

**PENINGKATAN KONSEP BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN *STICK* ANGKA DI PAUD MELATI
PAMPANGAN KECAMATAN LUBUAK
BAGALUANG KOTA PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**MAGDALIA ELFA
NIM: 1209587/2012**

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

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Konsep Berhitung Melalui *Stick* Angka
di PAUD Melati Pampangan Nan XX
Kecamatan Lubuak Begaluang Kota Padang

Nama : Magdalia Elfa
Nim : 1209587
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Januari 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



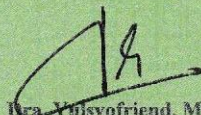
Dr. Farida Mayar M.Pd
NIP.196108121988032001

Pembimbing II



Serli Marlina M.Pd
NIP.198604162008122004

Ketua Jurusan PG.PAUD



Ika Yulsvofriend, M.Pd
NIP. 19620730198803202

PENGESAHAN TIM PENGUJI

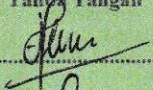
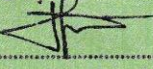
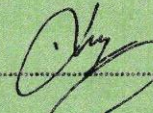
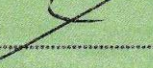
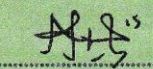
Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan
Stick Angka Di PAUD Melati Pampangan
Kecamatan Lubuak Bagaluang
Kota Padang

Nama : Magdalia Elfa
Nim/BP : 1209587/2012
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Farida Mayar, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Serli Marlina, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Rakimahwati, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Nurhafizah, M. Pd	5. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur aku persembahkan kehadiran Mu ya Allah, atas segala limpahan rahmat dan karuniamu, dengan rahmat mu jualah aku dapat menyelesaikan Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini ini dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan pengorbanan. Semua ini tidak terlepas dari dukungan dan kasih sayang dari suamiku tercinta, (Andi Meirizal), dengan tetesan keringat, kesabaran, keikhlasan dan do'anya telah mengantarkan istrimu mencapai citi-cita mulia, Anak-anakku tersayang, (Patricia Evandi, Pradita Evandi, Prasetyo Evandi dan Putri Safira Evandi), yang selalu memberi semangat di dalam setiap langkahku.

Dengan segenap jiwa raga dan setulus hati kupersembahkan skripsi ini untu ibu ku tercinta, yang selalu mengiringi langkahku dengan do'a, cinta dan kasih sayang, ku tahu pengorbananmu tidak akan terbatas. Buat adik-adikku yang telah memotivasi keberhasilanku, takkan ku lupakan semuanya, hanya allah yang akan membalasnya

Pengelola dan Pendidk PAUD Melati pampangan, (Hj. Nuralisma, BA, dan Zubaida) yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi di dalam penyelesaian skripsi ini. Dan buat teman-teman seperjuangan (PPKHB Padang) saya berharap kita bisa menyelesaikan studi kita bersama-sama, Meraih yang kita harapkan, teruslah berusaha dan raihlah kesuksesan itu.

Terimalah Persembahan ini bagi yang mendukung setiap langkahku. Berharap inilah awal dari kesuksesanku menuju gerbang keberhasilan..... Amin

ABSTRAK

MAGDALIA ELFA, 2016 “Peningkatan Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan *Stick* Angka Di PAUD Melati Pampangan Kecamatan Lubuak Bagaluang Kota Padang”. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi tentang Kemampuan berhitung anak masih rendah, anak belum dapat berhitung dari 1-10 dengan benar, anak belum dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung, dan anak belum mampu mengurutkan angka 1-10. Karena kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kemampuan belajar berhitung anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka di PAUD Melati Pampangan Kecamatan Lubuak Bagalunag Kota Padang

Penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas, data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi yang dilakukan 2 siklus. Siklus 1 dan siklus 2 dan data di analisis menggunakan teknik persentase dengan jumlah anak 15 orang, 10 orang perempuan dan 5 orang laki-laki.

Berdasarkan hasil tindakan dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka, kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat berhitung dari 1-10, anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan yang dihitung dan dapat mengurutkan angka 1-10, ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I anak sudah bisa berhitung dari 1-10, anak dapat mencocokkan angka dan dapat mengurutkan angka angka 1-10, tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM0, maka dilanjutkan dengan Siklus ke II, pada siklus ini anak sudah bisa dalam berhitung, mencocokkan dan mengurutkan angka 1-10 dan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, Peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan, kecamatan Lubuk Bagalung Padang. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dr.Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sangat baik dan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Serli Marlina, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Dr. Rakimahwati, M .Pd. selaku penguji I yang telah memberi masukan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin M. Pd selaku penguji II yang telah membantu dalam penyelesai skripsi ini

5. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku penguji III yang telah memberikan saran dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, beserta seluruh pengajar dan pegawai tata usaha yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak. Dr. Alwen Bentr. M. Pd Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini
9. Seluruh Dosen-dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
10. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih yang tak terhingga buat kedua orang tua kami, Ayah sy'er R lelo (alm) dan ibu Bainar yang telah mendidik dan membesarkan peneliti, serta suami tercinta Andi Meirizal dan anak-anakku Patricia Evandi, Pradita Evandi, Prasetyo Evandi dan Putri Savira Evandi yang telah memberikan dorongan moril maupun sehingga peneliti dapat menyelesaikan sripsi ini dengan baik
11. Teman-teman pendidik dan pengelola serta anak didik PAUD Melati pampangan Kecamatan Lubuak Bagalunag, yang telah membantu dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini

12. Teman-teman PPKHB Padang, buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal

Kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT

Akhirnya Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mohon maaf, Saran, kritikan dan masukan yang membangun sangat diharapkan bagi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermamfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang. Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia dini	7
b. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	8
c. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini.....	10
a. Pengertian	10
b. Karakteristik Pengembangan Anak Usia Dini	11
c. Kebutuhan Perkembangan Anak Usia Dini	12
3. Hakikat Pengembangan Konsep Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Berhitung.....	13
b. Tujuan Berhitung	14
c. Manfaat Berhitung	15
4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini	16
a. Pengertian bermain.....	16
b. Tujuan Bermain.....	18
c. Karakteristik Bermain	19
d. Manfaat Bermain.....	20
5. Alat Permainan.....	21
a. Pengertian Alat Permainan.....	21
b. Tujuan Alat Permainan	22
c. Karakteristik Alat Permainan	23
d. Manfaat Alat Permainan	24

6. Permainan <i>Stick</i> Angka	24
a. Pengertian <i>Stick</i> Angka	24
b. Manfaat Bermain <i>Stick</i> Angka	27
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	29
D. Hipotesis Tindakan	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan waktu penelitian	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Prosedur penelitian	32
E. Definisi Operasional	46
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Instrumen Penelitian	47
H. Teknik Analisis Data	49
I. Indikator Keberhasilan	49

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	51
1. Deskripsi kondisi awal	51
2. Refleksi Siklus I	67
3. Deskripsi siklus II	68
4. Refleksi Siklus II	79
B. Analisis Data	80
1. Analisis Siklus I	80
2. Analisis Siklus II	81
C. Pembahasan	86

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Implikasi	92
C. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA	94
-----------------------------	-----------

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	29
Bagan 2. Prosedur pelaksanaan P.....n Kelas Model Kemmis dan MC Taggart dalam Arikunto Suharsini.....	34

DAFTAR

vii

Tabel 1. Format Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka	48
Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak diPAUD Melati Pampangan Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	52
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus I Pertemuan Pertama	56
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus I Pertemuan Kedua	59
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	63
Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka Pada Siklus 1 Pertemuan Ke 1, 2 dan 3	66
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Siklus II Pertemuan Pertama	69
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus II Pertemuan Kedua	72
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	75
Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus II Pertemuan Ke 1, 2 dan 3.....	78
Tabel 11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan (Kategori Sangat Tinggi)	82
Tabel 12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan (Kategori Sedang)	83
Tabel 13. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan (Kategori Rendah).....	85

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Melati Awal (Sebelum Tindakan)	viii	1 Berhitung Kondisi	53
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Siklus I Pertemuan Pertama			57
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Siklus I Pertemuan Kedua			61
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Siklus I Pertemuan Ketiga			64
Grafik 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Siklus II Pertemuan Pertama			70
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Siklus II Pertemuan Kedua			73
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Siklus II Pertemuan Ketiga			76
Grafik 8. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan (Kategori Sangat Tinggi)			82
Grafik 9. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan (Kategori Tinggi)			84
Grafik 10. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan (Kategori Rendah)			85

LAMPIRAN

- a. Rencana Kegiatan Harian
- b. Lembar Pengamatan
- c. Foto Kegiatan Penelitian
- d. Surat Izin Penelitian
- e. Biodata

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini dilihat dari rentang usia menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab VI pasal 28 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah Anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Rentang usia anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada usia lahir sampai usia Taman Kanak-Kanak.

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan manusia. Pada masa ini ditandai oleh periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Pada usia dini anak-anak berada pada usia emas (*golden age*) ditahap perkembangannya. Dalam usia emas ini perlu adanya stimulasi atau rangsangan yang tepat agar tercipta pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal.

Menurut Sujiono (2012:17) kedudukan PAUD yaitu bagian *life long education*, diwujudkan dalam bentuk keikutsertaan pendidikan yang ditampilkan melalui kegiatan belajar oleh setiap individu berjalan sepanjang hayat, tidak dibatasi oleh kurun waktu sekolah. Hal ini diakibatkan adanya kebutuhan belajar yang dihadapi oleh setiap individu dalam kehidupannya, sehingga ia perlu tetap eksis dan dapat merespon berbagai tuntutan melalui pencetus kemampuan, pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Kondisi ini termasuk anak usia dini yang selalu dituntut akan kebutuhan belajar sesuai perkembangan usianya.

Tuntutan melalui pencetus kemampuan, pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Kondisi ini termasuk anak usia dini yang selalu dituntut akan kebutuhan belajar sesuai perkembangan usia, untuk mewujudkan interaksi dengan teman dan orang dewasa, meminta bantuan orang dewasa dan membiasakan kehidupan secara mandiri melalui bermain.

Didasarkan atas masa kehidupan setiap individu, bahwa masa-masa kehidupan itu berkesinambungan. Urutan masa kehidupan yang dimilikinya dari masa anak-anak, remaja dan masa tua. Tuntutan belajar pada setiap masa menunjukkan gejala yang variatif antara satu individu dan lainnya, bahkan variatif pula terjadi pada setiap individu untuk setiap harinya. Perolehan pengalaman belajar pada masa anak mempengaruhi cara belajar dan memperoleh pengalaman belajar pada masa-masa berikutnya.

Khusus untuk masa anak, orang dewasa sebagai perancang dan penyelenggara selalu memanfaatkan pengalaman dan kajian mengemas pemenuhan kebutuhan belajar bagi mereka melalui program Pendidikan Anak Usia Dini. Program ini dirancang untuk menjawab masalah belajar yang dimiliki anak usia dini sesuai dengan kondisinya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu wadah atau payung dari pendidikan anak usia dini itu sendiri yang terdiri dari TK, KB, TPA dan SPS. Dan diselenggarakan melalui tiga jalur pendidikan yaitu, 1) Pendidikan formal, 2) Pendidikan nonformal, 3) Pendidikan informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Atfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur

pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pendidikan anak usia dini membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya diantaranya, Nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, aspek-aspek ini tidak hanya dikembangkan di Taman Kanak-Kanak, tetapi juga di Kelompok Bermain (KB)

Docket dan Fleer dalam Sujiono (2012:134) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar, bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, mengenal angka, mengetahui jumlah benda, berhitung dan sebagainya.

Pada anak Taman Kanak-Kanak seringkali ditemukan masalah tentang Kognitif, diantaranya pembelajaran berhitung, seperti anak yang menyukai kegiatan berhitung tetapi kurang berminat dalam mengenal angka. Bagi anak kegiatan itu adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anakpun sangat kurang dalam pembelajaran ini serta pengenalan angka pada anak tidak meningkat. Bertitik tolak dari uraian ini guru dituntut untuk

kreatif dalam merancang atau membuat sendiri permainan yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Alat permainan atau media pembelajaran merupakan alat utama dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Pada observasi awal peneliti, ditemukan masalah di PAUD Melati Pampangan Kec.Lubuak Bagaluang Padang bahwa anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10 tetapi anak belum dapat menunjukkan angka 1-10.Hal ini disebabkan karena anak-anak yang menyebutkan bilangan tersebut belum kenal bagaimana bentuk angkanya. Peneliti juga menemukan masalah yang lain yaitu media yang digunakan guru dalam pengenalan angka kepada anak hanya melalui kartu-kartu angka dan papan tulis sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Metode-metode yang digunakan oleh pendidik dalam mengenalkan angka kepada anak sangat kurang menarik bagi anak, alat peraga atau alat permainan yang digunakan tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak dalam hal mengenal angka.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk mengambil judul: “Peningkatan Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan *Stick* Angka di PAUD Melati Pampangan kec. Lubuak Bagaluang Kota Padang

B.Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Anak belum dapat menunjukkan angka 1-10
2. Media yang digunakan guru kurang menarik

3. Metode yang digunakan kurang menarik bagi anak
4. Kurangnya permainan yang mendukung untuk perkembangan kemampuan berhitung anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah pada kemampuan berhitung anak rendah di PAUD Melati Pampangan kec. Lubuak Bagaluang Kota Padang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya”Bagaimanakah Permainan *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Melati Pampangan Kota Padang

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan *stick* angka di PAUD Melati Pampangan Kota Padang

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat :

- 1, Untuk anak didik diharapkan anak dapat berhitung dan mengenal angka serta lambang bilangan dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi anak.
2. Untuk guru diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan model pembelajaran dan meningkatkan peran guru dalam mendampingi anak didik melakukan kegiatan pembelajaran.

3. Untuk sekolah diharapkan dapat memberikan masukan dalam peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif memberikan inspirasi untuk menggali dan mewujudkan model-model pembelajaran baru dengan mengoptimalkan potensi lingkungan sekitar anak dan sebagai sarana pengembangan peningkatan profesionalisme guru.
4. Untuk peneliti agar memperluas wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian dan meningkatkan pemahaman anak Taman Kanak-Kanak tentang angka serta sebagai sarana melahirkan ide-ide kreatif untuk mengembangkan potensi anak Taman Kanak-Kanak.
5. Untuk masyarakat yaitu sebagai sarana dalam pengembangan Peningkatan dan sumber daya manusia yang berkualitas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia dini

Anak usia dini adalah *a unique person*(individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang di lalui anak.

Anak merupakan subjek dalam pendidikan Taman Kanak-Kanak artinya sebagai pelakudalam pendidikan. Mengenal angka dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik, demikian pula bagi para ahli memilik pandangan seseorang terhadap anak biasanya karena latar belakang pendidikan, sosial, budaya dan kepentingan.

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, NAEYC (*National Association the Educational of youngchildren*) dalam (Hartati, 2005:7)

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosialemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut Hartati (2005:8)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada usia rentang 0-8 tahun,anak yang berada pada rentang pertumbuhan dan perkembangan

b. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Sesuai dengan Undang-undang nomor 20 tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dalam perkembangannya.

Menurut Sujiono (2011:7) berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini terdapat beberapa masa yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini antara lain masa peka, masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi dan masa pembangkang.

Menurut Hasan (2009:15) Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian sejak lahir sampai usia 6 tahun.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut Ellyawati (2005:18) karakteristik anak usia dini yaitu a) anak bersifat unik, b) anak bersifat egosentrik, c) anak bersifat aktif dan energik, d) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, e) anak bersifat eksploitatif dan berjiwa petualang, f) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, g) anak senang dan berkarya dengan fantasi/daya khayal, h) anak masih mudah frustrasi, i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, j) anak memiliki perhatian yang pendek, k) anak bergairah untuk belajar dari pengalaman, l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Suryana (2013:31) mengemukakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada dalam proses tumbuh kembang dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas 8 tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu (curiosity), 3) anak

bersifat unik, 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Berdasarkan uraian diatas tentang karakteristik anak usia dini dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah egosentris, unik, kaya imajinasi dan fantasi, daya konsentrasi pendek, memiliki rasa ingin tahu dan aktif. Anak usia dini memiliki ciri yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di usia 0-8 tahun.

2.Konsep Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 20 tahun. Perkembangan setiap bidang dibahas secara terpisah namun harus dipahami bahwa setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan suatu unit kesatuan yang terdiri atas, banyak aspek perkembangan Ramli (2005:67) mengemukakan bahwa :

Kesadaran kepada diri sendiri berkembang kearah perhatian kepada orang lain, dari kesadaran untuk ini dan disini kearah kesadaran dan keingintahuan intelektual yang lebih luas, dari perolehan fakta terpisah kearah konseptualisasi dan perkembangan minat yang mendalam pada simbol.

