

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN BOLA ANGKA DAN KOTAK ANGKA
DI TAMAN KANAK-KANAK AL-QUR'AN
AMAL SALEH PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**NORMA YUNITA
NIM: 2008/04348**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan
Bola Angka dan Kotak Angka di Taman Kanak-kanak Al-
Qur'an Amal Saleh Padang

Nama : Norma Yunita
NIM : 04348/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 19 Januari 2016

Pembimbing I



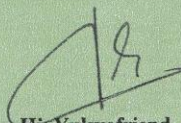
Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Pembimbing II



Serli Marlina, M.Pd
NIP. 19860416 200812 2004

Mengetahui
Ketua Jurusan



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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
BOLA ANGKA DAN KOTAK ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
AL-QUR'AN AMAL SALEH PADANG

Nama : Norma Yunita
NIM : 04348
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 19 Januari 2016

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd.	1.
2. Sekretaris : Serli Marlina, M.Pd.	2.
3. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd.	3.
4. Anggota : Nurhafizah, M.Pd.	4.
5. Anggota : Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd.	5.

HALAMAN PERSEMBAHAN



Allah akan meninggikan orang-orang beriman antara kamu dan orang-orang berilmu pengetahuan (Q.S Al-maidah)

Pelajarilah ilmu, sesungguhnya mempelajari ilmu adalah ibadah, menelaahnya adalah tasbih, menggalinya adalah jihad, mengajarkannya adalah pendekatan kepada Allah SWT.

Seiring berjalannya waktu, hari, bulan pun berlalu, musim bergulir, setiap langkah telah berayun, satu jalan telah terlampau, segala pujiNya Allah penuh rintangan dan pengorbanan telah ku capai sebagai cita-citaku.

Ya Allah... tiada kemudahan yang kuraih tanpa rahmatmu, tiada keberhasilan dan kesuksesan serta curahan kasih dan sayang yang ku dapat tanpa dukungan keluarga yang menyayangi ku dan memotifasi setiap langkah yang kujalani serta do'a ayah dan ibu yang kucintai.

Ya Allah.. kusadari apa yang aku perbuat hari ini belum mampu membayar tetesan keringat ibu dan ayah, ya Allah.. jadikanlah tetesan keringat ayah dan ibu sebagai mutiara yang berkilau, gantilah kelelahan dan kepayahan mereka dengan surga-mu, bahagiakanlah mereka ya Rabb.

Buat suamiku (Afrizal) yang selalu menemaniku dalam kesusahan, yang selalu ada disampingku sehingga aku bisa memperoleh gelar sarjana ini, dan buah hatiku (Agiel Putra Nurzal) yang selalu menjadi malaikat penolong bagi bunda, yang selalu hadir dan tersenyum disaat bunda lelah.

Kedua orang tuaku (Ayahanda Zulkarnaini dan ibundaku Ramani) yang selalu menjadi penyemangat dalam hidupku, hanya ini yang bisa ku persembahkan. Dan tentu saja buat mertuaku (Asril dan Alm Ernawati) serta kakandaku (Handi Zulkifli dan istrinya Lisa Febriana) dan tidak lupa pula adindaku (Afdhal Dinill Haq dan Deni Afriadi) dan semua keluarga besarku dan tidak bisa kusebutkan namanya satu persatu.

Angkatan PG-Paud 2011 terimakasih atas kebersamaannya selama ini canda tawa suka dan duka kita arungi bersama selama masa keperkuliahannya, semoga ini bisa menjadi pengalaman yang tidak terlupakan dalam hidup kita masing-masing.

Dan teman-teman angkatan 2011 yang belum sampai pada tahap ujian agar lebih semangat dalam melewati ini semua sehingga kita bisa bertemu pada saat bahagia nanti yaitu wisuda bersama.

Dan buat semuanya terimakasih atas dukungannya dan bantuannya selama ini, tiada kata yang bisa ku ucapkan selain ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya.

By: Norma Yunita

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Norma Yunita

Nim : 2008/04348

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa:

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri, adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaedah penelitian ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi baik pembuatan program maupun skripsi secara keseluruhan ternyata terbukti dibuat oleh orang lain maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan akademik berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Padang, Januari 2016

Yang menyatakan


METERAI
TEMPEL
6000
RUPIAH

Norma Yunita

ABSTRAK

Norma Yunita. 2015. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Dari pengamatan yang penulis lakukan pada pembelajaran kemampuan berhitung masalah yang ditemukan dilapangan adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka, rendahnya kemampuan anak membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20. Hasil ini disebabkan karena cara atau metode yang digunakan guru kurang tepat dan juga media yang digunakan oleh guru tidak menarik dan juga kurang bervariasi. Guru hanya menerangkan didepan kelas dengan bercakap-cakap dan tanya jawab dengan menggunakan media berupa papan tulis yang angkanya hanya dituliskan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dan kotak angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh dengan jumlah 17 orang murid diantaranya 9 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan bola angka dan kotak angka kemampuan berhitung anak meningkat di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang, kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan indikator yaitu anak mampu mengenal angka 1-10, anak mampu membilang angka 1-10, Anak mampu mengurutkan angka 1-10, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka meningkat dari siklus I ke siklus II.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Di Taman Kanak-kanak Al-Qur’an Amal Saleh Padang”**. Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata satu (S1) pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar 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 Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam skripsi ini.
4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PG-PAUD dan Tata Usaha yang telah memberi motivasi serta semangat pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala TK Al-Qur’an Amal Saleh Padang yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua, suami, anak dan seluruh keluarga serta sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do’a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

8. Teman-teman angkatan 2008 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani perkuliahan

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
3. Kognitif Anak Usia Dini	12
4. Berhitung.....	17
5. Konsep Bermain.....	21
6. Permainan Bola Angka	25
B. Penelitian Yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Hipotesis.....	29

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	31
C. Prosedur Penelitian.....	31
D. Definisi Operasional.....	43
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	46
H. Indikator Keberhasilan	41

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian.....	42
1. Deskripsi Kondisi Awal	42
2. Deskripsi Siklus I	46
3. Deskripsi Siklus II	62
B. Analisis Data	77
C. Pembahasan	80

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	83
B. Implikasi	83
C. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal	49
2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	53
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan Kedua	57
4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	61
5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka pada Siklus I	65
6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	69
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan Kedua	73
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan Ketiga	77
9. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka pada Siklus II	81
10. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik Sekali)	84
11. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik)	85
12. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Cukup)	86
13. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Kurang).....	87

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Kerangka Berfikir.....	29
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	33

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Kemampuan Berhitung Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	50
2. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama	55
3. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua	59
4. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	63
5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Siklus I.....	66
6. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama	71
7. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua	75
8. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	79
9. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Siklus II.....	82
10. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik Sekali)	85
11. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik)	86
12. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Cukup)	87
13. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Kurang).....	88

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rincian Data Peserta Didik TK Al-Qur'an Amal Saleh
2. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3. Dokumentasi
4. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Disamping itu, pada anak usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu 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.

Masa usia dini disebut masa emas (*golden age*) dalam hal ini anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan pengembangan. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Saat yang paling baik bagi seorang anak untuk memperoleh pendidikan adalah pada usia 4 - 6 Tahun, karena usia tersebut merupakan masa peka bagi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan

dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan anak, yaitu pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Kehidupan yang diperoleh anak dari lingkungan akan mempengaruhi kehidupan anak di masa akan datang. Oleh sebab itu dibutuhkan stimulasi dan memfasilitasi anak sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Peran orang tua sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak.

Kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan, kurikulum dilaksanakan dalam rangka membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai moral, agama, sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik, bahasa dan seni agar siap memasuki pendidikan dasar.

Salah satu bidang pengembangan yang harus ditingkatkan pada anak adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan logika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Menurut Sriningsih, (2008: 63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan

urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula dijelaskan bahwa 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.

Berhitung berkaitan dengan bilangan dalam pengalaman sehari-hari. Dapat dilihat anak yang cerdas secara sistematis sering tertarik dengan bilangan dan dapat berhitung dengan mudah dari usia yang sangat muda. Untuk mempermudah anak dalam belajar berhitung guru harus menciptakan kegiatan yang bervariasi dalam permainan, salah satunya melalui bermain. Strategi guru juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran berhitung. Guru harus tampil kreatif dalam menciptakan permainan sambil belajar untuk dapat meningkatkan kemampuan anak.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan pada pembelajaran kemampuan berhitung anak dikelompok B TK Al-Qur'an Amal Saleh masalah yang ditemukan dilapangan adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka, rendahnya kemampuan anak membilang konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20. Hasil ini disebabkan karena cara atau metode yang digunakan guru kurang tepat dan juga media yang digunakan oleh guru

tidak menarik dan juga kurang bervariasi. Guru hanya menerangkan di depan kelas dengan bercakap-cakap dan tanya jawab dengan menggunakan media berupa papan tulis yang angkanya hanya dituliskan. Kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media permainan ini juga menyebabkan cepat bosan, menyebabkan anak tidak tertarik dalam belajar berhitung. Anak lebih suka bercerita atau mencari aktifitas lain, tidak hanya itu kurangnya perhatian dari orang tua untuk peningkatan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti ingin merancang permainan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur’an Amal Saleh Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam menyebutkan konsep angka.
2. Rendahnya kemampuan anak membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20.
3. Metode yang digunakan guru kurang tepat.
4. Media yang digunakan oleh guru tidak menarik dan juga kurang bervariasi.
5. Kurangnya perhatian dari orang tua untuk peningkatan kemampuan berhitung anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian membatasi permasalahan pada rendahnya kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Bagaimanakah permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dan kotak angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Anak
 - a. Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
 - b. Dapat menumbuhkan semangat anak dalam belajar

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam menganalisa dan memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan yang tepat dan menarik.
- b. Dapat memberikan masukan dalam mengembangkan metode pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

3. Bagi Sekolah

Dapat menambah media pembelajaran dalam berhitung untuk persiapan memasuki pendidikan dasar sehingga meningkatkan mutu sekolah

4. Bagi Masyarakat

Agar masyarakat bahwa pentingnya belajar berhitung sejak usia dini karena merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dijadikan permainan yang mengasyikan jika mengenal secara baik.

5. Bagi Peneliti

Dapat dipergunakan untuk kajian yang relevan bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD)

Suyanto (2005: 6) hakekat anak usia dini adalah setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam, setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Menurut NAEYC (*National Association Education For Young Children*) dalam Hartati (2005 :10) menyatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut definisi ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah *unique* pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial- emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usi 0-8 tahun. Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat dan minat sendiri.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami sesuatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter ada orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang pernah dilihat dan di dengarnya serta seolah- olah tak pernah berhenti belajar.

Solehuddin dalam Masitoh, dkk (2006: 6.4) mengungkapkan karakteristik anak adalah “ Unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egisentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman”. Keunikan anak sebagaimana dikemukakan di atas memberikan implikasi bagi para guru untuk dapat memilih dan menggunakan strategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Sedangkan menurut Copple dalam Ramli (2005:68) adalah 1) Ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling berkaitan, 2) perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya, 3) perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak, 4) pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual, 5) perkembangan berlangsung berdasarkan arah

yang dapat diprediksi kearah kompleksitas organisasi, dan internalisasi yang semakin besar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa karakteristik anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani waktu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental, ia juga sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu. Dan juga perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Partini (2010: 1) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan masa emas (*golden age*) perkembangan pada masa itu terjadi lonjakan perkembangan luar biasa yang tidak terjadi pada masa-masa berikutnya. Masitoh (2006: 1) mengemukakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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 pendidikan lebih lanjut.”

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu program dimana suatu lembaga tersebut memberikan pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Depdiknas (2006: 6) tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yang utama adalah 1) menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar mampu menolong diri sendiri (*self help*), yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, 2) meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning to learn*).

Sedangkan tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Ramli (2005:3) yaitu 1) untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, 2) untuk membantu kesiapan anak dalam belajar di sekolah kelak

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan potensi anak sebagaimana anak tersebut dapat menumbuhkembangkan pengetahuan dan membentuk anak yang berkualitas.

c. **Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Dalam proses pembelajaran, orang tua dan pendidik juga mesti memperhatikan bagaimana cara anak belajar yang ternyata juga mengalami perkembangan dan perubahan seiring bertambahnya usia. Menurut Partini (2010: 11) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pertama, usia 0-1 tahun anak belajar menggunakan panca indera, kedua usia 2-3 tahun anak belajar dengan cara meniru objek-objek bergerak di sekitarnya, ketiga usia 4-6 tahun meski belum fasih, kemampuan bahasa anak sudah baik dan dapat digunakan.

Menurut Barnawi (2012: 89), yang menyatakan bahwa

“Pendidikan anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak belajar melalui bermain, 2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) anak belajar secara ilmiah, 4) anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.”

Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara ilmiah, anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik,

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah macam pendidikan dari sejak lahir sampai anak berusia 6 tahun dengan berbagai macam-macam perkembangan yang dialami anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Solehuddin (2005: 56) manfaat dari pendidikan usia dini pada prinsipnya ada lima fungsi yaitu 1) pengembangan potensi, 2) penanaman dasar-dasar aqidah dan keimanan, 3) pembentukan dan pembiasaan perilaku-perilaku yang diharapkan, 4) pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, 5) pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

“Program pendidikan anak usia dini memiliki beberapa manfaat. Menurut Depdiknas (2006: 7) manfaat pendidikan anak usia dini yaitu 1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak dan, 5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.”

