

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN
MELEMPAR TUTUP AQUA GLAS DI TAMAN KANAK-KANAK
KASIH SAYANG LUBUK BEGALUNG PADANG**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**RAHMALINDA
NIM. 2013/1308718**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judu : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan
Melempar Tutup Aqua Gelas Di Taman Kanak – Kanak Kasih Sayang
Lubuk Begalung Padang

Nama : Rahmalinda

NIM : 2013/1308718

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Desember 2015

Disetujui oleh :

Pembimbing I



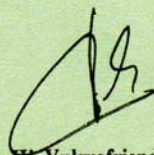
Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd
NIP : 19761008 200501 1 002

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan,



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

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 Mengenal Angka Melalui Permainan
Melempar Tutup Aqua Gelas di Taman Kanak-Kanak
Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang**

Nama : RAHMALINDA
NIM : 2013/1308718
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

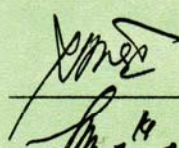
Padang, 29 Desember 2015

Tim Penguji,

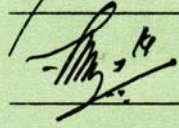
Nama

Tanda Tangan

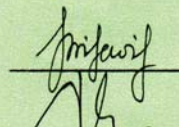
1. Ketua : Syahrul Ismet, S. Ag. M. Pd

1. 

2. Sekretaris : Dra. Hj. Izzati, M. Pd

2. 

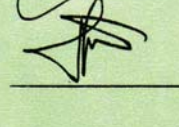
3. Anggota : Saridewi, M. Pd

3. 

4. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd

4. 

5. Anggota : Serli Marlina, M. Pd

5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

“Dengan nama Allah yang maha Pengasih lagi maha Penyayang”

SEBAIK-BAIKNYA MANUSIA ADALAH YANG PALING BANYAK MEMBERIKAN MANFAAT BAGI ORANG LAIN (HADIST RASULULLAH SAW) YA ALLAH, YA TUHAN MAHA PENGASIH MASUKKANLAH AKU MELALUI PINTU MASUK YANG BENAR DAN KELUARKANLAH AKU MELALUI PINTU KELUAR YANG BENAR DAN JADIKANLAH UNTUKKU KEKUATAN/KEKUASAAN DARISISI MU YANG DAPAT MENOLONG (SURAT AL IQRA' : 80).

Puji dan syukur ku persembahkan kehadiran Mu ya Illahi Rabbi atas segala limpah karunia Mu, rahmat dan hidayah Mu kepadaku dalam mengarungi bahtera kehidupan ini. Bahtera yang kadang-kadang terombang-ambing oleh derasnya hujan cobaan dan kerasnya terpaan badai kehidupan, bahtera yang dengan segala kekuatan yang telah Engkau berikan kepadaku hingga sampai saat ini aku masih Engkau beri kesempatan untuk mengarungi lautan kehidupan untuk sampai di tujuan, di pulau impian, pulau cita-cita dan pulau kebahagiaan.

Tuhan, bimbinglah aku terus dalam rahmatMu, bimbinglah aku dalam kasihMu, bimbinglah aku kepadaMu, penuhilah relung-relung hatiku dengan cinta kasih kepadaMu, amin.....ya rabbil alamin

KUPERSEMBAHKAN BUAT KELUARGA TERSAYANG, TERUTAMA SUAMIKU YANG TERCINTA (H.FIRDYZON IDRUS SE, AKT)“TETESAN KERINGAT, KESABARAN, KEIKHLASAN DAN DO'AMU TELAH MENGANTARKAN ISTRIMU MENCAPAI CITA-CITA MULIA”. ANAK-ANAKKU TERSAYANG (AFIFA THAHIRA AMD KEB, AL IMAM AKBAR, AL MUCHLIS FIZBA AKBAL, AL FIZRA MUHAMMAD RAIHAN, RAHMA MECCA FIRDYZON) BUAH HATI PERMATA IBUNDA YANG TELAH MEMBERIKAN DUKUNGAN DALAM SUKA DAN DUKA.

DENGAN SEGENAP JIWA DAN RAGA, SETULUS HATI KU PERSEMBAHKAN SKRIPSI INI KEPADA MAMA TERCINTA HJ . ANIBAR (ALMH) "ENKAU SAMUDRA CINTA KASIH YANG TIADA BERTEPI, ENKAULAH YANG SELALU MENGIRINGI LANGKAHKU DENGAN DO'A, CINTA DAN KASIH SAYANG ABADI. KU TAHU PENGORBANANMU TIDAK AKAN TERBATAS.....KINI ENKAU TELAH TIADA, TAK LUPA KU KIRIM DO'A SELALU UNTUK MU.

Namun.....Terimalah persembahan ini sebagai wujud hatiku atas pengorbananmu mama"

Papaku tersayang H. Nur Masni SH (alm) yang telah berjuang dan bekerja keras untuk masa depanku.

Engkau curahkan kasih sayangmu...kini engkau telah tiada.

Namun...ku yakin engkau akan selalu ada dihati dan di setiap langkah-langkahku.

Tak lupa ku kirim do'a untukmu

Kakak-kakak ku (H. Nanda Octama, SH.MH, Ir.Nin Patri Enati, MP, Dra. Masrini Siswi Desi, Apt) dan adik-adikku (Harlita, SSI, MSI, Gusti Evi Sari, S.St, Surya Febriarti Ningsih, AMd, Astha Bratha Nqvianti, SH. Yang telah memotivasi keberhasilanku. Tak kan kulupakan semuanya, hanya Allah yang akan membalasnya.

Ananda Afifa Thahira tersayang...yang dengan penuh kesabaran mengizinkan skripsi ini , semoga Allah memberikan kesehatan dan kekuatan.....Amin.

Ketua yayasan pendidikan Kasih Sayang, guru-guru Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang (bu Wahyu Rufiana, bu Ramayuni S.Pd, bu Eltiva Susanti S.Pd) yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi di dalam penyelesaian skripsi ini.

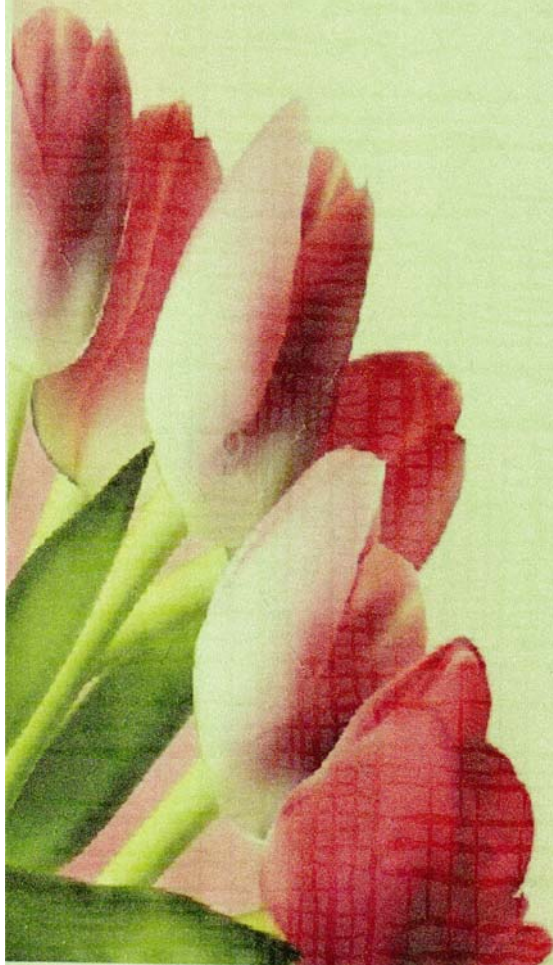
TERIMALAH PERSEMBAHAN INI BAGI YANG MENDUKUNG SETIAP
LANGKAHKU . BERHARAP INILAH AWAL DARI KESUKSESANKU MENUJU GERBANG
KEBERHASILANAMIN

Buat teman-teman seperjuangan (PPKHB Pessel IV) saya berharap kita bisa
menyelesaikan studi kita bersama-sama . Meraih yang kita harapkan, teruslah berusaha
dan raihlah kesuksesan itu.....Amin.

Penulis



Rahmalinda, S.Pd



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahmalinda

Nim : 2013/1308718

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

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

Padang, 23 Desember 2015

Yang menyatakan

 **RAHMALINDA**
NIM.1308718

ABSTRAK

RAHMALINDA, 2015 "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angkamelalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang". Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negri Padang.

Penelitian dilatarbelakangi gambaran kemampuan mengenal angka anak masih rendah, anak belum mampu menyebutkan angka 1 sampai 10 dengan benar, anak belum mampu mencocokkan angka 1 sampai 10 dengan jumlah benda, anak belum mampu mengurutkan angka 1 sampai 10. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak melalui permainan melempar tutup aqua gelas di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Room Action Research*) yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperbaiki proses pembelajaran guru. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang kelompok B dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, adapun teknik pengumpulan datanya berupa observasi dan dokumentasi, data dianalisis dengan teknik persentase.

Berdasarkan hasil tindakan dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan melempar tutup aqua gelas. Pada kondisi awal persentase rendah pada siklus I sedikit meningkat, pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka mengalami peningkatan dari sebelum tindakan, sehingga persentase rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi criteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang”**. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag , M . Pd selaku pembimbing I sekaligus sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra.Hj.Izzati, 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 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Alwen Bentri M. Pdselaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kemudahan .
5. Seluruh Dosen-dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih yang tak terhingga buat papa H.Nur Masni,SH (almarhum) dan mama Hj.Anibar (almarhumah) yang telah mendidik dan membesarkan peneliti, serta suami tercinta H.Firdyzon,SE,Akt dan anak-anakku Afifa Thahira, Amd Keb, Al Imam Akbar, Al Muchlis Fizra Anhal, Al Fizra Muhammad Raihan, Rahma Mecca Firdyzon yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Anak didik Taman Kanak-kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Teman-teman PPKHB PESSEL IV buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

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

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

Padang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
3. Konsep Berhitung.....	14
a. Pengertian Berhitung Pada Anak Usia Dini.....	14
b. Tujuan Berhitung Pada Anak Usia Dini.....	15
c. Manfaat Berhitung Pada Anak Usia Dini.....	16
d. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini.....	17
4. Hakikat Kemampuan Mengenal Angka 1 sampai 10.....	18
a. Pengertian Kemampuan.....	18
b. Pengertian Mengenal Angka 1 sampai 10.....	19
c. Tujuan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10	20
d. Manfaat Mengenal Angka.....	21
e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini	22
5. Konsep Bermain Anak Usia Dini.....	23

a. Pengertian Bermain.....	23
b. Tujuan Bermain.....	24
c. Karakteristik Bermain.....	26
d. Manfaat Bermain.....	27
6. Konsep Alat Permainan.....	31
a. Pengertian Alat Permainan.....	31
b. Tujuan Alat Permainan.....	32
c. Karakteristik Alat Permainan.....	33
d. Manfaat Alat Permainan.....	33
e. Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas.....	35
B. Penelitian Yang Relevan.....	38
C. Kerangka Berfikir.....	39
D. Hipotesis Tindakan.....	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Prosedur Penelitian.....	41
E. Defenisi Operasional.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data.....	52
G. Instrumen Penelitian.....	53
H. Teknik Analisis Data.....	55
I. Indikator Keberhasilan.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	56
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	56
2. Deskripsi Siklus I.....	60
3. Deskripsi Siklus II.....	73
B. Analisis Data.....	86
1. Analisis Siklus I.....	86
2. Analisis Siklus II.....	87
C. Pembahasan.....	93

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	100
B. Implikasi.....	100
C. Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	39
Bagan 2. ProsedurPelaksanaaPenelitianTindakanKelas Model Kemmis dan MC TaggartdalamArikuntoSuharsini.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Format ObservasiPeningkatanPengenalanAngka MelaluiPermainanTutup Aqua Gelas.....	54
Tabel 2. HasilObservasiKemampuanAnakMengenaiAngka di TK Kasih SayangLubukBegalung Padang PadaKondisiAwal (SebelumTindakan)......	57
Tabel 3. HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenaiAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua di TK KasihSayang PadaSiklus 1 PertemuanPertama.....	61
Tabel 4. HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenaiAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua di TK KasihSayang PadaSiklus 1 Pertemuankedua.....	64
Tabel 5. HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenaiAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua Gelas di TK Kasih SayangPadaSiklus I PertemuanKetiga.....	68
Tabel 6. HasilRekapitulasiPeningkatanKemampuanAnakMengenaiAngka MelaluiPermainanMelemparTutup AquaGelas PadaSiklus I PertemuanKe 1, 2 dan 3.....	71
Tabel 7. HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenaiAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua Gelas di TK KasihSayangLubukBegalung Padang Siklus II PertemuanPertama.....	73
Tabel 8. HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenaiAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua Gelas di TK Kasih SayangPadaSiklusII PertemuanKedua.....	77
Tabel 9. HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenaiAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua Gelas di TK Kasih SayangPadaSiklusII Pertemuan Ketiga.....	80
Tabel 10. HasilRekapitulasiPeningkatanKemampuanAnakMengenai AngkaMelaluiPermainanMelemparTutup AquaGelasPada Siklus II PertemuanKe 1, 2 dan 3.....	84
Tabel 11. PersentasePeningkatanKemampuanAnakMengenaiAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua Gelas(Kategori SangatTinggi).....	88
Tabel 12. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus 1 Pertemuan 3 dan Siklus II Pertemuan 3 (kategoriTinggi)......	90
Tabel 13. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus 1 Pertemuan 3, Siklus II Pertemuan 3 (KategoriRendah).....	92

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. HasilobservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenalAngka di TK KasihSayangPadaKondisiAwal(SebelumTindakan).....	58
Grafik 2.HasilobservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenal Angkamelaluipermainanutup aqua di TK KasihSayangPada Siklus I Pertemuan.....	62
Grafik 3.HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenalAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua Gelas di TK Kasih SayangPadaSiklus I Pertemuan 2.....	66
Grafik 4.HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenalAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua Gelas di TK Kasih SayangPadaSiklus I Pertemuan 3.....	69
Grafik 5.HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenalAngka MelaluPermainanMelemparTutup Aqua Gelas di TK Kasih SayangPadaSiklus II Pertemuan1	75
Grafik 6.HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenalAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua Gelas di TK Kasih SayangPadaSiklus II Pertemuan2	78
Grafik 7.HasilObservasiPeningkatanKemampuanAnakMengenalAngka MelaluiPermainanMelemparTutup Aqua Gelas di TK Kasih SayangPadaSiklus II Pertemuan3	82
Grafik 8.Perbandingan Kondisi Awal Siklus I Pertemuan3, Siklus II Pertemuan 3(KategoriSangat Tinggi).....	89
Grafik 9.Perbandingan Kondisi Awal Siklus I Pertemuan 3, Siklus II Perttemuan 3 (KategoriRendah)	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Sujiono (2012:17) kedudukan PAUD yaitu bagian *life long education*, diwujudkan dalam bentuk keikutsertaan pendidikan yang ditampilkan melalui kegiatan belajar oleh setiap individu berjalan sepanjang hayat, tidak dibatasi oleh kurun waktu sekolah. Hal ini diakibatkan adanya kebutuhan belajar yang dihadapi oleh setiap individu dalam kehidupannya, sehingga ia perlu tetap eksis dan dapat merespon berbagai tuntutan melalui pencetusan kemampuan, pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Kondisi ini termasuk anak usia dini yang selalu dituntut akan kebutuhan belajar sesuai perkembangan usia, untuk mewujudkan interaksi dengan teman dan orang dewasa, meminta bantuan orang dewasa dan membiasakan kehidupan secara mandiri melalui bermain.

Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan yang unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersama dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberi bekal yang kuat kepada anak. Masa peka merupakan masa dimana terjadi kecepatan perkembangan otak anak dalam

hidupnya. Artinya *golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak- banyaknya.

Yulsyofriend (2013: 1) Anak usia dini sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Berk dalam Yulsyofriend (2013: 1) Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam perkembangan hidup manusia.

Anak usia dini memiliki dorongan alamiah untuk bermain dengan menggunakan kemampuan-kemampuan yang baru berkembang untuk menjajaki diri dan lingkungannya. Menurut Mutiah (2010:91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri, bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Menurut Moeslischatoen (2004: 32) Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya.

Docket dan Flee dalam Sujiono (2012: 134) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar, bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk

memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, mengenal angka, mengetahui jumlah benda dan sebagainya.

Alat permainan sangat besar artinya bagi perkembangan membaca, menulis dan berhitung. Menurut Patmonodewo (1995:92) Alat permainan adalah suatu alat atau sarana yang digunakan anak dalam bermain, guna mengenalkan berbagai konsep pada anak dalam mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimilikinya.

Pada anak Taman Kanak-Kanak seringkali ditemukan masalah tentang pembelajaran berhitung, seperti anak yang menyukai kegiatan berhitung tetapi kurang berminat dalam mengenal angka. Bagi anak kegiatan itu adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anak sangat kurang dalam pembelajaran ini serta pengenalan angka pada anak tidak meningkat. Bertitik tolak dari uraian ini guru dituntut untuk kreatif dalam merancang atau membuat sendiri permainan yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Alat permainan atau media pembelajaran merupakan alat utama dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengenalan angka pada anak usia dini (AUD) dapat mengasah kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis yang dapat dilakukan melalui permainan yang menyenangkan.

Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal bagi anak usia 4-6 tahun. Taman Kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan

sekolah. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah mempunyai andil yang cukup besar terhadap perkembangan individu (anak usia dini), salah satunya yang berkaitan dengan kognitif anak khususnya pada pembelajaran berhitung

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang bahwa anak sudah mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 tetapi anak belum mampu menunjukkan bagaimana bentuk angka 1-10 tersebut. Hal ini disebabkan karena anak-anak yang menyebutkan bilangan tersebut belum kenal bagaimana bentuk angkanya. Peneliti juga menemukan masalah yang lain yaitu media yang digunakan guru dalam pengenalan angka kepada anak hanya melalui kartu-kartu angka dan papan tulis sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Metode-metode yang digunakan oleh pendidik dalam mengenalkan angka kepada anak sangat kurang menarik bagi anak, alat peraga atau alat permainan yang digunakan tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak dalam hal mengenal angka.

Dari latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk mengambil judul: “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih rendahnya kemampuan anak mengenal angka.
2. Metode yang digunakan pendidik dalam mengenal angka kurang menarik perhatian anak.

3. Keterbatasan guru dalam menyediakan alat peraga atau alat permainan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Kurangnya permainan yang mendukung untuk perkembangan kemampuan mengenal angka anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah tentang rendahnya kemampuan dalam mengenal angka di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini dikemukakan masalah penelitian sebagai berikut: “Bagaimana permainan melempar tutup aqua gelas dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal angka di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana permainan melempar tutup aqua gelas dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal angka di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Untuk anak didik, diharapkan anak dapat mengenal angka dan lambang bilangan serta memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi anak.
2. Untuk guru, diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan model pembelajaran dan meningkatkan peran guru dalam mendampingi anak didik melakukan kegiatan pembelajaran.
3. Untuk sekolah, diharapkan dapat memberikan masukan dalam peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif memberikan inspirasi untuk menggali dan mewujudkan model-model pembelajaran baru dengan mengoptimalkan potensi lingkungan sekitar anak dan sebagai sarana pengembangan peningkatan profesionalisme guru.
4. Untuk peneliti, agar dapat memperluas wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian dan meningkatkan pemahaman anak Taman Kanak-Kanak tentang angka serta sebagai sarana melahirkan ide-ide kreatif untuk mengembangkan potensi anak Taman Kanak-Kanak.
5. Untuk masyarakat, sebagai sarana dalam pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

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

Anak merupakan subjek dalam pendidikan Taman Kanak-Kanak artinya sebagai pelaku dalam pendidikan. Mengenal angka dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik, demikian pula bagi para ahli memiliki pandangan tentang anak yang berubah dari waktu ke waktu. Hal yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap anak biasanya karena latar belakang pendidikan, sosial, budaya dan kepentingan.

Anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik, tumbuh kembang secara berlanjut ke tahap berikutnya, apabila terhambat akan memberi pengaruh yang cukup besar pada tahap berikutnya. Pendidikan anak usia dini dalam menyiapkan kemampuan dasar anak yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak usia dini harus dilakukan secara cermat, terencana dan menyeluruh.

Usia dini dari lahir sampai 6 tahun merupakan usia sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan inteligensi permanen dirinya, mereka juga mampu

menyerap informasi yang sangat tinggi. Informasi tentang potensi yang dimiliki anak usia itu, sudah banyak terdapat pada media massa dan media elektronik lainnya.

Menurut Sudjiono (2009:7) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.

Menurut NAEYC (*National Association Education For Young Children*)dalam Suryana (2013 : 28) menyatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun. Menurut defenisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatifitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang anak sudah memiliki pembawaan yang baik semenjak lahir dan saling berkesinambungan dengan tahapan atau proses pertumbuhannya sehingga sangat diperlukan adanya stimulus, bimbingan, asuhan sehingga bisa menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak usia dini. Anak usia dini itu memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Pada masa usia inilah pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, emosional, konsep diri, disiplin dan nilai-nilai agama pada anak. Agar masa peka ini bisa tidak

terlewatkan begitu saja tetapi harus diisi dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami suatu perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia karakter sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa mereka sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

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

Menurut Suryana (2013:31) mengemukakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada dalam proses tumbuh kembang dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di

atas 8 tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), 3) anak bersifat unik, 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Berdasarkan uraian tentang karakteristik anak usia dini dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah egosentris, unik, kaya imajinasi dan fantasi, daya konsentrasi pendek, memiliki rasa ingin tahu dan aktif.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 14, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

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

Menurut Hasan (2009:15) pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar

anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

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

b. Tujuan pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Padmonodewo (2003:41) secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dan disebut juga peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik(koordinasi motorik kasar dan motorik halus) dan mengembangkan kemampuan prestasi kecerdasannya secara optimal untuk mencapai kesiapan belajar ke jenjang selanjutnya (kelak menjadi anak Indonesia yang berkualitas).

Menurut Sudjiono (2009 : 42-43) secara khusus pendidikan anak usia dini adalah : 1) agar anak percaya akan adanya tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya, 2) agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus serta mampu menerima rangsangan sensorik, 3) anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar, 4) anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat, 5) anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep

diri yang positif dan kontrol diri, 6) anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada berbagai bunyi serta menghargai karya kreatif.

Menurut Hasan (2009:16) tujuan pendidikan anak usia dini adalah : 1) membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa, 2) membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan rangsangan agar anak mampu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan fisik motorik maupun kognitifnya, serta untuk mengembangkan persiapan jasmani dan rohani agar dapat melanjutkan pendidikan selanjutnya. Masing-masing aspek perkembangan akan berkembang secara terpisah, namun tujuan akhirnya adalah perkembangan semua aspek perkembangan anak secara menyeluruh, sebagaimana dimaksud konsep *a simplecomplex model*.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini berkaitan dengan aktivitas belajarnya, karena setiap anak memiliki kemampuan tidak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif.

Menurut Suryana (2013:31) anak usia dini memiliki karakteristik yang unik yaitu : 1) Anak bersifat egosentris, 2) Anak memiliki ingin rasa tahu, 3) Anak bersifat unik. 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Menurut Rachmawati (2005 : 41) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah 1) Pendidikan bersifat menyenangkan (*learning is fun*), 2) Pendidikan dalam bentuk kegiatan bermain, 3) Pendidikan mengaktifkan anak, 4) Pendidikan memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan, 5) Pendidikan dalam bentuk kegiatan nyata.

Berdasarkan karakteristik pendidikan anak usia dini dapat disimpulkan anak merupakan makhluk yang sangat berharga yang butuh bimbingan pembelajaran bermakna yang diberikan oleh guru. Dengan pendidikan anak mampu menjadi individu yang mandiri dan percaya diri dalam menghadapi tantangan hidup yang akan datang.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu sarana untuk pelaksanaan tugas perkembangan dan tempat pembentukan karakter anak semenjak usia dini. Taman Kanak-kanak juga merupakan lingkungan sosial bagi perkembangan fisik motorik, kognitif maupun psikomotor anak. Belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar dapat pula diwujudkan di Taman Kanak-kanak.

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:144) yaitu : 1) Membantu anak lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya dan kesenangannya, 2) Membantu anak agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, 3) Membantu anak untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya, 4) Membantu menyiapkan perkembangan mental dan sosial anak untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya, 5) Membantu orang tua dalam mengatasi gangguan emosi anak yang ada hubungannya dengan situasi keluarga di rumah, 7) Membantu orang tua

mengambil keputusan memilih sekolah bagi anaknya yang sesuai dengan taraf kemampuan kecerdasan, fisik dan indranya.

Menurut Sudjiono (2009 : 45) manfaat pendidikan anak usia dini sebagai berikut : 1) Dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak agar mampu menolong diri sendiri (*self help*) yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri seperti mampu menjaga, merawat kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain, 2) Meletakkan dasar-dasar tentang dan bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*). Pemberian rangasangan melalui pendidikan untuk anak usia dini perlu di berikan komprehensif dalam makna anak tidak hanya di cerdaskan otaknya tetapi juga cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupannya.

Berdasarkan uraian dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini bermanfaat membantu anak didik agar dapat mengenal dirinya dan lingkungan terdekatnya sehingga dapat menyesuaikan diri melalui tahap peralihan dari kehidupan di rumah ke kehidupan sekolah dan masyarakat sekitar anak serta anak-anak yang belum berusia 6 tahun bisa bersekolah melalui pendidikan anak usia dini ini, karena didalam pendidikan anak usia dini itu sendiri bukan hanya pendidikan formal saja yang di ajarkan tetapi juga pendidikan non formal.

3. Konsep Berhitung

a. Pengertian Berhitung Pada Anak Usia Dini

Berhitung tidak hanya berhubungan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh sebab itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:1) berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain berhitung di taman kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak siap mengikuti pembelajaran matematika di sekolah dasar, seperti pengertian konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

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

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan individu untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti konsep bilangan sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di jenjang pendidikan selanjutnya.

b. Tujuan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:2) secara umum berhitung di taman kanak-kanak bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus berhitung di taman kanak-kanak bertujuan agar anak : 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya, 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam berkarya secara spontan.

Menurut Suyanto (2005:29) tujuan berhitung anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung agar anak usia dini mampu berfikir logis dan sistematis dalam kehidupan kesehariannya dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

c. Manfaat Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak

usia dini sehingga anak-anak akan siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya di sekolah dasar.

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

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

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung bagi anak usia dini adalah untuk mengenalkan anak konsep matematika yang benar, menarik, menyenangkan dan menghindarkan anak dari ketakutan terhadap pelajaran matematika sejak awal serta membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

d. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Kemampuan berhitung pada anak usia dini seharusnya di kenalkan sejak awal khususnya pada anak usia 5-6 tahun, sebab pada usia ini anak sudah memiliki fungsi otak yang mampu menyerap informasi yang luar biasa. Hal ini sesuai dengan pendapat Jindrich (2005:22) karakteristik pengembangan kemampuan berhitung anak usia dini berkembang melalui banyak latihan dan kita harus dapat mengembangkan kemampuan ini ketika anak-anak terlihat siap untuk itu.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2011:14) beberapa karakteristik anak yang sudah mengalami perkembangan dalam berhitung antara lain : 1) Anak secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktifitas permainan berhitung, 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, 3) Anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya, 4) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan, 5) Anak mulai menjumlahkan dan mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa sengaja.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan kemampuan berhitung sudah ada dalam diri anak sejak usia 5-6 tahun, karena pada usia ini mereka sudah mampu menjumlah dan mengurangi menggunakan bantuan jarinya, memiliki insting bahwa hasil dari sebuah penjumlahan adalah salah, mengenal bentuk geometri, mengurutkan bilangan dan dapat membedakan mana yang lebih sedikit dan lebih banyak.

4. Hakikat Kemampuan Mengenal Angka 1 sampai 10

a. Pengertian Kemampuan

Hamalik (2004:21), mengemukakan bahwa kemampuan belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Perumusan penuntun belajar yang terakhir ini tidak lagi memindahkan antara perubahan-perubahan jasmaniah dan perubahan-perubahan rohaniyah, Sesungguhnya kedua aspek ini saling melengkapi dan bertalian satu sama lain, keduanya merupakan aspek yang bersifat kontemporer. Manusia dalam perbuatannya selalu menurut kegiatan rohani dan jasmani. Membaca buku misalnya adalah paduan antara kegiatan jasmaniah yang berupa gerakan-gerakan mata, gerakan tangan, sikap badaniyah dengan kegiatan-kegiatan rohani berupa mengolah pengertian-pengertian yang ada dalam bacaan, membandingkan mengingat kembali, memikirkan persoalan dan sebagainya. Setiap perbuatan belajar memiliki aspek jasmaniah yang disebut struktur dan aspek jasmaniah yang disebut fungsi. Menurut Semiawan (2002:25) kemampuan adalah hasil perubahan dan tingkah laku seorang anak setelah memperoleh pelajaran. Kemampuan biasanya digambarkan dengan nilai angka atau huruf.

Berdasarkan definisi tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan adalah capaian anak dalam kegiatan belajar

mengajar yang dapat diukur dari kemampuan anak itu sendiri. Kemampuan lebih dititik beratkan pada kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan dan menerjemahkan serta menyatakan kembali sesuatu pengetahuan ke dalam kata-kata baru sesuai dengan caranya sendiri.

b. Pengertian Menenal Angka 1 sampai 10

Menurut Harahap dalam Hariwijaya (2009:29) angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Angka adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan. Angka adalah satuan-satuan dalam sistim matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan dalam Tajudin, (2008:35). Angka-angka ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang angka.

Menurut Copley dalam Karim (2007:17) angka adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan. Sebagai contoh angka 10, dapat ditulis dengan 2 buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Dalam pengenalan konsep angka ini tidak terlepas konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah suatu benda atau berapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa angka adalah lambang atau simbol yang terdiri dari lambang bilangan dan bersifat abstrak yang dapat di unitkan, ditambah atau dikalikan.

c. Tujuan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10

Menurut Asep Jihad (2008:153) bahwa kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sangat baik bila diberikan pada anak usia dini, agar anak dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.

Departemen Pendidikan Nasional (2007:1-2) mengemukakan tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan membilang pada anak Taman Kanak-Kanak terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut : a) Tujuan Umum ,bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, b) Tujuan Khusus, menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:8-11) adalah sebagai berikut : 1) Tingkat perkembangan mental anak, 2) Masa peka anak, 3) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan tujuan dan manfaat meningkatkan kemampuan membilang pada anak Taman Kanak-Kanak, dapat dikatakan oleh seorang guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung yang dimiliki anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung tersebut.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pengenalan angka pada anak usia dini adalah dapat mengasah kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

d. Manfaat Mengenal Angka

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

Menurut Sujiono dalam Wijaya (2010:12) manfaat permainan mengenal angka yang diberikan antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Menurut Mutiah (2010:162) manfaat mengenal angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka sehingga jika angka-angka dipelajari secara rutinitas maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pengenalan angka pada anak usia dini adalah dapat mengasah kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka pada anak Taman Kanak-kanak ini dikemukakan Chomsky, Piaget, Lenneberg dan Slobin (Chaer,2009:44) yaitu : 1) Faktor Alamiah, maksudnya setiap anak lahir dengan seperangkat potensi. Potensi dasar itu akan berkembang secara maksimal setelah mendapat stimulus dari lingkungan. Proses pemerolehan melalui potensi ini sifatnya alamiah. Karena sifatnya alamiah, maka kendatipun anak tidak dirangsang untuk belajar, anak tersebut akan mampu menerima apa yang terjadi di sekitarnya, 2) Faktor Perkembangan Kognitif maksudnya perkembangan

membilang angka pada seorang anak seiring dengan perkembangan kognitifnya. Keduanya memiliki hubungan yang komplementer. Pemerolehan kemampuannya membilang angka dalam prosesnya dibantu oleh perkembangan kognitif, 3) Faktor Latar Belakang Sosial, dimana mencakup struktur keluarga, kelompok sosial dan lingkungan budaya memungkinkan terjadinya perbedaan serius dalam belajar. Hal lain yang turut berpengaruh adalah status sosial, 4) Faktor Motivasi Belajar, yaitu salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan pembelajaran dalam membilang angka pada anak Taman Kanak-Kanak motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu, 5) Faktor Kemampuan Guru, disini dapat diartikan orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan sasaran anak didik, dengan memberikan bimbingan kepada anak didik dalam perkembangan jasmani maupun rohaninya agar mencapai tingkat perkembangan yang optimal, 6) Faktor Sarana Prasarana yaitu Pengadaan sarana dan alat belajar merupakan langkah guru atau pihak sekolah mewujudkan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Sebaik apapun perencanaan tersebut dibuat sebagai sumber belajar, jika guru tidak mewujudkan dalam bentuk pengadaan, tidak akan mencapai hasil yang optimal.

Murdjito (2007:24) anak usia Taman Kanak-Kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia Taman Kanak-Kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam belajar matematika termasuk dalam kemampuan mengenal angka

akan mencapai hasil yang optimal bila diikuti dengan perencanaan sumber belajar yang baik dan pengadaan sarana prasarana belajar.

5. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Dunia anak-anak tidak terlepas dengan adanya kegiatan bermain. Segala jenis aktivitas yang dilakukan oleh anak merupakan ungkapan bermain mereka. Bermain bagi anak mempunyai nilai pendidikan yang sangat besar untuk perkembangan aspek - aspek pribadi anak. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain, sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak mau bermain pada umumnya mereka dalam keadaan sakit jasmaniah maupun rohaniyah.

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

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

Menurut Santrock (1992:322) bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya,

tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

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

b. Tujuan Bermain

Untuk mengembangkan potensi anak bisa dilakukan dengan berbagai cara. Permainan adalah salah satunya, yang justru sering disepelekan orang tua. Padahal bermain selain memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan juga dapat mengembangkan kreativitas anak akan nilai, sikap, toleransi serta pemahaman. Usia dini merupakan periode emas perkembangan otak anak. Pada masa itu anak membutuhkan banyak stimulasi. Semakin banyak stimulasi yang diberikan, maka anak akan semakin cerdas. Salah satu bentuk stimulasi adalah bermain, Bermain merupakan cara untuk mengekspresikan perasaan dan emosi yang lebih cepat dibandingkan menyampaikan ekspresi secara verbal. Oleh karena itu kegiatan bermain bagi anak perlu mendapat perhatian para pendidik anak usia dini.