Hartati(2005:17) perkembangan ialah pertumbuhan psikologi fisik sebagai hasil dari proses. Pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam waktu tertentu menuju

kedewasaan, aspek perkembangan anak meliputi, fisik, intelegensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral, dan kesadaran beragam.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan psikologis fisik sebagai hasil dari proses dan pematangan fungsi-fungsi fisik anak

b. Karakteristik Pengembangan Anak Usia Dini

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan dalam pendampingan perkembangan anak usia dini sebagai anak didik. Karakteristik tersebut menurut Bredekamp & Copple dalam Ramli (2005:68) adalah sebagai berikut :

Ranah perkembangan anak-fisik, sosial emosional, bahasa, kognitif saling berkaitan, 2) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relative, 3) Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda, 4) Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif, 5) Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi, 6) Anak-anak adalah pembelajar yang aktif, 7) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, 8) Bermain merupakan alat yang penting bagi perkembangan sosial anak, 9) Perkembangan maju saat anak memiliki kesempatan mempraktekan keterampilan baru, 10) Anak-anak menunjukkan cara-cara belajar yang berbeda-beda, 11) Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik

Selanjutnya Hartati (2005:35) karakteristik perkembangan anak usia dini (0-8) tahun adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan

perkembangan, karena itulah anak usia dini disebut *golden eye* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perkembangan yang sangat pesat, yang terlihat dari perkembangan fisik, psikologis dan emosional dan anak menunjukkan cara-cara yang berbeda dalam perkembangannya.

c. Kebutuhan Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan bukan anak yang pasif melainkan aktif dalam proses tumbuh kembangnya. Kebutuhan anak yang beraneka ragam. Menurut Cronbach Nelson dalam Ramli (2005:83) anak membutuhkan kasih sayang, penerimaan oleh sebayanya, penerimaan oleh orang-orang yang memiliki otoritas kemandirian, kompetensi dan harga diri. Berdasarkan kebutuhan diatas, secara umum kebutuhan anak dapat dibagi menjadi kebutuhan besar, yaitu kebutuhan fisik dan kebutuhan psikologis.

Pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir, sesungguhnya tidak dapat dipisahkan, pertumbuhan fisik anak erat hubungan dengan perkembangan fisik motoriknya, berdasarkan teori Maslow teori piramida kebutuhan manusia berkembang secara bertahap dari kebutuhan fisik terlebih dahulu, namun demikian pola perkembangan anak sesungguhnya mengikuti pola yang teratur dan bertahap.

Kesimpulan dari pendapat ahli bahwa perkembangan kognitif bermanfaat melatih kemampuan anak agar dapat menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya dalam kehidupannya melalui proses berfikir eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya dapat meningkatkan taraf hidupnya dan menjadi manusia seutuhnya.

3. Hakikat Pengembangan Konsep Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Berhitung adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memahami konsep bilangan, lambang bilangan serta jumlah. Salah satu konsep berhitung yang paling penting dipelajari pada usia 3-5 tahun adalah pengembangan kepekaan terhadap bilangan. Ketika kepekaan pada bilangan berkembang, anak mulai mengenal penafsiran-penafsiran kasar dari kuantitas, seperti lebih banyak dan kurang banyak. Dengan berkembangnya kepekaan anak terhadap bilangan maka anak akan semakin tertarik pada hitungan.

Musfiroh (2005 : 60) mengungkapkan, kecerdasan logika matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika. Berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Kemampuan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Depdiknas (2000: 1)

Sedangkan menurut Susanto (2011:98) kemampuan berhitung anak adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya yang dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah dan pengurangan

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlah, melalui pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan serta dengan menggunakan permainan yang menarik, maka konsep berhitung akan mudah dimengerti anak

b. Tujuan Berhitung

Tujuan berhitung secara umum di TK agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.

Menurut Utju (2010:6) tujuan berhitung pada anak yaitu agar dapat berfikir logis dan sistematis, agar anak dapat mengenal berbagai pola-pola seperti geometri dan angka, agar anak memiliki kemampuan abstrak

Tujuan khusus Depdiknas (2000:2) antara lain : 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kehidupan sehari-hari memerlukan keterampilan berhitung, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, 5) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, tujuan permainan berhitung bagi anak yaitu agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan berfikir secara logis dan sistematis serta memiliki kreatifitas dan imajinasi. Pembelajaran berhitung akan sangat membantu anak dalam mengenal angka, bilangan dan berbagai pola-pola geometri untuk memiliki kemampuan abstrak. Selain itu bahwa anak dapat belajar berfikir logis melalui gambar-gambar atau angka dalam matematika serta menciptakan sesuatu secara spontan.

c. Manfaat Berhitung

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, logika, dan pola pikiran ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya di sekolah dasar.

Menurut Suyanto, S (2005:57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk di dalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

Permainan matematika menurut Siswonto (2008:57) mempunyai mamfaat bagi anak-anak dengan melakukan pengamatan terhadap benda di sekelilinya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dakam kesehariannya memerlukan kepandaian berhitung, memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu. Mampu memperkirakan urutan sesuatu. Terlatih menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Anak-anak akan cerdas logika matematikanya dengan di berikan materi-materi konkrityang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasan logika matematika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahuanak. Oleh sebab itu guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan memberikan penjelasan logis dan memberikan permainan-permainan yang memotifasi logika anak

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran berhitung bagi anak adalah untuk menghindari ketakutan anak terhadap pembelajaran matematika, yang bertujuan dalam suasana menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran yang sesungguhnya di sekolah dasar.

4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian bermain

Dunia anak-anak tidak terlepas dengan adanya kegiatan bermain. Segala jenis aktivitas yang dilakukan oleh anak merupakan ungkapan bermain mereka. Bermain bagi anak mempunyai nilai pendidikan yang sangat besar untuk

perkembangan aspek-aspek pribadi anak. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain, sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak mau bermain pada umumnya mereka dalam keadaan sakit jasmani maupun rohani.

Menurut Moeslihatoen (2004:32) bahwa bermain adalah merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak Taman Kanak-Kanak melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

Musbikin (2010:77) menyatakan dengan bermain anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dalam belajar (*learn*) kapan harus mempergunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhan (*need*). Lewat bermain fisik anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang, Arti paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Berdasarkan teori-teori para ahli dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang yang dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan salah satunya adalah perkembangan dimensi kognitif anak.

b. Tujuan Bermain

Bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognitif anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognitif itu sendiri.

Melalui bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, mengenal konsep bilangan, membilang dan mengenal lambang bilangan dan angka.

Dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan dan apa yang ia lakukan, dan melalui objek yang dilihatnya. Kegiatan bermain sangat berarti bagi kehidupan anak karena bermain dapat membuat anak bersemangat dan senang dalam melakukan sesuatu.

Hurlock (1999:324) mengatakan bahwa usia 4-5 tahun adalah masa bermain dengan benda/alat permainan, mulai sejak usia 1 tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 4-5 tahun. Pada mulanya anak akan mengeksplorasi mainannya mempunyai sifat hidup (dapat hidup, bergerak, berbicara, dan merasakan).

Menurut Suryana(2013:140) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan anak, penekanan dari bermain adalah perkembangan aktivitas.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain dapat dikembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik dari aspek sosial,emosional, kognitif dan bahasa.Selanjutnya dapat dipahami bahwa bermain sesungguhnya suatu kodrat anak dan merupakan cara

anak untuk belajar, pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

c. Karakteristik Bermain

Bagi anak bermain sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Muslichatoen dalam Hartati, (2005:85-86) mengemukakan kriteria bermain: 1) Motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di inovasi di dalam diri anak, 2) Tingkah laku yang menyenangkan, 3) Bersifat pura-pura, 4) Bermain diutamakan dari pada tujuan, 5) Bermain Prilaku yang lentur.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith dalam masykes (2003:16) diungkapkan adanya beberapa karakteristik bermain yaitu sebagai berikut : 1) Muncul atas kemauan pribadi serta untuk kepentingan sendiri, 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Kalau emosi positif tidak tampil setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (Valid) bagi anak, 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena anak usia dini sangat membutuhkan kegiatan bermain, 4) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya, 5) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung di bandingkan hasil akhir. Saat bermain anak-anak kalau di perhatikan terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai, 6) Bebas memilih dan ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain

pada anak-anak, 7) Mempunyai kualitas, pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan kreatif sehingga anak dalam bermain merasa senang dan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

d. Manfaat Bermain

Kegiatan bermain memiliki nilai-nilai yang tinggi manfaatnya bagi perkembangan anak, selain bermain mempunyai nilai-nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional.

Menurut Musfiroh, (2005:15) ada beberapa manfaat bermain bagi anak :

1) bermain dapat membantu anak dalam konsep dan pengetahuannya, 2) bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisir dan menyelesaikan masalah, 3) bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak, 4) bermain mendorong anak berfikir kreatif, 4) bermain meningkatkan kompetensi anak sosial anak, 5) bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut, 6) bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, 7) bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri, 8) bermain dapat membantu anak mengontrol gerak motorik, 9) bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi, 10) bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

Tedjasaputra dalam Hartati, (2005:97), Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak yang

penting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak sehingga ia melakukannya dengan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan.

Spondek dan Secho dalam Montololu (2005:97) menyatakan bahwa "Bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena dalam bermain kreatifitas mengandalkan kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol"

Berdasarkan teori diatas dapat dijelaskan manfaat bermain sangat penting sekali bagi anak. Melalui bermain anak dapat meningkatkan keterampilan, dan kemandiriannya. Bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena dalam bermain kreativitas mengandalkan kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol

5.Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Eliyawati (2005:62) mengemukakan,

Alat permainan adalah semua alat bermain di gunakan untuk anak memenuhi nalurinya bermain,alat permainan merupakan bahan yang mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya dan mencakup seluruh aspek perkembangan usia anak TK adalah usia bermain, maka bermain merupakan pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diciptakan sedemikian menarik dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak sehingga anak menjadi betah dan senang.

Betapa pentingnya sarana dan alat bermain bagi anak ketika mereka mengambil keputusan memilih, menentukan, menciptakan,memasang dan membongkar mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah.

Sachiyo Tanaka dalam Sudono (1995:2) menyatakan bahwa "Yang menyatakan bahwa alat permainan yang disediakan pendidik harus bervariasi sesuai dengan tingkat kesulitan permainannya."

Pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa alat permainan adalah alat yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain melakukan kegiatan belajar, alat permainan yang digunakan harus bervariasi dan sesuai dengan tingkat kesulitan permainannya.

b. Tujuan Alat Permainan

Tujuan alat permainan dapat mengembangkan aspek-aspek anak pada hakikatnya merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak, secara sistematis dan terprogram serta dikembangkan melalui kegiatan bermain. Jenis permainan dapat dilihat dari dua sisi berdasarkan tinggi rendahnya keterlibatan anggota tubuh.

Menurut Musfiroh (2005:10) alat permainan bertujuan untuk menyalurkan ekspresi dan kreatifitas anak terhadap sesuatu, melalui permainan anak dapat menjadi siapa saja pada peran-peran dalam imajinasi anak.

Isen Bend dan Jolongo dalam Hartati, (2005:95) menjelaskan tujuan permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu : a) Untuk perkembangan kognitif, b) Anak mulai mengerti dunia, c) Anak mampu untuk mengembangkan penelitian yang fleksibel dan berbeda, d) Anak memiliki kesempatan untuk menemui dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa tujuan alat permainan adalah untuk memperjelas materi dan motivasi anak agar bersemangat dalam belajar.

c. Karakteristik Alat Permainan

Elyawati (2007:6.3) mengemukakan karakteristik alat permainan adalah :

- 1) Ditujukan untuk anak TK, 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara dan bentuk, 4) Aman bagi anak, 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Selanjutnya Sugianto (1995:63) menyatakan karakteristik alat permainan sebagai berikut :a) Dapat digunakan dalam berbagai cara maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan bermacam bentuk, b) Diutamakan anak TK mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak, c) Segi keamanan sangat diperhatikan baik bagi anak dari bentuk maupun penggunaannya, d) Membuat anak terlihat kreatif, e) Sifat konstruktif.

Selanjutnya karakteristik alat permainan menurut Sudono, (2008:9) yaitu :

- 1). Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan bermacam bentuk. 2) Di utamakan anak TK mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan anak. 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaannya. 4) Membuat anak terlihat kreatif. 5) Sifat Kontruksif.

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik alat permainan adalah 1) Ditujukan untuk anak TK, 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara dan bentuk, 4) Aman bagi anak, 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

d. Manfaat Alat Permainan

Manfaat alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan juga mengajarkan kepada anak untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan ini anak akan melakukan kegiatan yang jelas serta menggunakan panca indera pada permainan *stick* angka, anak akan senang menghitung walaupun malu-malu mereka belum tahu apa arti angka, permainan ini membantu anak-anak untuk belajar berhitung dan mendorong mereka agar mengenali angka dalam bentuk tulisan.

Sugianto dalam Hartati, (2005:97) menyatakan manfaat bermain adalah :

Dalam kegiatan bermain dapat menggunakan alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan dalam pelaksanaan harus menyenangkan dan menarik sehingga anak melakukan dengan perasaan senang tanpa terpaksa

Eliyawati (2007: 4.11) menyatakan manfaat alat permainan adalah : 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, 3) Membangkitkan motivasi belajar anak, 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten, 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan juga mengajarkan kepada anak untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya dan memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.

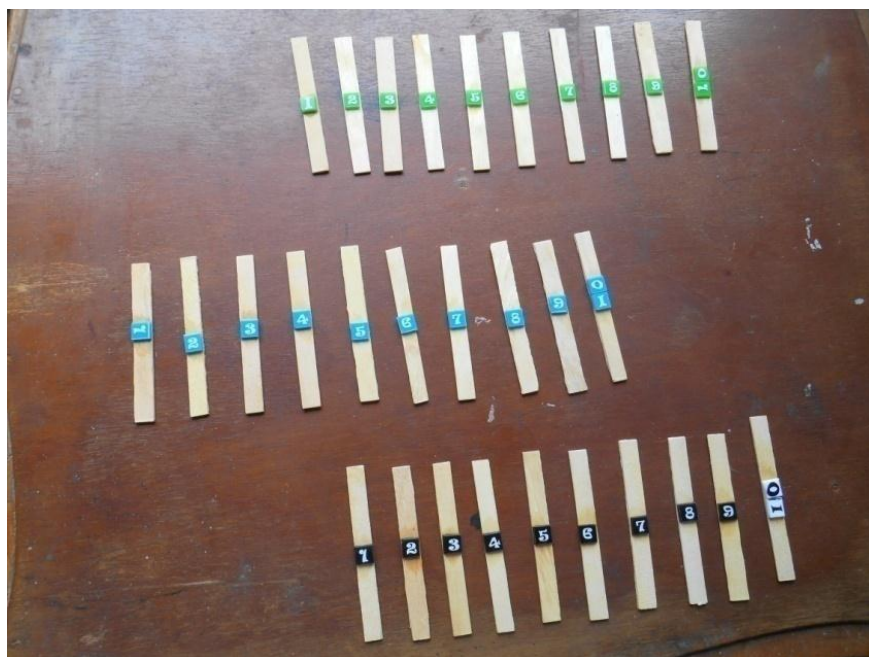
6. Permainan *Stick* Angka

a. Pengertian *Stick* Angkas

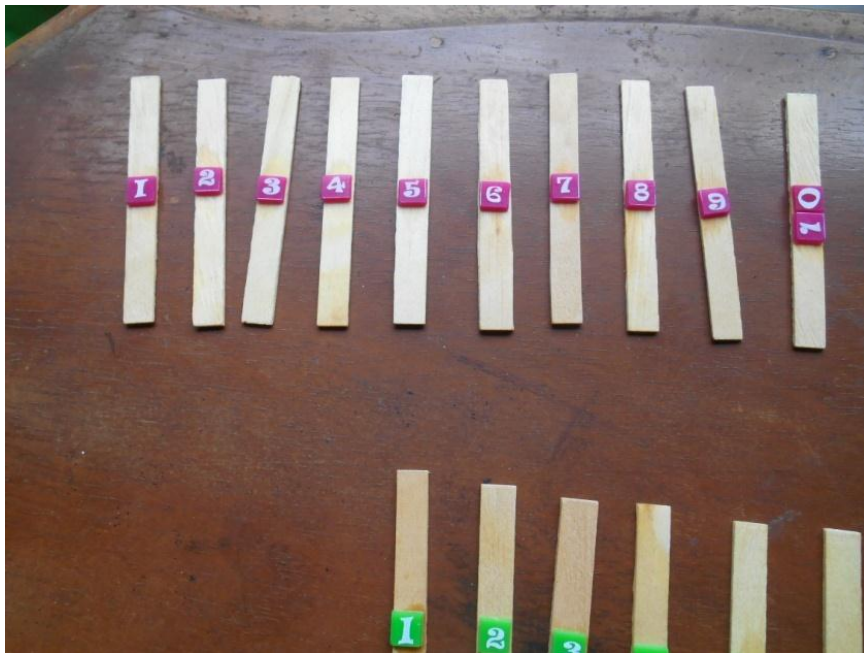
Dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia, *stick* diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat, batang, atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol

untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10 jadi *stick* angka adalah sebuah tongkat, batang atau potongan kecil yang terbuat dari kayu yang di beri simbol-simbol angka.

Permainan *stick* angka yang dimaksud adalah berupa *stick* yang terbuat dari sisa kayu-kayu bekas dengan bentuk empat persegi panjang yang menyerupai *stick*, yang berukuran panjang 10cm dan lebar 1cm dimana *angka* tersebut akan diberi warna-warna yang menarik, dan diberi konsep angka-angkadi dalam *stick* tersebut.



Gambar 1. *Stick* yang diberi angka 1-10 (media pembelajaran)
(tanggal 12 september 2015)



Gambar 2. *Stick* angka yang berwarna-warni(media pembelajaran)
(Tanggal 12 September 2015)



Gambar 3.
Stick angka yang diberi warna-warni dan disusun bervariasi
(tanggal 12 September 2015)

Permainan *stick* angka ini bukan hanya sekedar mengenalkan kepada anak konsep matematika tetapi juga berpengaruh terhadap perkembangan fisik dan motorik anak dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dan pengenalan bilangan secara utuh.