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengajarkan anak sejak dini mengembangkan semua potensi anak dan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

3. Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktifitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar dan menggunakannya pada saat

dibutuhkan. Melalui kognitif seseorang dapat mengenal, memahami, mempunyai pengetahuan berkomunikasi dan menghasilkan suara.

Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Depdiknas (2010: 119) menyatakan pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu kemampuan berfikir yang dimiliki individu untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan serta informasi yang disediakan oleh indra dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

b. Manfaat Perkembangan Kognitif

Dengan pengetahuan perkembangan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi pada masing-masing anak. Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak.

Menurut Piaget dalam Kusrini (2011:11) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak yaitu 1) agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan. Sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, 2) anak mampu meraih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, 3) agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka mengembangkan suatu peristiwa lainnya, 4) agar anak memahami berbagai simbol yang tersebar didunia sekitar, 5) agar anak mampu melakukan penalaran, baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) maupun proses ilmiah (percobaan), 6) agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang di hadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Sujiono dkk (2005: 1.22) menyatakan bahwa manfaat pengembangan kognitif adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya,

agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pengembangan kognitif anak adalah menyiapkan anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak akan dapat mengembangkan, melatih daya ingatnya, memahami sesuatu, serta mampu memecahkan persoalan hidupnya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif anak tidaklah berkembang sendirinya, melainkan ada faktor tertentu yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya kemampuan kognitif seseorang.

Susanto (2011:59) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu faktor keturunan, manusia lahir sudah membawa potensi tertentu. Faktor lingkungan, pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya. Kematangan, yaitu mencapai kesanggupan. Pembentukan, segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Minat dan bakat, merupakan dorongan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud. Kebebasan, manusia dapat memilih metode tertentu.

Sujiono (2005: 1.18) Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu Faktor Hereditas/keturunan, manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu. Faktor Lingkungan,

perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Kematangan, jika mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Pembentukan, segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak mulai dari faktor lingkungan, keturunan, pembentukan minat dan bakat serta kebebasan sehingga perlu dilatih dan dikembangkan untuk membantu perkembangan, rasa ingin tahu anak serta mendapatkan tumbuh kembang yang baik.

4. Berhitung

a. Konsep Berhitung

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Pengertian kemampuan berhitung menurut Susanto (2011:98) adalah:

“Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian

mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. “

Minat anak terhadap konsep berhitung akan tumbuh sangat besar secara alamiah, apabila diperkenalkan secara konkrit dan memperjelas serta menyusun konsep-konsep angka dari fakta-fakta yang telah anak pahami secara rutinitas, karena angka merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak anak usia dini.

Sedangkan Sriningsih (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang serta anak dapat menghubungkan benda-benda yang konkret.

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.

Tujuan khusus (Depdiknas, 2007) antara lain: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kehidupan keseharian memerlukan keterampilan berhitung, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, 3) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, 4) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan

Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahap penguasaan (Depdiknas, 2007: 6) yaitu:

- 1) Penguasaan konsep, pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
- 2) Masa Transisi, Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak dimana benda kongkret itu masih ada dan mulai dikenalkan untuk lambangnya.
- 3) Lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep pada awalnya anak belajar bilangan maka ia berpikir secara logis dan matematis meskipun pada tingkatan sederhana dengan menggunakan dadu dapat membantu anak untuk mengenal angka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan dari berhitung adalah dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kehidupan keseharian memerlukan keterampilan berhitung, penguasaan konsep, masa transisi dan mengenal lambang.

c. Prinsip-prinsip Berhitung

Menurut Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu:

“Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.”

Lebih lanjut Susanto (2011:103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung.

Dari prinsip-prinsip berhitung diatas, dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik.

d. Manfaat Berhitung

Menurut Suyanto (2005:57) manfaat berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Selain itu menurut Siswanto (2008:44) manfaat berhitung bagi anak-anak yaitu dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat

beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung bagi anak yaitu anak dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya.

e. Indikator Kemampuan Berhitung Usia Taman Kanak-kanak

Menurut Susanto (2011: 105) kemampuan berhitung anak mengacu pada kurikulum standar TK yaitu membilang/menyebutkan urutan angka dari 1-20, membilang (mengenal) konsep angka dengan benda-benda sampai 10, membuat urutan angka 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, memperkirakan urutan berikutnya, meniru pola dengan menggunakan berbagai media.

5. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa bermain. Pada masa ini anak-anak dapat mengembangkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Menurut Kamtini (2005 : 47) menyatakan bahwa : bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan

informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Hartati (2005:94) bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

Dari pendapat diatas bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial. Fungsi bermain adalah untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan.

b. Tujuan Bermain

Hetherington dalam Moeslichatoen (2004:32). Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sesuai dengan pengertian bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK. Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002 : 56) dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya, melatih keterampilan anak supaya dapat mengembangkan keterampilan motorik halus. mengembangkan

jasmani, mengembangkan daya cipta, meningkatkan kepekaan emosi, mengembangkan kemampuan sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak, mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan baik dengan anak lain.

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 yaitu 1) motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak, 2) tingkah laku yang menyenangkan, 3) bersifat pura-pura, 4) bermain diutamakan dari pada tujuan, 5) bermain perilaku yang lentur.

Sujiono (2008: 146) mengemukakan karakteristik bermain sebagai berikut:

”1) bermain muncul dari dalam diri anak, 2) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, 3) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, 4) bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil, 5) bermain harus didominasi oleh pemain, 6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.”

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan kreatif sehingga anak

dalam bermain merasa senang dan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

d. Manfaat Bermain

Menurut Montolalu (2008: 1.18) ada beberapa manfaat bermain bagi anak yaitu: bermain memicu kreativitas, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik, bermain bermanfaat untuk melatih empati, bermain bermanfaat mengasah pancaindra, bermain sebagai media terapi (pengobatan), bermain itu melakukan penemuan.

Menurut Kamtini dalam Tedjasaputra (2001:55) menjelaskan beberapa manfaat bermain yaitu : a) manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik, b) manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial, c) manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, d) manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi, e) manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan, f) manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan, olahraga dan menari, g) manfaat bermain untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar maupun halus.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa manfaat bermain bisa memunculkan gagasan- gagasan untuk dapat melakukan tentang cara- cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan, olah raga dan menari.

6. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Gerlach, dkk dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang memnbuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Heinich, dkk (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Hamalik mengemukakan (1986) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat Bantu yang disebut media komunikasi. Gagne' dan Briggs (1975) secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan

untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), gambar grafik, televisi, dan computer.

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata lain *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan informasi atau ide, gagasan atau pendapat kepada penerima yang dituju.

7. Permainan Bola Angka

Bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, bermain sebagaimana dikemukakan (Musfiroh 2005:17) “dapat membantu anak meningkatkan kemampuan matematika atau berhitung anak”. alat permainan merupakan salah satu media dalam pembelajaran anak yang menunjang terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak.

Bola adalah bangun ruang yang dibatasi oleh bidang bola. Bidang bola adalah bidang lengkung yang terjadi jika sebuah setengah lingkaran diputar sekeliling garis tengahnya. Dani (2002:44) dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia menyatakan angka adalah tanda atau lambang bilangan sebagai pengganti bilangan nilai (kepandaian prestasi, dan sebagainya). Sedangkan bola-bola angka adalah

permainan yang dirancang oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Piaget dalam Suyanto S. (2005: 160) mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung sebelum anak mengenal konsep angka, anak harus di latih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut dengan abstraksi empiris.

Kegiatan bermain ini sesuai dengan prinsip perkembangan matematika anak yaitu interaksi dan eksplorasi. Disini guru memberi pengarahan kepada anak tentang penggunaan media bola-bola angka, dimana bola yang diletakkan dalam keranjang kemudian anak memilih bola sesuai dengan indicator yang akan dicapai dan menyusun bola-bola tersebut pada kertas tempat telur, sehingga anak dapat mengenal lambang bilangan yang ada pada bola ataupun mengurutkan lambang bilangan serta anak akan dapat menghubungkan lambang bilangan dengan bilangan

Permainan menggunakan media bola-bola angka merupakan kegiatan bermain dengan bola-bola yang diberi tempelan angka pada permukaan bola. Adams (2006; 92) menjelaskan “untuk menghindari kegagalan dalam belajar matematika, maka perlu dikenalkan lambang-lambang konkrit sudah harus tersedia untuk melengkapi symbol abstrak selama masih dibutuhkan anak, dan penggunaan ini dapat

dilakukan melalui bola-bola kecil yang diberi symbol angka, kartu angka atau kartu domino, balok angka dan yang lainnya”.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian Gusnando Erdawati (2011) dengan judul “Upaya meningkatkan berhitung anak dengan permainan kantong batang eskrim di TK Aisyiyah Silukang Kota Sawahlunto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan kantong batang eskrim dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Silukang Kota Sawahlunto.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Andari, A. (2008) di Taman Kanak-kanak Gelatik hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui pemanfaatan media balok cuisenaire. Respons anak terhadap materi pembelajaran logika-matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena dengan bermain balok anak tidak hanya melihat dan mendengarkan saja dalam memahami konsep berhitung tetapi anak juga menggunakan gerakan otot atau 50 aktivitas fisik (kinestetik) dengan cara anak menyentuh (taktil) dan melakukan dari apa yang dilihat dan didengarkan anak. Dengan begitu anak mampu dan mudah menguasai kemampuan berhitung.

Penelitian di atas dapat dijadikan pedoman oleh peneliti selanjutnya dengan judul peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang. Perbedaan dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian, subjek penelitian dan indikator

yang diteliti, sedangkan persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Berpikir

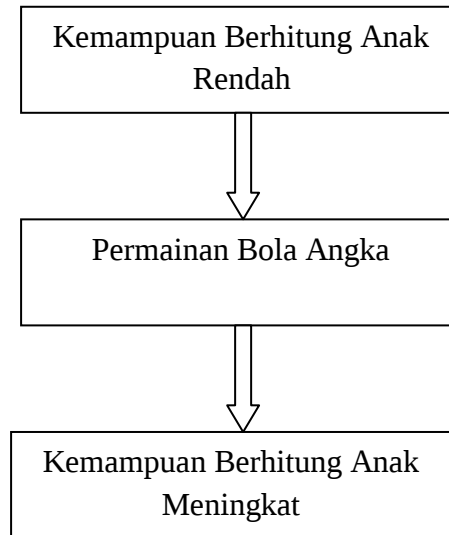
Permainan ini mengembangkan konsep diantaranya : konsep bilangan, konsep angka. Banyak hal yang dilakukan di TK untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya salah satunya dengan cara bermain. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan apa yang ada pada dirinya dan tanpa paksaan dari orang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

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

Kemampuan yang diharapkan 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 bola angka yang dilaksanakan di TK Al-Qur'an Amal Saleh.

Permainan meningkatkan pengenalan konsep berhitung anak melalui permainan bola angka. Melalui permainan bola angka ini penulis mengharapkan agar anak dapat memahami konsep berhitung karena sangat diperlukan untuk keperluan sehari-hari terutama konsep bilangan yang

merupakan dasar pengembang kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Bagan 1.
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas juga dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dan kotak angka, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran sesuai tujuan. Penelitian ini dapat di laksanakan pada waktu proses pembelajaran berlangsung di kelas sendiri dengan melibatkan anak didiknya melalui tindakan yang telah di rencanakan, dilaksanakan. Umpan balik sistim mengenai tindakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Arikunto (2010:3) menyatakan bahwa:

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang di lakukan oleh siswa.

Berdasarkan definisi tersebut penelitian ini adalah tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Untuk dapat melakukan penelitian tindakan guru hendaknya memahami permasalahan-permasalahan yang ada didalam kelas sehari-hari yang ditemui sewaktu melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru. PTK yang dilakukan guru merupakan suatu upaya perbaikan proses

belajar dan tersebut juga mengembangkan kemampuan profesionalisme secara sistematis.