Menurut Sujiono (2011:145) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreatifitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi

perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan anak lainnya.

Menurut Hamalik (2007:88) bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan inisiatif, imajinasi, bertambah luasnya komunikasi dan dorongan untuk mengetahui lingkungannya.

Menurut Suryana (2013:140) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan `anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain dapat dikembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik dari aspek sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Selanjutnya dapat dipahami bahwa bermain sesungguhnya suatu kodrat anak dan merupakan cara anak untuk belajar. Pembelajaran di taman kanak-kanak adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

c. Karakteristik Bermain

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan muncul secara alamiah. Dengan kegiatan bermain muncul perilaku-perilaku yang dapat diarahkan melalui kegiatan bermain dengan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, baik fisik, intelektual, bahasa, dan sosial emosional. Melalui bermain anak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith dalam Masykes, (2001:16) diungkapkan adanya beberapa karakteristik bermain yaitu sebagai

berikut : 1) Muncul atas kemauan pribadi serta untuk kepentingan sendiri, 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Kalau emosi positif tidak tampil setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (valid) bagi anak, 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena anak usia dini sangat membutuhkan kegiatan bermain, 4) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya, 5) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung di bandingkan hasil akhir. Saat bermain anak-anak kalau di perhatikan terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai, 6) Bebas memilih dan ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak, 7) Mempunyai kualitas, pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa melalui bermain anak dapat mengembangkan segala potensi yang ada padanya. Baik dari segi fisik maupun psikisnya melalui segala macam bentuk permainan.

d. Manfaat Bermain

Menurut Mayke S (2003:38) menyebutkan manfaat dari bermain untuk perkembangan aspek kognisi. yang dilakukan para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa permainan mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak. Manfaat itu yaitu : 1) Untuk perkembangan aspek fisik, 2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus, 3) Untuk perkembangan aspek sosial, 4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) Untuk perkembangan aspek kognisi, 6) Untuk mengasah ketajaman pengindraan, 7) Untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari, 8) Pemanfaatan bermain oleh guru, 9)

Pemanfaatan bermain sebagai media terapi, 10) Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi.

Menurut Musfiroh (2005:15) ada beberapa manfaat bermain bagi anak : 1) bermain dapat membantu anak dalam konsep dan pengetahuannya, 2) bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisir dan menyelesaikan masalah, 3) bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, 4) bermain mendorong anak berpikir kreatif, 4) bermain meningkatkan kompetensi sosial anak, 5) bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut, 6) bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial 7) bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri, 8) bermain dapat membantu anak mengontrol gerak motorik, 9) bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi 9) bermain menyediakan konstek yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

Menurut *Harlock* dalam Soefandi, (2009:40) dengan bermain bisa memunculkan gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognitif, ketajaman penginderaan, keterampilan olahraga, dan memori. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain, yaitu :

1) Manfaat Fisik

Bermain aktif seperti berlari, melompat, melempar, memanjat dan sebagainya. Membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya. Bermain juga bermanfaat sebagai penyaluran energi anak yang

berlebih. Semakin anak tumbuh dan berkembang, semakin besar kecendrungan anak mengarah dari bermain aktif ke pasif

2) Manfaat Terapi

Bermain mengandung terapi. Dalam hal ini bermain membantu anak mengungkapkan perasaan-perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosial

3) Manfaat Edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat, anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran dan tekstur benda. Semakin besar anak, ia akan mengembangkan banyak keterampilan baru dalam permainan dan olahraga dimana kesempatan tersebut sangat membantu pengembangan diri anak yang tidak bisa diperoleh melalui buku-buku di sekolah.

4) Manfaat Kreatif

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya, baik dengan menggunakan alat maupun tidak. Sekali anak mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, anak akan melakukan kembali dalam situasi lain.

5) Pembentukan Konsep Diri

Mulai bermain, anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistis.

6) Manfaat Sosial

Bermain bersama teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan dari hubungan tersebut. Melalui komperatif, anak belajar memberi dan menerima. Selain itu anak belajar mengenal peran-peran gender yang dituntut oleh lingkungan sosial.

7) Manfaat Moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral pada anak. Dirumah maupun disekolah anak belajar mengenai norma-norma kelompok, tentang benar atau salah, bagaimana bersikap adil, jujur, penyayang, ramah, dan sebagainya. Menurut Musfiroh (2005:15) ada beberapa manfaat bermain bagi anak : 1) bermain dapat membantu anak dalam konsep dan pengetahuannya, 2) bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah, 3) bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, 4) bermain mendorong anak berpikir kreatif, 5) bermain meningkatkan kompetensi sosial anak, 6) bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut, 7) bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, 8) bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri, 9) bermain dapat membantu anak mengontrol gerak motorik, 10) bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi, 11) bermain menyediakan tempat yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

Berdasarkan manfaat bermain menurut para ahli disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi anak karena dengan bermain anak dapat mempelajari dirinya sendiri, anak akan memiliki potensi yang berlebih pada dirinya, anak juga

dapat pengaruh dari lingkungan.. Dalam bermain anak juga mendapatkan kodrat dan juga dapat memberikan kenikmatan sehingga bermain itu menyenangkan bagi anak. Bermain juga suatu kesenangan tanpa pertimbangan hasil akhir , bermain menumbuhkan pemikiran yang berdaya bagi anak, bermain juga akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan dimana anak belajar tentang diri sendiri dengan orang lain serta lingkungannya.

Melalui bermain juga bisa memunculkan suatu manfaat pada anak tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain dalam hal mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangannya, serta dalam bermain anak dapat juga mengetahui berbagai macam kebutuhan dan keinginannya. Jadi, bermain lebih menekankan pengalaman seorang guru untuk menarik perhatian anak dan sangat penting mengembangkan pengetahuannya.

6. Konsep Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak dalam memenuhi keinginan bermainnya dan memiliki berbagai macam alat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari pasangannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain dan menyusun sesuai dengan bentuk utuhnya. Sedangkan alat permainan adalah sebagai materi yang dapat dibentuk seperti tanah liat, balok, pasir, batuan dan daun-daunan.

Alat permainan sangat besar artinya bagi perkembangan membaca, menulis dan berhitung. Untuk belajar berhitung, matematika, membaca dan menulis dibutuhkan latihan-latihan, keterampilan melalui pengalaman bermain seperti kemampuan membandingkan, melihat hubungan dan menarik kesimpulan.

Kegiatan aktif dan menyenangkan juga akan meningkatkan aktifitas sel otaknya yang merupakan masukan-masukan pengamatan dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak, dan tidak membatasi hanya pada suatu kreatifitas tertentu. Semua kegiatan dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan menyenangkan dan menarik untuk anak, sehingga ia melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada paksaan. Bermain dengan menggunakan alat permainan akan memberikan masukan pengetahuan pada ingatan anak. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan.

Menurut Patmonodewo (1995:92) alat permainan adalah suatu alat atau sarana yang digunakan anak dalam bermain, guna mengenalkan berbagai konsep pada anak dalam mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimilikinya.

Menurut Nugraha (2003:72) alat permainan adalah media yang dapat membantu belajar anak secara optimal dan memuaskan kebutuhan anak.

Menurut Zaman (2007:63) alat permainan untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek pengembangan untuk anak-anak taman kanak-kanak.

Berdasarkan teori para ahli, dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah suatu wadah untuk membantu anak dalam kegiatan bermain yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan berlangsung secara teratur, lancar, efektif dan efisien sesuai dengan tumbuh kembang anak, dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia taman kanak-kanak agar anak dapat bermain dan belajar

dengan alat-alat permainan tersebut sehingga terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak taman kanak-kanak.

b. Tujuan Alat Permainan

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

Menurut Zaman (2007:65) tujuan alat permainan adalah untuk mendorong anak beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton televisi atau mendengarkan radio anak hanya pasif melihat dan mendengarkan. Dengan alat permainan edukatif anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau menyusun balok-balok.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan tujuan alat permainan adalah untuk memperjelas materi dan memotivasi anak agar bersemangat dalam belajar.

c. Karakteristik Alat Permainan

Saat bermain anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Sujiono (2009:19) mengemukakan karakteristik alat permainan sebagai berikut : 1) Alat permainan hendaknya dibuat multi guna, 2) Bahan yang digunakan mudah dan murah harganya, 3) Tidak berbahaya digunakan bagi anak, 4) Alat peraga yang dibuat menimbulkan kreativitas bagi anak, dapat bermain, sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya pikir dan imajinasi, 5) Dapat digunakan secara individu atau kelompok, 6) Alat yang dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak, 7) Bahan yang digunakan tidak mudah rusak atau tahan lama

Ada beberapa karakteristik alat permainan menurut Yeni (2010:33) antara lain : 1) Mudah dibongkar pasang, alat permainan yang mudah di bongkar pasang, dapat dimainkan kembali oleh anak, 2) Mengembangkan daya fantasi anak, alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk untuk mengembangkan daya fantasi anak, 3) Tidak bahaya, para ahli yang meneliti jenis alat permainan yang mendatangkan bahaya bagi anak yaitu : pisau yang tajam, kompor dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan yang dibuat hendaknya bermanfaat, murah harganya, tidak mudah rusak dan dapat mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak.

d. Manfaat Alat Permainan

Menurut Soefandi (2009:43) manfaat alat permainan adalah : 1) Melatih panca indra supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungan, 2) Melatih kecerdasan emosionalnya yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, kehendak diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi, 3) Menambah nilai, norma, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya yang mengandung unsur pendidikan, 4) Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih rendah) sehingga ia mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain, 5) Menambah nilai agama, 6) Menambah keterampilan anak, 7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak, 8) Mengembangkan potensi, imajinasi dan idealisme anak, 9) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan yang bergizi, kedisiplinan dan kemandirian, 10) Melatih kerjasama gotong royong dan toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan antar anak, 11) Mengenal angka dan huruf

yang merupakan tahap awal dalam membaca, menulis, berhitung, 12) Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda atau yang lain, 13) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau yang berlaku di masyarakat, 14) Membuat senang.

Menurut Eliyawati (2005:35) manfaat alat permainan edukatif sebagai berikut : 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan, 2) Dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat, 3) Penggunaan alat-alat permainan dapat dinikmati oleh anak, 4) Menumbuhkan rasa percaya dan membentuk citra diri anak yang positif, 5) Dalam suasana yang menyenangkan anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui, 6) Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melaksanakan kegiatan, 7) Alat permainan educative memiliki manfaat yang sangat strategis, 8) Memupuk rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar, misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu pada saat tersebut.

Berdasarkan uraian dapat peneliti simpulkan bahwa manfaat alat permainan adalah membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat mengembangkan pengetahuan anak, melatih ketrampilan anak, melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak, membangun fantasi, imajinasi dan idealisme anak, memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan makanan yang bergizi, kedisiplinan, kemandirian, melatih kerja sama, gotong royong, toleransi, saling

menghormati dan saling membutuhkan antar anak, serta mendukung penyelenggaraan proses belajar anak.

e. Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas

Permainan merupakan kesenangan atau sebuah kemampuan bagi anak, maka dalam kegiatan belajar mengajar yang ada di Taman Kanak-Kanak berprinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Sehubungan dengan itu, maka dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak dianjurkan harus ada alat permainan.

Menurut Marhiyanto (2000:380) pada Kamus Bahasa Indonesia bahwa permainan adalah sesuatu atau yang dijadikan untuk bermain. Sedangkan melempar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah membuang jauh-jauh. Permainan melempar tutup aqua gelas merupakan permainan yang sangat mudah, peralatan yang digunakan pun hanya berupa tutup aqua gelas dan wadah plastik. Sedangkan tutup aqua gelas sebagai media pengenalan angka yang peneliti gunakan merupakan suatu benda yang berbentuk lingkaran. Dengan demikian permainan melempar tutup aqua gelas dapat didefinisikan sebagai suatu alat yang dijadikan untuk bermain yang dilakukan dengan cara membuang jauh-jauh /melempar dan dilengkapi dengan kartu angka.

Pengenalan angka melalui permainan tutup aqua gelas yaitu pertama anak mengambil kartu angka yang diinginkannya. Jika anak mendapatkan kartu angka 8, maka anak akan mengambil tutup aqua gelas sebanyak 8 buah dan melemparkannya ke wadah plastik yang bertuliskan angka 8. Jika anak mendapatkan kartu angka 3 maka ia harus melemparkan tutup aqua gelas sebanyak 3 kali kedalam wadah plastik yang bertuliskan angka 3. Permainan ini

menyenangkan bagi anak karena anak bisa mengenal angka secara langsung dan juga secara tidak langsung dapat melatih motoriknya dan dapat mengenal warna yang memberi pengaruh besar bagi perkembangan jiwa anak.

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

Cara memainkan alat permainan melempar tutup aqua gelas adalah sebagai berikut :

1. Guru mengkondisikan tempat duduk anak
2. Guru membuka wawasan anak mengenai angka-angka dengan menggunakan kartu angka
3. Guru memperkenalkan alat atau media yang akan diajarkan kepada anak
4. Guru melakukan tanya jawab tentang angka berapa saja yang terdapat pada kartu angka
5. Guru menjelaskan bagaimana memainkan permainan tutup aqua gelas yaitu anak secara bergiliran memilih salah satu dari beberapa kartu angka yang sudah disediakan oleh guru jika anak mendapatkan kartu angka yang bertuliskan angka 2, maka anak harus melemparkan dua buah tutup aqua gelas kedalam wadah plastik yang disediakan oleh guru dan begitu seterusnya.



B. Penelitian yang relevan

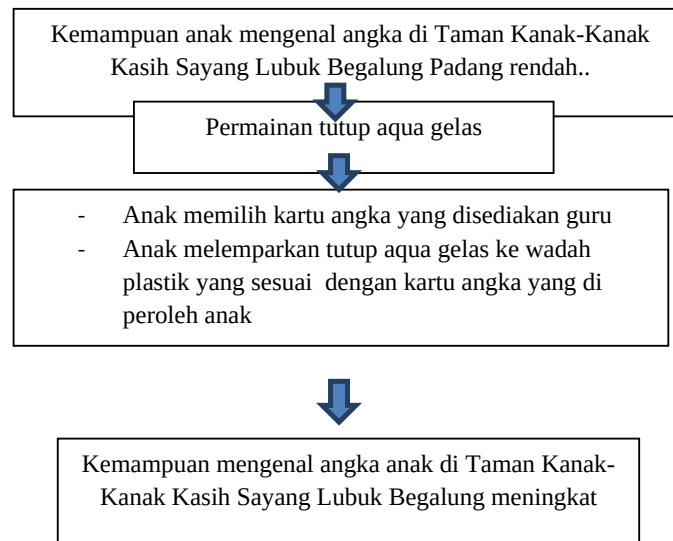
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Asnita(2012) mengemukakan tentang “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Lempar Kelereng Di Taman Kanak-Kanak IPHI Payakumbuh”. Hasil penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan lempar kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Siska Nila Sari (2012) dalam penelitian yang berjudul “Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Menara Angka Di Taman Kanak-Kanak Islam Mutiara Ananda Tabing Padang”. Hasil penelitian ini dengan permainan menara angka dapat mempercepat kemampuan mengenal konsep angka anak usia dini.

Rahmi Hayati (2013) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Golf Angka Di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan”. Hasil penelitian ini dengan melakukan permainan golf angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Ketiga penelitian diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang konsep angka. Sedangkan perbedaannya adalah dari segi penggunaan media yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan tutup aqua gelas.

C.Kerangka Berpikir



Bagan 1. Kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah : “Melalui permainan melempar tutup aqua gelas dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) karena untuk dapat melakukan suatu penelitian guru hendaknya bisa memahami masalah-masalah di kelas sehari-hari yang sering dijumpai sewaktu melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru di dalam kelasnya sendiri, melalui refleksi diri.

Menurut Arikunto (2012:3) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama sedangkan menurut

Yasin (2011:2) mengatakan Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu penelitian yang mengabungkan penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk peningkatan mutu pembelajaran dengan mengusahakan pemecahan masalah yang ada didalam proses pembelajaran.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan (2003:9) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, refleksi terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam

kelasnya untuk bisa meningkatkan proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti melibatkan teman sejawat sebagai kolaborator.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun ajaran 2014/2015 mulai tanggal 17 November 2014 sampai dengan 17 Januari 2015 di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Jl. Kampung Tanjung Komplek Unand No.1 Lubuk Begalung Padang.