Cara memainkan alat permainan *Stick* Angka ini adalah :

- 1) Guru mengkondisikan tempat duduk anak
- 2) Guru membuka wawasan anak mengenai berhitung dari angka 1-10
- 3) Guru memperkenalkan alat atau media yang akan diajarkan kepada anak
- 4) Guru melakukan tanya jawab tentang angka berapa saja yang terdapat pada *stick* angka.
- 5) anak secara bergilir diminta untuk berhitung 1-10, setelah anak berhitung anak diminta untuk menyusun *stick* angka sesuai dengan yang mereka sebutkan tadi, dan begitu seterusnya.

b. Manfaat Bermain *Stick* Angka

1. Meningkatkan kemampuan berhitung anak
2. Meningkatkan konsep bilangan
3. Meningkatkan konsep Warna
4. Meningkatkan rasa sosial anak.

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Mainan yang digunakan untuk Taman Kanak-Kanak harus sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya, serta ciri-ciri khas alat-alat yang

dirancang sesuai dengan tujuan manfaat serta membuat anak menjadi kreatif, imajinatif, dan bersifat konstruktif.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Septia Mayona (2012) dengan judul "Peningkatan Kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon di TK Negeri Pembina Kota Pariaman" menunjukkan bahwa dengan permainan ranting pohon dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terlihat dari kondisi awal 13% menjadi 37% pada akhir siklus I dan meningkat lagi menjadi 96% pada siklus II

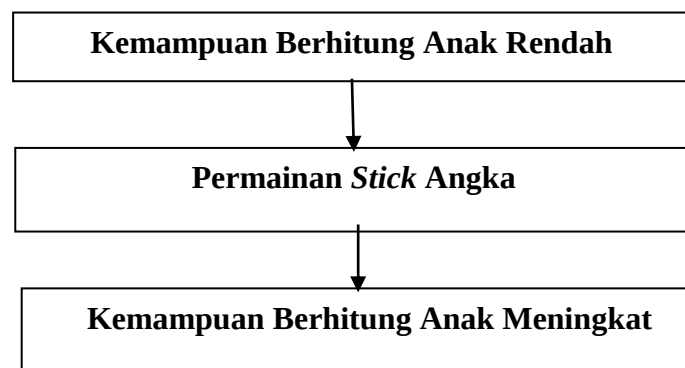
Fitria (2011) judulnya "Upaya Meningkatkan kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Angka di TK Aisyiah I Duri" dengan menggunakan permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berhitung dari sebelum tindakan 13,23%, siklus I 20,00% dan siklus II 76,66%

Relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi perbedaan pada permainannya, kalau Septia Mayora untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Ranting Pohon dan Fitria untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan Bowling Angka sedangkan Peneliti sendiri melalui permainan *Stick* Angka di PAUD Melati Pampangan Kecamatan Lubuak Bagaluang Kota Padang.

C. Kerangka Berpikir

Strategi pembelajaran berhitung untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan *stickangka* merupakan salah satu kegiatan permainan yang disukai anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak akan bermain menggunakan *stick* yang berwarna-warni.

Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam kegiatan pengenalan berhitung dan menggunakan alat permainan *stick*, maka diharapkan pemahaman berhitung anak di PAUD Melati meningkat



Gambar 1
Kerangka Berpikir

Permainan ini mengembangkan konsep diantaranya : konsep bilangan, konsep angka. Banyak hal yang dilakukan di TK untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya salah satunya dengan cara bermain. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan apa yang ada pada dirinya dan tanpa paksaan dari orang lain.

Hendaknya guru dapat menciptakan suatu kegiatan atau permainan yang dapat di motivasi anak dalam pertumbuhannya. Kegiatan yang dapat di laksanakan dalam pengenalan konsep berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui permainan-permainan. Beberapa hal yang perlu di perhatikan guru dalam upaya mengenal (deteksi dini) sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat di berikan kepada anak.

Kemampuan yang di harapkan dalam permainan berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui beberapa konsep sehingga anak dapat memahami konsep angka, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda seperti pengenalan konsep berhitung melalui permainan *stick* angka yang dilaksanakan di PAUD Melati Pampangan.

Guru terlebih dahulu menunjukkan dan memperlihatkan alat-alat yang digunakan dalam permainan ini. Guru menunjukkan satu persatu *stick* angka kepada anak dan menjelaskan setiap angka-angka yang ada pada *stick*. Guru menghitung berapa angka yang ada pada *stick* tersebut. Secara bergiliran anak disuruh untuk mengambil *stick* dan menyusun *stick* tersebut yang sesuai dengan konsep-konsep angka yang ada pada *stick*, semua anak mendapat giliran untuk memainkannya dalam permainan ini anak merasa senang sekali sehingga konsep berhitung yang diajarkan kepada anak melalui permainan dapat bermakna dan berarti bagi anak.

Pelaksanaan permainan meningkatkan pengenalan konsep berhitung anak melalui permainan *stick* angka. Melalui permainan ini penulis mengharapkan agar

anak dapat memahami konsep bilangan yang merupakan dasar pengembang kemampuan matematika maupun untuk mengikuti pendidikan dasar

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Melati Pampangan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Menurut Arikunto (2009:3) "Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan yang disengaja dimunculkan dalam sebuah kelas secara bersamaan yang diarahkan oleh guru.

B. Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester I tahun ajaran 2015/2016 mulai tanggal 29 Oktober 2015 sampai dengan 3 Desember 2015 di PAUD Melati Pampangan kelurahan Pampangan Kecamatan Lubuak Bagaluang Padang

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak PAUD Melati Pampangan yang jumlahnya muridnya 27 orang terdiri dari 2 kelas, kelas A1, A2 adapun penelitian dilakukan di kelas A2 dengan jumlah 15 orang, 5 orang laki-laki dan 10 perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini melalui empat tahap yaitu :

1. Perencanaan (*Planing*) Merencanakan pembelajaran yang akan ditetapkan dalam PBM yaitu Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) dan Satuan Kegiatan Harian (SKH) dan memilih tema.

2. Pelaksanaan (*Actuating*)

Pelaksanaan merupakan penerapan dari rencana yang telah dibuat berupa suatu penerapan strategi pembelajaran tertentu yang bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan strategi yang sedang dilakukan.

3. Pengamatan (*Obsevation*)

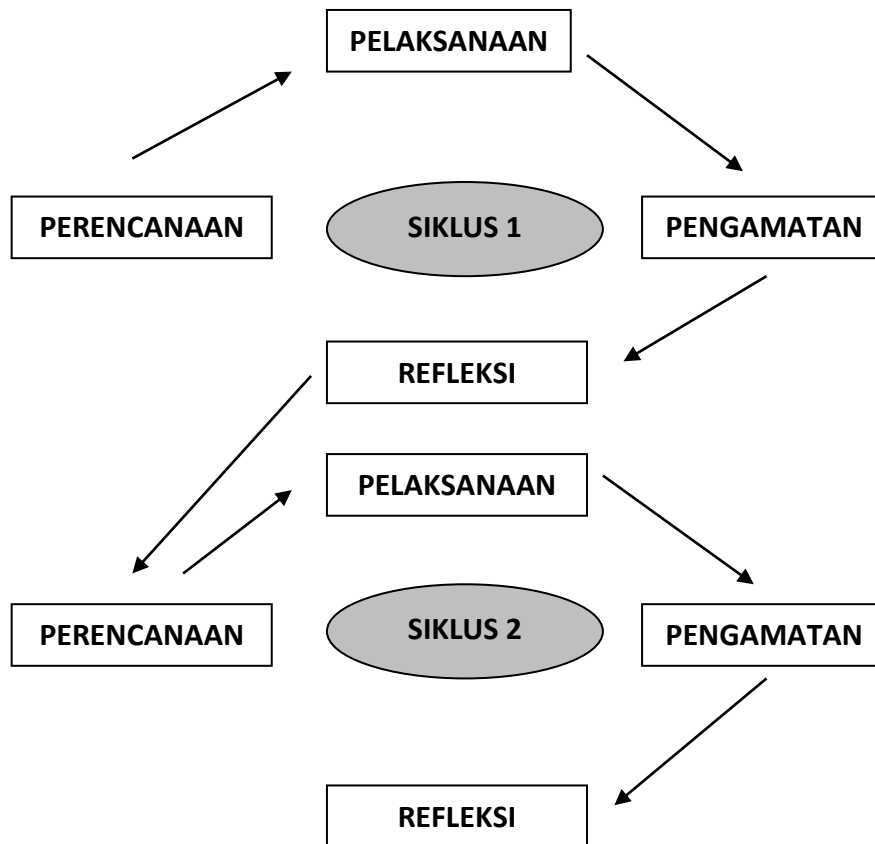
Pengamatan dilakukan untuk mengamati perubahan yang terjadi selama tindakan dilakukan. Melakukan observasi dengan menggunakan format observasi, dan menilai hasil tindakan dengan menggunakan format hasil kerja anak dan dokumentasi.

4. Refleksi (*Reflection*)

Merefleksi hasil-hasil pengamatan menjadi bahan perencanaan selanjutnya. Refleksi meliputi analisis data. Penafsiran dan Penyimpulan dari refleksi terhadap perencanaan yang akan digunakan untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

Penelitian yang dilakukan ini terdiri dari beberapa siklus. Perilaku pada tiap siklus hendaklah berbeda dari siklus sebelumnya. Sebaliknya siklus berikutnya didasarkan pada hasil siklus sebelumnya, siklus akan terus dilanjutkan dengan siklus berikutnya sampai masalah terpecahkan dalam penelitian.

Model penelitian tindakan kelas menurut Kemis dan Taggart :



Bagan 2. Prosedur Pelaksanaa Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan MC Taggart dalam Arikunto

1. Kondisi Awal

Kondisi awal sebelum dilakukan Penelitian, kemampuan berhitung anak di PAUD Melati Pampangan Kecamatan Lubuak Bagaluang masih rendah, Hal ini terlihat dari anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1 – 10 tetapi anak belum dapat menunjukkan angka 1- 10. Hal ini disebabkan karena anak yang menyebutkan bilangan tersebut belum mengetahui konsep angka.

2.Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yang terdiri dari rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan

a). Siklus I, pertemuan 1

Pada pertemuan I dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1). Perencanaan

Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP), Capaian Perkembangan (CP) dan indikator. Adapun indikatornya adalah Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10. Berdasarkan indikator diatas peneliti melakukan kegiatan pembelajaran.

2). Tindakan

Tindakan yang dilaksanakan adalah :

a). Kegiatan Awal ± 30 menit

1. Guru mengajak anak berbaris di halaman membaca ikrar
2. Guru mengajak anak masuk kelas dan mengatur tempat duduk anak
3. Guru memimpin doa
4. Guru mengecek kehadiran anak
5. Guru tanya jawab dengan anak pelajaran yang kemarin
6. Guru menjelaskan tema binatang, sub tema binatang peliharaan.

b). Kegiatan inti $\pm$ 60 menit

1. Pertama sekali guru menyebutkan macam-macam binatang peliharaan secara berulang-ulang sambil memperlihatkan gambar macam-macam binatang peliharaan (Burung, kucing, kelinci, ikan)
2. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menyebutkan kembali nama-nama binatang peliharaan yang telah disebutkan oleh guru
3. Anak diberi kesempatan untuk memainkan *stick* angka dan berhitung, lalu anak diminta untuk menyebutkan angka berapa yang ada pada *stick* angka dan mengurutkan *stick* sesuai dengan berapa jumlah binatang yang mereka ambil sesuai dengan gambar
4. Guru membimbing dan memotivasi anak agar bersemangat dalam kegiatan bermain *stick* angka

c). Kegiatan istirahat $\pm$ 30 menit

d). Kegiatan akhir $\pm$ 30 menit

1. Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang dilaksanakan anak
2. Guru menutup permainan dan mengajak anak berdoa dan salam

3) Pengamatan.

Pengamatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dalam kegiatan bermain *stick* angka dicatat oleh guru setiap kali pertemuan

b). Siklus II, pertemuan 2

Langkah-langkah sebagai berikut :

1). Perencanaan

Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Tingkat Capaian Perkembangan (TCP) dan Capaian Perkembangan (CP), adapun indikatornya adalah anak dapat menunjukkan angka 1-10, Berdasarkan indikator tersebut maka peneliti membuat Rancangan Kegiatan Harian (RKH) untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran

2). Tindakan

a) Kegiatan awal $\pm$ 30 menit

- 1). Guru mengajak anak berbaris di halaman untuk baca ikrar
- 2). Guru mengajak anak masuk kedalam kelas dan mengatur tempat duduk
- 3). Guru memimpin do'a sebelum belajar
- 4). Guru mengecek kehadiran anak

5). Guru mengajak anak tanya jawab tentang tema binatang dan sub tema binatang peliharaan(kucing, kelinci, anjing dan lain-lain)

6). Praktek langsung, berjalan mengelilingi meja sambil membawa gambar binatang peliharaan binatang

b) Kegiatan inti $\pm$ 60 menit

1). Guru memperlihatkan gambar binatang peliharaan kepada anak

2). Anak menyebutkan kembali nama-nama binatang peliharaan yang disebutkan guru tadi

3).Anak mengambil stickangka dan mengurutkan di atas meja sebanyak jumlah gambar binatang yang ada pada gambar

4). Anak diminta untuk berhitung bersama-sama dari 1 – 10

5). Lalu anak diminta untuk menyebutkan angka yang ada pada *stik* angka sesuai dengan angka yang dihitung tadi

c). Kegiatan Istirahat $\pm$ 30 Menit

d).Kegiatan akhir $\pm$ 30 menit

1). Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang dilaksanakan

2). Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdo'a dan mengucapkan salam, lalu pulang

3). Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dalam kegiatan bermain *stick* angka di catat oleh guru setiap kali pertemuan.

c.Siklus I, Pertemuan 3

Langkah-langkah sebagai berikut:

1). Perencanaan

Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan TingkatCapaian Perkembangan (TCP) dan Capaian Perkembangan (CP), adapun indikatornya adalah anak mampu menunjukkan angka 1-10, anak mampu mengurutkan angka 1-10. Berdasarkan indikator tersebut maka peneliti membuat Rancangan Kegiatan Harian (RKH) untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran

2). Tindakan

a). Kegiatan awal $\pm$ 30 menit

- 1). Guru mengajak anak berbaris dihalaman membaca ikrar
- 2). Guru mengajak anak masuk kedalam kelas dan duduk dengan rapi
- 3).Guru memimpin do'a sebelum belajar
- 4). Guru mengecek kehadiran anak

5). Guru mengajak anak membaca surat al ikhlas

6). Bercerita tentang binatang air (ikan, kepiting, kura-kura, kodok, dan lain-lain)

7). Praktek langsung, menirukan gerakan ikan berenang

b). Kegiatan inti $\pm$ 60 menit

1). Guru memperlihatkan gambar-gambar binatang air

2). Guru mendemonstrasikan kegiatan menggunakan media *stick* angka

3). Anak diminta untuk mengurutkan angka 1-10

4). Anak menghitung ikan mainan yang ada di dalam wadah plastik dan melambangkan dengan *stick* angka

c). Kegiatan Istirahat $\pm$ 30 menit

d). Kegiatan Akhir $\pm$ 30 Meni

1). Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang telah dilaksanakan

2). Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdo'a.

3). Mengucapkan salam dan pulang

3.Siklus II

Jika dalam siklus I belum berhasil atau meningkat, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang di tentukan atau yang belum dicapai pada siklus I. Setelah dilaksanakan siklus I diketahui aspek yang harus diperbaiki berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi. Siklus II pelaksanaannya sama dengan siklus I

Siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yang terdiri dari rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan

a).Siklus II, pertemuan 1

Pada pertemuan I dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1). Perencanaan

Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP),Capaian Perkembangan (CP) dan indikator.Adapun indikatornya adalah Anak mampu menunjukkan angka 1-10.Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan benda-benda,Anakmampu mengurutkan angka 1-10 dengan benar.Berdasarkan indikator diatas peneliti melakukan kegiatan pembelajaran.