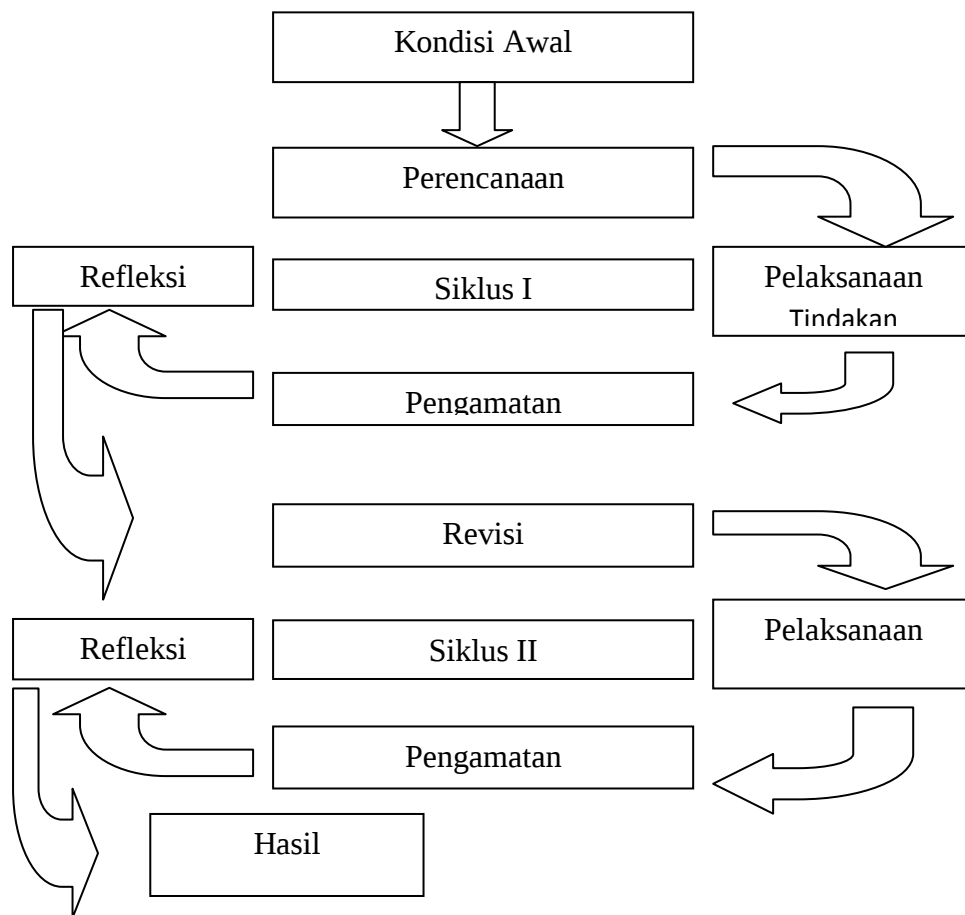
B. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh dengan jumlah 17 orang murid diantaranya 9 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang di lakukan ini terdiri dari beberapa siklus yang dimulai dari siklus pertama, apabila siklus pertama tidak berhasil maka dilanjutkan dengan siklus ke dua, dan siklus ini di tentukan oleh siklus pertama rancangan siklus pada penelitian ini memakai rancangan penelitian Arikunto (2010 : 16) komponennya adalah :

1. Perencanaan (*Planing*)
2. Pelaksanaan (*Actuating*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Perenungan (*Reflecting*)



Bagan 2.
Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2010: 16)

1. Kondisi Awal

Pada kondisi awal sebelum penelitian terlebih dahulu peneliti mengamati proses kegiatan berhitung anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh. Hasil observasi yang dilakukan terlihat bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, masih ada anak yang tidak mengenal lambang bilangan. Hasil temuan tersebut dijadikan pedoman dalam membuat perencanaan pada siklus pertama.

2. Siklus I

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama di Lakukan pada hari Senin 4 Mei 2015. Pertemuan kedua pada hari Rabu 6 Mei 2016, dan pertemuan ketiga hari Jumat 8 Mei 2016. Secara keseluruhan Tindakan siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana yaitu:

Pertemuan Pertama

1) Perencanaan Tindakan

Peneliti menentukan tingkat pencapaian perkembangan yaitu menyebutkan lambang bilangan dengan capaian perkembangan menyebutkan lambang bilangan dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan berhitung yaitu mengenal angka 1-10, membilang angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, menghubungkan angka dengan benda. Membuat persiapan mengajar seperti rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema dan sub tema yang sudah ditentukan, dengan komponennya adalah indikator, kegiatan, alat atau sumber belajar, serta penilaian berupa alat dan hasil.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

a) Kegiatan awal $\pm$ 30 menit

- (1) Salam,Ikrar
- (2) Berdo'a, membaca surat pendek
- (3) Bercerita tentang lingkungan rumah

b) Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit

- (1) Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan oleh anak
- (2) Guru memperlihatkan alat permainan dan memberitahu cara bermain
- (3) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan
- (4) Anak mempraktekan langsung permainan bola angka
- (5) Anak mengenal angka dengan permainan bola angka
- (6) Anak membilang angka 1-10 dengan permainan bola angka
- (7) Anak mengurutkan angka 1-10 dengan permainan bola angka
- (8) Anak menghubungkan angka yang ada pada bola angka
- (9) Guru memberikan pujian kepada anak

c) Kegiatan Penutup $\pm$ 30 menit

- (1) Menyimpulkan kegiatan
- (2) Iqra'
- (3) Nyanyi bersama
- (4) Berdo'a, salam, pulang.

3) Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung setiap aktifitas anak yang tertera pada format observasi dicatat oleh observer. Kegiatan observasi dilakukan setiap kali pertemuan.

Pertemuan Kedua

1) Perencanaan Tindakan

Peneliti menentukan tingkat pencapaian perkembangan yaitu menyebutkan lambang bilangan dengan capaian perkembangan menyebutkan lambang bilangan dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan berhitung yaitu mengenal angka 1-10, membilang angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, menghubungkan angka dengan benda. Membuat persiapan mengajar seperti rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema dan sub tema yang sudah ditentukan, dengan komponennya adalah indikator, kegiatan, alat atau sumber belajar, serta penilaian berupa alat dan hasil.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

a) Kegiatan awal $\pm$ 30 menit

- (1) Salam,Ikrar
- (2) Berdo'a, membaca surat pendek
- (3) Bercerita tentang alat permainan yang disukai anak

b) Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit

- (1) Guru memperlihatkan alat permainan dan memberitahu cara bermain
- (2) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan
- (3) Anak mempraktekan langsung permainan bola angka
- (4) Anak mengenal angka dengan permainan bola angka

- (5) Anak membilang angka 1-10 dengan permainan bola angka
- (6) Anak mengurutkan angka 1-10 dengan permainan bola angka
- (7) Anak menghubungkan angka yang ada pada bola angka
- (8) Guru memberikan pujian kepada anak

c) Kegiatan Penutup $\pm$ 30 menit

- (1) Menyimpulkan kegiatan
- (2) Iqra'
- (3) Nyanyi bersama
- (4) Berdo'a, salam, pulang.

3) Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung setiap aktifitas anak yang tertera pada format observasi dicatat oleh observer. Kegiatan observasi dilakukan setiap kali pertemuan.

Pertemuan Ketiga

1) Perencanaan Tindakan

Peneliti menentukan tingkat pencapaian perkembangan yaitu menyebutkan lambang bilangan dengan capaian perkembangan menyebutkan lambang bilangan dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan berhitung yaitu mengenal angka 1-10, membilang angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, menghubungkan angka dengan benda. Membuat persiapan mengajar seperti rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema dan sub tema yang sudah

ditentukan, dengan komponennya adalah indikator, kegiatan, alat atau sumber belajar, serta penilaian berupa alat dan hasil.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

a) Kegiatan awal $\pm$ 30 menit

- (1) Salam,Ikrar
- (2) Berdo'a, membaca surat pendek
- (3) Bercerita tentang keadaan sekolah

b) Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit

- (1) Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan oleh anak
- (2) Guru memperlihatkan alat permainan dan memberitahu cara bermain
- (3) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan
- (4) Anak mempraktekan langsung permainan bola angka
- (5) Anak mengenal angka dengan permainan bola angka
- (6) Anak membilang angka 1-10 dengan permainan bola angka
- (7) Anak mengurutkan angka 1-10 dengan permainan bola angka
- (8) Anak menghubungkan angka yang ada pada bola angka
- (9) Guru memberikan pujian kepada anak

c) Kegiatan Penutup $\pm$ 30 menit

- (1) Menyimpulkan kegiatan
- (2) Iqra'
- (3) Nyanyi bersama
- (4) Berdo'a, salam, pulang.

3) Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung setiap aktifitas anak yang tertera pada format observasi dicatat oleh observer. Kegiatan observasi dilakukan setiap kali pertemuan.

3. Siklus II

Dalam siklus II ini, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditemukan atau hal – hal yang belum tercapai pada siklus I. Maka peneliti melakukan penelitian pada siklus II yang dilakukan dengan 3 kali pertemuan. dengan jadwal penelitian Senin 18 Mei 2015, Kamis 21 Mei 2015, dan Jum'at 22 Mei 2015. sesuai dengan urutan siklus I yang mencakup perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Pertemuan Pertama

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan pada siklus II ini memperbaiki kegiatan yang ada pada siklus I. Penelitian melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat capaian perkembangan dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan berhitung. Membuat persiapan mengajar seperti rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema dan sub tema yang sudah ditentukan, dengan komponennya adalah indikator, kegiatan, alat atau sumber belajar, serta penilaian berupa alat dan hasil.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

a) Kegiatan awal $\pm$ 30 menit

- (1) Salam,Ikrar
- (2) Berdo'a, membaca surat pendek
- (3) Bercerita tentang anggota didalam rumah

b) Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit

- (1) Pada siklus II ini kegiatan anak dibuat menjadi lebih bervariasi yaitu dengan cara berkelompok
- (2) Anak mempraktekan langsung permainan bola angka dan kotak angka
- (3) Anak mengenal angka dengan permainan bola angka dan kotak angka
- (4) Anak membilang angka 1-10 dengan permainan bola angka dan kotak angka
- (5) Anak mengurutkan angka 1-10 dengan permainan bola angka dan kotak angka
- (6) Anak menghubungkan angka yang ada pada bola dan kotak angka
- (7) Guru memberikan pujian kepada anak

c) Kegiatan Penutup $\pm$ 30 menit

- (1) Menyimpulkan kegiatan
- (2) Iqra'
- (3) Nyanyi bersama
- (4) Berdo'a, salam, pulang.

3) Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung setiap aktifitas anak yang tertera pada format observasi dicatat oleh observer. Kegiatan observasi dilakukan setiap kali pertemuan.

Pertemuan Kedua

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan pada siklus II ini memperbaiki kegiatan yang ada pada siklus I. Penelitian melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat capaian perkembangan dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan berhitung. Membuat persiapan mengajar seperti rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema dan sub tema yang sudah ditentukan, dengan komponennya adalah indikator, kegiatan, alat atau sumber belajar, serta penilaian berupa alat dan hasil.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

a) Kegiatan awal $\pm$ 30 menit

(1) Salam, Ikrar

(2) Berdo'a, membaca surat pendek

(3) Bercerita tentang benda-benda yang disukai

b) Kegiatan Inti ± 60 menit

- (1) Pada siklus II ini kegiatan anak dibuat menjadi lebih bervariasi yaitu dengan cara berkelompok
- (2) Anak mempraktekan langsung permainan bola angka dan kotak angka
- (3) Anak mengenal angka dengan permainan bola angka dan kotak angka
- (4) Anak membilang angka 1-10 dengan permainan bola angka dan kotak angka
- (5) Anak mengurutkan angka 1-10 dengan permainan bola angka dan kotak angka
- (6) Anak menghubungkan angka yang ada pada bola dan kotak angka
- (7) Guru memberikan pujian kepada anak

c) Kegiatan Penutup ± 30 menit

- (1) Menyimpulkan kegiatan
- (2) Iqra'
- (3) Nyanyi bersama
- (4) Berdo'a, salam, pulang.

3) Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung setiap aktifitas anak yang tertera pada format observasi dicatat oleh observer. Kegiatan observasi dilakukan setiap kali pertemuan.

Pertemuan Ketiga

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan pada siklus II ini memperbaiki kegiatan yang ada pada siklus I. Penelitian melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat capaian perkembangan dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan berhitung. Membuat persiapan mengajar seperti rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema dan sub tema yang sudah ditentukan, dengan komponennya adalah indikator, kegiatan, alat atau sumber belajar, serta penilaian berupa alat dan hasil.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

a) Kegiatan awal $\pm$ 30 menit

- (1) Salam,Ikrar
- (2) Berdo'a, membaca surat pendek
- (3) Bercerita tentang tata tertib sekolah

b) Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit

- (1) Pada siklus II ini kegiatan anak dibuat menjadi lebih bervariasi yaitu dengan cara berkelompok
- (2) Anak mempraktekan langsung permainan bola angka dan kotak angka
- (3) Anak mengenal angka dengan permainan bola angka dan kotak angka

(4) Anak membilang angka 1-10 dengan permainan bola angka dan kotak angka

(5) Anak mengurutkan angka 1-10 dengan permainan bola angka dan kotak angka

(6) Anak menghubungkan angka yang ada pada bola dan kotak angka

(7) Guru memberikan pujian kepada anak

c) Kegiatan Penutup $\pm$ 30 menit

(1) Menyimpulkan kegiatan

(2) Iqra'

(3) Nyanyi bersama

(4) Berdo'a, salam, pulang.

3) Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung setiap aktifitas anak yang tertera pada format observasi dicatat oleh observer. Kegiatan observasi dilakukan setiap kali pertemuan.

D. Definisi Operasional

1. Kemampuan Berhitung

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang serta anak dapat menghubungkan benda-benda yang konkret.

2. Permainan Bola Angka dengan Kotak Angka

a. Bola Angka

Permainan menggunakan media bola-bola angka merupakan kegiatan bermain dengan bola-bola yang diberi tempelan angka pada permukaan bola. Adam (2006; 92) menjelaskan “untuk menghindari kegagalan dalam belajar matematika, maka perlu dikenalkan lambang-lambang konkrit sudah harus tersedia untuk melengkapi symbol abstrak selama masih dibutuhkan anak, dan penggunaan ini dapat dilakukan melalui bola-bola kecil yang diberi symbol angka, kartu angka atau kartu domino, balok angka dan yang lainnya”.

b. Kotak Angka

Suyanto (2005: 158) Kotak angka adalah sebuah benda yang berbentuk segi empat, sedangkan angka yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka. Angka 1 sampai 10 merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa angka tersebut merupakan simbol dari banyaknya benda.