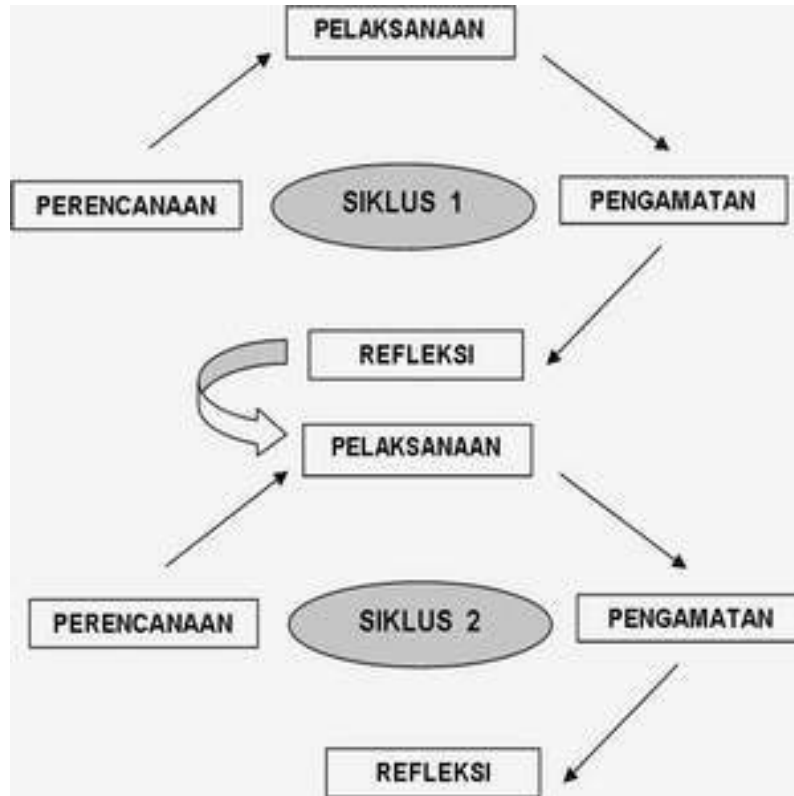
C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan pada anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang yang berjumlah 5 orang laki-laki dan 10 orang perempuan

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus dimulai dengan siklus pertama. Jika siklus pertama tidak berhasil maka akan dilakukan dengan siklus kedua. Siklus kedua ini ditentukan dari hasil siklus pertama yang terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Model penelitian tindakan kelas menurut Kemis dan Taggart :



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

1. Kondisi Awal

Penelitian didahului dengan menganalisis segala permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran pada ruang kelas. Selanjutnya pemasalahan terdeteksi dan dilakukan perumusan masalah, rencana tindakan yang akan diterapkan pada kelas sebagai upaya dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh anak dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan terdiri dari 2 siklus, siklus I dan siklus II. Pada tiap siklus dibuat perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan. Pada tahap perencanaan guru akan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan menentukan aspek yang dinilai. Sedangkan pada tahap perencanaan dijelaskan

tentang apa, mengapa, kapan, dimana serta siapa. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi atas penerapan isi rancangan yaitu mengenalkan tindakan kelas dan guru berusaha mengamati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan tetapi harus pula berlaku wajar dan tidak di buat-buat.

Tahap pengamatan dilakukan oleh pengamat sedangkan tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan oleh pengamat. Setelah dilakukan refleksi atau perenungan yang mencakup analisis serta penilaian terhadap hasil pengamatan dan proses serta hasil tindakan tadi, biasanya muncul permasalahan atau pemikiran baru yang dapat perhatian sehingga pada gilirannya dilakukan perencanaan ulang, tindakan ulang dan pengamatan ulang yang dilaksanakan pada siklus 2.

Demikianlah tahapan demi tahapan kegiatan ini akan terus berulang sampai suatu permasalahan dianggap teratasi, untuk biasanya diikuti oleh kemunculan permasalahan lain yang juga harus dilakukan serupa.

2. Siklus I

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

a. Pertemuan I

Pada pertemuan 1 dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Perencanaan

Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP), Capaian Perkembangan (CP) dan Indikator. Adapun indikatornya adalah, Anak mampu menunjukkan angka 1-10, Anak mampu

mencocokkan angka dengan jumlah benda, Anak mampu mengurutkan angka 1-10. Berdasarkan indikator tersebut maka peneliti membuat rancangan kegiatan harian untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2) Tindakan

Tindakan yang dilaksanakan adalah :

a) Kegiatan Awal $\pm$ 30 Menit

- Guru mengajak anak untuk berbaris didepan kelas membaca ikrar
- Guru mengajak anak masuk kelas dan mengatur tempat duduk anak
- Guru memimpin doa sebelum belajar
- Guru mengecek kehadiran anak
- Guru mengajak anak membaca surat pendek.

Guru mengajak anak bercerita tentang pengalaman mengenai tanaman hias.

b) Kegiatan Inti $\pm$ 60 Menit

- Area matematika, membilang dengan kartu angka banyaknya macam-macam tanaman hias.
- Praktek langsung

Mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu.

c) Kegiatan Istirahat $\pm$ 30 Menit

d) Kegiatan Akhir $\pm$ 30 Menit

- Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang telah dilaksanakan anak.
- Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdoa dan

mengucapkan salam.

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dalam kegiatan permainan melempar tutup aqua gelas dan dicatat oleh guru setiap kali pertemuan.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan II dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Perencanaan

Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP), Capaian Perkembangan (CP) dan indikator. Adapun indikatornya adalah Anak mampu menunjukkan angka 1-10, Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda, Anak mampu mengurutkan angka 1-10. Berdasarkan indikator tersebut maka peneliti membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk membuat kegiatan pembelajaran.

2) Tindakan

a) Kegiatan Awal ± 30 Menit

- Guru mengajak anak berbaris di halaman untuk membaca ikrar.
- Guru mengajak anak masuk ke dalam kelas dan mengatur tempat duduk anak.
- Guru memimpin doa sebelum belajar.
- Guru mengecek kehadiran anak.
- Guru mengajak anak membaca surat pendek.
- Guru dan anak Tanya jawab tentang ciri-ciri tanaman hias.

b) Kegiatan Inti ± 60 Menit

- Area seni, mewarnai gambar tanaman hias.

- Area matematika, mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu.
- Guru selalu membimbing anak pada setiap permainan dan memotivasi anak agar tetap bersemangat dalam bermain.

c) Kegiatan Istirahat $\pm$ 30 Menit

d) Kegiatan Akhir $\pm$ 30 Menit

- Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang telah dilaksanakan anak.
- Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdoa dan mengucapkan salam, lalu pulang.
- Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dalam permainan melempar tutup aqua gelas dan dicatat oleh guru setiap kali pertemuan.

c. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan III dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Perencanaan

Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP), Capaian Perkembangan (CP) dan indikator. Adapun indikatornya adalah anak mampu menunjukkan angka 1-10, anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda, anak mampu mengurutkan angka 1-10. Berdasarkan indikator tersebut maka peneliti membuat Rencana Kegiatan Hsarian (RKH) untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2) Tindakan

a) Kegiatan Awal $\pm$ 30 Menit

- Guru mengajak anak berbaris di halaman membaca ikrar
- Guru mengajak anak masuk ke dalam kelas dan duduk dengan rapi
- Guru memimpin doa sebelum belajar
- Guru mengecek kehadiran anak
- Guru mengajak anak membaca surat Al-falaq
- Guru bercakap-cakap tentang bagaimana menyayangi tanaman ciptaan Tuhan.

b) Kegiatan Inti $\pm$ 60 Menit

- Area seni, usap abur tanaman hias.
- Area matematika, mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu.

c) Kegiatan Istirahat $\pm$ 30 Menit

d) Kegiatan Akhir $\pm$ 30 Menit

- Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang telah dilaksanakan anak
- Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdoa, mengucapkan salam dan pulang

3. Siklus II

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

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

a. Pertemuan 1

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Perencanaan

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

2) Pelaksanaan

a) Kegiatan Awal $\pm$ 30 Menit

- Guru mengajak anak berbaris di halaman dan membaca ikrar
- Guru mengajak anak masuk kedalam kelas dan duduk dengan rapi
- Guru memimpin doa sebelum belajar
- Guru mengecek kehadiran anak
- Guru mengajak anak membaca surat-surat pendek
- Guru dan anak Tanya jawab tentang tanaman hias.

b) Kegiatan Inti $\pm$ 60 Menit

- Area matematika, mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu.
- Area bahasa, meniru tulisan nama tanaman hias.

c) Kegiatan Istirahat $\pm$ 30 Menit

d) Kegiatan Akhir $\pm$ 30 Menit

- Guru mengadakan tanya jawab tentang evaluasi terhadap permainan yang telah dilaksanakan anak
- Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdoa, mengucapkan salam dan pulang

b. Pertemuan Kedua

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Perencanaan

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

2) Pelaksanaan

a) Kegiatan Awal $\pm$ 30 Menit

- Guru mengajak anak berbaris dihalaman membaca ikrar
- Guru mengajak anak masuk kedalam kelas dan duduk dengan rapi
- Guru memimpin doa sebelum belajar
- Guru mengecek kehadiran anak
- Guru mengajak anak membaca ayat-ayat pendek
- Tanya jawab tentang warna tanaman hias.

b) Kegiatan Inti $\pm$ 60 Menit

- Area matematika, mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu.

- Area seni, mewarnai gambar tanaman hias (bunga mawar).

c) Kegiatan Istirahat $\pm$ 30 Menit

d) Kegiatan Akhir $\pm$ 30 Menit

- Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang telah dilakukan anak
- Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdoa, mengucapkan salam dan pulang

c. Pertemuan 3

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Perencanaan

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

2) Pelaksanaan

a) Kegiatan Awal $\pm$ 30 Menit

- Guru mengajak anak berbaris dihalaman membaca ikrar
- Guru mengajak anak masuk kedalam kelas dan duduk dengan rapi
- Guru memimpin doa sebelum belajar
- Guru mengecek kehadiran anak
- Guru mengajak anak membaca ayat-ayat pendek
- Guru mengajak anak bercerita dengan gambar seri.

b) Kegiatan Inti ± 60 Menit

- Membilang dengan kartu angka banyaknya macam-macam gambar tanaman hias.
- Mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis di kartu.
- Anak disuruh maju satu-satu ke depan untuk mengurutkan angka 1-10 dengan benar

c) Kegiatan Istirahat ± 30 Menit

d) Kegiatan Akhir ± 30 Menit

- Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang telah dilakukan anak
- Guru menutup permainan dengan mengajak anak berdoa, mengucapkan salam dan pulang

E. Defenisi Operasional

Kemampuan mengenal angka adalah merupakan area terbesar perkembangan pada masa usia dini, yang perkembangannya sejalan dengan pertambahan usia. Stimulasi mengenal angka dapat dilakukan melalui bermain seperti dengan melempar tutup aqua gelas. Jadi kemampuan mengenal angka adalah kemampuan melatih otot dengan cara permainan melempar tutup aqua gelas.

Permainan melempar tutup aqua gelas dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak, dimana anak bisa mengambil kartu angka dan melemparkannya ke wadah sebanyak jumlah yang ada di kartu angka.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Atas dasar konsep tersebut maka ke tiga teknik pengumpulan data di atas digunakan dalam penelitian ini.

a. Observasi

Observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk mengamati perilaku atau kegiatan guru dan anak dalam pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak mengenal angka dengan permainan melempar tutup aqua gelas. Peneliti dibantu oleh kolaborator untuk mengobservasi kegiatan dalam pembelajaran.

b. Dokumentasi

Analisis dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada di sekolah maupun yang berada diluar sekolah, yang ada hubungannya dengan penelitian ini. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto kegiatan dan observasi.

c. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengadakan komunikasi dengan anak mengenai kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Wawancara juga digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal angka anak melalui permainan melempar tutup aqua gelas yang dilakukan oleh anak dengan bimbingan guru.

Menurut Yasin (2011:55) wawancara yaitu teknik yang tepat untuk meninjau persepsi seseorang termasuk pemikiran, sikap, nilai dan pendapatnya.

Melalui wawancara peneliti dapat memahami mengapa seseorang yang diamati menunjukkan tingkah laku tertentu.

G. Instrumen Penelitian

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah

1. Observasi

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

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

Tabel 1. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Angka Melalui Permainan Tutup Aqua Gelas

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian						Ket
		ST		T		R		
		f	%	f	%	f	%	
1	Anak daapt menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas							
2	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas							
3	Anak dapat mengurutkan angka melalui permainan melempar tutup aqua gelas							

Keterangan :

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

Kriteria Penilaian :

81% - 100% Sangat Tinggi (ST)

61% - 80% Tinggi (T)

21% - 40% Rendah (R)

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa kamera untuk mengambil foto tentang keaktifan anak, hasil karya anak dan kegiatan anak dalam pelaksanaan pembelajaran

H. Teknik Analisis Data

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

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

Keterangan :

P = Persentase yang diperlukan

f : = Frekuensi Nilai anak yang berhasil

N = Jumlah anak di dalam kelas (total keseluruhan)

100 = Persentase

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenak angka dengan melempar tutup aqua gelas di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam peningkatan kemampuan mengenal angka anak melalui permainan melempar tutup aqua gelas di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang |yang sesuai dengan pendapat Arikunto (2010:24) ditandai dengan beberapa hal :

- 1) Berhasil jika 75 % anak sudah mampu mengenal angka 1-10
- 2) Tidak berhasil jika 75 % anak belum mampu mengenal angka 1-10

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A.Deskripsi Data

1. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, di TK kasih Sayang Lubuk Begalung Padang pada kelompok B, awal semester 2 tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 15 anak didik yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Yang dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2015 sampai tanggal 28 Januari 2015. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi peneliti pada kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir (evaluasi dan pulang), persentase kemampuan mengenal angka anak belum mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Terlihat anak belum mampu menunjukkan angka 1-10, anak belum mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda, dan anak belum mampu mengurutkan angka 1-10.

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

Hasil selengkapnya dari hasil observasi kondisi awal kemampuan mengenal angka anak di TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang pada tanggal 9 Januari 2015 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut ini :

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Angka di TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		F	%	f	%	F	%
1	Anak mampu menunjuk angka 1-10	0	0	2	13	13	87
2	Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda.	0	0	1	7	14	93
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10	0	0	2	13	13	87
	NILAI RATA-RATA	0	0	2	11	13	89

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil persentase mengenal angka:

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

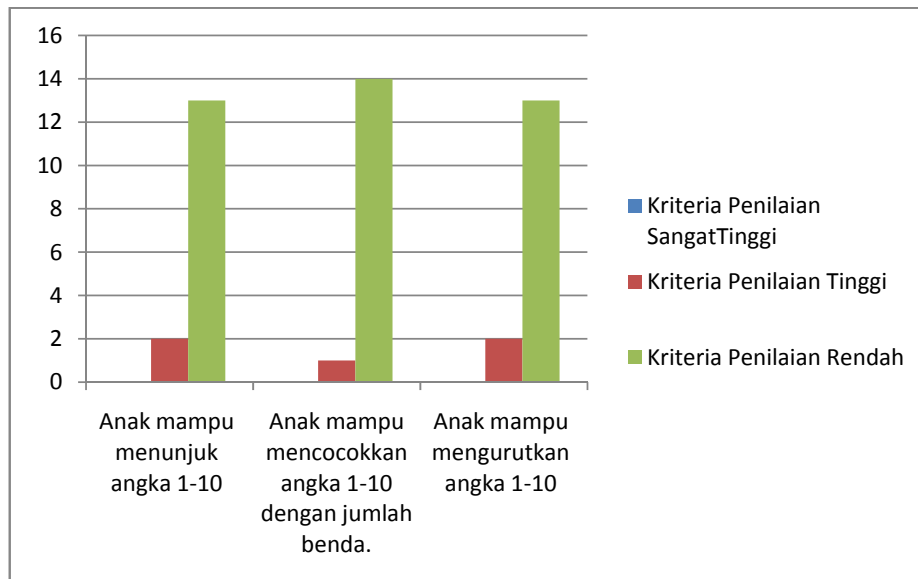
Aspek 2. Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda, anak yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada dengan persentase 0%, anak yang

mendapat nilai tinggi 1 orang dengan persentase 7%, anak yang mendapat nilai rendah 14 orang dengan persentase 93%.

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

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

Selanjutnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 1. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka di TK Kasih Sayang Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)

Berdasarkan uraian grafik 1 di atas menunjukkan hasil observasi perkembangan kemampuan mengenal angka anak rendah. Dapat dilihat pada :
Aspek 1. Anak mampu menunjukkan angka 1-10, yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik berwarna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik berwarna merah, anak yang mendapat nilai rendah 13 orang sama dengan 87% dilambangkan dengan grafik berwarna hijau.

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

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

Melihat kondisi awal anak yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bersama guru (teman sejawat) merasa perlu untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka agar dapat berkembang dengan baik yakni salah satunya melalui permainan tutup aqua gelas. Untuk itu peneliti berdiskusi untuk melakukan langkah selanjutnya.

