ SUB. TEMA : TANAMAN/ TANAMAN HIAS

HARI/ TANGGAL : SABTU/ 07 JUNI 2014

INDIKATOR	KARAKTER	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Berdo'a sebelum / sesudah kegiatan (NAM 2.1.1) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi (UB 1.1.1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 (KBLB 1.1.1) Mencocok bilangan dengan lambang bilangan 1-20 dengan benda (KBLB 2.2.2) Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (UB 3.1.6)	Disiplin	I. Kegiatan awal (± 30 menit) • Salam,baris,ikrar & doa • Bernyanyi bersama • Baca surat pendek • Bercerita pagi	Anak dan guru	Observasi	
	Keberanian	• Tanya jawab “bunga-bunga yang disukai”.	Anak dan guru	Percakapan	
	Sabar menunggu giliran	II. Kegiatan inti (± 60 menit) • Praktek langsung - Memantulkan bola kelantai dengan kedua tangan sambil berhitung satu persatu.	Bola	Unjuk kerja	
		- Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20.	Spidol dan papan tulis	Unjuk kerja	
		- Menuliskan bilangan sebanyak pantulan bola kelantai.	Kartu angka	Unjuk kerja	
	aktif	- Anak dapat mencocokkan bilangan degan lambang bilangan melalui permainan mendribble bola.	Ape luar & dalam Air,kue lap	Observasi	
		III. Istirahat (± 30 menit) • Bermain bebas • Cuci tangan, do'a, makan	Gambar pemandangan	Unjuk kerja	
		IV. Kegiatan akhir (± 30 menit) • Nyanyi “naik-naik ke puncak gunung” • Diskusi kegiatan hari ini • Berdo'a, nyanyi, salam • Pulang			

Mengetahui

Peneliti

Kepala UPTD

(IBNU ABBAS, M. Pd)

(EZI WANITA)

RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA SIKLUS II PERTEMUAN KETIGA

RENANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B

SEMESTER : II

TEMA/ SUB. TEMA : REKREASI/ TEMPAT- TEMPAT REKREASI

HARI/ TANGGAL : KAMIS/ 12 JUNI 2014

INDIKATOR	KARAKTER	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Berdo'a sebelum / sesudah kegiatan (NAM 2.1.1) Menggunakan dan dapat menjawab apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana (UB 1.1.2) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 (KBLB 1.1.1) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda (KBLB 1.1.4) Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (UB 3.1.6)	Disiplin	I. Kegiatan awal ($\pm$ 30 menit) • Salam,baris,ikrar & doa • Bernyanyi bersama • Baca surat pendek • Bercerita pagi	Anak dan guru	Observasi	
	Keberanian	II. Kegiatan inti ($\pm$ 60 menit) • Praktek langsung - Memantulkan bola kelantai dengan kedua tangan sambil berhitung satu persatu. - Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20. - Menuliskan bilangan sebanyak pantulan bola kelantai.	Anak dan guru	Percakapan	
	Sabar menunggu giliran	- Anak dapat mencocokkan bilangan degan lambang bilangan melalui permainan mendribble bola.	Bola	Unjuk kerja	
	aktif	III. Istirahat ($\pm$ 30 menit) • Bermain bebas • Cuci tangan, do'a, makan IV. Kegiatan akhir ($\pm$ 30 menit) • Nyanyi lagu anak • Diskusi kegiatan hari ini • Berdo'a, nyanyi, salam • Pulang	Spidol dan papan tulis Spidol dan papan tulis Kartu angka	Unjuk kerja	
			Ape luar & dalam Air,kue lap	Observasi	
			Anak dan guru	Unjuk kerja	

Mengetahui

Peneliti

Kepala UPTD

(IBNU ABBAS, M. Pd)

(EZI WANITA)



KEGIATAN AWAL



GURU MEMPRAKTEKAN CARA
MENDRIBBLE BOLA



ANAK MEMPRAKTEKAN CARA
MENDRIBBLE BOLA



ANAK MEMPRAKTEKAN
MENULISKAN ANGKA



ANAK MEMPRAKTEKAN MENCOCOKKAN BILANGAN
DENGAN ANGKA



ANAK BERMAIN



KEGIATAN AKHIR



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor : 0202/UN35.1.4/PP/2014
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Padang, 14 Mei 2014

Kepada Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Solok Selatan
UPTD Kec. Sungai Pagu
di
Solok Selatan

Dengan hormat,

Kami mohon bantuan Bapak untuk dapat kiranya memberi izin kepada :

Nama : Ezi Wanita
TM/NIM : 2012/1209596
Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Untuk mengumpulkan data penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi :

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Dribble* Bola
di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan
Subjek Penelitian : Kelompok B PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu
Lokasi Penelitian : PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan
Lama Penelitian : $\pm$ 2 bulan

Atas perhatian dan bantuan Bapak kami ucapkan terima kasih



Mengetahui:
Pembantu Dekan I FIP.

Prof. Dr. Nurhizrah Gistituati, M. Ed
NIP. 19580325 199403 2 001

Ketua Jurusan.

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

Tembusan:

1. Yth. Bapak Dekan FIP UNP (Laporan)
2. Yth. Bapak/Ibu Kepala PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu
3. Yang bersangkutan



**PEMERINTAH KABUPATEN SOLOK SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANAAN TEKNIK DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN SUNGAI PAGU
PAUD TERPADU AL-FALAH MPL PASIR TALANG**



Alamat : Jorong MPL Pasir Talang

Kode Pos : 277376

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 421/25/PT. AF/MPL-PT-2014

Yang bertanda tangan dibawah ini Pengelola Paud Terpadu Al-Falah MPL Pasir Talang Kecamatan Sungai Pagu, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : EZI WANITA
NIM/TM : 1209596/2012
Jurusan/Prodi : PG-PAUD Universitas Negeri Padang
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bersedia memberi izin penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi.

Judul : Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *dribble* bola di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan
Subjek Penelitian : Kelompok B
Lokasi Penelitian : PAUD Terpadu Al-Falah MPL Pasir Talang
Lama Penelitian : $\pm$ 2 bulan

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

MPL Pasir Talang, 16 Mei 2014
a/n Pengelola

IBNU ABBAS, M.Pd
NIP. 19610201 198207 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN SOLOK SELATAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN SUNGAI PAGU**



Jln. Masjid Raya KM. 4 Pasir Talang

Telp. (0755) 70730

Kode Pos: 27776

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 800/305 /UPTD.P/02/TU/V-2014

Berdasarkan surat dari Universitas Negeri Padang Fakultas Ilmu Pendidikan Nomor: 0200/UN.35.1.4/PP2014 tanggal 14 Mei 2014 tentang Izin Penelitian. Untuk itu kami Kepala Unit Teknis Dinas Pendidikan Kecamatan Sungai Pagu bersedia memberi izin penelitian kepada saudara:

Nama : **EZI WANITA**
NIM / TM : 1209596 / 2012
Jurusan / Prodi : PG-PAUD Universitas Negeri Padang
Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Dribble Bola di PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.**
Tempat Penelitian : PAUD Terpadu Al-Falah Sungai Pagu
Lama Penelitian : $\pm$ 2 bulan

Demikian surat izin penelitian ini kami buat untuk dapat digunakan seperlunya.

Pasir Talang, 16 Mei 2014

Kepala UPTD Pendidikan
Kecamatan Sungai Pagu

IBNU ABBAS, M.Pd
NIP. 19610201 198207 1 001