E. Instrumen Penelitian

Instrumentasi dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Format obsevasi, pedoman observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang digunakan. Aspek yang diamati melalui pedoman ini dalam yang berkaitan dengan proses pembelajaran.
2. Format dokumentasi, untuk kegiatan yang dilakukan anak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan teknik teknik observasi, wawancara, dokumentasi, atas dasar konsep tersebut, maka teknik pengumpulan data diatas digunakan dalam penelitian ini.

1. Teknik Observasi

Observasi menurut Kunandar (2008:143) merupakan kegiatan (pengambilan data) untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Data yang dapat diambil melalui kegiatan yang sedang berlangsung selama proses belajar mengajar dengan cara mengamati setiap kegiatan yang telah dilakukan oleh anak.

Tabel 1.
Format Observasi

No	Indikator	Kriteria			
		BS	B	C	K
1	Anak mampu mengenal angka 1-10				
2	Anak mampu membilang angka 1-10				
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10				
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10				
	Total				
	Hasil rata – rata dalam %				

2. Teknik Dokumentasi

Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada disekolah maupun yang berada diluar sekolah, yang ada hubunganya dengan penelitian tersebut. Dokumentasi menurut Sugiyono (2011:240) yaitu pencari data

mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selama penelitian yang berlangsung dianalisis baik secara kuantitatif berupa angka-angka untuk memperoleh yang maksimal maupun kualitatif berupa kalimat-kalimat terhadap penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan. Data observasi yang ditemukan dalam penelitian akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus dan dikemukakan oleh Haryadi, (2009:24) sebagai berikut :

$$P = f / N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang diperlukan

F = Frekuensi kegiatan anak

N = Jumlah

Aktifitas anak dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya. Untuk menentukan aktifitas anak meningkat maka interpretasi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut (Wardhani, 2011: 1.18).

90% s/d 100% = Baik Sekali (BS)

80% s/d 89% = Baik (B)

70% s/d 79% = Cukup (C)

< 70% = Kurang (K)

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan menurut Bentri (2005:10). Keberhasilan kegiatan peningkatan kualitas kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak melalui permainan bola angka ditandai oleh beberapa hal, seperti:

- 1) 75% permainan bola angka dapat dipahami anak.
- 2) 75% kemampuan berhitung anak meningkat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian dilakukan di kelas B Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang yang jumlah muridnya 17 orang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas yang membantu dalam mengisi penilaian dan membuat dokumentasi. Pada kondisi awal anak di kelas B di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang terlihat kemampuan berhitung masih rendah. Hal ini, terbukti sebagian besar anak di kelas dalam mengenal angka 1-10, membilang angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menghubungkan angka dengan benda 1-10 dalam hal ini peneliti menggunakan bola angka dan kotak angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table 4.1.

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)

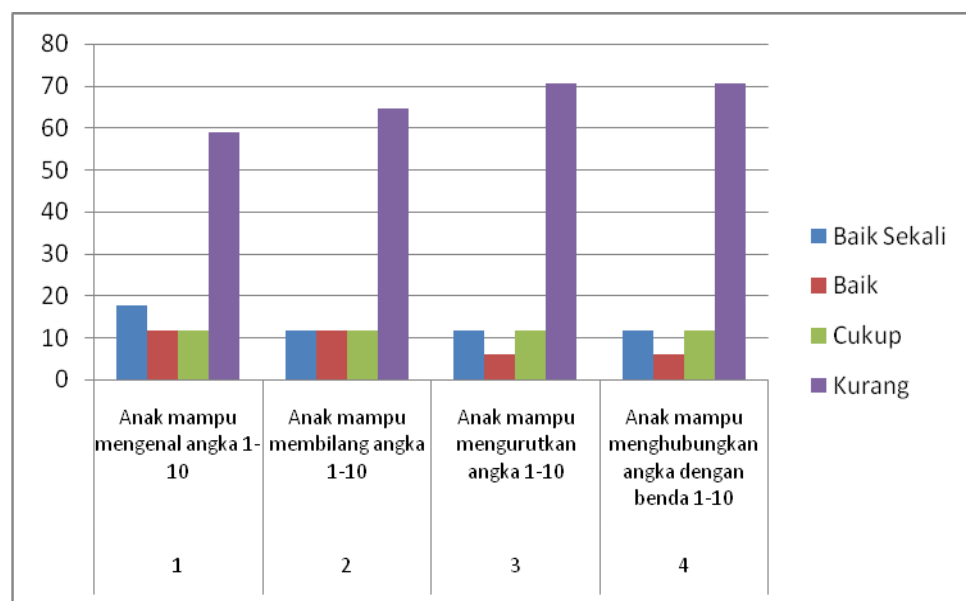
No	Aspek yang Dinilai	Kategori							
		Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu mengenal angka 1-10	3	17,6	2	11,8	2	11,8	10	58,8
2	Anak mampu membilang angka 1-10	2	11,8	2	11,8	2	11,8	11	64,7
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10	2	11,8	1	5,88	2	11,8	12	70,6
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10	2	11,8	1	5,88	2	11,8	12	70,6
	Rata-rata	13,2		8,82		11,8		66,2	

Hasil observasi kemampuan berhitung anak usia dini pada kondisi awal (sebelum tindakan), dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10, pada kategori baik sekali 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori baik 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 10 orang dengan persentase 58,8%.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10, pada kategori baik sekali 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori baik 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 11 orang dengan persentase 64,7%.
- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10, pada kategori baik sekali 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori baik 1 orang dengan persentase 5,8%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 12 orang dengan persentase 70,6%.

- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10, pada kategori baik sekali 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori baik 1 orang dengan persentase 5,8%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 12 orang dengan persentase 70,6%.

Hasil observasi berhitung anak Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang pada kondisi awal (sebelum tindakan) dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1. Kemampuan Berhitung Anak Pada kondisi awal (sebelum tindakan)

Berdasarkan grafik di atas, maka hasil observasi peningkatan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan) analisis datanya sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10, dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan

persentase 11,8% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 58,8% dilambangkan dengan warna ungu.

- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10, pada kategori baik sekali dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 64,7% dilambangkan dengan warna ungu.
- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10, pada kategori baik sekali dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 5,8% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 70,6% dilambangkan dengan warna ungu.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10, pada kategori baik sekali dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 5,8% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 70,6% dilambangkan dengan warna ungu.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pada kondisi awal (sebelum tindakan) kemampuan berhitung anak tidak berjalan dengan baik atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Dapat dilihat dari keempat aspek penilaian observasi, banyak anak yang tidak bisa melakukan kegiatan berhitung. Oleh sebab itu, peneliti melakukan suatu permainan yaitu permainan bola angka dengan kotak angka.

2. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin 10 Agustus 2015, pertemuan kedua dilakukan hari Kamis 13 Agustus 2015, pertemuan ketiga dilakukan hari Senin 18 Agustus 2015.

a. Siklus I Pertemuan Pertama

Berdasarkan kegiatan pembelajaran maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Anak merasa tertarik dan berminat untuk mengikuti permainan bola angka dan kotak angka
- 2) Berhitung anak meningkat dibandingkan dengan kondisi awal
- 3) Anak bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain bola angka dan kotak angka tersebut

Untuk lebih jelasnya mengenai adanya peningkatan pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Aspek yang Dinilai	Kategori							
		Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	4	23,5	3	17,6	3	17,6	7	41,2
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	3	17,6	3	17,6	3	17,6	8	47,1
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	3	17,6	2	11,8	2	11,8	10	58,8
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	3	17,6	2	11,8	2	11,8	10	58,8
	Rata-rata	19,1		14,7		14,7		51,5	

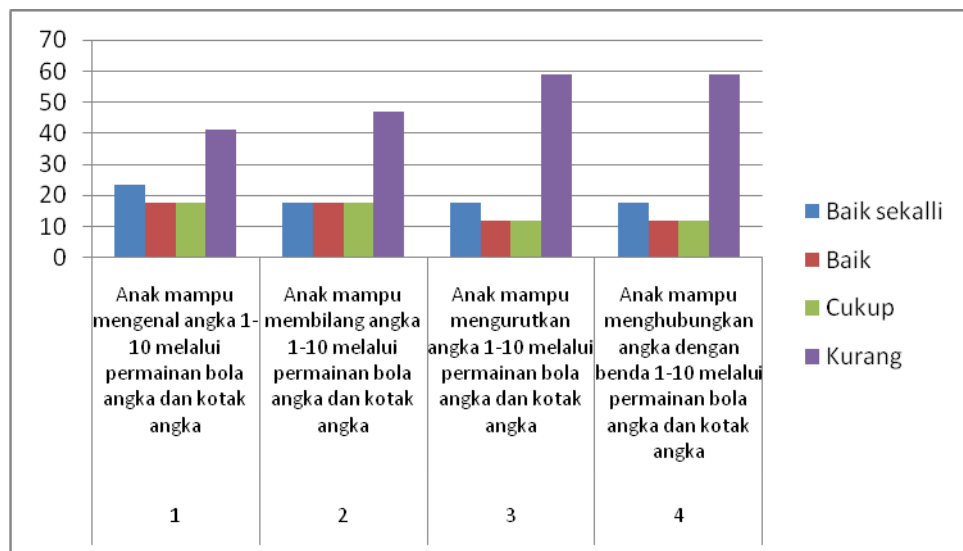
Hasil observasi kemampuan berhitung anak usia dini pada siklus I pertemuan pertama, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori baik 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 10 orang dengan persentase 58,8%.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 2 orang dengan

persentase 11,8%, kategori baik 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 11 orang dengan persentase 64,7%.

- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori baik 1 orang dengan persentase 5,8%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 12 orang dengan persentase 70,6%.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori baik 1 orang dengan persentase 5,8%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 12 orang dengan persentase 70,6%.

Hasil observasi berhitung anak Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang pada siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 2. **Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama**

Berdasarkan grafik di atas, maka hasil observasi peningkatan berhitung anak pada siklus I pertemuan pertama analisis datanya sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 41,2% dilambangkan dengan warna ungu.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup

dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 47,1% dilambangkan dengan warna ungu.

- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 58,8% dilambangkan dengan warna ungu.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 58,8% dilambangkan dengan warna ungu.

Tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak sudah mulai meningkat namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan penelitian ke pertemuan selanjutnya.

b. Siklus I Pertemuan Kedua

Berdasarkan kegiatan pembelajaran maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Anak merasa semakin tertarik dan berminat untuk mengikuti permainan bola angka dengan kotak angka
- 2) Kemampuan berhitung anak meningkat dibandingkan pertemuan pertama
- 3) Anak bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain bola angka dengan kotak angka tersebut

Untuk lebih jelasnya mengenai adanya peningkatan pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

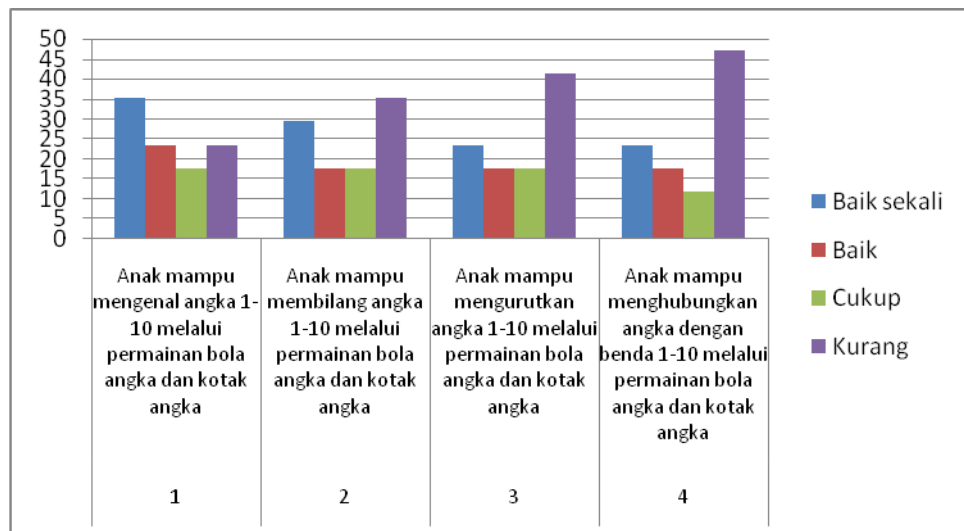
Tabel 4.3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan Kedua

No	Aspek yang Dinilai	Kategori							
		Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	6	35,3	4	23,5	3	17,6	4	23,5
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	5	29,4	3	17,6	3	17,6	6	35,3
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	4	23,5	3	17,6	3	17,6	7	41,2
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	4	23,5	3	17,6	2	11,8	8	47,1
	Rata-rata	27,9		19,1		16,2		36,8	

Hasil observasi kemampuan berhitung anak usia dini pada siklus I pertemuan kedua, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 6 orang dengan persentase 35,3%, kategori baik 23,5 orang dengan persentase 17,6%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 23,5%, kategori kurang 6 orang dengan persentase 35,3%.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 5 orang dengan persentase 29,4%, kategori baik 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori kurang 6 orang dengan persentase 35,3%.
- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori baik 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori kurang 7 orang dengan persentase 41,2%.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori baik 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 7 orang dengan persentase 47,1%.

Hasil observasi berhitung anak Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang pada siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 3. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua

Berdasarkan grafik di atas, maka hasil observasi peningkatan berhitung anak pada siklus I pertemuan kedua analisis datanya sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, dengan persentase 35,3% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna ungu.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 29,4% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan

persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 35,3% dilambangkan dengan warna ungu.

- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 41,2% dilambangkan dengan warna ungu.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 47,1% dilambangkan dengan warna ungu.

Tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak sudah meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya, tetapi masih belum mencapai kriteri ketuntasan minimal (KKM), untuk itu peneliti melanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

c. Siklus I pertemuan Ketiga

Berdasarkan kegiatan pembelajaran maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Anak merasa semakin tertarik dan berminat untuk mengikuti permainan bola angka dan kotak angka
- 2) Berhitung anak meningkat dibandingkan pertemuan kedua
- 3) Anak bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain bola angka dan kotak angka tersebut

Untuk lebih jelasnya mengenai adanya peningkatan pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini:

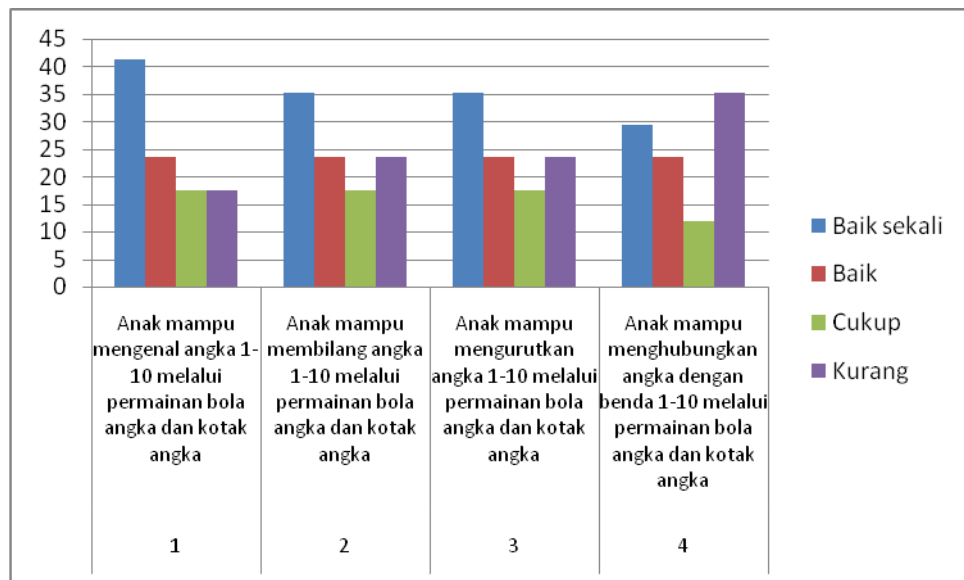
Tabel 4.4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang Dinilai	Kategori							
		Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	7	41,2	4	23,5	3	17,6	3	17,6
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	6	35,3	4	23,5	3	17,6	4	23,5
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	6	35,3	4	23,5	3	17,6	4	23,5
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	5	29,4	4	23,5	2	11,8	6	35,3
	Rata-rata	35,3		23,5		16,2		25	

Hasil observasi kemampuan berhitung anak usia dini pada siklus I pertemuan ketiga, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 7 orang dengan persentase 41,2%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori kurang 3 orang dengan persentase 17,6%.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 6 orang dengan persentase 35,3%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori kurang 4 orang dengan persentase 23,5%.
- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 6 orang dengan persentase 35,3%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori kurang 4 orang dengan persentase 23,5%.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 5 orang dengan persentase 29,4%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 6 orang dengan persentase 35,3%.

Hasil observasi berhitung anak Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang pada siklus I pertemuan ketiga dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga

Berdasarkan grafik di atas, maka hasil observasi peningkatan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga analisis datanya sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, dengan persentase 41,2% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna ungu.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 35,3% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna ungu.

- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 35,3% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna ungu.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 29,4% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 35,3% dilambangkan dengan warna ungu.

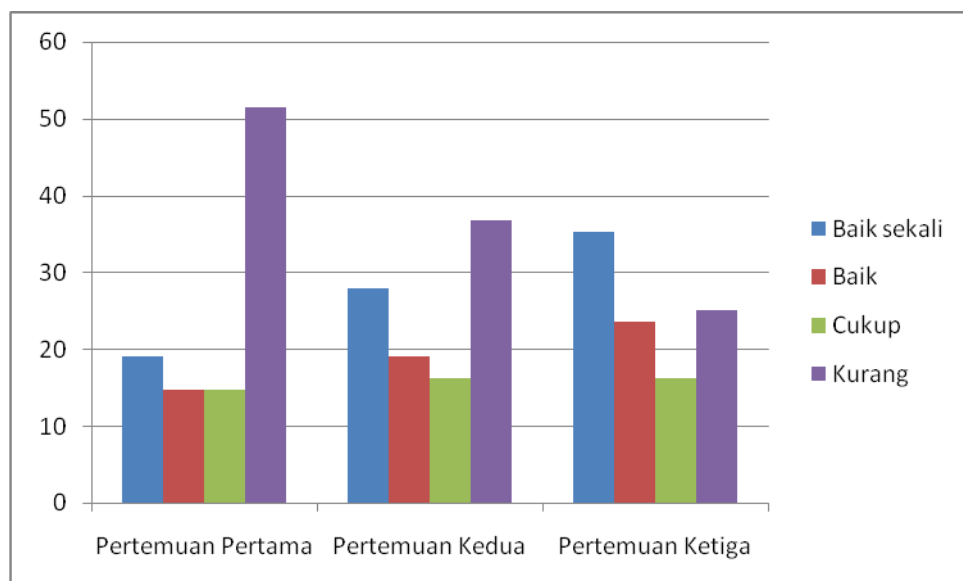
Tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak semakin meningkat, tetapi masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan. Untuk itu peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

Untuk melihat peningkatan berhitung anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka pada Siklus I (Pertemuan I, II, III)

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan Pertama								Pertemuan Kedua								Pertemuan Ketiga							
		BS		B		C		K		BS		B		C		K		BS		B		C		K	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	4	23,5	3	17,6	3	17,6	7	41,2	6	35,3	4	23,5	3	17,6	4	23,5	7	41,2	4	23,5	3	17,6	3	17,6
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	3	17,6	3	17,6	3	17,6	8	47,1	5	29,4	3	17,6	3	17,6	6	35,3	6	35,3	4	23,5	3	17,6	4	23,5
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	3	17,6	2	11,8	2	11,8	10	58,8	4	23,5	3	17,6	3	17,6	7	41,2	6	35,3	4	23,5	3	17,6	4	23,5
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	3	17,6	2	11,8	2	11,8	10	58,8	4	23,5	3	17,6	2	11,8	8	47,1	5	29,4	4	23,5	2	11,8	6	35,3
	Nilai Rata-rata	19,1		14,7		14,7		51,5		27,9		19,1		16,2		36,8		35,3		23,5		16,2		25	

Berdasarkan tabel 4.5 di atas disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama nilai rata-rata anak yang kategori baik sekali (19,1%), kategori baik (14,7%), kategori cukup (14,7%), kategori kurang (51,5%). Pertemuan kedua nilai rata-rata anak yang kategori baik sekali (27,9%), kategori baik (19,1%), kategori cukup (16,2%), kategori kurang (36,8%). Pada pertemuan ketiga nilai rata-rata anak kategori baik sekali (35,3%), kategori baik (23,5%), kategori cukup (16,2%), kategori kurang (25%). Hal tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 4.5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Siklus I

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa kemampuan anak meningkat setiap pertemuannya. Pertemuan pertama kategori baik sekali 19,1%, baik 14,7%, cukup 14,7%, kurang 51,5%. Pertemuan kedua kategori baik sekali 27,9%, baik 19,1%, cukup 16,2%, kurang 36,8%. Pada

pertemuan ketiga kategori baik sekali 35,3%, baik 23,5%, cukup 16,2%, kurang 25%.

d. Refleksi Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan rencana. Berdasarkan hasil pengamatan dampak pembelajaran sudah cukup berhasil ini terlihat dari:

a) Peningkatan kemampuan anak dalam meningkatkan berhitung anak meningkat tapi hasilnya pengamatan belum maksimal sesuai pengamatan sebagai berikut:

- 1) Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dari 17,6% menjadi 41,2% termasuk kategori kurang.
- 2) Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dari 11,8% menjadi 35,3% termasuk kategori kurang.
- 3) Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dari 11,8% menjadi 35,3% termasuk kategori kurang
- 4) Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dari 11,8% menjadi 29,4% termasuk kategori kurang.

Ditinjau dari hasil tindakan pertemuan 1 sampai 3 hasil anak yang baik sudah meningkat tetapi masih ada anak yang kurang mampu dalam melakukan permainan, untuk itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Upaya mengatasi kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah media yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti permainan.
- 2) Strategi pembelajaran yang digunakan lebih menarik lagi pada siklus II

3. Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I ternyata belum mencapai kriteria ketuntasan, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus kedua yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis 20 Agustus 2015, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin 24 Agustus 2015, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 26 Agustus 2015.

a. Siklus II Pertemuan Pertama

Berdasarkan kegiatan pembelajaran maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Anak merasa lebih tertarik dan berminat untuk mengikuti permainan bola angka dan kotak angka
- 2) Berhitung anak semakin meningkat pada pertemuan I siklus II
- 3) Anak bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain bola angka dan kotak angka tersebut

Untuk lebih jelasnya mengenai adanya peningkatan pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4.6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dengan Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan Pertama

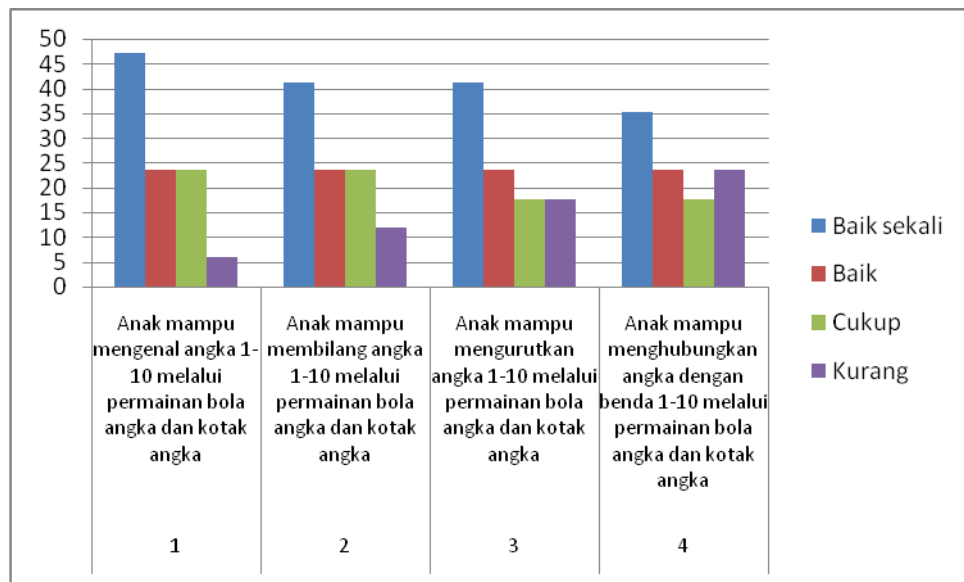
No	Aspek yang Dinilai	Kategori							
		Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	8	47,1	4	23,5	4	23,5	1	5,88
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	7	41,2	4	23,5	4	23,5	2	11,8
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	7	41,2	4	23,5	3	17,6	3	17,6
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	6	35,3	4	23,5	3	17,6	4	23,5
	Rata-rata	41,2		23,5		20,6		14,7	

Hasil observasi kemampuan berhitung anak usia dini pada siklus I pertemuan ketiga, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 8 orang dengan persentase 47,1%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori kurang 1 orang dengan persentase 5,88%.

- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 7 orang dengan persentase 41,2%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori kurang 2 orang dengan persentase 11,8%.
- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 7 orang dengan persentase 41,2%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori kurang 3 orang dengan persentase 17,6%.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 6 orang dengan persentase 35,3%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori kurang 4 orang dengan persentase 23,5%.

Hasil observasi berhitung anak Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4. **Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama**

Berdasarkan grafik di atas, maka hasil observasi peningkatan berhitung anak pada siklus II pertemuan pertama analisis datanya sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, dengan persentase 47,1% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna ungu.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 41,2% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase

17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna ungu.

3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 41,2% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna ungu.

4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 35,3% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna ungu.

Tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak sudah mulai meningkat dibandingkan dengan siklus I namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan penelitian ke pertemuan selanjutnya.

b. Siklus II Pertemuan Kedua

Berdasarkan kegiatan pembelajaran maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Anak merasa lebih tertarik dan berminat untuk mengikuti permainan bola angka dan kotak angka
- 2) Berhitung anak lebih meningkat dibandingkan pertemuan pertama
- 3) Anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain bola angka dan kotak angka tersebut

Untuk lebih jelasnya mengenai adanya peningkatan pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini:

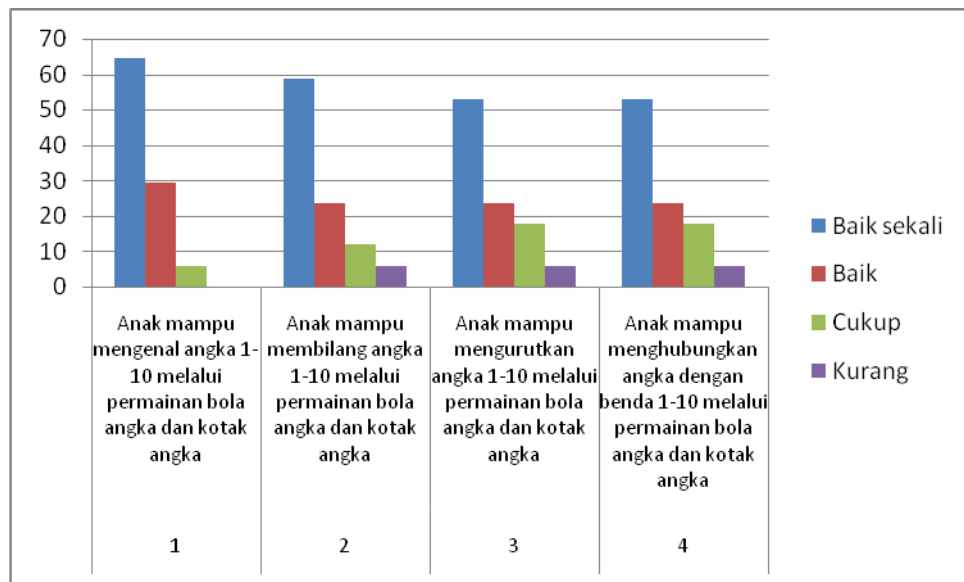
Tabel 4.7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dengan Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan Kedua

No	Aspek yang Dinilai	Kategori							
		Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	11	64,7	5	29,4	1	5,88	0	0
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	10	58,8	4	23,5	2	11,8	1	5,88
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	9	52,9	4	23,5	3	17,6	1	5,88
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	9	52,9	4	23,5	3	17,6	1	5,88
Rata-rata		57,4		25		13,2		4,41	

Hasil observasi kemampuan berhitung anak usia dini pada siklus I pertemuan ketiga, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 11 orang dengan persentase 64,7%, kategori baik 5 orang dengan persentase 29,4%, kategori cukup 1 orang dengan persentase 5,88%, kategori kurang tidak ada.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 10 orang dengan persentase 58,8%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori kurang 1 orang dengan persentase 5,88%.
- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 9 orang dengan persentase 52,9%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori kurang 1 orang dengan persentase 5,88%.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 9 orang dengan persentase 52,5%, kategori baik 4 orang dengan persentase 23,5%, kategori cukup 3 orang dengan persentase 17,6%, kategori kurang 1 orang dengan persentase 5,88%.

Hasil observasi berhitung anak Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua

Berdasarkan grafik di atas, maka hasil observasi peningkatan berhitung anak pada siklus II pertemuan kedua analisis datanya sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, dengan persentase 64,7% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 29,4% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang tidak ada.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 58,8% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna ungu.

- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 52,9% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna ungu.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 52,9% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 23,5% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 17,6% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna ungu.

Tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak sudah meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya, tetapi masih belum mencapai kriteri ketuntasan minimal (KKM), untuk itu peneliti melanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

c. Siklus II pertemuan Ketiga

Berdasarkan kegiatan pembelajaran maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Anak merasa lebih tertarik dan berminat untuk mengikuti permainan bola angka dan kotak angka
- 2) Berhitung anak meningkat dibandingkan pertemuan kedua
- 3) Anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain bola angka dan kotak angka tersebut

Untuk lebih jelasnya mengenai adanya peningkatan pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini:

Tabel 4.8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan Ketiga

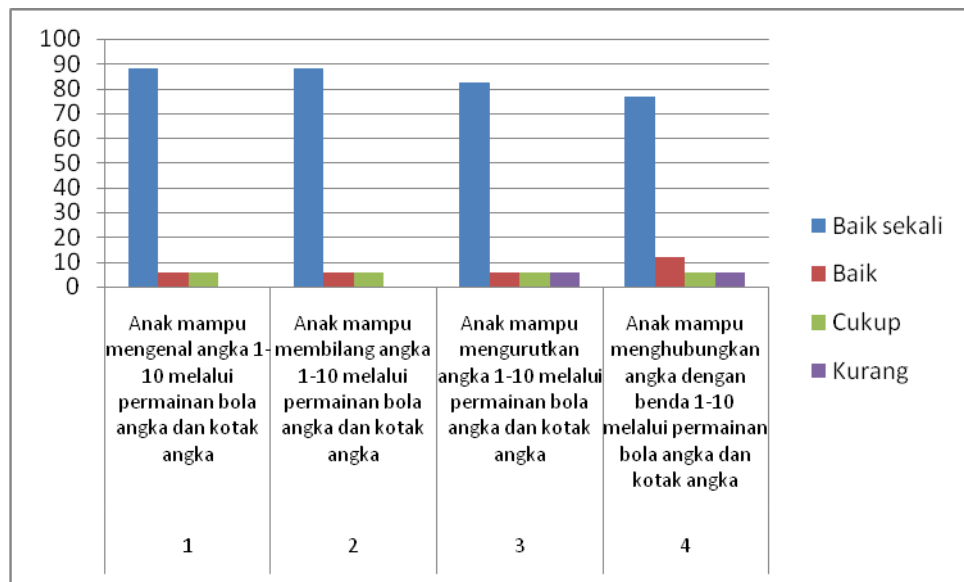
No	Aspek yang Dinilai	Kategori							
		Baik Sekali		Baik		Cukup		Kurang	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	15	88,2	1	5,88	1	5,88	0	0
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	15	88,2	1	5,88	1	5,88	0	0
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	14	82,4	1	5,88	1	5,88	1	5,88
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	13	76,5	2	11,8	1	5,88	1	5,88
	Rata-rata	83,8		7,35		5,88		2,94	

Hasil observasi kemampuan berhitung anak usia dini pada siklus I pertemuan ketiga, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 15 orang dengan persentase 88,2%, kategori baik 1 orang dengan persentase 5,88%, kategori cukup 1 orang dengan persentase 5,88%, kategori kurang tidak ada.

- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 15 orang dengan persentase 88,2%, kategori baik 1 orang dengan persentase 5,88%, kategori cukup 1 orang dengan persentase 5,88%, kategori kurang tidak ada.
- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 14 orang dengan persentase 82,4%, kategori baik 1 orang dengan persentase 5,88%, kategori cukup 1 orang dengan persentase 5,88%, kategori kurang 1 orang dengan persentase 5,88%.
- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali 6 orang dengan persentase 76,5%, kategori baik 2 orang dengan persentase 11,8%, kategori cukup 1 orang dengan persentase 5,88%, kategori kurang 1 orang dengan persentase 5,88%.

Hasil observasi berhitung anak Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan Ketiga

Berdasarkan grafik di atas, maka hasil observasi peningkatan berhitung anak pada siklus II pertemuan ketiga analisis datanya sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, dengan persentase 88,2% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang tidak ada.
- 2) Aspek 2, anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 88,2% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang tidak ada.
- 3) Aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 82,4%

dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna ungu.

- 4) Aspek 4, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada kategori baik sekali dengan persentase 76,5% dilambangkan dengan warna biru, kategori baik dengan persentase 11,8% dilambangkan dengan warna merah, kategori cukup dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna hijau, kategori kurang dengan persentase 5,88% dilambangkan dengan warna ungu.

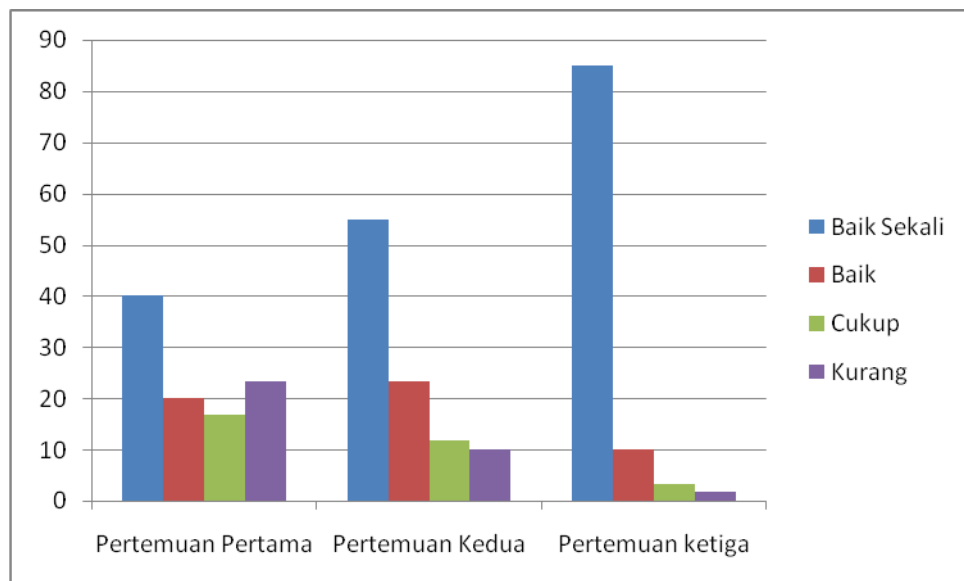
Tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak semakin meningkat, dan menunjukkan hasil yang signifikan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk itu penelitian dihentikan pada siklus II pertemuan ketiga.

Untuk melihat peningkatan berhitung anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka pada Siklus II ((Pertemuan I, II, III)

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan Pertama								Pertemuan Kedua								Pertemuan Ketiga							
		BS		B		C		K		BS		B		C		K		BS		B		C		K	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	8	47,1	4	23,5	4	23,5	1	5,88	11	64,7	5	29,4	1	5,88	0	0	15	88,2	1	5,88	1	5,88	0	0
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	7	41,2	4	23,5	4	23,5	2	11,8	10	58,8	4	23,5	2	11,8	1	5,88	15	88,2	1	5,88	1	5,88	0	0
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	7	41,2	4	23,5	3	17,6	3	17,6	9	52,9	4	23,5	3	17,6	1	5,88	14	82,4	1	5,88	1	5,88	1	5,88
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	6	35,3	4	23,5	3	17,6	4	23,5	9	52,9	4	23,5	3	17,6	1	5,88	13	76,5	2	11,8	1	5,88	1	5,88
Nilai Rata-rata		41,2		23,5		20,6		14,7		57,4		25		13,2		4,41		83,8		7,35		5,88		2,94	

Berdasarkan tabel 4.9 di atas disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama nilai rata-rata anak yang kategori baik sekali (41,2%), kategori baik (23,5%), kategori cukup (20,6%), kategori kurang (14,6%). Pertemuan kedua nilai rata-rata anak yang kategori baik sekali (57,4%), kategori baik (25%), kategori cukup (13,2%), kategori kurang (4,41%). Pada pertemuan ketiga nilai rata-rata anak kategori baik sekali (83,8%), kategori baik (7,35%), kategori cukup (5,88%), kategori kurang (2,94%). Hal tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 4.9. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Siklus II

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa kemampuan anak meningkat setiap pertemuannya. Pertemuan pertama kategori baik sekali 41,2%, baik 23,5%, cukup 20,6%, kurang 14,7%. Pertemuan kedua kategori baik sekali 57,4%, baik 25%, cukup 13,2%, kurang 4,41%. Pada pertemuan ketiga kategori baik sekali 83,8%, baik 7,35%, cukup 5,88%, kurang 2,94%.

d. Refleksi Siklus II

Keberhasilan yang telah diperoleh selama siklus II sebagai berikut:

- 1) Peningkatan kemampuan anak menunjukkan hasil yang meningkat dari siklus I dan siklus II
- 2) Kemampuan berhitung anak meningkat yaitu pada indikator, Anak mampu mengenal angka 1-10, Anak mampu membilang angka 1-10, Anak mampu mengurutkan angka 1-10, Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka pada siklus II terdapat peningkatan.

Hasil akhir dari siklus II ini menggambarkan peningkatan kemampuan berhitung anak yang sangat signifikan ini terlihat dari kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dari pencapaian hasil akhir siklus I dan II peneliti berkeyakinan sekali dengan permainan bola angka dan kotak angka kemampuan berhitung anak meningkat pada kelompok B Taman Kanak-kanak Alqur'an Amal Saleh Padang, untuk itu penelitian ini dihentikan pada siklus II.