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus yang dilakukan melalui permainan tutup aqua gelas dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan, lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut :

2. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Januari 2015, pertemuan kedua hari Rabu tanggal 14 Januari 2015, dan pertemuan ketiga hari Sabtu tanggal 17 Januari 2015. Deskripsi pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan I, II dan III sebagai berikut :

a. Pertemuan 1 siklus I (Senin, 12 Januari 2015)

Berdasarkan dari pengamatan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan anak dalam permainan tutup aqua gelas menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak, tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil penelitian kemampuan mengenal angka anak siklus I pada pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua di TK Kasih Sayang Pada Siklus 1 Pertemuan Pertama

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	2	13	4	27	9	60
2	Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas	1	7	3	20	11	73
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	0	0	4	27	11	73
	NILAI RATA-RATA	1	7	4	25	10	69

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat hasil persentase kemampuan anak mengenal angka pada siklus I pertemuan 1,

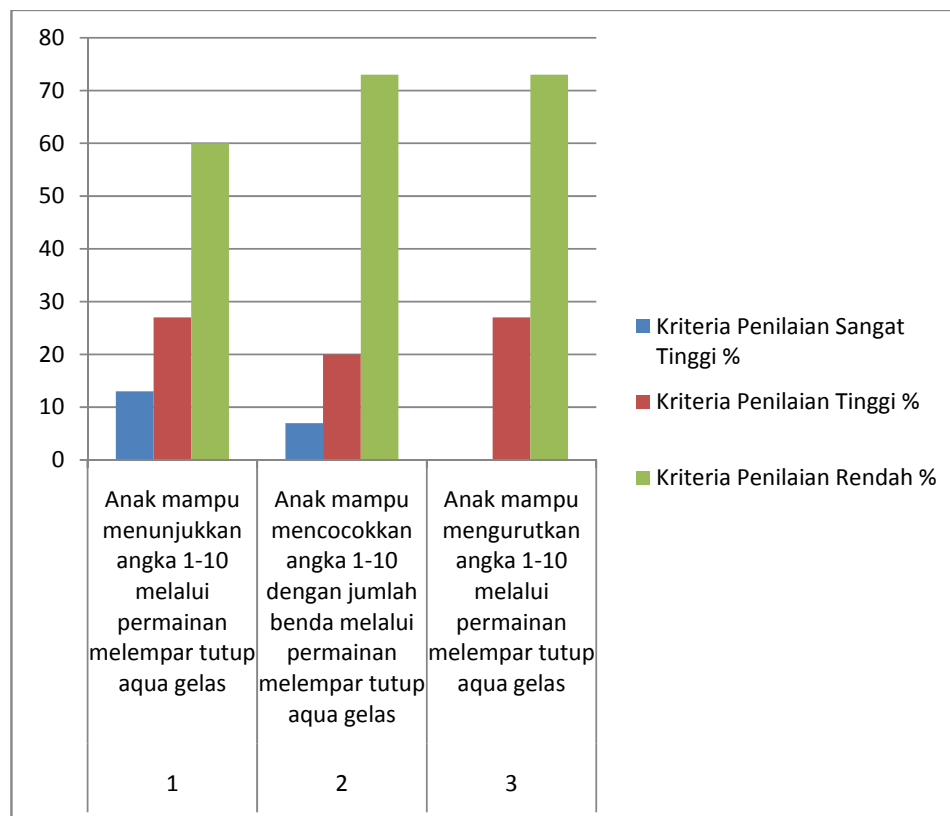
Aspek 1. Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempartutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 2 orang dengan persentase 13%, yang tinggi 4 orang dengan persentase 27%, anak yang mendapat nilai rendah 9 orang dengan persentase 60%.

Aspek 2 . Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 1 orang dengan persentase 7%, yang mendapat nilai tinggi 3orang dengan persentase 20% dan yang mendapat nilai rendah 11 orang dengan persentase 73%.

Aspek 3 . Anak mampu menungurutkan angka 1-10 melalui ;permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi tidak ada dengan persentase 0%, yang mendapat nilai tinggi 4 orang dengan persentase 27%, anak yang mendapat nilai rendah 11 orang dengan persentase 73%.

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

Selanjutnya dapat dilihat pada grafik :



Grafik 2. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui permainan tutup aqua di TK Kasih Sayang Pada Siklus I Pertemuan 1

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

Aspek 1 . Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 9 orang sama dengan 60% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2 . Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai tinggi 1 orang sama dengan 7% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 11 orang sama dengan 73% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

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

b. Pertemuan 2 siklus I (Rabu, 14 Januari 2015)

Berdasarkan pengamatan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan anak dalam permainan melempar tutup aqua gelas menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak, tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil penelitian kemampuan mengenal angka anak siklus I pada pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua di TK Kasih Sayang Pada Siklus 1 Pertemuan kedua

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	4	27	6	40	5	33
2	Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas	3	20	5	33	7	47
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	2	13	5	33	8	54
	NILAI RATA-RATA	3	20%	5	35%	7	45%

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat dilihat hasil persentase kemampuan anak mengenal angka pada siklus I pertemuan 2,

Aspek 1 . Anak dapat menunjukkan angka 1-10, melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 4 orang sama dengan 27%, dilambangkan dengan grafik berwarna biru, yang mendapat nilai tinggi 6

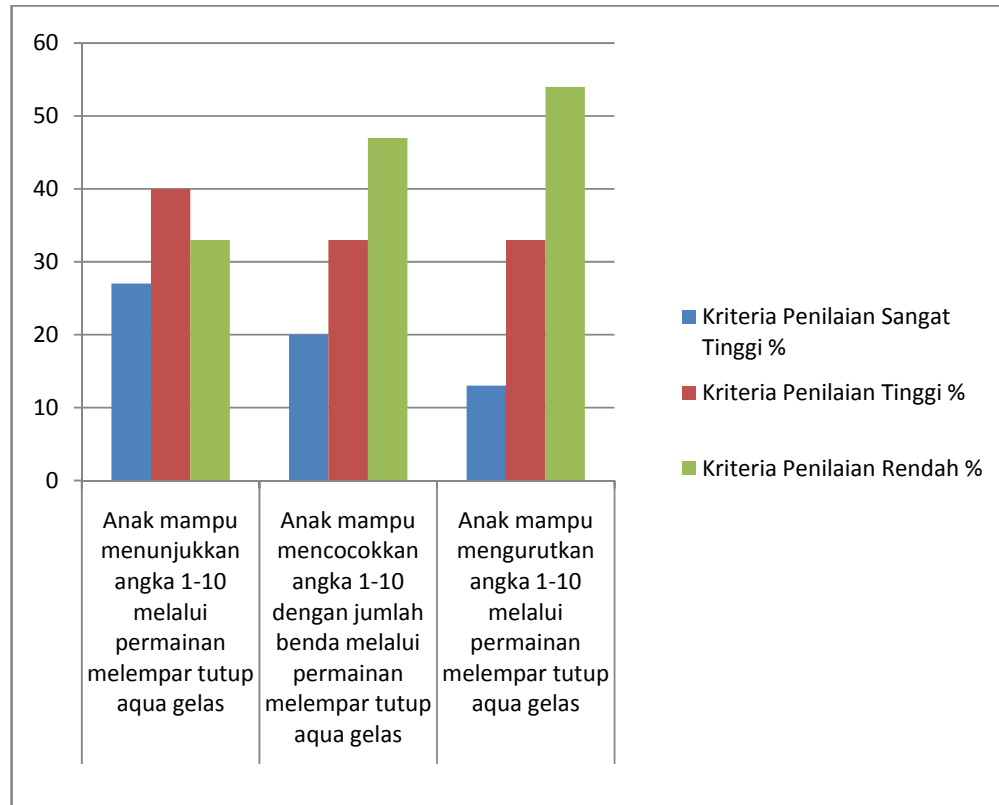
orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2 . Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik berwarna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 7 orang sama dengan 47% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 3. Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempartutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik berwarna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik berwarna merah, yang mendapat nilai rendah 8 orang sama dengan 54% dilambangkan dengan grafik berwarna hijau.

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

Selanjutnya dapat dilihat pada grafik :



Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di TK KasihSayang Pada Siklus I Pertemuan 2

Berdasarkan grafik 3 dapat dilihat hasil observasi pada Siklus I pertemuan 2 :

Aspek 1. Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna jumlah anak yang berada pada grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 3

orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 7 orang sama dengan 47% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

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

c. Siklus I Pertemuan Ketiga (Sabtu 17 Januari 2015)

Untuk mengetahui hasil pada siklus I pertemuan 3, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di TK Kasih Sayang Pada Siklus I Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	7	47	5	33	3	20
2	Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas	6	40	6	40	3	20
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	6	40	5	33	4	27
	NILAI RATA-RATA	6	42	5	35	3	22

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

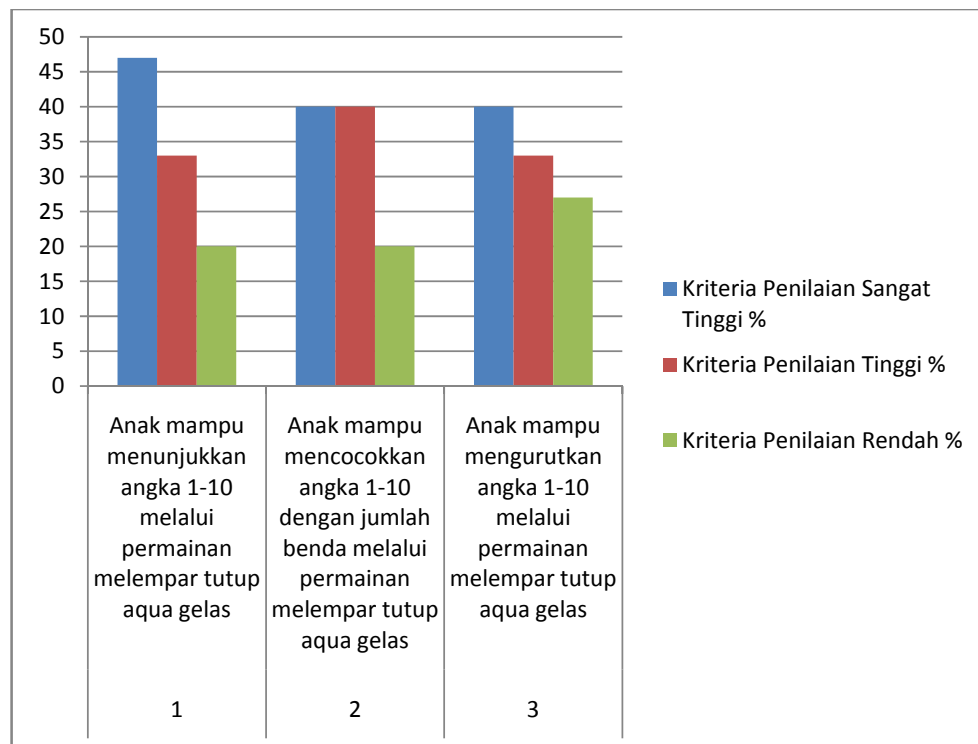
Aspek 1. Anak mampu menunjuk angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 7 orang dengan persentase 47%, yang mendapat nilai tinggi 5 orang dengan persentase 33%, anak yang mendapat nilai rendah 3 orang dengan persentase 20%.

Aspek 2. Anak mampu mencocokkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 6 orang dengan persentase 40%, yang mendapat nilai tinggi 6 orang dengan persentase 40%, anak yang mendapat nilai rendah 3 orang dengan persentase 20%.

Aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 6 orang dengan persentase 40%, anak yang mendapat nilai tinggi 5 orang dengan persentase 33% dan anak yang mendapat nilai rendah 4 orang dengan persentase 27%.

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

Selanjutnya dapat dilihat pada grafik :



Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di TK Kasih Sayang Pada Siklus I Pertemuan 3

Berdasarkan grafik 4 dapat dilihat hasil observasi pada Siklus I pertemuan ketiga sudah ada peningkatan kemampuan anak mengenal angka, namun belum maksimal, terlihat pada :

Aspek 1. Anak dapat menunjuk angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 7 orang sama dengan 47% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan warna merah, yang mendapat nilai rendah 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak dapat mencocokkan angka 1-20 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 3. Anak dapat mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 6 orang sama dengan 40% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 5 orang sama dengan 33% dilambangkan dengan warna biru, yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27%.

Untuk lebih jelasnya hasil observasi pada siklus I, dapat kita lihat pada tabel rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka Melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas Pada Siklus I Pertemuan Ke 1, 2 dan 3

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		F	%	F	%	f	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	2	13	4	27	9	60	4	27	6	40	5	33	7	47	5	33	3	20
2	Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas	1	7	3	20	11	73	3	20	5	33	7	47	6	40	6	40	3	20
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	0	0	4	27	11	73	2	13	5	33	8	54	6	40	5	33	4	27

d. Refleksi

Setelah peneliti melakukan penelitian secara observasi selama siklus I sebanyak 3 kali pertemuan, berdasarkan perkembangan kemampuan diatas, maka pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik, namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dan penelitian akan dilanjutkan pada siklus II, supaya tujuan pembelajaran dan penelitian yang diinginkan dapat tercapai, maka perlu diperhatikan beberapa hal diantaranya : a.). Mendampingi dan memberikan bimbingan kepada anak yang memiliki kekurangan dalam melakukan kegiatan mengenal angka melalui permainan melempar tutup aqua gelas. b). Memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak untuk melakukan kegiatan mengenal angka melalui permainan melempar tutup aqua gelas. c). Memperbaharui media yang digunakan sehingga lebih menarik bagi anak. d). Guru memberikan bimbingan yang intensif kepada anak-anak yang dinilai kurang memiliki kemampuan dalam mengenal angka. e). Memanfaatkan kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain agar kemampuan mengenal angka anak melalui permainan melempar tutup aqua gelas dapat meningkat dengan baik sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Berdasarkan persentase anak dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga secara berangsur-angsur anak mulai tertarik dalam permainan melempar tutup aqua gelas dan mulai menampakkan kemampuan mengenal angka saat melakukan permainan melempar tutup aqua gelas tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

3. Deskripsi Siklus II

Hasil pelaksanaan pada Siklus I terdapat kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal angka terutama anak mampu menunjuk angka 1-10 belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75%, untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II. Proses pembelajaran pada siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan sama halnya dengan siklus I. Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Januari 2015, pertemuan 2 hari Rabu tanggal 28 Januari 2015 dan pertemuan 3 hari Sabtu tanggal 31 Januari 2015

a. Siklus II Pertemuan Pertama (Senin, 26 Januari 2015)

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

Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang Siklus II Pertemuan Pertama

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	10	67	4	27	1	6
2	Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas	10	67	3	20	2	13
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	9	60	3	20	3	20
	NILAI RATA-RATA	10	65	3	22	2	13

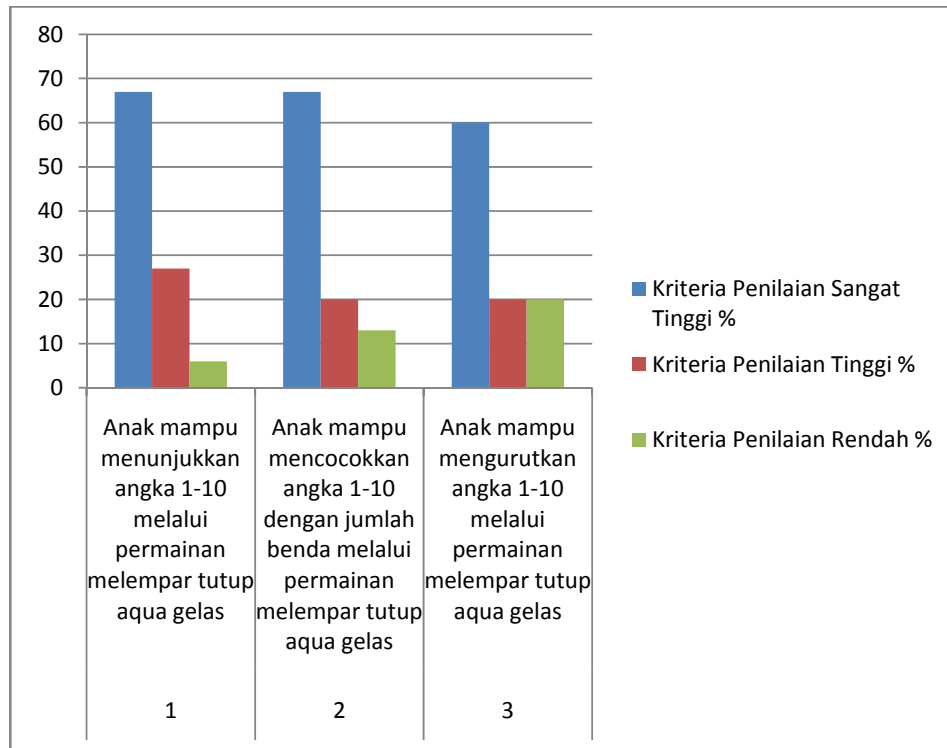
Berdasarkan tabel 7 di atas dapat dilihat hasil persentase kemampuan anak mengenal angka pada siklus II pertemuan pertama.

Aspek 1 . Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 10 orang dengan persentase 67%, anak yang mendapat nilai tinggi 4 orang dengan persentase 27% dan anak yang mendapat nilai rendah 1 orang dengan persentase 6%.

Aspek 2 . Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 10 orang dengan persentase 67%, anak yang mendapat nilai tinggi 3 orang dengan persentase 20% dan anak yang mendapat nilai rendah 2 orang dengan persentase 13%.

Aspek 3 . Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 9 orang dengan persentase 60%, anak yang mendapat nilai tinggi 3 orang dengan persentase 20%, dan anak yang mendapat nilai rendah 3 orang dengan persentase 20%.

Berdasarkan uraian di atas pada pertemuan pertama siklus II kemampuan anak mengenal angka masih rendah. Untuk mengetahui lebih jelasnya hasil pengamatan di atas dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di TK Kasih Sayang Pada Siklus II Pertemuan I

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

Aspek 1. Anak dapat menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 10 orang sama dengan 67% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna merah, anak yang mendapat nilai rendah 1 orang sama dengan 6% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempat tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 10 orang sama dengan 67% dilambangkan dengan grafik warna biru, anak yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 20% dilambangkan dengan grafik warna merah, anak yang mendapat nilai rendah 2 orang sama dengan 13% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

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

b. Siklus II Pertemuan Kedua (Rabu, 28 Januari 2015)

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

Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di TK Kasih Sayang Pada Siklus II Pertemuan Kedua

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		F	%	F	%	F	%
1	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	12	80	3	2	0	0
2	Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas	11	73	4	27	0	0
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	10	67	5	33	0	0
	NILAI RATA-RATA	11	73	4	21	0	0

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat di lihat hasil persentase kemampuan anak mengenal angka pada siklus II pertemuan kedua.