2). Pelaksanaan

a).Kegiatan Awal $\pm$ 30 menit

- 1). Guru mengajak anak berbaris di halaman membaca ikrar
- 2). Guru mengajak anak masuk kelas dan mengatur tempat duduk anak
- 3). Guru memimpin doa

4).Guru mencek kehadiran anak

5).Guru tanya jawab tentang tema tanaman dengan sub tema tanaman hias
(macam-macam tanaman hias)

6). Menirukan gerakan tumbuhan ditiup angin

b). Kegiatan inti $\pm$ 60 menit

1). Pertama sekali guru menyebutkan macam-macam tanaman hias secara

Berulang-ulang sambil memperlihatkan gambar macam-macam tanaman Hias (anggrek, mawar, melati, bougenville, teratai, matahari, lili, dan lain-lain)

2).Anak mengambil dan mencocokkan angka yang ada pada *stick* angka

Sesuai dengan gambar yang ada pada kartu bergambar bunga mawar

3).Anak diberi kesempatan satu – satu kedepan untuk mengurutkan angka 1 -10 ke depan, lalu menyebutkan angka berapa yang mereka susun

4).Guru membimbing dan memotivasi anak agar bersemangat dalam kegiatan Bermain *stick* angka

c). Kegiatan istirahat $\pm$ 30 Menit

d). Kegiatan akhir $\pm$ 30 Menit

- 1) Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang dilaksanakan anak
- 2). Salam dan pulang

b). Siklus II, pertemuan 2

Langkah-langkah sebagai berikut:

1). Perencanaan

Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Tingkat Capaian Perakembangan (TCP) dan Capaian Perkembangan (CP), adapun indikatornya adalah Anak dapat menunjukkan angka 1-10, Anak mampu mencocokkan angka 1-10. Berdasarkan indikator tersebut maka peneliti membuat Rancangan Kegiatan Harian (RKH) untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran

2). Pelaksanaan

a). Kegiatan awal ± 30 menit

- 1). Guru mengajak anak berbaris di halaman untuk baca ikrar
- 2). Guru mengajak anak masuk kedalam kelas dan mengatur tempat duduk
- 3). Guru memimpin do'a sebelum belajar
- 4). Guru mengecek kehadiran anak
- 5). Guru bercakap-cakap tentang tema tanaman dengan sub tema tanaman sayuran (kentang, jagung, ketimun, wortel, lobak, buncis, terong, dll)
- 6). Bercerita tentang kegunaan sayur bagi kita

b). Kegiatan inti ± 60 menit

- 1). Guru memperlihatkan gambar macam-macam sayuran kepada anak
- 2). Anak menyebutkan kembali nama-nama sayuran yang disebutkan guru

- 3). Anak mengambil *stick* angka dan mengurutkan di atas meja sebanyak jumlah gambar sayuran yang ada pada gambar
 - 4). Anak diminta untuk mengambil *stick* angka dan menyebutkan sesuai dengan angka dan jumlah banyak sayuran yang ada pada gambar.
- c). Kegiatan Istirahat $\pm$ 30 Menit
- d). Kegiatan akhir $\pm$ 30 menit
- 1). Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang dilaksanakan
 - 2). Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdo'a dan mengucapkan salam, lalu pulang.

b.Siklus II, Pertemuan 3

Langkah-langkah sebagai berikut:

1). Perencanaan

Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan TingkatCapaian Perkembangan (TCP) dan Capaian Perkembangan (CP), adapun indikatornya adalah anak mampu menunjukkan angka 1-10, anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan benda-benda, Anak mampu mengurutkan angka1-10 dengan benar. Berdasarkan indikator di atas peneliti melakukan kegiatan pembelajaran.

2). Pelaksanaan

a). Kegiatan awal $\pm$ 30 menit

- 1). Guru mengajak anak berbaris dihalaman membaca ikrar
- 2). Guru mengajak anak masuk kedalam kelas dan duduk dengan rapi

- 3). Guru memimpin do'a sebelum belajar
- 4). Guru mengecek kehadiran anak
- 5). Guru mengajak anak membaca surat al fatiha dan an nass
- 6). Guru bercakap-cakap tentang tema tanaman dengan sub tema
tamanan buah

b). Kegiatan inti $\pm$ 60 menit

- 1). Guru memperlihatkan gambar buah-buahan kepada anak dan menyebutkan satu persatu nama buahnya, anak dimintak untuk memperhatikan dan mengingatnya (jeruk, appel, mangga, belimbing pisang, salak, pepaya dan lain-lain.)
- 2). Anak mengambil *stick* angka, sebanyak jumlah yang tertulis di gambar, lalu mengurutkan *stick-stick* tersebut sesuai dengan jumlah buah-buahan
- 3). Anak diminta mencocokkan jumlah buah-buahan yang ada digambar dengan *stick* angka.lalu menghitungnya
- 4). Anak diminta untuk berhitung dari 1-10bersama-sama

c). Kegiatan Istirahat $\pm$ 30 menit

d).Kegiatan Akhir $\pm$ 30 Menit

- 1). Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang telah dilaksanakan
- 2). Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdo'a.

Mengucapkan salam dan pulang

E. Definisi Operasional

Kemampuan mengenal angka dan berhitung adalah merupakan area terbesar perkembangan pada masa usia dini, yang perkembangannya sejalan dengan pertambahan usia. Stimulasi mengenal angka dan berhitung dapat dilakukan melalui bermain seperti dengan *stick* angka. Jadi kemampuan mengenal angka dan berhitung adalah kemampuan melatih otot dan kognitif dengan cara permainan *stick* angka.

Permainan *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dimana anak bisa mengambil *stick* angka dan menyusunnya di atas meja sesuai dengan yang mereka hitung.

F. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Observasi dan dokumentasi. Atas dasar konsep tersebut maka data yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Observasi

Observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk mengamati perilaku atau kegiatan guru dan anak dalam pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak dalam berhitung dengan permainan *stick* angka. Peneliti dibantu oleh kolaborator untuk mengobservasi kegiatan dalam pembelajaran.

b. Dokumentasi

Analisis dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada diluar sekolah, yang ada

hubungannya dengan penelitian ini. Dokumentasi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah foto kegiatan dan observasi.

G. Instrumen Penelitian

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1.Observasi

Observasi yaitu cara mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka .Agar observasi lebih terarah, maka diperlukan pedoman Observasi yang dikembangkan oleh guru dengan mengacu pada Indikator yang telah ditetapkan,dimana pedoman observasi digunakan untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang ditentukan sebelumnya. Aspek yang diamati melalui pedoman observasi ini adalah yang berkaitan tentang proses belajar mengajar, terutama peningkatan kemampuan berhitung anak melalui pembelajaran.

Data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses kegiatan untuk memantau peningkatan pemahaman berhitung anak didik dan hasilnya ditulis dalam lembaran observasi dan Rencana Kegiatan Harian.

Tabel 1. Format Observasi Peningkatan berhitung anak melalui permainan *stick* angka

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian						Ket
		ST		T		R		
		F	%	f	%	f	%	
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 melalui permainan <i>stick</i> angka							
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yg dihitung melalui permainan <i>stick</i> angka							
3	Anak dapat mengurutkan angka melalui permainan <i>stick</i> angka							

Keterangan :

- a. ST = Sangat Tinggi (anak mampu tanpa bantuan guru)
- b. T = Tinggi (anak mampu sedikit bantuan guru)
- c. R = Rendah (tidak mampu dan dibantu oleh guru)

Kriteria Penilaian :

81% - 100% Sangat Tinggi (ST)

61% - 80% Tinggi (T)

21% - 40% Rendah (R)

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang di gunakan berupa kamera untuk mengambil foto tentang kreatifitas anak, hasil karya dan kegiatan anak dalam pelaksanaan pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dengan menggunakan teknik persentase, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir di kali 100%. Untuk melihat kecenderungan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif data yang diperoleh dari anak adalah data yang diperoleh selama proses pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24). Hasil pengamatan dinilai untuk setiap pertemuan, berdasarkan jumlah persentase anak yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Dengan rumus teknik analisis data sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \text{ (Arikunto, 2010: 140)}$$

Keterangan :

P = Persentase yang diperlukan

f : = Frekuensi Nilai anak yang berhasil

N = Jumlah anak di dalam kelas (total keseluruhan)

100 = Persentase

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dengan permainan *stick* angka di PAUD Melati Pampangan Lubuak Bagaluang Padang

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka di PAUD Melati pampangan Kec.Lubuak

Bagaluang Padang |yang sesuai dengan pendapat Arikunto (2010:24) ditandai dengan beberapa hal :

- 1) Berhasil jika 75 % anak sudah mampu berhitung dari 1-10 dengan *stick* angka
- 2) Tidak berhasil jika 75 % anak belum mampu berhitung dari 1-10 dengan *stick* angka

Jada standar Kriteria Kemampuan Minimal(KKM) yang diharapkan 75%

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A.Deskripsi Data

1. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, di PAUD Melati Pampangan Kec. Lubuak Bagaluang Padang, pada kelas A2, Semester I tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 15 orang anak didik yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 10 orang perempuan, dengan faktor umur anak yang berbeda-beda. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi peneliti pada kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir (evaluasi dan pulang), persentase kemampuan berhitung anak belum mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Terlihat anak belum mampu berhitung mulai dari angka 1-10, anak belum mampu menyusun angka 1-10 dan mengurutkan angka sesuai dengan yang mereka sebutkan.

Faktor penyebab timbulnya permasalahan tersebut adalah kondisi awal, media yang digunakan guru dalam berhitung hanya memperkenalkan melalui kartu angka dan papan tulis, sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Metode-metode yang digunakan oleh guru dalam berhitung kepada anak sangat kurang menarik bagi anak, serta alat peraga atau alat permainan yang digunakan tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak dalam hal mengenal angka dan berhitung.

Hasil selengkapnya dari hasil observasi kondisi awal kemampuan berhitung anak di PAUD Melati pampangan Kec. Lubuak Bagaluang pada tanggal 26 Oktober 2015, dapat dilihat dari tabel berikut ini

Tabel 2. Hasil Observasi kemampuan berhitung anak di PAUD Melati pampangan kec. Lubuak Bagaluang Padang, pada kondisi Awal (sebelum tindakan)

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 dengan tulisan dipapan tulis	0	0	2	13	13	87
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yg dihitung melalui permainan kartu angka	0	0	1	7	14	93
3	Anak dapat mengurutkan angka 1-10 melalui permainan kartu angka	0	0	2	13	13	87
	Nilai rata-rata	0	0	2	11	13	89

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil persentase berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan)

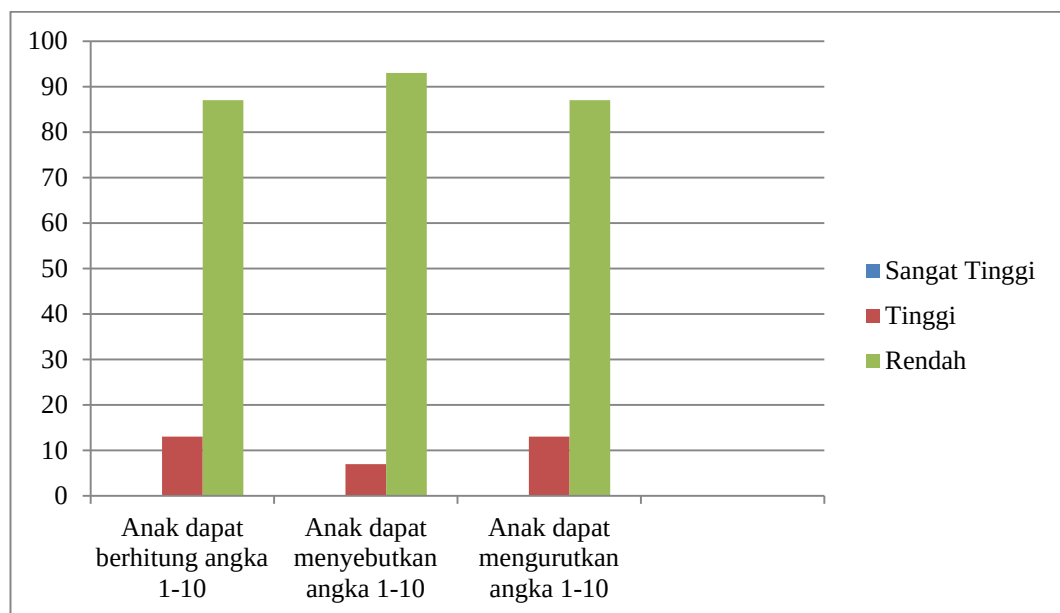
Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10, anak yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada dengan persentase 0% anak yang mendapat nilai tinggi 2 orang dengan persentase 13%, anak yang mendapat nilai rendah 13 orang dengan persentase 87%.

Aspek 2. Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan apa yang mereka hitung, anak yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada dengan persentase 0%, anak yang mendapat nilai tinggi 1 orang dengan persentase 7%, anak yang mendapat nilai rendah 14 orang dengan persentase 93 %

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10, anak yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada dengan persentase 0%, anak yang mendapat nilai tinggi 2 orang dengan persentase 13%, anak yang mendapat nilai rendah 13 orang dengan persentase 87%.

Jadi, rata-rata persentase anak yang memperoleh nilai sangat tinggi dari aspek kesatu sampai ketiga yaitu 0% yang memperoleh nilai tinggi 11%, sedangkan yang memperoleh nilai rendah 89%. Hal ini menunjukkan bahwa pada umumnya kemampuan berhitung anak belum mencapai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75%

Selanjutnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 1. Hasil observasi peningkatan berhitung anak di PAUD Melati Pampangan pada kondisi Awal (sebelum Tindakan)

Berdasarkan uraian grafik I di atas menunjukkan hasil observasi perkembangan kemampuan berhitung anak rendah pada Kondisi Awal, Dapat dilihat pada analisis data.

Aspek 1. Anak mampu berhitung dari 1-10, yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna merah, anak yang mendapat nilai rendah 13 orang sama dengan 87% dilambangkan dengan grafik berwarna hijau.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang mereka sebutkan, yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 1 orang sama dengan 7% dilambangkan dengan grafik berwarna merah, anak yang mendapat nilai rendah 14 orang sama dengan 93%.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 13 orang sama dengan 87% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Melihat kondisi awal anak yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bersama pendidik (sesama guru) merasa perlu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung agar dapat berkembang dengan baik yakni salah satunya melalui permainan *stick* angka, untuk itu peneliti berdiskusi untuk melakukan langkah selanjutnya.

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus yang dilakukan melalui permainan *stick* angka dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan, lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut

2.Deskripsi Siklus I

Siklus 1 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 29 Oktober 2015, pertemuan kedua dilaksanakan hari senin tanggal 2 November 2015, dan pertemuan ketiga hari senin tanggal 10 November 2015. Deskripsi pelaksanaan pembelajaran pertemuan I, II dan III sebagai berikut :

a.Siklus I pertemuan 1, (Kamis, 29 Oktober 2015)

Berdasarkan dari pengamatan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan Anak dalam permainan *stick* angka menunjukkan peningkatkan kemampuan berhitung pada anak, tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil penelitian kemampuan berhitung anak siklus 1 pada pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan *Stick* Angka di PAUD Melati Pampangan pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 melalui permainan <i>stick</i> angka	2	13	4	27	9	60
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yg dihitung melalui permainan <i>stick</i> angka	1	7	3	20	11	73
3	Anak dapat mengurutkan angka melalui permainan <i>stick</i> angka	0	0	4	27	11	73
	Nilai rata-rata	1	7	4	25	10	69

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat hasil persentase kemampuan anak berhitung pada siklus 1 pertemuan 1.

Aspek 1. Anak mampu berhitung dari 1-10 melalui permainan *stick* angka, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 2 orang dengan persentase 13%, yang tinggi 4 orang dengan persentase 27%, anak yang mendapat nilai rendah 9 orang dengan persentase 60%.

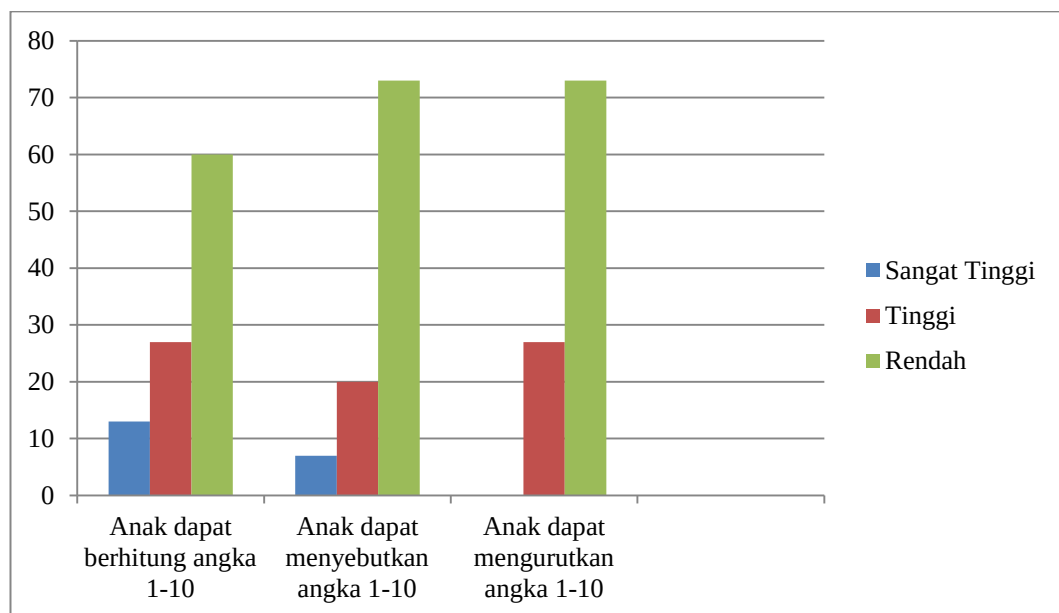
Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 1

orang dengan persentase 7%, yang mendapat nilai tinggi 3 orang dengan persentase 20% dan yang dapat nilai rendah 11 orang dengan persentase 73%.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka , anak yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada dengan persentase 0%, yang mendapat nilai tinggi 4 orang dengan persentase 27%, anak yang mendapat nilai rendah 11 orang dengan persentase 73%.

Jadi nilai rata-rata dari semua aspek yang dikembangkan yaitu yang memperoleh nilai sangat tinggi 7%, rata-rata yang memperoleh tinggi 25% sedangkan yang memperoleh nilai rendah 69%. Berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM) yaitu 75%

Selanjutnya dapat dilihat pada grafik :



Grafik 2. Hasil Observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui Permainan *stick* Angka di PAUD Melati Pampangan pada Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat hasil observasi pada siklus 1 pertemuan pertama sudah ada peningkatan kemampuan anak berhitung, namun belum maksimal , terlihat pada :

Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 9 orang sama dengan 60% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 1 orang sama dengan 7% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 11 orang sama dengan 73% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 11 orang sama dengan 73% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Dari penjelasan di atas hasil dari siklus I pertemuan 1 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka dilakukan siklus II pertemuan 2 dengan memakai *stick* angka dan gambar binatang.

a. Siklus I pertemuan 2, (senin, 2 November 2015)

Berdasarkan pengamatan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan anak dalam permainan *stick* angka menunjukkan peningkatan kemampuan mengenalkan berhitung pada anak, tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil penelitian kemampuan mengenal angka anak siklus 1 pada pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut :.