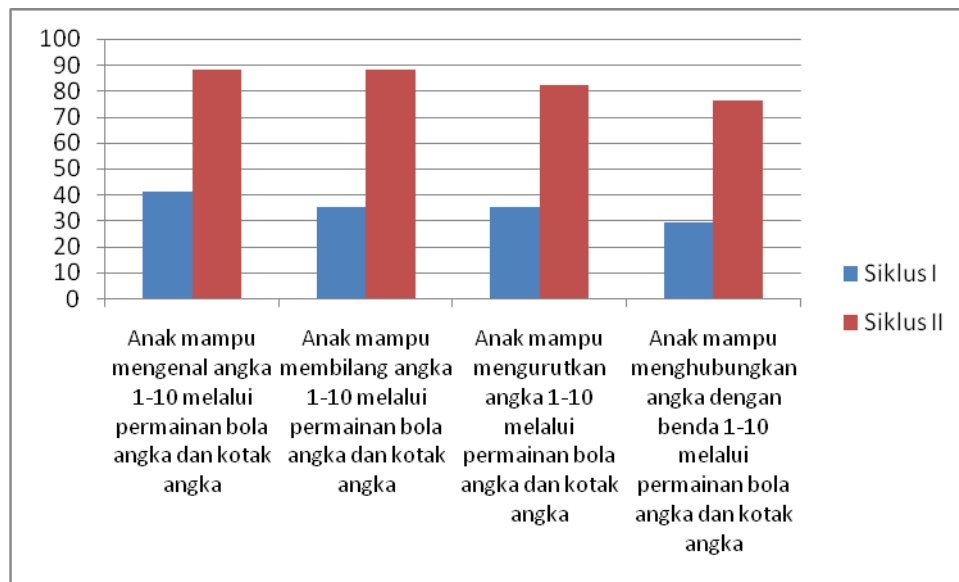
B. Analisis Data

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

Tabel 4.10: Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik Sekali)

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	41,2	88,2	Naik
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	35,3	88,2	Naik
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	35,3	82,4	Naik
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	29,4	76,5	Naik

Berdasarkan tabel 4.10 di atas diketahui bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dengan kategori baik sekali pada aspek pertama pada siklus I 41,2% meningkat pada siklus II menjadi 88,2%. Pada aspek kedua pada siklus I 35,3%, meningkat pada siklus II menjadi 88,2%. Pada aspek ketiga pada siklus I 35,3%, meningkat pada siklus II menjadi 82,4%. Pada aspek keempat pada siklus I 29,4%, meningkat pada siklus II menjadi 76,5%. Hal ini berarti kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



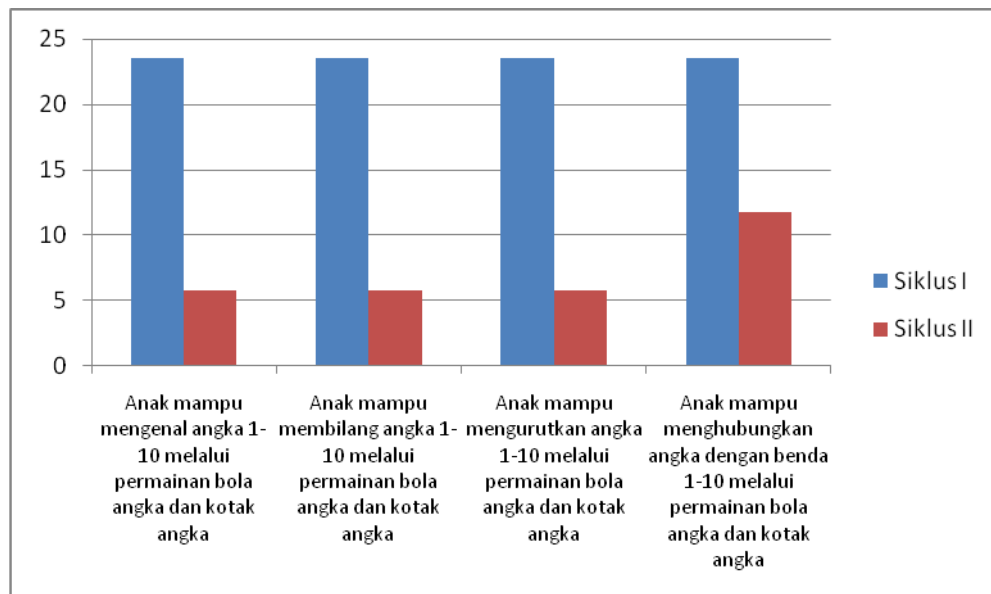
Grafik 4.10. Hasil Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik Sekali)

Tabel 4.11: Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik)

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	23,5	5,8	Turun
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	23,5	5,8	Turun
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	23,5	5,8	Turun
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	23,5	11,8	Turun

Berdasarkan tabel 4.11 di atas diketahui bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dan kotak angka dengan kategori baik, pada aspek pertama pada siklus I 23,5% pada siklus II menurun menjadi 5,8%. Pada aspek kedua pada siklus I 23,5%, pada siklus II menurun menjadi 5,8%. Pada aspek ketiga pada siklus I menjadi 23,5%, pada siklus II menurun menjadi

5,8%. Pada aspek keempat pada siklus I menjadi 23,5%, pada siklus II menurun menjadi 11,8%.



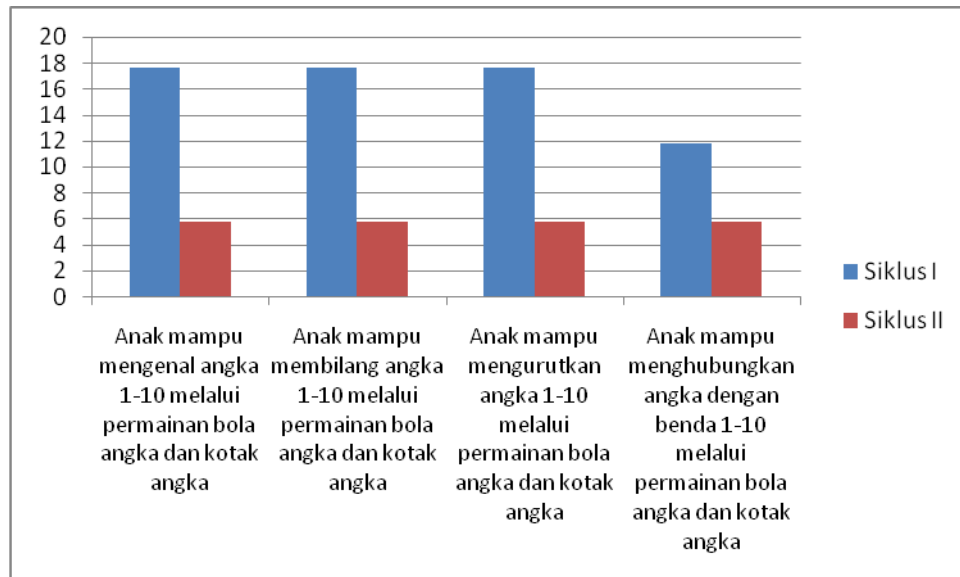
Grafik 11. Hasil Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik)

Tabel 4.12: Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Cukup)

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	17,6	5,8	Turun
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	17,6	5,8	Turun
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	17,6	5,8	Turun
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	11,8	5,8	Turun

Berdasarkan tabel 4.12 di atas diketahui bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dengan kategori cukup, pada aspek pertama

siklus I 17,6%, pada siklus II 5,8%. Pada aspek kedua siklus I 17,6%, pada siklus II 5,8%. Pada aspek ketiga siklus I meningkat 17,6%, pada siklus II menurun menjadi 5,8%. Pada aspek keempat siklus I meningkat 17,6%, pada siklus II menurun menjadi 5,8%.

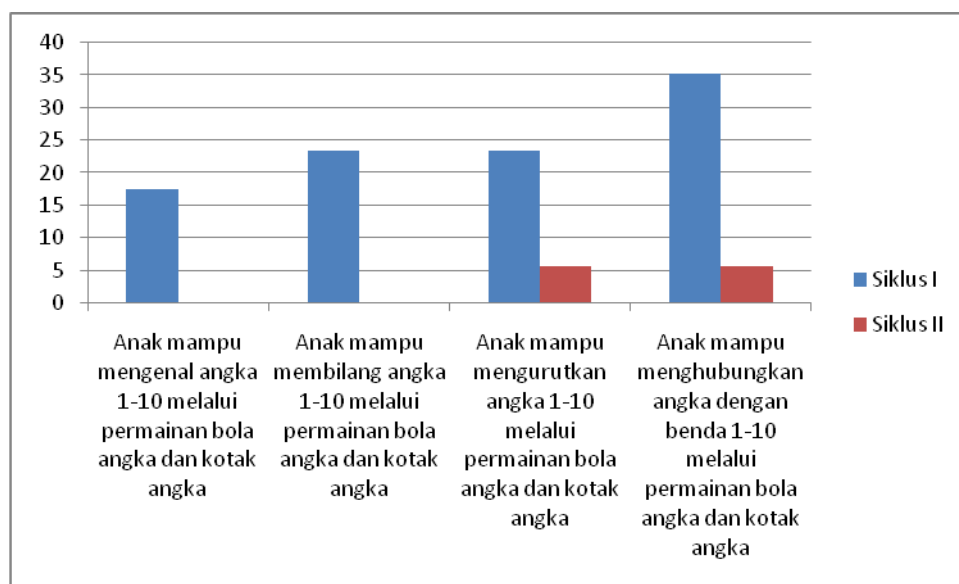


Grafik 12. Hasil Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Cukup)

Tabel 4.12: Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Kurang)

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak mampu mengenal angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	17,6	0	Turun
2	Anak mampu membilang angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	23,5	0	Turun
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	23,5	5,8	Turun
4	Anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka	35,3	5,8	Turun

Berdasarkan tabel 4.13 di atas diketahui bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dan kotak angka, pada aspek pertama siklus I 17,6% menurun pada siklus II tidak ada. Pada aspek kedua siklus I 23,5%, pada siklus II menurun tidak ada. Pada aspek ketiga siklus I 23,5%, pada siklus II menurun pada siklus II 5,8%. Pada aspek keempat siklus I 35,3%, pada siklus II menurun pada siklus II 5,8%.



Grafik 13. Hasil Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Kurang)

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa berhitung anak selalu meningkat setiap pertemuannya. Terlihat dari siklus I rata-rata kemampuan anak baru mencapai 35,3%. Pada siklus II rata-rata kemampuan anak semakin meningkat mencapai 83,8%. Hal ini membuktikan bahwa melalui permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

C. Pembahasan

Hasil temuan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan anak meningkat dengan baik sesuai dengan indikator mampu mengenal angka 1-10, membilang angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, menghubungkan angka dengan benda melalui permainan bola angka dan kotak angka. Hasil penelitian pada siklus I meningkat dibandingkan kondisi awal dengan rata-rata 35,3%. Hasil yang didapat belum mencapai kriteria yang diharapkan untuk itu penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada siklus II kemampuan anak semakin meningkat pada kategori baik sekali, bila dibandingkan dengan siklus I kemampuan anak sudah mencapai apa yang diharapkan. Beda hasil temuan pada siklus I dan II adalah dimana pada siklus II guru menambahkan media yang menarik minat anak untuk melakukan permainan sehingga kemampuannya semakin meningkat.

Sesuai dengan temuan di atas dapat dijelaskan oleh peneliti bahwa dengan menggunakan media permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan berhitung anak. Melalui permainan bola angka dan kotak angka anak menjadi lebih bersemangat dalam melakukan permainan dan kemampuan anak akan meningkat dalam hal mengenal angka 1-10, membilang angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, menghubungkan angka dengan benda. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Hal ini sesuai dengan pendapat Suryani (2012: 43) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran.

Peningkatan kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan bola angka dan kotak angka. Menurut pendapat Andini dkk (2003: 80) bola adalah bola bulat untuk bermain-main, angka adalah simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Jadi bola angka adalah bola yang dimainkan oleh anak-anak. Jadi bola angka pada permainan ini digunakan untuk menentukan peningkatan kemampuan berhitung anak.

Suyanto (2005: 158) Kotak angka adalah sebuah benda yang berbentuk segi empat, sedangkan angka yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka. Angka 1 sampai 10 merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa angka tersebut merupakan simbol dari banyaknya benda.

Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan Siklus II dapat dijabarkan keberhasilan permainan bola angka dan kotak angka dalam peningkatan berhitung anak ditinjau dari aktivitas anak, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil.

Permainan bola angka dan kotak angka ini merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Apabila ditelusuri lebih jauh peningkatan berhitung yang dialami oleh anak erat

kaitannya dengan ketertarikan, keberanian serta percaya diri anak dalam melakukan permainan bola angka dan kotak angka. Oleh karena itu keberhasilan dalam meningkatkan berhitung anak kemungkinan dipicu oleh suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak, dengan ini didasarkan pada beberapa alasan.