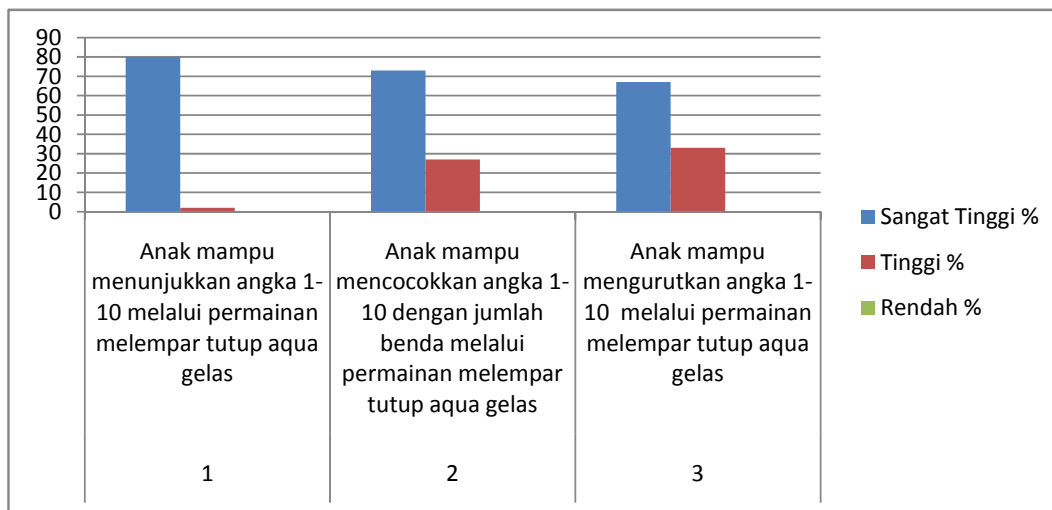
Aspek 1 : Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 12 orang dengan persentase 80%, anak yang mendapat nilai tinggi 3 orang dengan persentase 20% dan yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

Aspek 2 : Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 11 orang dengan persentase 73%, anak yang mendapat nilai tinggi 4 orang dengan persentase 27%, dan anak yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

Aspek 3 : Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 10 orang dengan persentase 67%, anak yang mendapat nilai tinggi 5 orang dengan persentase 33%, dan anak yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

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

Berdasarkan uraian di atas pada pertemuan kedua siklus II kemampuan anak mengenal angka masih rendah. Untuk mengetahui lebih jelasnya hasil pengamatan diatas dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di TK Kasih Sayang Pada Siklus II Pertemuan II

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

Aspek 1 . Anak mampu menunjuk angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak mendapat nilai sangat tinggi 12 orang sama dengan 80% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 3 orang sama dengan 2% dilambangkan dengan grafik warna merah anak yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 11 orang sama dengan 73% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 4 orang sama dengan 27% dilambangkan dengan grafik warna merah, yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

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

c. Siklus II Pertemuan Ketiga (Sabtu, 31 Januari 2015)

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

Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di TK Kasih Sayang Pada Siklus II Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	14	93	1	7	0	0
2	Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas	14	93	1	7	0	0
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	13	87	2	13	0	0
	NILAI RATA-RATA	14	91	1	9	0	0

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat di lihat hasil persentase kemampuan anak mengenal angka pada siklus II pertemuan ketiga.

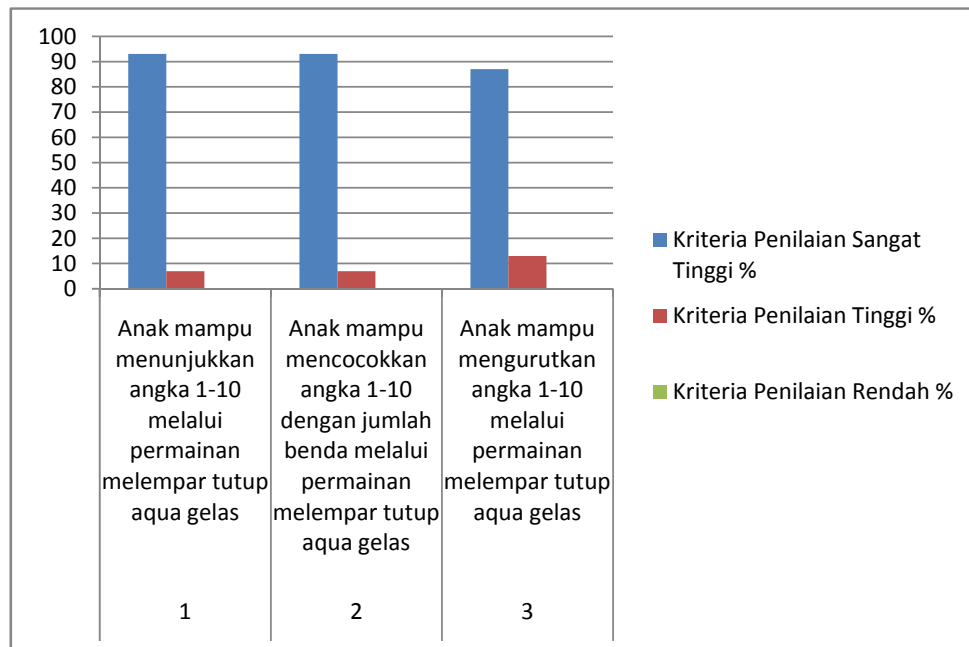
Aspek 1. Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas anak yang mendapat nilai sangat tinggi 14 orang dengan persentase 93%, anak yang mendapat nilai tinggi 1 orang dengan persentase 7%, dan anak yang mendapat nilai rendah rendah tidak ada dengan persentase 0%.

Aspek 2. Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapatkan nilai sangat tinggi 14 orang dengan persentase 93%, anak yang mendapat nilai tinggi 1 orang dengan persentase 7%, dan anak yang mendapat nilai rendah tidak ada dengan persentase 0%.

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

Jadi, nilai rata-rata dari semua aspek yang dikembangkan yaitu yang memperoleh nilai sangat tinggi 91%, rata-rata yang memperoleh tinggi 9%, sedangkan yang memperoleh nilai rendah 0%. Berarti masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75%. untuk lebih jelasnya dapat dilihat di grafik berikut ini:

Berdasarkan uraian di atas pada pertemuan ketiga siklus II kemampuan anak mengenal angka sudah ada peningkatan . Untuk mengetahui lebih jelasnya hasil pengamatan diatas dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di TK Kasih Sayang Pada Siklus II Pertemuan III

Berdasarkan grafik 7 dapat dilihat hasil observasi pada pertemuan kedua siklus II sudah ada peningkatan kemampuan anak mengenal angka, namun belum maksimal. Terlihat pada :

Aspek 1. Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 14 orang sama dengan 93% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai tinggi 1 orang sama dengan 7% dilambangkan dengan grafik warna merah. Yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

Aspek 2. Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas, yang mendapat nilai sangat tinggi 14 orang

sama dengan 93% dilambangkan dengan grafik warna biru, yang mendapat nilai rendah tidak ada sama dengan 0% dilambangkan dengan grafik warna hijau.

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

Untuk lebih jelasnya, dapat kita lihat pada tabel rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas Pada Siklus II Pertemuan Ke 1, 2 dan 3

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	F	%	f	%	f	%
1	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	10	67	4	27	1	6	12	80	3	20	0	0	14	93	1	7	0	0
2	Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda melalui permainan melempar tutup aqua gelas	10	67	3	20	2	13	11	73	4	27	0	0	14	93	1	7	0	0
3	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan melempar tutup aqua gelas	9	60	3	20	3	20	10	67	5	33	0	0	13	87	2	13	0	0

d. Refleksi Siklus II

Pelaksanaan kegiatan dalam peningkatan kemampuan anak mengenalangka melalui permainan melempar tutup aqua gelas di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan lancar, terbukti dari pertemuan ketiga nilai rata-rata persentase keberhasilan peningkatan kemampuan anak mengenal angka telah melebihi kriteria ketuntasan minimal yakni 91% maka dengan keberhasilan tersebut, penelitian dihentikan. Hal ini dapat terlihat berdasarkan hasil observasi pada kategori tinggi, yaitu sebagai berikut :

- 1) Anak dapat menunjuk angka 1-10, dari 67% menjadi 80% dan meningkat lagi menjadi 93%
- 2) Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda dari 67% menjadi 73% dan meningkat lagi menjadi 87%
- 3) Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dari pertemuan pertama 60% menjadi 67% dan meningkat lagi menjadi 87%.
- 4) Pada Siklus II Pertemuan 3 persentase keberhasilan peningkatan kemampuan anak mengenal angka sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 91%

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

B. Analisis Data

a) Analisis Data Siklus I dan II

1. Analisis Siklus I

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan melempar tutup aqua gelas, akan tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dikarenakan oleh beberapa hal diantaranya yaitu aspek 1, anak mampu menunjukkan angka 1-10, tetapi belum semua anak mampu melakukannya.

Pada aspek 2, anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda, anak juga belum mampu melakukannya. Pada aspek 3, anak mampu mengurutkan angka 1-10 juga masih banyak anak yang belum mampu melakukannya.

Walaupun tetap terjadi peningkatan pada siklus I ini, dari kondisi awal dimana untuk aspek 1, Anak mampu menunjukkan angka 1-10 terjadi peningkatan sebesar 47%, untuk aspek 2, Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda terjadi peningkatan sebesar 40%, untuk aspek 3, anak dapat mengurutkan angka 1-10 terjadi peningkatan sebesar 40%.

Berdasarkan gambaran persentase hasil kegiatan anak diatas, terlihatlah bahwa ternyata kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka melalui permainan melempar tutup aqua gelas pada siklus I ini masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

2. Analisa Siklus II`

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

Pada siklus II ini, Anak mampu menunjukkan angka 1-10, anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda dan anak mampu mengurutkan angka 1-10 walaupun tidak semua anak dapat nilai tinggi, namun ini tidak seperti pada siklus I. Walaupun demikian pada siklus II persentase keberhasilan anak cukup signifikan sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75% yakni rata-rata persentasenya adalah 91%, hal ini dapat terlihat pada persentase untuk aspek 1, anak mampu mengurutkan angka 1-10 terjadi peningkatan sebesar 93% untuk aspek 2, Anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda, terjadi peningkatan sebesar 93% untuk aspek 3. Anak mampu mengurutkan angka 1-10 terjadi peningkatan sebesar 87%.

Berdasarkan analisis peneliti, dari hasil analisis data pada siklus I dan siklus II terlihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan, yakni pada siklus I hasil nilai rata-rata persentase keberhasilan peningkatan kemampuan anak mengenal angka secara keseluruhan meningkat yakni 43% dan meningkat pada siklus II menjadi 91%. Jadi terlihat selisih peningkatannya sebesar 48% dan penelitian ini berhasil melebihi kriteria ketuntasan minimal yakni sebesar 91% pada pertemuan 3 siklus II, maka dengan keberhasilan ini maka penelitianpun dihentikan. Deskripsi data di atas akan diuraikan analisis data sebagai berikut:

Tabel 11. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 Dan Siklus II Pertemuan 3 Untuk Kategori Sangat Tinggi

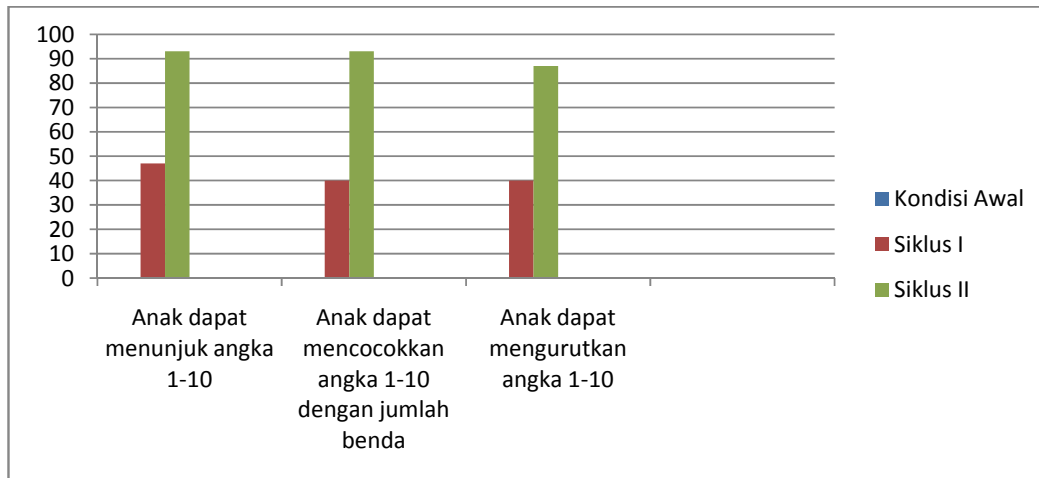
NO	Aspek yang dinilai	Kemampuan Mengenal Angka Anak					
		Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	F	%
1.	Anak dapat menunjuk angka 1-10	0	0	7	47	14	93
2.	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	0	0	6	40	14	93
3.	Anak dapat mengurutkan angka 1-10	0	0	6	40	14	87

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka:

Aspek 1: Anak dapat menunjuk angka 1-10, pada kondisi awal dengan persentase 0%, siklus 1 pertemuan III dengan persentase 47%, Siklus II pertemuan III meningkat menjadi 93%.

Aspek 2: Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda, pada kondisi awal dengan persentase 0%, siklus I pertemuan III dengan persentase 40%, Siklus II pertemuan III meningkat menjadi 93%.

Aspek 3: Anak dapat mengurutkan angka 1-10, pada kondisi awal dengan persentase 0%, siklus I pertemuan III dengan persentase 40%, Siklus II pertemuan III meningkat menjadi 87%.



Grafik 8. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3, Siklus II Pertemuan 3 untuk kategori Sangat Tinggi

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak dengan melalui permainan melempar tutup aqua gelas kategori sangat tinggi, aspek pertama sebelum tindakan 0%, siklus I meningkat menjadi 47%, dan siklus II meningkat menjadi 93%, Aspek Kedua sebelum tindakan 0%, siklus I menjadi 40% dan siklus II meningkat menjadi 93%, Aspek ketiga sebelum tindakan 0%, siklus I menjadi 40% dan siklus II meningkat menjadi 87%.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan dari kondisi awal sampai dengan siklus II bahwa kemampuan mengenal angka anak sudah mengalami peningkatan, sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini di lihat dari ketiga aspek penilaian observasi, banyak anak dapat yang sudah bias melakukan kegiatan mengenal angka dengan permainan melempar tutup aqua gelas.

Selanjutnya perbandingan kondisi awal, siklus I, dan siklus II pada pertemuan yang ketiga untuk kategori tinggi dapat dilihat:

Tabel 12. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3, Siklus II Pertemuan 3 (Kategori Tinggi)

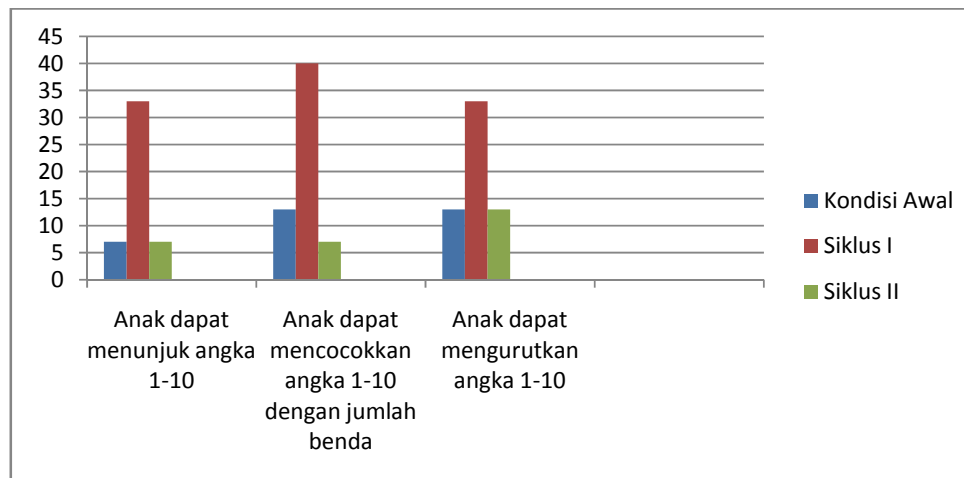
NO	Aspek yang dinilai	Kemampuan mengenal angka anak					
		Kondisi awal		Siklus I		Siklus II	
		F	%	f	%	F	%
1.	Anak dapat menunjuk angka 1-10	2	13	5	33	1	7
2.	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	1	7	6	40	1	7
3.	Anak dapat mengurutkan angka 1-10	2	13	5	33	2	13

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka:

Aspek 1: Anak dapat menunjuk angka 1-10, pada kondisi awal dengan persentase 13%, siklus 1 pertemuan III dengan persentase 33%, Siklus II pertemuan III menjadi 7%.

Aspek 2: Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda, pada kondisi awal dengan persentase 7%, siklus I pertemuan III dengan persentase 40%, Siklus II pertemuan III menjadi 7%.