Tabel 4. Hasil Observasi peningkatan kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Stick* Angka di PAUD Melati Pampangan pada Siklus I Pertemuan kedua

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	F	%
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 melalui permainan <i>stick</i> angka	4	27	6	40	5	33
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yg dihitung melalui permainan <i>stick</i> angka	3	20	5	33	7	47
3	Anak dapat mengurutkan angka melalui permainan <i>stick</i> angka	2	13	5	33	8	54
	Nilai rata-rata	3	20	5	35	7	45

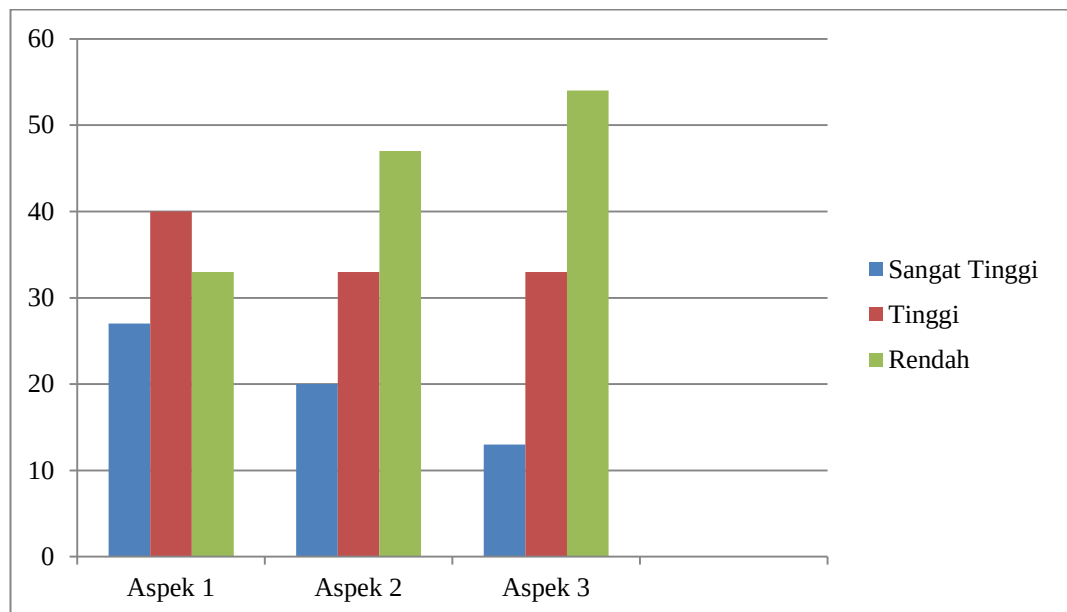
Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dilihat hasil persentase kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan 2

Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 7 orang sama dengan 47% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 2 sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 8 orang sama dengan 54% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Jadi, nilai rata-rata dari semua aspek yang dikembangkan yaitu yang memperoleh nilai sangat tinggi 20%, rata-rata yang memperoleh nilai tinggi 35% sedangkan memperoleh nilai rendah 45%. Berarti masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75% untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 3 berikut ini :



Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Stick* Angka di PAUD Melati Pampangan pada Siklus I Pertemuan 2

Berdasarkan grafik 3 dapat dilihat hasil observasi pada siklus 1 pertemuan 2

Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 7 orang sama dengan 47% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 8 orang sama dengan 54% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Dari penjelasan di atas dapat kita lihat pada siklus I pertemuan 2 juga belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka dengan penelitian dilanjutkan pada siklus I pertemuan 3 dengan memakai media *stick* angka dan ditambah dengan gambar binatang yang lebih bervariasi.

b. Siklus I pertemuan 3, (Senin, 10 November 2015)

Untuk mengetahui hasil pada Siklus I pertemuan 3, dapat dilihat pada tabel Di bawah ini

Tabel 5. Hasil Observasi peningkatan kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan pada Siklus I Pertemuan ketiga

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 melalui permainan <i>stick</i> angka	7	47	5	33	3	20
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yg dihitung melalui permainan <i>stick</i> angka	6	40	6	40	3	20
3	Anak dapat mengurutkan angka melalui permainan <i>stick</i> angka	6	40	5	33	4	27
	Nilai rata-rata	6	42	5	35	3	22

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat hasil persentase kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga

Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 7 orang sama dengan 47% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

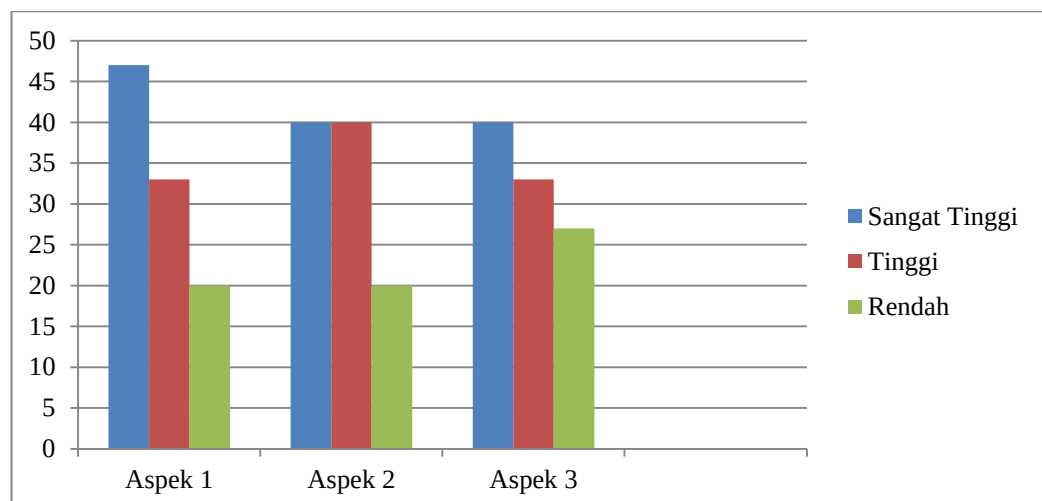
Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai

tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna hijau

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 6 sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Jadi nilai rata-rata dari semua aspek peningkatan yaitu yang memperoleh nilai sangat tinggi 42%, rata-rata yang memperoleh nilai tinggi 35%, sedangkan yang memperoleh nilai rendah 22%. Berarti masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik 4 berikut

Selanjutnya dapat dilihat pada grafik:



Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Stick* Angka di PAUD Melati Pampangan pada Siklus I Pertemuan 3

Berdasarkan grafik 4 dapat dilihat hasil observasi pada siklus 1 pertemuan 3 sudah ada peningkatan kemampuan anak berhitung, namun belum maksimal terlihat pada:

Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 7 orang sama dengan 47% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna hijau

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Untuk lebih jelas hasil Observasi pada siklus I, dapat kita lihat pada tabel rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stik Angka Pada Siklus I Pertemuan Ke 1,2 dan 3

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu berhitung dari 1-10 melalui permainan stik angka	2	13	4	27	9	60	4	27	6	40	5	33	7	47	5	33	3	20
2	Anak mampu menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung melalui permainan stik angka	1	7	3	20	11	73	3	20	5	33	7	47	6	40	6	40	3	20
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan stik angka	0	0	4	27	11	73	2	13	5	33	8	54	6	40	5	33	4	27

d.Refleksi Siklus I

Pelaksanaan kegiatan dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stik* angka di PAUD Melati Pampangan pada siklus I sudah sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH), namun peningkatan kemampuan berhitung anak masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan sudah ada peningkatan kemampuan berhitung anak pada kategori tinggi terlihat pada pertemuan ke 3 yaitu sebagai berikut :

- 1) Anak dapat berhitung 1-10 dari pertemuan pertama 13% menjadi 27% pada pertemuan kedua, dan pada pertemuan ketiga menjadi 47%
- 2) Anak dapat menyebutkan angka 1-10 dengan jumlah benda dari pertemuan pertama 7% menjadi 20% pada pertemuan kedua, dan menjadi 40% pada
- 3) pertemuan ketiga
- 4) Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dari pertemuan pertama 0% menjadi 13% pada pertemuan kedua dan pada pertemuan ketiga menjadi 40%.

Ditinjau dari aktifitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik, tapi ada hal-hal yang menjadi perhatian guru, yaitu :

- a) Masih ada anak yang tidak mau melakukan permainan *stik* angka sehingga kemampuan berhitung anak masih rendah dari kriteria ketuntasan minimal,
- b) Hasil observasi terhadap anak yang memperoleh persentase nilai rata-rata tinggi belum mencapai Kriteria Kemampuan Minimal (KKM)

yang ditetapkan 75% pada Siklus I, persentase rata-rata nilai tinggi baru mencapai 43%

Berdasarkan data dari Siklus I, ternyata masih ada aspek yang perlu ditingkatkan, agar perilaku kemampuan berhitung anak bisa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka peneliti melakukan penelitian pada Siklus II, agar anak tidak merasa bosan dan lebih tertarik dengan permainan *stik* angka, untuk itu peneliti melakukan penelitian pada Siklus II, melalui :

1. Menambahkan gambar-gambar sesuai tema untuk anak melakukan permainan *stik* angka seperti : pada tema tanaman, disediakan gambar sayuran dan buah buahan yang menarik
2. Anak melakukan permainan *stik* angka dimulai dari angka yang terendah misalnya 1-5, baru kemudian dilanjutkan pada angka 5-10.

Berdasarkan persentase anak dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga secara berangsur-angsur anak mulai tertarik dalam permainan *stik* angka dan mulai menampakkan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stik* angka tetapi belum mencapai Kriteria Kemampuan Minimal (KKM).

3. Deskripsi Siklus II

Hasil pelaksanaan pada Siklus I terhadap kelemahan-kelemahan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal angka terutama anak dapat menunjuk angka 1-10 belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75% untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada Siklus I, maka penelitian ini dilanjutkan ke Siklus II. Proses pembelajaran pada Siklus II dilakukan dengan media *stick* angka dan gambar bunga mawar sebanyak 3 kali pertemuan sama halnya dengan siklus I.

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 November 2015, pertemuan 2 hari Selasa tanggal 23 November 2015 dan pertemuan 3 hari Kamis tanggal 3 Desember 2015.

a. Siklus II Pertemuan 1, (Kamis, 19 November 2015)

Untuk mengetahui hasil pada siklus II pertemuan I, dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Stik Angka di PAUD Melati Pampangan Padang Siklus II Pertemuan Pertama

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	F	%
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 melalui permainan <i>stick</i> angka	10	67	4	27	1	6
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yg dihitung melalui permainan <i>stick</i> angka	10	67	3	20	2	13
3	Anak dapat mengurutkan angka melalui permainan <i>stick</i> angka	9	60	3	20	3	20
	Nilai rata-rata	10	65	3	22	2	13

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat dilihat hasil persentase kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan pertama.

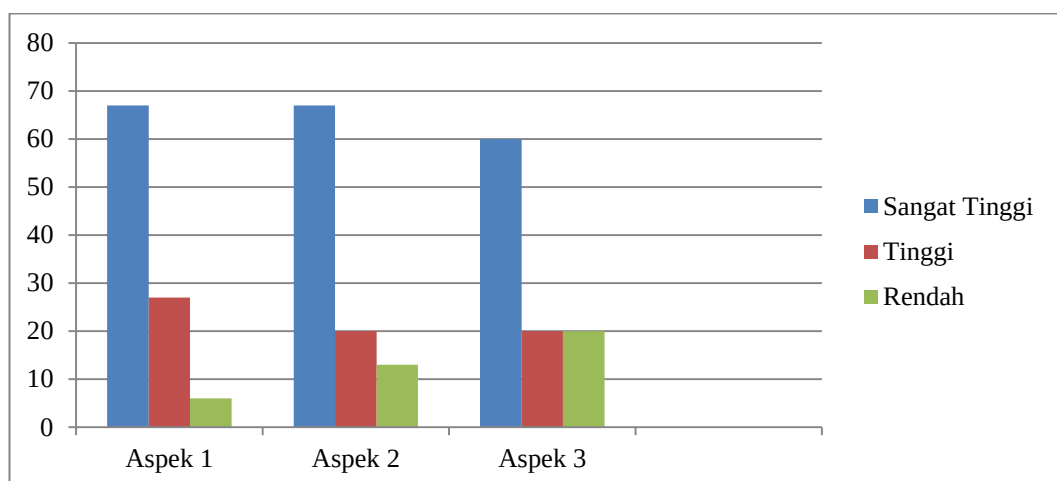
Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 10 orang sama dengan 67% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan

dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 1 orang sama dengan 6% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan stick angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 10 orang sama dengan 67% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan stick angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 9 orang sama dengan 60% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Berdasarkan uraian diatas pada pertemuan pertama siklus II kemampuan berhitung anak rendah. Untuk mengetahui lebih jelasnya hasil pengamatan diatas dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stik Angka di PAUD Melati Pampangan Padang Pada Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan grafik 5 dapat dilihat hasil observasi pada siklus II pertemuan pertama sudah ada peningkatan kemampuan berhitung anak, namun belum maksimal. Terlihat pada:

Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 10 orang sama dengan 67% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 1 orang sama dengan 6% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 10 orang sama dengan 67% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 9 orang sama dengan 60% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa siklus II pertemuan 1 sudah mengalami peningkatan, tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM), maka dilanjutkan pada siklus II pertemuan kedua dengan memakai *stick* angka dan gambar bunga mawar yang berwarna-warni

b. Siklus II Pertemuan 2, (Selasa, 23 November 2015)

Untuk mengetahui hasil dari siklus II pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Stik Angka di PAUD Melati Pampangan Padang Siklus II Pertemuan Kedua

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		F	%	f	%	f	%
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 melalui permainan <i>stick</i> angka	12	80	3	20	0	0
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung melalui permainan <i>stick</i> angka	11	73	4	27	0	0
3	Anak dapat mengurutkan angka melalui permainan <i>stick</i> angka	11	67	5	33	0	0
	Nilai rata-rata	11	73	4	21	0	0

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat dilihat hasil persentase kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan kedua.

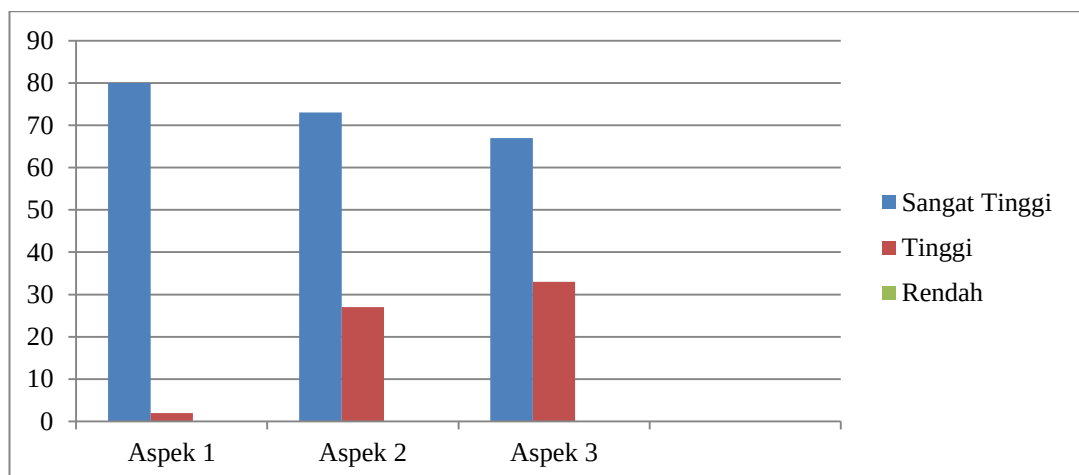
Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 12 orang sama dengan 80% , anak yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 20%, yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan stick angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 11 orang sama dengan 73% , yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27%, yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 10 orang sama dengan 67%, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33%, yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

Jadi nilai rata-rata dari semua aspek yang dikembangkan yaitu yang memperoleh nilai sangat tinggi 73%, rata-rata yang memperoleh tinggi 21%, sedangkan yang memperoleh nilai rendah 0%.