Menurut Hartati (2005:94) bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

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 berhitung anak. Keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar berhitung anak dapat meningkat dengan lebih baik dengan memberi penguatan serta pujian kepada anak supaya anak lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam belajar dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peningkatan pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pemikiran yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dan kotak angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang:

1. Melalui permainan bola angka dan kotak angka kemampuan berhitung anak meningkat di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.
2. Kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan indikator yaitu anak mampu mengenal angka 1-10, anak mampu membilang angka 1-10, Anak mampu mengurutkan angka 1-10, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu dari 35% menjadi 83,8%.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan demikian guru harus meningkatkan berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dalam memberikan pemahaman belajar kepada anak usia dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Bagi guru diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan bola angka dan kotak angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Kepada Kepala Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan berhitung anak dapat lebih ditingkatkan lagi
3. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan berhitung anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, K. 2006. *Semua Anak Jenius*. Jakarta: Erlangga.
- Andari, A. 2008. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuissenaire di Taman Kanak-kanak Gelatik*. Skripsi: UNP
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bentri, Alwen. 2005. *Wajib Belajar Sembilan Tahun*. Padang Universitas Negeri Padang
- Depdiknas. 2000. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- _____.2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2007. *Pedoman Pengembangan Bidang Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- _____.2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: BP. Cipta Jaya
- Gusnando, Erdawati. 2011.*Upaya Meningkatkan Berhitung Anak dengan Permainan Kantong Batang Es Krim di TK Aisyiyah Silukang Kota Sawahlunto*. Skripsi. UNP
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Gramedia
- Kusrini. 2007. *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta. Andi
- Masitoh, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas terbuka

- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Montolalu, BEF. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Modul Universitas Terbuka Depdiknas.
- Novan Ardy Wiyani, Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Solehuddin. 2005. *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: CV. Andira
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Bambang, Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Indonesia
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grassindo.
- Undang–Undang RI No.20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wardhani, Igak. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Lampiran 1. Data Anak**DATA ANAK TAMAN KANAK-KANAK AL-QUR'AN AMAL SALEH
PADANG**

NO	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	Aisyah	PR
2	Ibrahim	LK
3	Syafa	PR
4	Keke	PR
5	Fajar	LK
6	Aras	LK
7	Anisa	PR
8	Caca	PR
9	Nia	PR
10	Farhan	LK
11	Imam	LK
12	Ani	PR
13	Adit	LK
14	Aldo	LK
15	Mujahit	LK
16	Meli	PR
17	Nando	LK

Sumber : TK Islam Bakti 83 2011/2012

Lampiran 2
Kondisi Awal

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA / SUB TEMA : Lingkungkanku/Benda-benda kesayangan
HARI / TGL : Rabu /5 Agustus 2015
WAKTU : 8.00- 10.30 Wib

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
Memberi dan membalas salam (Sek 4.1.1) Cerita pengalaman sederhana (Mkb 4.1.1)	I. Kegiatan Awal ± 30 Menit Salam, ikrar, doa Percakapan pagi tentang keluargaku	Buku doa Anak	Observasi Percakapan	
Anak mampu mengenal angka 1-10 Anak mampu membilang angka 1-10 Anak mampu mengurutkan angka 1-10 Anak mampu menghubungkan angka dengan benda	II. Kegiatan Inti ± 60 Menit Anak mengenal angka 1-10 Anak membilang angka 1-10 Anak mengurutkan angka 1-10 Anak menghubungkan angka dengan benda	Anak	Observasi	
Senang bermain dengan teman Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (Mk 5.1.3)	III Istirahat ± 30 Menit Bermain Cuci tangan, do'a makan	Alat permainan Air, lap, bekal makan	Observasi	
Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB 3.1.6)	IV Kegiatan Akhir ± 30 menit Menyanyikan lagu Anak Berdoa Pulang	Anak langsung	Observasi	

Mengetahui Kepala TK,
At-Quirren Amal Saleh

NIP 196302221986022001

Padang, 5 Agustus 2015
Peneliti


Norma Yunita

Siklus I Pertemuan 1

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : I
 TEMA / SUB TEMA : Lingkunganku/Benda-benda kesayangan
 HARI / TGL : Senin/10 Agustus 2015
 WAKTU : 8.00- 10.30 Wib

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
memberi dan membalas salam (Sek l.1) ritanya pengalaman sederhana (Mkb l.1)	I. Kegiatan Awal ± 30 Menit Salam, ikrar, doa Percakapan pagi tentang lingkungan rumah	Buku doa Anak	Observasi Percakapan Observasi	
anak mampu mengenal angka 1-10	II. Kegiatan Inti ± 60 Menit Anak mengenal angka 1-5 dengan bola angka	Anak, bola angka	Unjuk kerja	
anak mampu membilang angka 1-10	Anak membilang angka 1-5 dengan bola angka	Anak, bola angka	Unjuk kerja	
anak mampu mengurutkan angka 1-10	Anak mengurutkan angka 1-5 dengan bola angka	Anak, bola angka	Unjuk kerja	
anak mampu menghubungkan angka dengan benda	Anak mengambil bola sesuai dengan bola angka yang didapat	Anak, bola angka	Unjuk kerja	
anak bermain dengan teman	III Istirahat ± 30 Menit Bermain	Alat permainan	Observasi	
membersihkan peralatan makan setelah digunakan (Mk 5.1.3)	Cuci tangan, do'a makan	Air, lap, bekal makan		
mengetahui pendidikan agama islam (PA 2.1.2)	IV Kegiatan Akhir ± 30 menit Iqra Diskusi hari ini Do'a, pulang, nyanyi, salam	Buku iqra	Observasi	

Mengetahui Kepala TK,
 Al-Qur'an Amal Saleh

 Yusnely
 NIP 196302221986022001

Padang, 10 Agustus 2015
 Peneliti

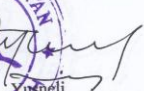

 Norma Yunita

Siklus I Pertemuan 2

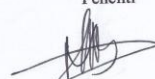
RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : I/I
 TEMA / SUB TEMA : Lingkunganku/Benda-benda kesayangan
 HARI / TGL : Kamis /13 Agustus 2015
 WAKTU : 8.00- 11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
Memberi dan membalas salam (Sek 4.1.1) Cerita pengalaman sederhana (Mkb 4.1.1)	I. Kegiatan Awal ± 30 Menit Salam, ikrar, doa	Buku doa	Observasi	
	Percakapan pagi tentang alat permainan yang disukai anak	Anak bola	Percakapan	
	Menendang bola ke depan		Observasi	
Anak mampu mengenal angka 1-10 Anak mampu membilang angka 1-10 Anak mampu mengurutkan angka 1-10 Anak mampu menghubungkan angka dengan benda	II. Kegiatan Inti ± 60 Menit Anak mengenal angka 1-5 dengan bola angka	Bola angka	Unjuk kerja	
	Anak membilang angka 1-5 dengan bola angka	Bola angka	Unjuk kerja	
	Anak mengurutkan angka 1-5 dengan bola angka	Bola angka	Unjuk kerja	
	Anak menghubungkan angka dengan benda yang diambilnya	Bola angka	Unjuk kerja	
Senang bermain dengan teman Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (Mk 5.1.3)	III Istirahat ± 30 Menit Bermain	Alat permainan	Observasi	
	Cuci tangan, do'a makan	Air, lap, bekal makan		
Pengenalan pendidikan agama islam	IV Kegiatan Akhir ± 30 menit Iqrah diskusi hari ini doa, pulang, nyanyi salam	Buku iqrah	Observasi	

Mengetahui Kepala TK,
 Al-Qur'an Amal Saleh

 NIP 196302221986022001

Padang, 13 Agustus 2015
 Peneliti


 Norma Yunita

Siklus II Pertemuan 1

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B

SEMESTER : I / II

TEMA / SUB TEMA : Lingkunganku/Benda-benda kesayangan

HARI / TGL : Kamis/20 Agustus

WAKTU : 8.00- 11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
Memberi dan membalas salam (Sek 4.1.1)	I. Kegiatan Awal ± 30 Menit Salam, ikrar, doa	Buku doa anak-anak	Observasi	
Cerita pengalaman sederhana (Mkb 4.1.1)	Percakapan pagi tentang anggota didalam rumah		Percakapan	
Memantulkan bola sedang besar / kecil diam di tempat (MK.4.1.1)	Memantulkan bola sedang		Observasi	
Anak mampu mengenal angka 1-10	II. Kegiatan Inti ± 60 Menit Anak mampu mengenal angka 1-10 dengan bola angka	Bola angka	Unjuk kerja	
Anak mampu membilang angka 1-10	Anak mampu membilang angka 1-10 dengan bola angka	Bola angka	Unjuk kerja	
Anak mampu mengurutkan angka 1-10	Anak mengurutkan angka 1-10 dengan bola angka	Bola angka	Unjuk kerja	
Anak mampu menghubungkan angka dengan benda	Anak menghubungkan angka dengan kotak angka	Bola angka	Unjuk kerja	
Senang bermain dengan teman	III Istirahat ± 30 Menit Bermain	Alat permainan	Observasi	
Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (Mk 5.1.3)	Cuci tangan, do'a makan	Air, lap, bekal makan		
Pengenalan pendidikan agama islam (PPAI 1.1.2)	IV Kegiatan Akhir ± 30 menit Iqrah Diskusi hari ini Doa, pulang, nyanyi salam		Observasi	

Mengajar Kepala TK,
Al-Qur'an Amal Saleh
Yusneli
NIP. 19630221986022001

Padang, 20 Agustus 2015
Peneliti

Norma Yunita

Siklus II Pertemuan II

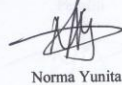
RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : I / III
 TEMA / SUB TEMA : Lingkungan/Benda-benda kesayangan
 HARI / TGL : Senin/24 Agustus 2015
 WAKTU : 8.00- 11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
memberi dan membalas salam (Sek 1) ita pengalaman sederhana mantulkan bola sedang besar, ang/ kecil diam di tempat (<4.1.1)	I. Kegiatan Awal ± 30 Menit Salam, ikrar, doa Percakapan pagi tentang benda-benda yang disukai Memantulkan bola besar	Buku doa, anak	Observasi Percakapan Observasi	
ak mampu mengenal angka 1-10 ak mampu membilang angka 1-10 ak mampu mengurutkan angka 1-10 ak mampu menghubungkan angka dengan benda	II. Kegiatan Inti ± 60 Menit Anak mampu mengenal angka 1-10 dengan bola angka Anak mampu membilang angka 1-10 dengan bola angka Anak mengurutkan angka 1-10 dengan bola angka Anak mampu mengambil benda dengan angka yang di dapatnya	Bola angka Bola angka Bola angka Bola angka	Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja	
ang bermain dengan teman mbersihkan peralatan makan elah digunakan (Mk 5.1.3)	III Istirahat ± 30 Menit Bermain Cuci tangan, do'a makan	Alat permainan Air, lap, bekal makan	Observasi	
aenganan pendidikan agama islam 2AI 1.1.2)	IV Kegiatan Akhir ± 30 menit Iqra Diskusi hari ini Doa, pulang, nyanyi salam		Observasi	


 Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'ani Amal Saleh
 Kepala TK,
 Al-Qur'ani Amal Saleh
 NIP. 196302241986022001

Padang, 24 Agustus 2015
 Peneliti


 Norma Yunita

Siklus II Pertemuan III

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : I / III
 TEMA / SUB TEMA : Lingkunganku/Benda-benda kesayangan
 HARI / TGL : Rabu/ 26 Agustus 2015
 WAKTU : 8.00- 11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
Memberi dan membalas salam (Sek 4.1.1)	I. Kegiatan Awal ± 30 Menit Salam, ikrar, doa Percakapan pagi tentang tata tertib sekolah	Buku doa, anak	Observasi Percakapan Observasi	
Memantulkan bola besar, sedang/kecil (diam ditempat) (MK 4.1.1)	Memantulkan bola kecil			
Anak mampu mengenal angka 1-10	II. Kegiatan Inti ± 60 Menit Anak mampu mengenal angka 1-10 dengan bola angka	Bola angka	Unjuk kerja	
Anak mampu membilang angka 1-10	Anak mampu membilang angka 1-10 dengan bola angka	Bola angka	Unjuk kerja	
Anak mampu mengurutkan angka 1-10	Anak mengurutkan angka 1-10 dengan bola angka	Bola angka	Unjuk kerja	
Anak mampu menghubungkan angka dengan benda	Anak mampu menghubungkan angka dengan kotak angka	Bola angka	Unjuk kerja	
Senang bermain dengan teman	III Istirahat ± 30 Menit Bermain	Alat permainan	Observasi	
Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (Mk 5.1.3)	Cuci tangan, do'a makan	Air, lap, bekal makan		
Pengenalan pendidikan agama islam (PPAI 1.1.2)	IV Kegiatan Akhir ± 30 menit Iqrah Diskusi hari ini Doa, pulang, nyanyi salam		Observasi	



Padang, 26 Agustus 2015
 Peneliti

Norma Yunita

Dokumentasi kemampuan berhitung anak dalam permainan bola angka melalui kotak angka



Gambar 1 : Guru memimpin anak membaca doa



Gambar 2 : Guru memperkenalkan alat peraga dan cara menggunakannya



Gambar 3 : Guru memperkenalkan angka kepada anak



Gambar 4 : anak menulis angka di papan tulis



Gambar 5 : anak menyebutkan angka yang didapatnya pada bola



Gambar 6 : anak mengambil bola sesuai dengan angka yang didapatnya



Gambar 7 : anak mengambil bola angka



Gambar 8 : anak memasukkan bola ke dalam kotak angka



Gambar 9 : anak memasukkan bola ke dalam kotak angka



PEMERINTAH KOTA PADANG
UPT DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN PADANG UTARA
Jln. Merak NO. 02 Perumnas Air Tawar Barat Padang

Nomor : 422.400/UPT-PU/TU-2015
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Padang, 05 Agustus 2015

Kepada Yth :
Ibu Kepala TK. Amal Saleh Air Tawar
Kec. Padang Utara
di
Padang.

Dengan hormat,
Menindak lanjuti surat Fakultas Ilmu Pendidikan jurusan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini nomor :1147/UN35. I.4 /PP/ 2015 tanggal
30 Juli 2015. Perihal Izin Penelitian pada Mahasiswa yang tersebut
di bawah ini :

Nama : Norma Yunita
TM / NIM : 2008 / 04348
Jurusan : PG – PAUD FIP UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak dengan
Permainan Bola Angka di Taman Kanak-kanak
Amal Saleh Air Tawar Padang”.

Subjek Penelitian : Kelompok B
Lokasi Penelitian : TK. Amal Saleh Air Tawar Padang
Lama Penelitian : ± 2 Bulan

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Saringat, S.Pd

Nip. 19730901 200212 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Norma Yunita
Program Studi : S1
Jurusan : PG-Paud
Keahlian : Guru
BP/NIM : 2008/04348
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jln. Gajah Atb Labor
Nomor HP : 085364125964
Nama Orang Tua
Nama Ayah : Zulkarnaini
Nama Ibu : Ramani

Sekolah Asal
SD : SDN 25 Air Tawar Barat
SMP : SMP Pembangunan UNP
SMA : SMA PGRI3 Padang