Aspek 3: Anak dapat mengurutkan angka 1-10, pada kondisi awal dengan persentase 13%, siklus I pertemuan III dengan persentase 33%, Siklus II pertemuan III menjadi 13%.



Grafik 9. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3, Siklus II Pertemuan 3. (Katogori Tinggi)

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak dengan melalui permainan melempar tutup aqua gelas kategori tinggi pada kondisi awal di tujukan oleh grafik berwarna biru, dengan nilai rata-rata peresentase sebesar 11%.Kemampuanmengenal angka anak pada siklus I, ditujukan oleh grafik warna merah dengan rata-rata persentase sebesar 35.33%. kemampuan anak tinggi pada siklus II ditujukan grafik berwarna hijau dengan peresentase sebesar 9%.

Selanjutnya perbandingan kondisi awal, siklus I, siklus II pada pertemuan III untuk kategori tinggi dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini

Tabel 13. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3, Siklus II Pertemuan 3 (Kategori Rendah)

NO	Aspek yang dinilai	Kemampuan mengenal angka anak					
		Kondisi awal		Siklus I		Siklus II	
		F	%	f	%	F	%
1.	Anak dapat menunjuk angka 1-10	13	87	3	20	0	0
2.	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	14	93	3	20	0	0
3.	Anak dapat mengurutkan angka 1-10	13	87	4	27	0	0

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat Perbandingan Hasil Observasi

Kemampuan Mengenal Angka:

Aspek 1: Anak dapat menunjuk angka 1-10, pada kondisi awal dengan persentase 87%, siklus 1 pertemuan III dengan persentase 20%, Siklus II pertemuan III menjadi 0%.

Aspek 2: Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda, pada kondisi awal dengan persentase 93%, siklus I pertemuan III dengan persentase 20%, Siklus II pertemuan III menjadi 0%.

Aspek 3: Anak dapat mengurutkan angka 1-10, pada kondisi awal dengan persentase 87%, siklus I pertemuan III dengan persentase 27%, Siklus II pertemuan III menjadi 0%.



Grafik 13. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3, Siklus II Pertemuan 3. (Kategori Rendah)

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak dengan melalui permainan melempar tutup aqua gelas kategori tinggi pada kondisi awal di tujukan oleh grafik berwarna biru, dengan nilai rata-rata peresentase sebesar 89%.Kemampuan mengenal angka anak pada siklus I, ditujukan oleh grafik warna merah dengan rata-rata persentase sebesar 15.66%. kemampuan anak tinggi pada siklus II ditujukan grafik berwarna hijau dengan peresentase sebesar 0%.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan anak mengenal angka melalui permainan melempar tutup aqua gelas di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang. Pada kondisi awal diperoleh kemampuan mengenal angka masih rendah dimana sebagian anak mengalami kesulitan dalam menunjuk lambang bilangan 1-10, mencocokkan angka 1-10 dengan benda-benda dan mengurutkan angka 1-10. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya metode dan media yang digunakan

oleh guru selama ini, serta dalam kegiatan pembelajaran mengenal angka belum maksimalnya usaha guru memvariasikan kegiatan yang dipilih.

Pengamatan pada kondisi awal terlihat bahwa kemampuan anak mengenal angka rendah, ini terlihat dari nilai rata-rata pada kategori tinggi 0%. Kemudian peneliti melakukan siklus I melalui permainan melempar tutup aqua gelas dan pemberian tugas berupa anak mampu menunjuk angka 1-10, sedangkan media tutup aqua gelas yang peneliti gunakan pada siklus I adalah dengan media disertai dengan gambar.

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

Upaya perbaikan terhadap peningkatan kemampuan anak mengenal angka melalui permainan melempar tutup aqua gelas di taman kanak-kanak terlihat semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Hal ini terlihat dari meningkatnya angka pada tiap aspek yang diamati dalam pembelajaran mengenal angka dengan capaian baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak.

Peningkatan kemampuan anak dalam aspek menunjukkan angka 1-10 pada persentase kemampuan anak mengenal angka yang diajarkan melalui permainan melempar tutup aqua gelas dengan mengajak anak memilih kartu yang telah berisikan angka sebagai petunjuk untuk melemparkan tutup aqua gelas sebanyak angka yang didapat pada kartu dan sekaligus menghitungnya saat melemparnya kedalam wadah plastik yang telah diberi penomoran angka yang dicocokkan dengan angka pada kartu yang didapat anak. Dengan mencocokkan nomor pada kartu yang di dapat, siswa

memilih wadah plastik tempat melemparkan tutup aqua gelas yang bertuliskan angka yang sama dengan nomor pada kartu yang didapat dan melemparkan tutup aqua gelas pada wadah plastik sebanyak angka yang tertera pada angka di wadah sekali gus menghitungnya. Jika anak mendapatkan kartu angka 5 maka ia harus melemparkan tutup aqua gelas sebanyak 5 kali ke dalam wadah plastik yang bertuliskan angka 5. Dan jika anak mendapatkan kartu angka 7 maka ia harus melemparkan tutup aqua gelas sebanyak 7 kali ke dalam wadah plastik yang bertuliskan angka 7. Permainan ini menyenangkan bagi anak karena anak bisa mengenal angka, dan juga secara tidak langsung dapat melatih motorik kasar anak dan dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi perkembangan jiwa anak.

Dengan permainan ini kemampuan anak menunjukkan angka 1-10 melalui pencocokkan angka dalam kartu yang didapat anak dengan angka pada wadah plastik yang dipilih sebagai tempat melemparkan tutup aqua gelas sebanyak angka yang tertulis pada wadah plastik meningkat dari 0% yang memiliki kemampuan tinggi pada kondisi awal meningkat menjadi 43% pada siklus I dan 91% pada siklus II yang memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran yang baik. Ketertarikan anak dengan permainan melempar tutup aqua gelas adalah mengenal dan mencocokkan angka melalui menghitung satu-satu pemamparan tutup aqua gelas ke wadah plastik yang disediakan.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:10) kemampuan mengenal angka untuk anak usia 5 sampai 6 tahun (kelompok B) yaitu anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda,

menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:1) Permainan berhitung adalah bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan dan lambing bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung.

Merujuk pada teori di atas jelas bahwa melalui permainan melempar tutup aqua gelas menggunakan media yang menarik penuh warna yang mampu meningkatkan motivasi anak mengikuti pembelajaran sambil bermain dan menyenangkan. Melalui permainan melempar tutup aqua gelas anak diminta mengambil kartu angka secara acak yang bertuliskan angka-angka sebagai petunjuk jumlah lemparan tutup aqua gelas ke wadah plastik yang bertuliskan angka yang sama. Dengan cara ini guru bisa mengenali kemampuan anak mengenal angka, kemampuan anak mencocokkan angka yang didapat dengan jumlah lemparan tutup aqua gelas yang harus dilakukan dan kemampuan anak mengurutkan angka 1 sampai 10, melalui permainan ini perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan terutama mengenal angka dan jumlah bilangannya.

Terjadinya peningkatan kemampuan anak mengenal angka melalui permainan melempar tutup aqua gelas dapat dicapai karena 1). Suasana belajar yang menyenangkan telah memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi. Stimulus yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga anak dengan cepat melaksanakan fungsinya dalam memproses informasi untuk meningkatkan kemampuan mereka menuangkan apa yang ada dalam pikiran mereka

tentang konsep angka yang ingin mereka sampaikan kepada orang lain melalui menghitung satu-satu.

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

2). Keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kemampuan mengenal angka anak semakin terlatih maka hendaknya anak terus diajarkan tentang konsep angka dan berhitung 1-10 melalui penggunaan berbagai alat permainan salah satunya seperti permainan melempar tutup aqua gelas untuk memahami bagaimana menunjukkan hanya satu objek ketika mereka menghitung dan berhenti menghitung ketika sudah sesuai dengan bilangan yang didapat.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan melempar tutup aqua gelas untuk meningkatkan kemampuan mengenak angka anak ditingkat taman kanak-kanak tentu dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif (matematika) anak, kemampuan motorik anak, terutama keterlatihan berhitung saat melempar tutup aqua gelas sesuai dengan jumlah angka yang diminta ke wadah plastik. Anak mengenal angka melatih syaraf kognitif mereka berhitung secara berututan dengan membilang.

Secara keseluruhan hasil belajar dari kedua siklus ini sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu lebih dari separoh 91% kelompok B Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang.

Permainan melempar tutup aqua gelas ini merupakan salah satu cara dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka dengan upaya meningkatkan kemampuan anak mengenak angka. Secara sederhana penelitian ini telah berhasil menungkatkan kemampuan anak mengenal angka. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan anak mengenal angka pada setiap aspek perkembangan anak.

1. Aspek anak dapat menunjukkan angka 1-10 pada siklus I dan siklus II peningkatannya dari 47% menjadi 93%, peningkatan sebanyak 46%. Menurut Wahyudi, dkk (2005:112) angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dua adalah dua dan seterusnya.
2. Aspek anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda pada siklus I dan II peningkatannya dari 40% menjadi 93%, peningkatan 53%. Menurut Sujiono dalam Wijaya menjelaskan manfaat mengenal angka mengetahui berapa banyak termasuk menghitung merupakan cara belajar mengenai angka dan mengidentifikasikan jumlah benda.
3. Aspek anak dapat mengurutkan angka 1-10, pada siklus I dan siklus II peningkatannya dari 40% menjadi 87%, peningkatan sebanyak 47%. Menurut Mutiah (2010:162) manfaat mengenal angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka sehingga jika angka-angka dipelajari sebagai bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain.
4. Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas melalui permainan melempar tutup aqua gelas dapat memberikan sumnbangsih positif terhadap peningkatan pembelajaran karena dikerjakan dengan cara yang mereka

sukai yakni bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, seperti pada kemampuan anak mengenal angka.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Kemampuan anak mengenal angka dapat meningkat melalui permainan melempar tutup aqua gelas pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang.
2. Melalui permainan melempar tutup aqua gelas, kemampuan yang dicapai yaitu anak mampu menunjukkan angka 1-10, anak mampu mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda dan anak mampu mengurutkan angka 1-10.
3. Melalui permainan melempar tutup aqua gelas dapat memberikan mengenal angka, dengan peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I nilai rata-rata anak sangat tinggi dengan persentase 42% pada siklus II dengan persentase kenaikan mencapai 91%.

B. Implikasi

Dalam rangka meningkatkan kemampuan anak mengenal angka dapat dilakukan melalui permainan melempar tutup aqua gelas. Permainan melempar tutup aqua gelas sangat cocok diberikan kepada anak usia dini. Implikasi permainan melempar tutup aqua gelas dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal angka karena dilakukan dengan cara menyenangkan dan dengan proses

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

C. Saran

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asep, Jihad. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Asnita. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Lempar Kelereng di Taman Kanak-Kanak IPHI Payakumbuh*. Skripsi . Jurusan PG PAUD FIP UNP
- Chaer, 2009. *Konsep Dasar Belajar Matematika*.
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/29458/Chapter/2011.pdf>.
 Diakses: 20 November 2014
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dikrektorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Dikrektorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar
- Eliyawati, Cucu, 2005, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk AUD*, Jakarta : Depdiknas.
- Karim, Muchtar A. dkk. 2007. *Pendidikan Matematika untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Hariyadi, Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya
- Hariwijaya, 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta: Tugu Publisir
- Hamalik, Oemar. 2004. *Kemampuan Belajar*. Jakarta: PT. Bumi Putra
- Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Hayati, Rahmi. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Golf Angka di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Tarusan Pesisir Selatan*. Skripsi. Jurusan PG PAUD FIP UNP
- Jamaris, Martini. 2003 *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: UNJ
- Marhiyanto, 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Erlangga

- Martini,Jamaris.2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.Jakarta :Universitas Negeri Jakarta
- Mudjito, A.K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar Paud Dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta
- Musfiroh, Takdirotun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mutiah, Diana. 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* Jakarta : Kencana
- Nila Sari, Siska. 2012. *Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Menara Angka di Taman Kanak-Kanak Islam Mutiara Ananda Tabing Padang*. Skripsi Jurusan PG PAUD FIP UNP
- Nugraha,Ali, 2003. *Kiat MerasangKecerdasan Anak*. Bandung: Pustaka Dunia
- Patmonodewo.1995. *Pendidikan Anak Prasekolah* Jakarta : Rineka Cipta
- Semiawan. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Anak Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan Dasar*. Jakarta: Prenhalindo
- Siswanto, Igra. 2005. *50 Permainan Asyik*. Yogyakarta: ANDI
- Sudrajat, Ahmad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Diakses dari : <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/21/penelitian-tindakan-kelas-part-ii/> , tanggal 9 – Nov – 2014 pukul 13.0 WIB.
- Soefandi, Indra, Pramudya & Ahmad S. 2009.*Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Mencerdaskan Prilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra
- Suryanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktor Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Tedjasaputra, Maykes S. 2003.*Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo
- Wahyudi, dkk. 2005. *Program Pendidikan Usia Dini di Pra Sekolah*Islam Jakarta : PT. Gramedia.
- Wijaya. 2010. *Permainan Angka Anak Usia Dini*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya

- Yasin, Anas. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas: Tuntunan Praktis*. Padang: Bung Hatta Universitas Press
- Yeni, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.

Hasil Pengamatan

LEMBAR PENGAMATAN

**Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka
di TK Kasih Sayang Padang Pada Kondisi Awal
(Sebelum Tindakan)**

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat menunjuk angka 1-10	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Satria	R	R	R
2	Agil	R	T	R
3	Jibril	R	R	R
4	Yusuf	T	R	R
5	Afla	R	R	R
6	Aidil	R	R	R
7	Nico	R	R	T
8	Quinsya	R	R	R
9	Aqila	R	R	R
10	Zaza	R	R	R
11	Ferina	R	R	R
12	Niken	T	R	T
13	Nayla	R	R	R
14	Najwa	R	R	R
15	Rahma	R	R	R

Kriteria Penilaian

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

LEMBAR PENGAMATAN

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka di TK Kasih Sayang Padang Pada Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat menunjuk angka 1-10	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Satria	R	R	R
2	Agil	ST	T	R
3	Jibril	R	R	R
4	Yusuf	T	R	R
5	Afla	R	T	R
6	Aidil	T	R	R
7	Nico	R	ST	T
8	Quinsya	R	R	R
9	Aqila	ST	R	R
10	Zaza	R	R	T
11	Ferina	R	R	R
12	Niken	T	T	T
13	Nayla	R	R	R
14	Najwa	T	R	R
15	Rahma	R	R	T

Kriteria Penilaian

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

LEMBAR PENGAMATAN

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka di TK Kasih Sayang Padang Pada Siklus I Pertemuan II

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat menunjuk angka 1-10	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Satria	T	R	ST
2	Agil	R	T	R
3	Jibril	T	R	R
4	Yusuf	T	T	ST
5	Afla	ST	T	R
6	Aidil	R	R	R
7	Nico	R	ST	T
8	Quinsya	ST	R	R
9	Aqila	R	T	T
10	Zaza	T	R	R
11	Ferina	R	R	R
12	Niken	T	R	T
13	Nayla	ST	T	R
14	Najwa	T	ST	T
15	Rahma	ST	ST	T

Kriteria Penilaian

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

LEMBAR PENGAMATAN

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka di TK Kasih Sayang Padang Pada Siklus I Pertemuan III

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat menunjuk angka 1-10	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Satria	ST	T	ST
2	Agil	R	T	T
3	Jibril	ST	T	T
4	Yusuf	T	ST	ST
5	Afla	ST	ST	R
6	Aidil	R	T	ST
7	Nico	T	ST	T
8	Quinsya	ST	R	R
9	Aqila	R	ST	T
10	Zaza	T	R	R
11	Ferina	ST	T	ST
12	Niken	T	R	T
13	Nayla	ST	T	R
14	Najwa	T	ST	ST
15	Rahma	ST	ST	ST

Kriteria Penilaian

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

LEMBAR PENGAMATAN

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka di TK Kasih Sayang Padang Pada Siklus II Pertemuan I

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat menunjuk angka 1-10	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Satria	ST	T	ST
2	Agil	T	ST	ST
3	Jibril	ST	ST	T
4	Yusuf	ST	ST	ST
5	Afla	ST	ST	R
6	Aidil	T	ST	ST
7	Nico	ST	ST	T
8	Quinsya	ST	R	R
9	Aqila	R	ST	T
10	Zaza	T	R	R
11	Ferina	ST	T	ST
12	Niken	T	ST	ST
13	Nayla	ST	T	ST
14	Najwa	ST	ST	ST
15	Rahma	ST	ST	ST

Kriteria Penilaian

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

LEMBAR PENGAMATAN

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka di TK Kasih Sayang Padang Pada Siklus II Pertemuan II

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat menunjuk angka 1-10	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Satria	ST	ST	ST
2	Agil	ST	ST	ST
3	Jibril	ST	T	ST
4	Yusuf	ST	ST	ST
5	Afla	ST	ST	ST
6	Aidil	ST	T	ST
7	Nico	ST	ST	T
8	Quinsya	ST	ST	T
9	Aqila	ST	ST	T
10	Zaza	T	ST	T
11	Ferina	ST	T	ST
12	Niken	T	ST	T
13	Nayla	ST	T	ST
14	Najwa	T	ST	ST
15	Rahma	ST	ST	ST