Berdasarkan uraian diatas pada pertemuan pertama siklus II kemampuan berhitung anak belum maksimal. Untuk mengetahui lebih jelasnya hasil pengamatan diatas dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Berhitung Anak Melalui Permainan *Stik* Angka di PAUD Melati Pampangan Padang Pada Siklus II Pertemuan kedua

Berdasarkan grafik 6 dapat dilihat hasil observasi pada siklus II pertemuan kedua sudah ada peningkatan kemampuan berhitung anak, namun belum maksimal. Terlihat pada:

Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 12 orang sama dengan 80% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 2% dilambangkan dengan grafik warna merah, anak yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 11 orang sama dengan 73% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 10 orang sama dengan 67% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Dari pertemuan siklus II pertemuan 2 hasilnya sudah meningkat dari pertemuan sebelumnya, tapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka dilanjutkan dengan siklus II pertemuan 3 dengan menggunakan *stick* angka dan kartu-kartu bergambar bunga mawar.

c. Siklus II Pertemuan 3, (Kamis, 3 Desember 2015)

Untuk mengetahui hasil pada siklus II pertemuan ketiga, dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Stik Angka di PAUD Melati Pampangan Padang Siklus II Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	F	%	f	%
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 melalui permainan <i>stick</i> angka	14	93	1	7	0	0
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yg dihitung melalui permainan <i>stick</i> angka	14	93	1	7	0	0
3	Anak mampu mengurutkan angka melalui permainan <i>stick</i> angka	13	87	2	13	0	0
	Nilai rata-rata	14	91	1	9	0	0

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat dilihat hasil persentase kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan ketiga

Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 14 orang sama dengan 93% , anak yang mendapat nilai tinggi 1 orang sama dengan 7%, yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

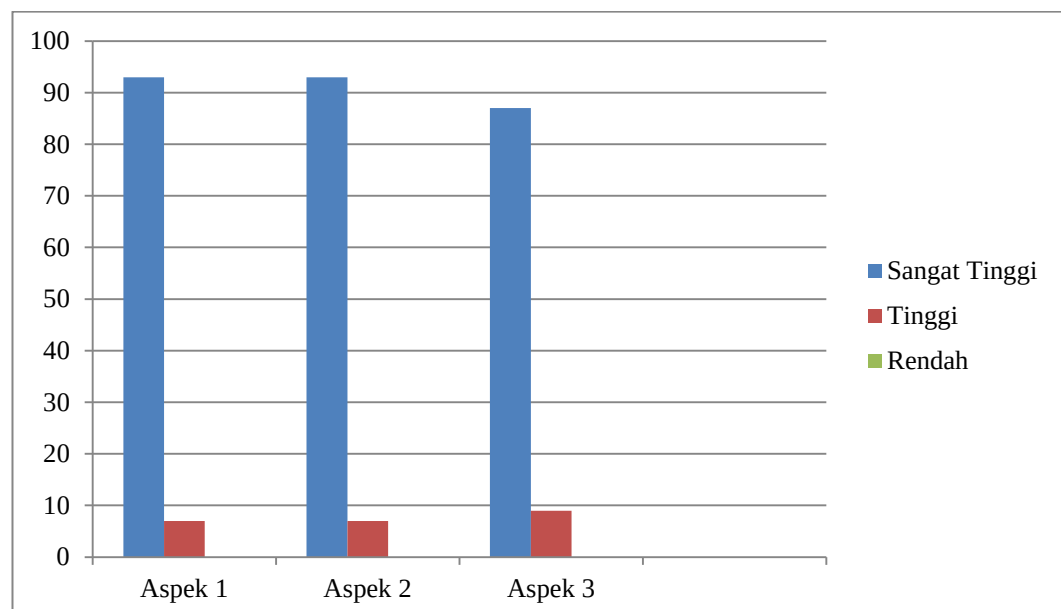
Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 14 orang

sama dengan 93% , yang mendapat nilai tinggi 1 orang sama dengan 7%, yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan stick angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 13 orang sama dengan 87%, yang mendapat nilai tinggi 2 orang sama dengan 13%, yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

Jadi nilai rata-rata dari semua aspek yang dikembangkan yaitu yang memperoleh nilai sangat tinggi 91%, rata-rata yang memperoleh tinggi 9%, sedangkan yang memperoleh nilai rendah 0%.

Berdasarkan uraian diatas pada pertemuan pertama siklus II kemampuan berhitung anak sudah meningkat dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) . Untuk mengetahui lebih jelasnya hasil pengamatan diatas dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka Melalui Permainan Stik Angka di PAUD Melati Pampangan Padang Pada Siklus II Pertemuan ketiga

Berdasarkan grafik 7 dapat dilihat hasil observasi pada siklus II pertemuan ketiga sudah ada peningkatan kemampuan berhitung anak dan sudah maksimal Terlihat pada:

Aspek 1. Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang dapat nilai sangat tinggi 14 orang sama dengan 93% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 1 orang sama dengan 7% dilambangkan dengan grafik warna merah, anak yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, sesuai dengan yang mereka hitung melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 14 orang sama dengan 93% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 14 orang sama dengan 93% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan *stick* angka, yang mendapat nilai sangat tinggi 13 orang sama dengan 87% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa siklus II pertemuan 3 sudah meningkat dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka penelitian dihentikan.

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stik Angka Pada Siklus II Pertemuan Ke 1,2 dan 3

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu berhitung dari 1-10 melalui permainan stik angka	10	67	4	27	1	6	12	80	3	20	0	0	14	93	1	7	0	0
2	Anak mampu menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung melalui permainan stik angka	10	67	3	20	2	13	11	73	4	27	0	0	14	93	1	7	0	0
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan stik angka	9	60	3	20	3	20	10	67	5	33	0	0	13	87	2	13	0	0

d. Refleksi Siklus II

Pelaksanaan kegiatan dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan lancar, terbukti dari pertemuan ke tiga nilai rata-rata persentase keberhasilan peningkatan kemampuan berhitung anak telah melebihi kriteria ketuntasan minimal yakni 91% maka dengan keberhasilan tersebut, penelitian dihentikan. Hal ini dapat terlihat berdasarkan hasil observasi pada kategori tinggi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Anak dapat berhitung dari 1-10, dari 67% menjadi 80% dan meningkat lagi menjadi 93%
- 2) Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung dari 67% menjadi 73% dan meningkat lagi menjadi 87%
- 3) Anak dapat mengurutkan angka dari 1-10 dari pertemuan pertama 60% menjadi 67% dan meningkat lagi menjadi 87%.
- 4). Pada siklus II pertemuan 3 persentase keberhasilan peningkatan kemampuan berhitung anak sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 91%

Berdasarkan penjelasan di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Nilai rata-rata yang diperoleh dari pencapaian keseluruhannya sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 91%. Dengan tercapainya nilai KKM ini, maka penelitian pun diakhiri.

B. Analisis Data

a). Analisis Data Siklus I dan II

1. Analisis Siklus I

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka, akan tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dikarenakan oleh beberapa hal diantaranya.

Aspek 1, anak dapat berhitung dari 1–10, tetapi belum semua anak mampu melakukannya.

Aspek 2, anak dapat menyebutkan angka 1–10 sesuai dengan yang dihitung melalui permainan *stick* angka, anak juga belum mampu melakukan semuanya

Aspek 3, anak dapat mengurutkan angka 1-10 juga masih banyak anak yang belum mampu melakukannya.

Walaupun tetap terjadi peningkatan pada siklus I ini, dari kondisi awal dimana untuk aspek 1, anak dapat berhitung 1-10 terjadi peningkatan sebesar 47% untuk aspek 2, anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung terjadi peningkatan sebesar 40%, dan untuk aspek 3, anak dapat mengurutkan angka 1-10 terjadi peningkatan sebesar 40%.

Berdasarkan gambaran persentase hasil kegiatan anak di atas, terlihatlah bahwa ternyata kegiatan pembelajaran untuk peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka pada siklus 1 ini masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk itu penelitian pada siklus II

2. Analisis Siklus II

Pada siklus II ini dilakukan penelitian lanjutan yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Anak cukup antusias mengikuti permainan *stick* angka karena peneliti memvariasikan media permainan *stick* angka dengan berbagai macam gambar yang menarik bagi anak sesuai tema.

Pada siklus II ini, anak dapat berhitung dari 1-10, anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung dan anak dapat mengurutkan angka 1-10 walaupun tidak semua anak dapat nilai tinggi, namun ini tidak seperti siklus I, walaupun demikian pada siklus II persentase keberhasilan anak cukup memuaskan dan sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75% yakni rata-rata persentasenya adalah 91%, hal ini dapat terlihat pada persentase untuk aspek 1, anak dapat berhitung dari 1-10 terjadi peningkatan sebesar 93% untuk aspek 2, anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung, terjadi peningkatan sebesar 93% untuk aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 terjadi peningkatan sebesar 87%.

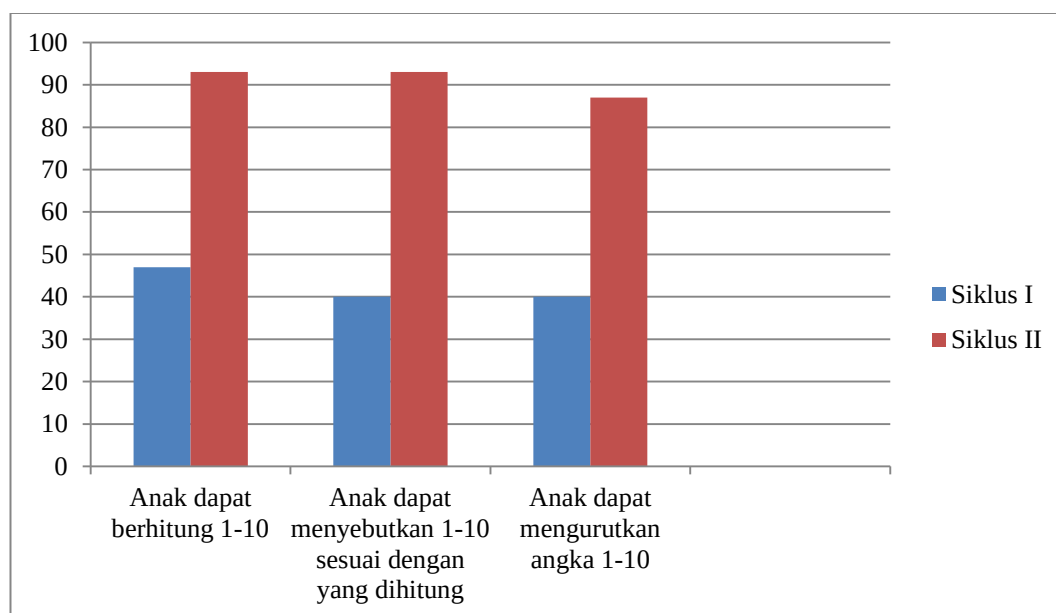
Berdasarkan analisis peneliti, dari hasil analisis data pada siklus I dan siklus II terjadi bahwa peningkatan yang cukup memuaskan, yakni pada siklus 1 hasil nilai rata-rata persentase keberhasilan peningkatan kemampuan berhitung anak secara keseluruhan meningkat yakni 43% dan meningkat pada siklus II menjadi 91%. Jadi terlihat selisih peningkatan sebesar 48% dan penelitian ini berhasil melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni sebesar 91% pada pertemuan 3 siklus II, maka dengan keberhasilan ini penelitianpun dihentikan.

b). Analisis Data Kategori Sangat Tinggi, Tinggi dan Rendah

Tabel 11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan stick angka (kategori sangat tinggi)

No	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 Melalui permainan stick angka	47	93	Naik
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung Melalui permainan stick angka	40	93	Naik
3	Anak dapat mengurutkan angka 1-10 melalui permainan stick angka	40	87	Naik
	Nilai rata-rata	42	91	Naik

Berdasarkan tabel diatas, aspek yang pertama pada siklus 1, 47% dan pada siklus II meningkat menjadi 93%, pada aspek yang kedua pada siklus I 40% dan pada siklus II meningkat menjadi 93%. Pada aspek yang ketiga pada siklus I 40% dan pada siklus II meningkat menjadi 87%



Grafik 8. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick angka (Kategori Sangat Tinggi)

Berdasarkan grafik diatas, aspek yang pertama pada siklus 1, 47% dan pada siklus II meningkat menjadi 93%, pada aspek yang kedua pada siklus I 40% dan pada siklus II meningkat menjadi 93%. Pada aspek yang ketiga pada siklus I 40% dan pada siklus II meningkat menjadi 87%.

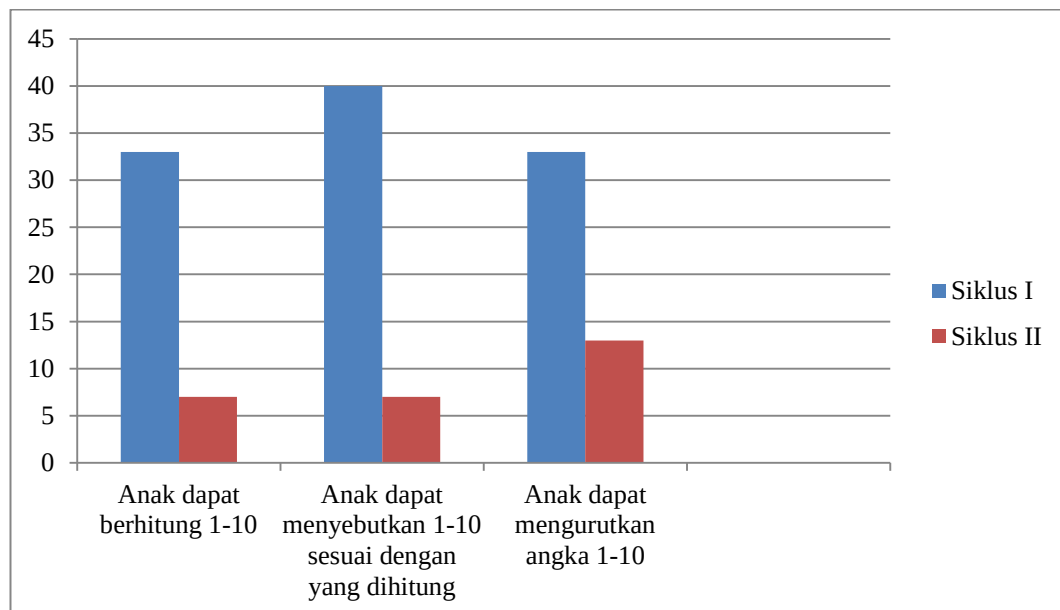
Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai pada semua aspek pada kategori sangat tinggi telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan nilai persentase rata-rata pada kategori yakni sebesar 91%.

b). Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan stick angka

Tabel 12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan stick angka (kategori tinggi)

No	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 Melalui permainan stick angka	33	7	
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung Melalui permainan stick angka	40	7	
3	Anak dapat mengurutkan angka 1-10 melalui permainan stick angka	33	13	

Berdasarkan tabel di atas, aspek yang pertama pada siklus I, 33% dan pada siklus II turun menjadi 7%, pada aspek yang kedua pada siklus I 40% dan pada siklus II turun menjadi 7%. Pada aspek yang ketiga pada siklus I, 33% dan pada siklus II turun menjadi 13 %



Grafik 9. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Stick* angka (Kategori Tinggi)

Berdasarkan grafik diatas, aspek yang pertama pada pada siklus I, 33% dan pada siklus II turun menjadi 7%, pada aspek yang kedua pada siklus I 40% dan pada siklus II turun menjadi 7%. Pada aspek yang ketiga pada siklus I, 33% dan pada siklus II turun menjadi 13 %

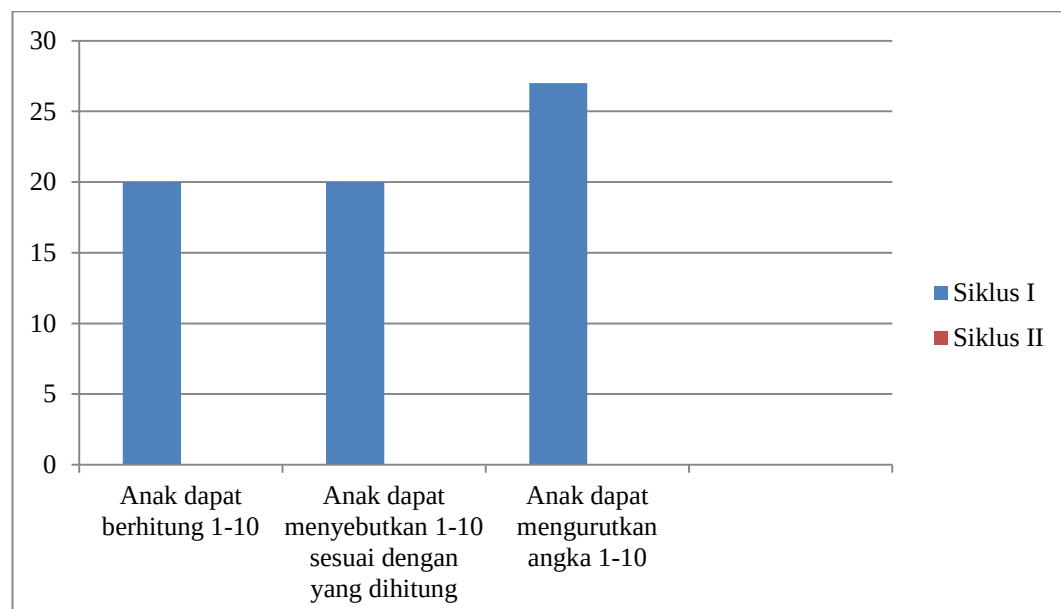
Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan stick angka pada kategori tinggi mengalami penurunan, karena telah banyak anak yang dari nilai tinggi meningkat menjadi sangat tinggi.

b). Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan stick angka

Tabel 13. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan stick angka (kategori Rendah)

No	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak dapat berhitung dari 1-10 Melalui permainan stick angka	20	0	
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung Melalui permainan stick angka	20	0	
3	Anak dapat mengurutkan angka 1-10 melalui permainan stick angka	27	0	

Berdasarkan tabel diatas, aspek yang pertama pada pada siklus I, 20% dan pada siklus II turun menjadi 0%, pada aspek yang kedua pada siklus I 20% dan pada siklus II turun menjadi 0%. Pada aspek yang ketiga pada siklus I, 27% dan pada siklus II turun menjadi 0 %.



Grafik 10. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick angka (Kategori Rendah)

Berdasarkan grafik diatas, aspek yang pertama pada pada siklus I, 20% dan pada siklus II turun menjadi 0%, pada aspek yang kedua pada siklus I 20% dan pada siklus II turun menjadi 0%. Pada aspek yang ketiga pada siklus I, 27% dan pada siklus II turun menjadi 0 %

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan stick angka yang terlihat pada kategori tinggi, setelah dilakukan pada siklus I dan siklus II. Demikian seterusnya terjadi penurunan persentase jumlah anak dengan kategori tinggi dan rendah dibandingkan dengan kondisi awal dan setelah tindakan pada siklus I dan siklus II

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka di PAUD Melati pampangan kecamatan Lubik Bagalung. Pada kondisi awal diperoleh kemampuan berhitung anak masih rendah, dimana sebagian anak mengalami kesulitan dalam berhitung 1-10, menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung dan mengurutkan angka 1-10. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya metode dan media yang digunakan oleh guru selama ini, serta dalam kegiatan pembelajaran berhitung belum maksimalnya usaha guru memvariasikan kegiatan yang dipilih.