Kriteria Penilaian

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

LEMBAR PENGAMATAN

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka di TK Kasih Sayang Padang Pada Siklus II Pertemuan III

No	Nama	Aspek yang dinilai		
		Anak dapat menunjuk angka 1-10	Anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan jumlah benda	Anak dapat mengurutkan angka 1-10
1	Satria	ST	ST	ST
2	Agil	ST	ST	ST
3	Jibril	ST	ST	ST
4	Yusuf	ST	ST	ST
5	Afla	ST	ST	T
6	Aidil	ST	ST	ST
7	Nico	ST	ST	ST
8	Quinsya	ST	T	T
9	Aqila	ST	ST	ST
10	Zaza	T	ST	ST
11	Ferina	ST	ST	ST
12	Niken	ST	ST	ST
13	Nayla	ST	ST	ST
14	Najwa	ST	ST	ST
15	Rahma	ST	ST	ST

Kriteria Penilaian

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

RENCANA KEGIATAAN HARIAN KONDISI AWAL

Kelompok : B
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Hias
 Hari/Tanggal : Sabtu/9 Januari 2015
 Waktu : 08.00-11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan tertib (P 1.1) - Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan urut (B3.2)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - salam, ikrar, doa - percakapan pagi - bercerita tentang pengalaman mengenai tanaman hias	Guru, anak Guru, anak Guru, anak	Obervasi Obervasi Obervasi	
- Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (KBLBH 1.1.4) - Menunjukkan lambang bilangan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah tanaman hias	II. Kegiatan Inti ±60 Menit - Praktek langsung. Membilang dengan kartu angka banyaknya macam-macam tanaman hias - Mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu	Guru, Anak, Kartu angka Guru, Anak, Kartu angka, tutup aqua gelas	Unjuk Kerja Unjuk Kerja	
membersihkan peralatan makan setelah digunakan (P 15.3)	III. Istirahat - bermain - Makan			
	IV. Kegiatan Penutup ±30 Menit - Evaluasi kegiatan hari ini - nyanyi dan iqra - salam, do'a, pulang			

Padang, 9 Januari 2015

Mengetahui
Kepala Sekolah TK. Kasih Sayang

Guru

Hj. RAHMALINDA, SH

RAMAYUNI, S. Pd

RENCANA KEGIATAAN HARIAN SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

Kelompok : B
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Hias
 Hari/Tanggal : Senin/12 Januari 2015
 Waktu : 08.00-11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan tertib (P 1.1) - Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan urutan (B3.2)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - salam, ikrar, doa - percakapan pagi	Guru, anak Guru, anak	Obervasi Obervasi	
	bercerita tentang pengalaman mengenai tanaman hias	Guru, anak	Obervasi	
- Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (KBLBH 1.1.4) - Menunjukkan lambang bilangan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah tanaman hias	II. Kegiatan Inti ±60 Menit Praktek langsung. Membilang dengan kartu angka banyaknya macam-macam tanaman hias	Guru, Anak, Kartu angka	Unjuk Kerja	
	Mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu	Guru, Anak, Kartu angka, tutup aqua gelas	Unjuk Kerja	
membersihkan peralatan makan setelah digunakan (P 15.3)	III. Istirahat - bermain - Makan			
	IV. Kegiatan Penutup ±30 Menit - Evaluasi kegiatan hari ini - nyanyi dan iqra - salam, do'a, pulang			

Padang, 12 Januari 2015

Mengetahui
Kepala Sekolah TK. Kasih Sayang

Peneliti

Hj. RAHMALINDA, SH

RAHMALINDA

RENCANA KEGIATAAN HARIAN SIKLUS 1 PERTEMUAN 2

Kelompok : B
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Hias
 Hari/Tanggal : Rabu/14 Januari 2015
 Waktu : 08.00-11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan tertib (P 1.1) - menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewa, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu (K. 1.2)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - salam, ikrar, doa - percakapan pagi - Tanya Jawab tentang ciri-ciri tanaman hias	Guru, anak Guru, anak Guru, anak	Obervasi Obervasi Obervasi	
- Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi (S. 2.1) - Menunjukkan lambang bilangan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah tanaman hias	II. Kegiatan Inti ± 60 Menit - Area Seni Mewarnai gambar tanaman hias - Area Matematika Mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis di kartu	Guru, Anak, Gambar, Krayon Guru, Anak, Kartu angka, tutup aqua gelas	Unjuk Kerja Unjuk Kerja	
membersihkan peralatan makan setelah digunakan (P 15.3)	III. Istirahat - bermain - Makan			
	IV. Kegiatan Penutup ± 30 Menit - Evaluasi kegiatan hari ini - nyanyi dan iqra - salam, do'a, pulang			

Padang, 14 Januari 2015

Mengetahui
 Kepala Sekolah TK. Kasih Sayang

Peneliti

Hj. RAHMALINDA, SH

RAHMALINDA

RENCANA KEGIATAAN HARIAN SIKLUS 1 PERTEMUAN 3

Kelompok : B
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Hias
 Hari/Tanggal : Sabtu/17 Januari 2015
 Waktu : 08.00-11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan tertib (P 1.1) - Berbuat baik terhadap semua makhluk tuhan, misalnya: tidak mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan, tidak menyakiti binatang, menyiram tanaman (P 3.2)	I. Kegiatan Awal $\pm$ 30 menit - salam, ikrar, doa - percakapan pagi - Menyayangi tanaman ciptaan Tuhan	Guru, anak Guru, anak Guru, anak, gambar	Obervasi Obervasi Obervasi	
- Permainan warna dengan berbagai media krayon, cat, air dll (S. 3.12) - Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (KBLBH 2.1.1)	II. Kegiatan Inti $\pm$ 60 Menit - Area Seni Usap Abur gambar tanaman hias - Area Matematika Mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu	Guru, Anak, Gambar, tanaman hias Guru, Anak, Kartu angka, tutup aqua gelas	Unjuk Kerja Unjuk Kerja	
membersihkan peralatan makan setelah digunakan (P 15.3)	III. Istirahat - bermain - Makan			
	IV. Kegiatan Penutup $\pm$ 30 Menit - Evaluasi kegiatan hari ini - nyanyi dan iqra - salam, do'a, pulang			

Padang, 17 Januari 2015

Mengetahui
 Kepala Sekolah TK. Kasih Sayang

Peneliti

Hj. RAHMALINDA, SH

RAHMALINDA

RENCANA KEGIATAAN HARIAN SIKLUS II PERTEMUAN I

Kelompok : B
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Hias
 Hari/Tanggal : Senin /26 Januari 2015
 Waktu : 08.00-11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan tertib (P 1.1) - menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewa, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu (K. 1.2)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - salam, ikrar, doa - percakapan pagi - Tanya Jawab tentang manfaat tanaman hias	Guru, anak Guru, anak Guru, anak	Obervasi Obervasi Obervasi	
- Menunjukkan lambang bilangan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah tanaman hias - meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran (FM 1.3)	II. Kegiatan Inti ±60 Menit - Area Matematika Mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu - Area Baca Tulis Meniru tulisan nama tanaman hias	Guru, Anak, Kartu angka, tutup aqua gelas Kertas, pensil	Unjuk Kerja Unjuk Kerja	
membersihkan peralatan makan setelah digunakan (P 15.3)	III. Istirahat - bermain - Makan			
	IV. Kegiatan Penutup ±30 Menit - Evaluasi kegiatan hari ini - nyanyi dan iqra - salam, do'a, pulang			

Padang, 26 Januari 2015

Mengetahui
 Kepala Sekolah TK. Kasih Sayang

Peneliti

Hj. RAHMALINDA, SH

RAHMALINDA

RENCANA KEGIATAAN HARIAN SIKLUS II PERTEMUAN II

Kelompok : B
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Hias
 Hari/Tanggal : Rabu /28 Januari 2015
 Waktu : 08.00-11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan tertib (P 1.1) - menunjukkan dan mencarisebanyak -banyaknya benda, hewa, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu (K. 1.2)	I.Kegiatan Awal ± 30 menit - salam, ikrar, doa - percakapan pagi	Guru, anak Guru, anak	Obervasi Obervasi	
	Tanya Jawab tentang warna tanaman hias	Guru, anak	Obervasi	
- Menunjukkan lambang bilangan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah tanaman hias - Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi (S. 2.1)	II. Kegiatan Inti ±60 Menit - Area Matematika Mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu - Area Seni Mewarnai gambar tanaman hias (Bunga Mawar)	Guru, Anak, Kartu angka, tutup aqua gelas Guru, Anak, Gambar, Krayon	Unjuk Kerja Unjuk Kerja	
membersihkan peralatan makan setelah digunakan (P 15.3)	III. Istirahat - bermain - Makan			
	IV. Kegiatan Penutup ±30 Menit - Evaluasi kegiatan hari ini - nyanyi dan iqra - salam, do'a, pulang			

Padang, 28 Januari 2015

Mengetahui
 Kepala Sekolah TK. Kasih Sayang

Peneliti

Hj. RAHMALINDA, SH

RAHMALINDA

RENCANA KEGIATAAN HARIAN SIKLUS II PERTEMUAN III

Kelompok : B
 Semester : I
 Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Hias
 Hari/Tanggal : Rabu /31 Januari 2015
 Waktu : 08.00-11.00 Wib

INDIKATOR	KEGIATAAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			ALAT	ANAK
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan tertib (P 1.1) - mengurutkan dan meneritakan isi gambar seri (4-6) (B4.7)	I.Kegiatan Awal ± 30 menit - salam, ikrar, doa - percakapan pagi	Guru, anak Guru, anak	Obervasi Obervasi	
	Bercerita gambar seri	Guru, anak	Obervasi	
- Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH 2.1.2) - Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (KBLBH 1.1.4)	II. Kegiatan Inti ±60 Menit - membilang dengan kartu angka banyaknya macam-macam gambar tanaman hias - Mengambil kartu angka dan melempar tutup aqua gelas sebanyak jumlah yang tertulis dikartu	Guru, Anak, Kartu Gambar Tanaman hias Kartu Angka dan Tutup Aqua Gelas	Unjuk Kerja	
			Unjuk Kerja	
membersihkan peralatan makan setelah digunakan (P 15.3)	III. Istirahat - bermain - Makan			
	IV. Kegiatan Penutup ±30 Menit - Evaluasi kegiatan hari ini - nyanyi dan iqra - salam, do'a, pulang			

Padang, 31 Januari 2015

Mengetahui
Kepala Sekolah TK. Kasih Sayang

Peneliti

Hj. RAHMALINDA, SH

RAHMALINDA

LAMPIRAN 3**DOKUMENTASI PENELITIAN****A. Kondisi Awal**

Gambar 1. Murid-murid berdoa bersama sebelum belajar



Gambar 2. Anak-anak membilang dengan kartu angka

B. SIKLUS I

Gambar 3. Alat/ media permainan tutup aqua gelas



Gambar 4. Guru memperkenalkan permainan melempar tutup aqua gelas



Gambar 5. Guru Mencontohkan permainan melempar tutup aqua gelas



Gambar 6. Anak mengurutkan kartu angka



Gambar 7. Anak menunjukkan angka 1-10



Gambar 8. Anak mencocokkan kartu angka dengan jumlah benda

SIKLUS II

Gambar 9. Anak melakukan permainan melempar tutup aqua gelas



Gambar 10. Anak menunjukkan angka yang diminta guru



Gambar 11. Anak mencocokkan angka dengan media gambar dan tutup aqua gelas



Gambar 12. Anak melempar tutup aqua gelas sendiri



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor : 0308/UN35.1.4/PP/2014
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Padang, 17 November 2014

Kepada Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang
 UPTD Kec. Lubuk Begalung
 di
 Padang

Dengan hormat,

Kami mohon bantuan Bapak untuk dapat kiranya memberi izin kepada :

Nama : Rahmalinda
 TM/NIM : 2013/1308718
 Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Untuk mengumpulkan data penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi :

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Melempar
 Tutup Aqua Gelas di Taman Kanak-kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung
 Padang
 Subjek Penelitian : Kelompok B TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang
 Lokasi Penelitian : TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang
 Lama Penelitian : ± 2 bulan

Atas perhatian dan bantuan Bapak kami ucapkan terima kasih



Mengetahui:
 Pembantu Dekan I FIP,
 Dra. Nelfa Adi, M.Pd
 NIP. 19630206 198602 2 001

Ketua Jurusan,

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

Tembusan:

1. Yth. Bapak Dekan FIP UNP (Laporan)
2. Yth. Kepala TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang
3. Yang bersangkutan



**PEMERINTAH KOTA PADANG
UPT DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN LUBUK BEGALUNG**

Jl.Ujung Tanah No 5 Tlp. (0751) 72296

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 801/384/DP.Lubuk.Begalung/2014

Kepala Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang berdasarkan surat Universitas Negeri Padang Fakultas Ilmu Pendidikan Nomor :0308/UN 35.1.4/PP/2014, tanggal 17 November 2014, Perihal Izin Penelitian, pada prinsipnya dapat memberikan Izin untuk melaksanakan penelitian tersebut kepada :

Nama	: Rahmalinda
NIM/TM	: 1308718/2013
Jurusan	: PG-PAUD FIP UNP
Judul	: Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Melempar Tutup Aqua Gelas di taman kanak-kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang
Lokasi	: TK Kasih Sayang Lubuk begalung Padang
Jadwal	: +2 Bulan

Guna untuk melengkapi persyaratan penyelesaian skripsi.

Dengan ketentuan :

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

Demikian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 05 Desember 2014

Z. H. R. SH, M.Si
 NIP. 19641231 198602 1 042

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNP
2. Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP
3. Kepala TK Kasih Sayang
4. Yang bersangkutan



TAMAN KANAK - KANAK KASIH SAYANG

KELURAHAN LUBUK BEGALUNG
KECAMATAN LUBUK BEGALUNG KOTA PADANG
 Alamat : Jl. Kamp. Tanjung Komp. Unand RT 03 RW 07 Lubuk Begalung
 Kota Padang (085217729844)

SURAT KETERANGAN

NO . 422/15/TK.KS/2015

Kepala TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang, menerangkan bahwa :

Nama : **RAHMALINDA**
 NIM : 1308718
 Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi

Judul skripsi : "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Permainan Melempar Tutup Aquq Gelas di Taman Kanak – Kanak Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang "

Subjek Penelitian : Kelompok B TK Kasih Sayang

Lokasi Penelitian : TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang

Lama Penelitian : ± 2 bulan

Demikianlah Surat Keterangan ini di berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 16 Februari 2015
 Kepala TK Kasih Sayang

 Hj. Rahmalinda, SH

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Hj. Rahmalinda, SH, S.Pd
 Tempat/tgl lahir : Padang, 16 September 1966
 Anak keempat dari delapan bersaudara, dari Ayah H. Nur Masni, SH dan Ibu Hj. Anibar
 Alamat : Jl.Kp.Tanjung Komp.Unand no.1 Lb.Begalung Padang.
 Jenis kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Kepala Sekolah TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang
 Pendidikan terakhir : Sarjana (S1) Jurusan Hukum Keperdataan Universitas Andalas
 Sarjana (S1) Jurusan PG/PAUD FIP Universitas Negeri Padang

Riwayat Pendidikan

SD	: SD N 54 Padang	: Tamat Tahun 1979
SMP	: SMP N 1 Padang	: Tamat Tahun 1981/1982
SMA	: SMA N 2 Padang	: Tamat Tahun 1984/1985
Sarjana (S1)	: Universitas Andalas	: Tamat Tahun 1990
	Universitas Negeri Padang	: Tamat Tahun 2016
Mengajar	: TK Kasih Sayang Lubuk Begalung Padang	

Pendidikan dan Latihan yang Pernah Diikuti

1. Koordinasi Pelatihan Pengkaderan PAUD Terintegrasi Tahun 2010, tanggal 24 Februari 2010 di Kota Padang
2. Seminar Sehari Tahun 2011 oleh HIMPAUDI kota Padang, tanggal 13 April 2011 di Kota Padang
3. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Cikal Bakal Sumber Daya Manusia Berkualitas, tanggal 28 Maret 2012 di Kota Padang
4. Menjadi Pendidik Yang Jenius Bagi Anak Usia Dini, tanggal 11 Februari 2012, di Kota Padang
5. Pendidikan dan Pelatihan Pengelola/Tenaga Kependidikan PAUD, tanggal 2 Oktober 2012 di kota Padang
6. Pelatihan Pendidik PAUD, tanggal 26 Juni 2013 di Kota Padang
7. Peserta Diklat Pengelola Lembaga PAUD Se-Wilayah Kerja SKB Wilayah 2 Kota Padang, tanggal 8 Oktober 2013
8. Seminar Ayah Ada Ayah Tiada. Tanggal 12 Januari 2014 di Kota Padang
9. Midwives Academy “Nutrisi Tumbuh Kembang si Kecil”, tanggal 21 April 2014 di Kota Padang
10. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) tentang Orientasi Teknis Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, tanggal 27 Oktober 2014 di Kota Padang
11. Acara Workshop bersama Kang Deden dengan tema Gurame (menjadi guru asyik dan menyenangkan), tanggal 26 April 2015 di Kota Padang
12. Early Childhood Holistic and Integrative, tanggal 20 september 2015 di Kota Padang
13. Workshop Pendidikan Keluarga Berwawasan Gender Provinsi Sumatra Barat, tanggal 26 Oktober 2015 di Kota Padang