Pengamatan pada kondisi awal terlihat bahwa kemampuan berhitung anak rendah, ini terlihat dari nilai rata-rata pada kategori tinggi 0%. Kemudian peneliti melakukan siklus I melalui permainan *stick* angka dan pemberian tugas berupa anak dapat menunjukkan angka 1-10, sedangkan media *stick* angka yang peneliti gunakan pada siklus I adalah media tanpa gambar.

Ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi permainan *stick* angka. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada siklus I telah dilakukan perbaikan pada siklus II agar pencapaian hasil yang diperoleh lebih baik.

Upaya perbaikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka di PAUD terlihat semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Hal ini terlihat dari meningkatnya angka pada tiap aspek yang diamati dalam pembelajaran berhitung dengan capaian baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak.

Peningkatan kemampuan anak dalam aspek berhitung 1-10 pada persentase kemampuan anak mengenal angka yang diajarkan melalui permainan *stick* angka dengan mengajak anak memilih *stick* angka yang telah berisi angka sebagai petunjuk untuk mengenal symbol-symbol angka, lalu menghitungnya 1-10, jika anak menyebutkan angka 7 maka anak diminta untuk mengambil *stick* angka yang ada angka 7 nya, dan anak yang mendapat giliran berhitung angka 9 diminta untuk mengambil *stick* yang ada angka 9 dan begitu seterusnya, anak saling bergantian mengambil *stick* angka yang ada di dalam keranjang, lalu sesuai dengan urutan angka tersebut mereka dimintak untuk mengurutkan angka-angka yang mereka ambil tadi sesuai dengan posisinya masing-masing. Permainan ini menyenangkan bagi anak karena anak bisa berhitung, mengenal angka dan dapat memberikan dampak besar bagi anak didalam melatih percaya dirinya.

Dengan permainan ini kemampuan berhitung anak 1-10 melalui pencocokan angka di *stick* yang didapat anak meningkat dari 0% yang memiliki

kemampuan tinggi pada kondisi awal meningkat menjadi 43% pada siklus I dan 91% pada siklus II yang memberi arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran yang baik. Ketertarikan anak dengan permainan *stick* angka adalah berhitung dan mencocokkan angka melalui menghitung satu-satu *stick* angka yang disediakan.

Menurut Departemen pendidikan Nasional (2007:10) kemampuan mengenal angka untuk anak usia 5 sampai 6 tahun yaitu anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda, menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

Menurut Freud dalam Sujiono (2008:28) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah 1). Memahami konsep makna berlawanan : kosong atau penuh, berat/ringan, 2). Menunjukkan pemahaman mengenai posisi : dimuka/dibelakang, diatas/dibawah, 3). Mampu memadankan bentuk misalnya lingkungan, segitiga dan persegi dengan objek nyata atau gambar, 4). Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, 5). Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, 6). Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, 7). Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya : “Apa pasangan cangkir”. 8). Mencocokkan segitiga, persegi panjang dan lain-lain.

Merujuk pada teori di atas jelas bahwa melalui permainan *stick* angka menggunakan media yang menarik penuh warna yang mampu meningkatkan

motivasi anak mengikuti pembelajaran sambil bermain dan menyenangkan. Melalui permainan *stick* angka anak diminta mengambil *stick* secara acak yang ada symbol angka, lalu anak dimintak untuk menghitung dan menyebutkan sesuai dengan yang dihitung lalu mengurutkan sesuai dengan urutannya.. Dengan cara ini guru bisa mengenali kemampuanberhitung anak, kemampuan anak mengurutkan angka yang ada di *stick* angka, yang harus dilakukan dan berhitung anak 1-10, melalui permainan ini perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan terutama mengenal angka dan jumlah bilangannya.

Terjadinya peningkatan kognitif anak mengenal angka melalui permainan *stick* angka dapat dicapai karena, 1). Suasana belajar yang menyenangkan telah memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi. Stimulus yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga anak dengan cepat melaksanakan fungsinya dalam memproses informasi untuk meningkatkan kemampuan mereka menuangkan apa yang ada dalam pikiran mereka tentang konsep berhitung yang ingin mereka sampaikan kepada orang lain melalui menghitung satu-satu.

Dengan cara ini anak akan dapat mengucapkan kata-kata menghitung, tapi tidak akan selalu menempatkan kata-kata dengan urutan yang benar (*sequencing*). Anak-anak pra sekolah membutuhkan banyak pengalaman dengan manipulatif untuk mengembangkan keterampilan mengenal angka dan berhitung.

Keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kemampuan berhitung anak semakin terlatih maka hendaknya anak terus diajarkan tentang konsep angka dan berhitung 1-10 melalui

penggunaan berbagai alat permainan salah satunya seperti permainan *stik* angka untuk memahami bagaimana menunjukkan hanya satu objek ketika mereka menghitung dan berhenti menghitung ketika sudah sesuai dengan bilangan yang didapat.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak ditingkat taman kanak-kanak tentu dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif (matematika) anak, kemampuan motorik anak, terutama keterampilan berhitung saat bermain *stick* angka. Anak mengenal angka melatih syaraf kognitif mereka berhitung secara berurutan dengan membilang.

Secara keseluruhan hasil belajar dari kedua siklus ini sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu lebih dari separoh 91% kelompok A PAUD Melati Pampangan Padang.

Permainan *stick* angka merupakan salah satu cara dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan berhitung anak pada setiap aspek perkembangan anak.

1. Aspek anak dapat berhitung 1-10 pada siklus I dan siklus II peningkatannya dari 47% menjadi 93%, peningkatan sebanyak 46%. Menurut Wahyudi, dan kawan-kawan (2005:112) angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dua adalah dua dan seterusnya.
2. Aspek anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung siklus I dan II peningkatannya dari 40% menjadi 93%, peningkatan 53%.

Menurut Sujiono dalam Wijaya menjelaskan manfaat mengenal angka mengetahui berapa banyak termasuk menghitung merupakan cara belajar mengenai angka dan mengidentifikasi jumlah benda.

3. Aspek anak dapat mengurutkan angka 1-10, pada siklus I dan siklus II peningkatannya dari 40% menjadi 87%, peningkatan sebanyak 47%. Menurut Mutiah (2000:162) manfaat mengenal angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka sehingga jika anak-anak dipelajari sebagai bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain
4. Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas melalui permainan *stick* angka dapat memberikan sumbangsih positif terhadap peningkatan pembelajaran karena dikerjakan dengan cara yang mereka sukai yakni bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, seperti pada kemampuan anak mengenal angka.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat melalui permainan *stick* angka pada kelompok A di PAUD Melati Pampangan.
2. Melalui permainan *stick* angka, kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat berhitung dari 1-10, anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan yang dihitung dan anak dapat mengurutkan angka 1-10.
3. Melalui permainan *stick* angka anak dapat mengenal angka, dengan peningkatan pada setiap siklus. Ini terlihat dari hasil dari siklus I, anak sudah mampu, berhitung dari 1-10, anak sudah bisa mencocokkan dan mengurutkan angka 1-10, tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), setelah di lanjutkan dengan Siklus II anak sudah bisa dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

B. Implikasi

Dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui permainan *stick* angka. Permainan *stick* angka sangat cocok diberikan kepada anak usia dini. Implikasi permainan *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal angka karena dilakukan dengan cara menyenangkan

dengan proses pembelajaran yang baik dan lancar sehingga jika diterapkan disekolah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cepat.

C. Saran

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

1. Bagi guru dapat menerapkan permainan *stick* angka karena dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
2. Bagi guru menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang media yang akan disajikan kepada anak sehingga anak menjadi bersemangat dan tertarik dalam mengikuti pelajaran
3. Bagi guru seharusnya guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif selama proses pembelajaran agar dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak salah satunya yaitu melalui permainan *stick* angka.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan *stick* angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eliyawati, Cucu, 2005 *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Hilebrand, 1995 *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Alfabeta
- Hurlock, B. Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak* (Jilid I Edisi ke 6) Jakarta: Erlangga
- Kurikulum 2004. *Standar Kompetensi TK/RA*. Jakarta : Depdiknas
- . 2010. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Kustanti, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moeslichatoen, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Mudjito, Utju Sumarna. 2010. *Bernain Bilangan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dasar Dan Menengah, Direktorat pembinaan TK dan SD.
- Mulyadi, 2004. *Bermain Kreatifitas*. Jakarta: Papar Sinapa Sinanti
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD Dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta
- Musfiroh, 2005. *Cerdas Bermain Cara Mengasah Multiple Intelegence pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Mutiah, Diana. 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* jakarta: Kencana
- Ramli, 2005 *Pendampingan perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

- Sudono, Anggraini 200. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Anak Usia*
- Siswanto, Iqra 2005, *50 Permainan Asyik*. Yogyakarta: Andi
- Sujiono, Yuliani Nuraini 2012 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Suryana, Dadan.2013.*Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: Universitas Negeri Padang Press
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional
- Wahyudi, dkk. 2005. *Program Pendidikan Anak Usia Dini di prasekola Islam* Jakarta: PT. Gramedia

RENCANA KEGIATAN HARIAN KONDISI AWAL

Kelompok : A
 Semester : I
 Tema/Subtema : Binatang/ Binatang peliharaan
 Hari/Tanggal : Senin/ 26 Oktober 2015
 Waktu : 08.00 – 11.00

INDIKATOR	KEGIATAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinan (NAM.2.1.1) -Mengulang kalimat yang telah di dengar (MB.2.1.2)	I.Kegiatan Awal + 30 menit - Salam, ikrar, doa, percakapan pagi - Mengulang kembali nama-nama binatang peliharaan	Guru, anak	Observasi	
		Guru, anak	Observasi	
-Membilang/menyebut Urutan dari 1-10 -Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (KBLBH.1.1.4)	II.Kegiatan Inti + 60 menit - Area Matematika Menyebutkan kembali angka-angka yang ada dipapan tulis. Dan berhitung dengan kartu angka - Mengurutkan angka yang ada di kartu angka	Guru, anak kartu angka	Unjuk kerja	
		Guru, anak kartu angka,	Unjuk kerja	
-Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (MK.5.1.3)	III.Istirahat - Bermain - Makan	Peralatan makan		
-Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB.3.1.6)	IV.Kegiatan Penutup + 30 - Evaluasi kegiatan hari ini - Nyanyi dan do'a - Salam, pulang			

Padang, 26 Oktober 2015

Mengetahui
Pengelola PAUD Melati

Peneliti

Hj. Nurnalisma

Magdalia Elfa

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I PERTEMUAN 1

Kelompok : A
 Semester : I
 Tema/Subtema : Binatang/ Binatang peliharaan
 Hari/Tanggal : Kamis/ 29 Oktober 2015
 Waktu : 08.00 – 11.00

INDIKATOR	KEGIATAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinan (NAM.2.1.1) -Mengulang kalimat yang telah di dengar (MB.2.1.2)	I.Kegiatan Awal + 30 menit - Salam, ikrar, doa, percakapan pagi - Bercerita tentang pengalaman mengenai binatang peliharaan	Guru, anak	Observasi	
		Guru, anak	Observasi	
-Membilang/menyebut Urutan dari 1-10 -Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (KBLBH.1.1.4)	II.Kegiatan Inti + 60 menit - Area Matematika - Menyebutkan kembali angka-angka yang ada di stick angka - Menghitung stick yang di susun. - Mengurutkan angka yang ada di stick, sesuai dengan jumlah binatang yang ada pada gambar	Guru, anak Stick angka	Unjuk kerja	
		Guru, anak Stick angka, Gambar binatang	Unjuk kerja	
-Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (MK.5.1.3)	III.Istirahat - Bermain - Makan	Peralatan makan		
-Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB.3.1.6)	IV.Kegiatan Penutup + 30 - Evaluasi kegiatan hari ini - Nyanyi dan do'a - Salam, pulang			

Padang, 29 Oktober 2015

Mengetahui
Pengelola PAUD Melati

Hj. Nurnalisma

Peneliti

Magdalia Elfa

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I PERTEMUAN 2

Kelompok : A
 Semester : I
 Tema/Subtema : Binatang/ Binatang peliharaan
 Hari/Tanggal : Senin/ 2 November 2015
 Waktu : 08.00 – 11.00

INDIKATOR	KEGIATAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan kenyakinan (NAM.2.1.1) -Menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu(MKB.2.1.1)	I.Kegiatan Awal + 30 menit - Salam, ikrar, doa, percakapan pagi - Bercerita tentang ciri-ciri kucing dan bunyinya	Guru, anak	Observasi	
		Guru, anak	Observasi	
- -Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (KBLBH.1.1.4)	II.Kegiatan Inti + 60 menit - Area matematika - Mengurutkan angka yang ada di stick, sesuai dengan jumlah binatang yang ada pada gambar - Menghitung dan menyebutkan angka yang mereka susun	Guru, anak Stick angka, Gambar binatang	Unjuk kerja Unjuk kerja	
-Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (MK.5.1.3)	III.Istirahat - Bermain - Makan	Peralatan makan		
-Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB.3.1.6)	IV.Kegiatan Penutup + 30 - Evaluasi kegiatan hari ini - Nyanyi dan do'a - Salam, pulang			

Padang, 2 November 2015

Mengetahui
Pengelola PAUD Melati

Hj. Nurnalisma

Peneliti

Magdalia Elfa

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I PERTEMUAN 3

Kelompok : A
 Semester : I
 Tema/Subtema : Binatang/ Binatang air
 Hari/Tanggal : Senin/ 10 November 2015
 Waktu : 08.00 – 11.00

INDIKATOR	KEGIATAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan kenyakinan (NAM.2.1.1) -Mengekspresikan berbagai gerakan kepala,tangan,kaki sesuai dengan irama (MK.2.1.1)	I.Kegiatan Awal + 30 menit Salam, ikrar, doa, percakapan pagi	Guru, anak	Observasi	
	Meniru gerakan ikan berenang	Guru, anak	Observasi	
-Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (KBLBH.1.1.4)	II.Kegiatan Inti + 60 menit - Area matematika - Mengurutkan angka yang ada di stick, sesuai dengan jumlah binatang yang ada pada gambar ikan - Menyebutkan dan menghitung stick angka	Guru, anak Stick angka, Gambar binatang	Unjuk kerja Unjuk kerja	
-Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (MK.5.1.3)	III.Istirahat - Bermain - Makan	Peralatan makan		
-Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB.3.1.6)	IV.Kegiatan Penutup + 30 - Evaluasi kegiatan hari ini - Nyanyi dan do'a - Salam, pulang			

Mengetahui
 Pengelola PAUD Melati

Padang, 10 November 2015
 Peneliti

Hj. Nurnalisma

Magdalia Elfa

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II PERTEMUAN 1

Kelompok : A
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/ Tanaman Hias
 Hari/Tanggal : Kamis/ 19 November 2015
 Waktu : 08.00 – 11.00

INDIKATOR	KEGIATAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan kenyakinan (NAM.2.1.1) -Membuat sajak sederhana(MKB4.1.4)	I.Kegiatan Awal + 30 menit - Salam, ikrar, doa, percakapan pagi - Membaca puisi tentang bunga mawar	Guru, anak	Observasi	
		Guru, anak	Observasi	
- Menghububgkan/mem asangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20 (KBLBH.2.1.1)	II.Kegiatan Inti + 60 menit - Area Matematika Menghitung dan mengurutkan stick angka sebanyak bungan mawar. - Meyebutkan angka berapa yang ada pada stick angka	Guru, anak Gambar Stick angka	Unjuk kerja	
		Guru, anak,	Unjuk kerja	
-Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (MK.5.1.3)	III.Istirahat - Bermain - Makan	Peralatan makan		
-Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB.3.1.6)	IV.Kegiatan Penutup + 30 - Evaluasi kegiatan hari ini - Nyanyi dan do'a - Salam, pulang			

Padang, 19 November 2015

Mengetahui
 Pengelola PAUD Melati

peneliti

Hj. Nurnalisma

Magdalia Elfa

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II PERTEMUAN 2

Kelompok : A
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/ Tanaman Sayur
 Hari/Tanggal : Selasa/ 23 November 2015
 Waktu : 08.00 – 11.00

INDIKATOR	KEGIATAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinan (NAM.2.1.1) -Mengulang kalimat yang telah didengar(MB.2.1.2)	I.Kegiatan Awal + 30 menit - Salam, ikrar, doa, percakapan pagi - Permainan pesan berantai (kelinci makan wortel)	Guru, anak	Observasi	
		Guru, anak	Observasi	
- Menghububgkan/mem asangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20 (KBLBH.2.1.1)	II.Kegiatan Inti + 60 menit - Area Matematika Menghitung dan mengurutkan stick angka sebanyak jumlah wortel - Menyebutkan angka berapa yang mereka ambil	Guru, anak Gambar Stick angka	Unjuk kerja	
		Guru, anak	Unjuk kerja	
-Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (MK.5.1.3)	III.Istirahat - Bermain - Makan		Peralatan makan	
-Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB.3.1.6)	IV.Kegiatan Penutup + 30 - Evaluasi kegiatan hari ini - Nyanyi dan do'a - Salam, pulang			

Padang, 23 November 2015

Mengetahui
 Pengelola PAUD Melati

peneliti

Hj. Nurnalisma

Magdalia Elfa

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II PERTEMUAN 3

Kelompok : A
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/ Tanaman Buah
 Hari/Tanggal : Kamis/ 3 Desember 2015
 Waktu : 08.00 – 11.00

INDIKATOR	KEGIATAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinan (NAM.2.1.1) - Mengekspresikan diri dlm gerakan bervariasi dgn lentur dan lincah (MK.2.1.4)	I.Kegiatan Awal + 30 menit - Salam, ikrar, doa, percakapan pagi - Menyebutka rasa buah-buahan	Guru, anak	Observasi	
		Guru, anak	Observasi	
- Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20 (KBLBH.2.1.1)	II.Kegiatan Inti + 60 menit Area Matematika Menghitung dan mengurutkan stick angka sebanyak gambar (appel, pisang, jeruk) Menyebutkan angka berapa yang mereka pegang	Guru, anak Gambar Stick angka	Unjuk kerja	
			Unjuk kerja	
-Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (MK.5.1.3)	III.Istirahat - Bermain - Makan	Peralatan Makan		
-Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB.3.1.6)	IV.Kegiatan Penutup + 30 - Evaluasi kegiatan hari ini - Nyanyi dan do'a - Salam, pulang			

Mengetahui
 Pengelola PAUD Melati

Padang, 3 Desember 2015

peneliti

Hj. Nurnalisma

Magdalia Elfa

Hasil Pengamatan

LEMBAR PENGAMATAN
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
di PAUD Melati Pampangan Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat berhitung 1-10	Anak dapat menyebutkan 1-10 sesuai dengan yang dihitung	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Azza	R	R	R
2	Ajeng	R	R	R
3	Aini	R	R	R
4	Chika	R	R	R
5	Cia	R	R	R
6	Dilla	R	R	R
7	Diva	R	R	R
8	Farhan	R	R	T
9	Felly	R	R	R
10	Fariz	R	R	R
11	Ifnu	R	R	R
12	Keyla	R	R	R
13	Nayla	T	R	T
14	Qory	R	R	R
15	Yulevi	T	T	R

Kriteria Penilaian**1.Sangat Tinggi**

- Anak Mampu tanpa bantuan guru

2.Tinggi

- Anak Mampu sedikit bantuan guru

3.Rendah

- Anak tidak mampu walaupun sudah dibantu oleh guru

LEMBAR PENGAMATAN
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus I pertemuan 1

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat berhitung 1-10	Anak dapat menyebutkan 1-10 sesuai dengan yang dihitung	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Azza	R	R	R
2	Ajeng	R	R	R
3	Aini	R	R	R
4	Chika	R	R	R
5	Cia	T	T	T
6	Dilla	R	R	R
7	Diva	T	R	R
8	Farhan	T	T	T
9	Felly	T	R	R
10	Fariz	R	R	R
11	Ifnu	R	R	R
12	Keyla	R	R	R
13	Nayla	ST	T	T
14	Qory	R	R	R
15	Yulevi	ST	ST	T

Kriteria Penilaian

1.Sangat Tinggi

- Anak Mampu tanpa bantuan guru

2.Tinggi

- Anak Mampu sedikit bantuan guru

3.Rendah

- Anak tidak mampu walaupun sudah dibantu oleh guru

LEMBAR PENGAMATAN
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus I pertemuan 2

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat berhitung 1-10	Anak dapat menyebutkan 1-10 sesuai dengan yang dihitung	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Azza	T	R	R
2	Ajeng	R	R	R
3	Aini	T	R	R
4	Chika	T	T	R
5	Cia	ST	T	T
6	Dilla	R	R	R
7	Diva	T	T	R
8	Farhan	ST	ST	T
9	Felly	T	T	T
10	Fariz	R	R	R
11	Ifnu	R	R	T
12	Keyla	R	R	R
13	Nayla	ST	ST	ST
14	Qory	T	T	T
15	Yulevi	ST	ST	ST

Kriteria Penilaian

1.Sangat Tinggi

- Anak Mampu tanpa bantuan guru

2.Tinggi

- Anak Mampu sedikit bantuan guru

3.Rendah

- Anak tidak mampu walaupun sudah dibantu oleh guru

LEMBAR PENGAMATAN
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus I pertemuan 3

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat berhitung 1-10	Anak dapat menyebutkan 1-10 sesuai dengan yang dihitung	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Azza	T	T	T
2	Ajeng	R	R	R
3	Aini	T	T	R
4	Chika	ST	T	ST
5	Cia	ST	ST	ST
6	Dilla	R	R	R
7	Diva	T	T	T
8	Farhan	ST	ST	ST
9	Felly	ST	ST	ST
10	Fariz	T	T	T
11	Ifnu	T	T	T
12	Keyla	R	R	R
13	Nayla	ST	ST	ST
14	Qory	ST	ST	ST
15	Yulevi	ST	ST	ST

Kriteria Penilaian

1.Sangat Tinggi

- Anak Mampu tanpa bantuan guru

2.Tinggi

- Anak Mampu sedikit bantuan guru

3.Rendah

- Anak tidak mampu walaupun sudah dibantu oleh guru

LEMBAR PENGAMATAN
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus II pertemuan 1

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat berhitung 1-10	Anak dapat menyebutkan 1-10 sesuai dengan yang dihitung	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Azza	T	T	T
2	Ajeng	R	R	R
3	Aini	ST	ST	T
4	Chika	ST	ST	ST
5	Cia	ST	ST	ST
6	Dilla	T	T	T
7	Diva	ST	ST	ST
8	Farhan	ST	ST	ST
9	Felly	ST	ST	ST
10	Fariz	T	T	R
11	Ifnu	ST	ST	ST
12	Keyla	T	R	R
13	Nayla	ST	ST	ST
14	Qory	ST	ST	ST
15	Yulevi	ST	ST	ST

Kriteria Penilaian

1.Sangat Tinggi

- Anak Mampu tanpa bantuan guru

2.Tinggi

- Anak Mampu sedikit bantuan guru

3.Rendah

- Anak tidak mampu walaupun sudah dibantu oleh guru

LEMBAR PENGAMATAN
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus II pertemuan 2

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat berhitung 1-10	Anak dapat menyebutkan 1-10 sesuai dengan yang dihitung	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Azza	T	T	T
2	Ajeng	R	R	R
3	Aini	ST	ST	T
4	Chika	ST	ST	ST
5	Cia	ST	ST	ST
6	Dilla	T	T	T
7	Diva	ST	ST	ST
8	Farhan	ST	ST	ST
9	Felly	ST	ST	ST
10	Fariz	T	T	R
11	Ifnu	ST	ST	ST
12	Keyla	T	R	R
13	Nayla	ST	ST	ST
14	Qory	ST	ST	ST
15	Yulevi	ST	ST	ST

Kriteria Penilaian

1.Sangat Tinggi

- Anak Mampu tanpa bantuan guru

2.Tinggi

- Anak Mampu sedikit bantuan guru

3.Rendah

- Anak tidak mampu walaupun sudah dibantu oleh guru

LEMBAR PENGAMATAN
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus II pertemuan 3

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat berhitung 1-10	Anak dapat menyebutkan 1-10 sesuai dengan yang dihitung	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Azza	ST	ST	ST
2	Ajeng	T	T	T
3	Aini	ST	ST	ST
4	Chika	ST	ST	ST
5	Cia	ST	ST	ST
6	Dilla	ST	T	T
7	Diva	ST	ST	T
8	Farhan	ST	ST	ST
9	Felly	ST	ST	ST
10	Fariz	T	T	T
11	Ifnu	ST	ST	ST
12	Keyla	T	T	T
13	Nayla	ST	ST	ST
14	Qory	ST	ST	ST
15	Yulevi	ST	ST	ST

Kriteria Penilaian

1.Sangat Tinggi

- Anak Mampu tanpa bantuan guru

2.Tinggi

- Anak Mampu sedikit bantuan guru

3.Rendah

- Anak tidak mampu walaupun sudah dibantu oleh guru

LEMBAR PENGAMATAN
Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung Anak
di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus I
(pertemuan 1, 2, dan 3)

No	Nama	Aspek								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Azza	R	R	R	T	R	R	T	T	T
2	Ajeng	R	R	R	R	R	R	R	R	R
3	Aini	R	R	R	T	R	R	T	T	R
4	Chika	R	R	R	T	T	R	ST	T	ST
5	Cia	T	T	T	ST	T	T	ST	ST	ST
6	Dilla	R	R	R	R	R	R	R	R	R
7	Diva	T	R	R	T	T	R	T	T	T
8	Farhan	T	T	T	ST	ST	T	ST	ST	ST
9	Felly	T	R	R	T	T	T	ST	ST	ST
10	Fariz	R	R	R	R	R	R	T	T	T
11	Ifnu	R	R	R	R	R	T	T	T	T
12	Keyla	R	R	R	R	R	R	R	R	R
13	Nayla	ST	T	T	ST	ST	ST	ST	ST	ST
14	Qory	R	R	R	T	T	T	ST	ST	T
15	Yulevi	ST	ST	T	ST	ST	ST	ST	ST	ST

Aspek yang dapat diamati

1. Anak dapat berhitung dari 1-10
2. Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung
3. Anak dapat mengurutkan angka 1-10

Kriteria Penilaian

1. Sangat Tinggi
 - Anak mampu dengan sedikit bantuan guru
2. Tinggi
 - Anak mampu dengan sedikit bantuan guru
3. Rendah
 - Anak tidak mampu walaupun sudah dibantu oleh guru

LEMBAR PENGAMATAN
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
di PAUD Melati Pampangan Pada Siklus II
(Pertemuan 1, 2, dan 3)

No	Nama	Aspek								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Azza	T	T	T	T	T	T	ST	ST	ST
2	Ajeng	R	R	R	R	R	R	T	T	T
3	Aini	ST	ST	T	ST	ST	T	ST	ST	ST
4	Chika	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST
5	Cia	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST
6	Dilla	T	T	T	T	T	T	ST	T	T
7	Diva	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	T
8	Farhan	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST
9	Felly	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST
10	Fariz	T	T	R	T	T	R	T	T	T
11	Ifnu	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST
12	Keyla	T	R	R	T	R	R	T	T	T
13	Nayla	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST
14	Qory	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST
15	Yulevi	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST

Aspek yang dapat diamati

1. Anak dapat berhitung dari 1-10
2. Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung
3. Anak dapat mengurutkan angka 1-10

Kriteria Penilaian

1. Sangat Tinggi
 - Anak mampu dengan sedikit bantuan guru
2. Tinggi
 - Anak mampu sedikit bantuan guru
3. Rendah
 - Anak tidak mampu walaupun sudah dibantu oleh guru

DOKUMENTASI PENELITIAN

A. Kondisi Awal



Gambar 1. Anak dapat berhitung 1-10
(Foto teman sejawat, tanggal 26 Oktober 2015)



Gambar 2. Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung
(Foto teman sejawat, tanggal 26 Oktober 2015)

B. Siklus I pertemuan 1



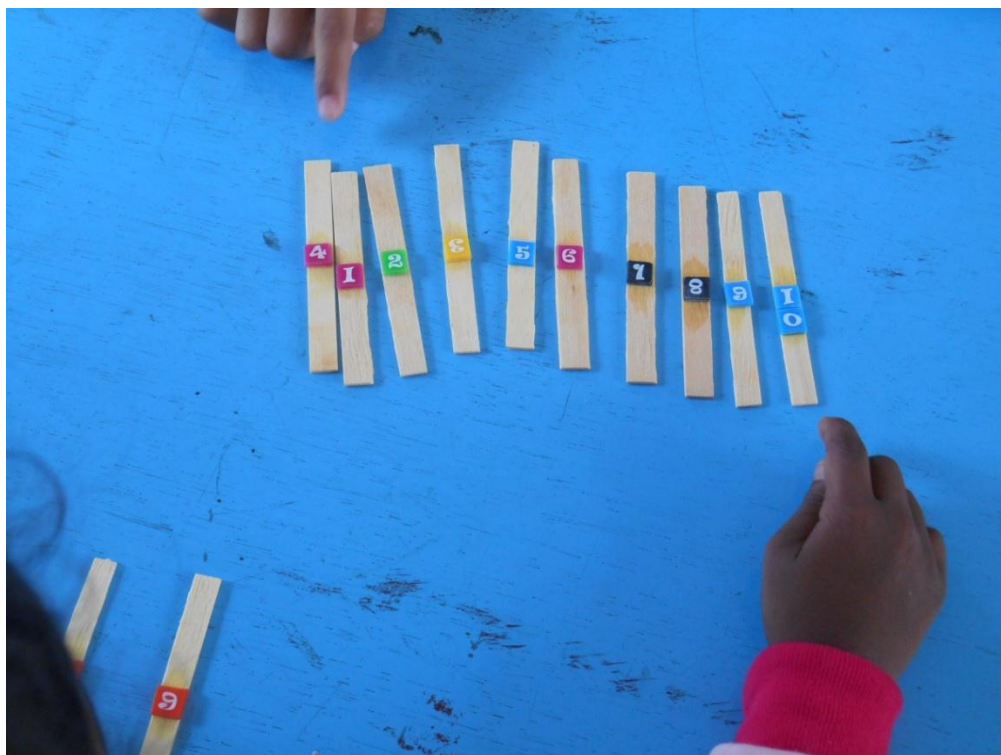
Gambar 3. Anak dapat mengurutkan angka 1-10
(Foto teman sejawat, 29 Oktober 2015)



Gambar 4. Anak dapat menghitung *stick* angka 1-10
(Foto teman sejawat, 29 Oktober 2015)



Gambar 5. Anak dapat mengurutkan *stick* angka 1-10
(Foto teman sejawat, 2 N0vember 2015)



Gambar 6. Anak dapat menghitung stickangka dari 1-10
(foto teman sejawat, 2 November 2015)



Gambar 7. Anak dapat berhitung dari 1-10
(Foto teman sejawat, 2 November 2015)



Gambar 8. Anak dapat mengurutkan angka yang ada pada stick angka

(foto teman sejawat, tanggal 2 November 2015)

C.Siklus I pertemuan 2



Gambar 9. Guru membimbing anak melakukan permainan stick angka
(Foto teman sejawat, 2 November 2015)



Gambar 10. Anak mengurutkan *stick* angka
(Foto teman sejawat , 2 November 2015)



Gambar 11. Anak dapat menyebutkan angka 1-10
(Foto teman sejawat, 2 November 2015)



Gambar 11 Anak dapat berhitung dari 1-10

(Foto teman sejawat, 2 November 2015)

D.Siklus 1 pertemuan 3



Gambar 12. Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung
(Foto teman sejawat, 10 November 2015)



Gambar 13 Anak dapat mengurutkan angka 1-10
(Foto teman sejawat, 10 November 2015)



PEMERINTAH KOTA PADANG
UPT DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN LUBUK BEGALUNG

Jl.Ujung Tanah No 5 Tlp. (0751) 72290

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 801/334/DP.Lubuk.Begalung/2015

Kepala Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang berdasarkan surat Universitas Negeri Padang Fakultas Ilmu Pendidikan Nomor :1375/UN 35.1.4.8/PP/2015, tanggal 19 Oktober 2015,Perihal Izin Penelitian, pada prinsipnya dapat memberikan Izin untuk melaksanakan penelitian tersebut kepada :

Nama : Magdalia Elfa
NIM/TM : 1209587 / 2012
Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
Judul : " Peningkatan Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang
Lokasi : PAUD Melati Pampangan Kec. Lubuk Begalung Padang
Jadwal : +2 Bulan

Guna untuk melengkapi persyaratan penyelesaian skripsi.

Dengan ketentuan :

1. Selama kegiatan berlangsung tidak mengganggu proses belajar mengajar
2. Setelah selesai melaksanakan pengumpulan data penelitian agar memberikan laporannya ke UPTD Pendidikan Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang
3. Kegiatan tersebut dilaksanakan diluar jam belajar siswa

Demikian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 22 Oktober 2015


Zaidi, SH, M.Si
NIP. 19641231 198602 1 042

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNP
2. Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP
3. PAUD Melati Pampangan Kec.Lubuk Begalung
4. Yang bersangkutan



**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
"MELATI TERINTEGRASI PAMPANGAN"**
Gg. Pandan RT 002 RW 006 Kelurahan Pampangan Nan XX
Kec.Lubuk Begalung Kota Padang
Hp.0813749000372

SURAT KETERANGAN

Nomor : 03 /CLB.PAUD.M-P/01/2016

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Hj Nurnalisma, BA**
Alamat : Komp. Permata Harbaindo Blok. A no.9 Kelurahan
Pampangan Kecamatan Lubuk Bagalung Padang.
Jabatan : Ketua Pengelola PAUD Melati Pampangan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **MAGDALIA ELFA**
NIM : 1209587
Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Yang bersangkutan diatas telah melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi

Judul Skripsi : **"Peningkatan Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan Stick
Angka di PAUD Melati Pampangan"**

Subjek Penelitian : Kelompok A2 PAUD Melati Pampangan

Lama Penelitian : $\pm$ 2 bulan

Demikianlah surat keterangan ini diberikan dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 9 Januari 2016.

Ketua Pengelola


Hj. Nurnalisma, BA

RIWAYAT HIDUP



Magdalia Elfa, lahir pada tanggal 21 Maret 1976 di Padang. Anak ke dua dari 6 (enam) bersaudara dari pasangan Sya'er dan Binar. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD N 02 Pampangan pada tahun 1989, lalu menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMP N 17 Padang pada tahun 1992 dan menyelesaikan Sekolah Menengah Ekonomi Atas di SMEA N 1 Padang pada tahun 1995. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 di Fakultas Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang pada tahun 2016.