

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
MEMBILANG MELALUI PERMAINAN BOLA PADA ANAK
KELOMPOK A TK PKK MARDISIWI
GADUNG, TURI, SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan




Oleh
Ayu Endah Nur Prasetyaningrum
NIM 09111241015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013**


PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP MEMBILANG MELALUI PERMAINAN BOLA PADA ANAK KELOMPOK A TK PKK MARDISIWI GADUNG, TURI, SLEMAN” yang disusun oleh Ayu Endah Nur Prasetyaningrum, NIM 09111241015 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,


Sungkono, M. Pd.
NIP 19611003 198703 1 001

Yogyakarta, 12 September 2013
Pembimbing II,


Martha Christianti, M. Pd.
NIP 19820523 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN

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 telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 10 September 2013

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, enclosed within an oval shape. The signature is stylized and appears to be 'Ayu Endah Nur Prasetyaningrum'.

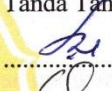
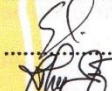
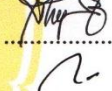

Ayu Endah Nur Prasetyaningrum

NIM 09111241015

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP MEMBILANG MELALUI PERMAINAN BOLA PADA ANAK KELOMPOK A TK PKK MARDISIWI GADUNG, TURI, SLEMAN” yang disusun oleh Ayu Endah Nur Prasetyaningrum, NIM 09111241015 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 1 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sungkono, M. Pd.	Ketua Penguji		9/10/2013
Eka Sapti C., MM., M. Pd.	Sekretaris Penguji		8/10/2013
Rahayu Condro M., M. Si.	Penguji Utama		4/10/2013
Martha Christianti M. Pd.	Penguji Pendamping		9/10/2013

Yogyakarta, 21 OCT 2013

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
Maka apabila kamu telah selesai suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-
sungguh yang lain,
Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya berharap.
Terjemahan Q.S. Al-Insyiroh (6-8)

Persamaan antara matematika dan kehidupan adalah sama-sama butuh perhitungan.
(Peneliti)

Do'a dan restu dari ayah dan ibu memberikan kemudahan untuk menempuh jalan
yang sangat sulit dilalui sekalipun.
(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kehadiran Allah *Subhaanahu Wa Ta'ala*, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Ibunda Siti Maryam dan Ayahanda Bronta Kusuma tercinta yang selalu memberikan semangat dan tidak henti-hentinya mendoakanku.
2. Almamaterku UNY
3. Negeriku Indonesia tercinta.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
MEMBILANG MELALUI PERMAINAN BOLA PADA ANAK
KELOMPOK A TK PKK MARDISIWI
GADUNG, TURI, SLEMAN**

Oleh
Ayu Endah Nur Prasetyaningrum
NIM 09111241015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak melalui permainan bola di kelompok A Taman Kanak-Kanak Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman, Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Subyek pada penelitian ini adalah anak kelompok A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman yang berjumlah 18 anak, yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (*check list*). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak meningkat setelah adanya tindakan. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa bola warna dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Selain itu, permainan dilakukan dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Kemampuan mengenal konsep membilang anak di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman dapat ditingkatkan melalui permainan bola. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan dari hasil observasi pra tindakan, siklus I dan siklus II. Kemampuan mengenal konsep membilang anak pada pra tindakan menunjukkan rata-rata persentase 46,29%. Pada siklus I meningkat mencapai 67,04% dan di siklus II meningkat mencapai persentase 87,04%.

Kata kunci: *konsep membilang, permainan bola, anak TK*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala kekuasaan-Nya, kasih sayang dan atas segala nikmat-Nya, sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Melalui Permainan Bola pada Anak Kelompok A TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman, Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya ridho Allah SWT dan do’a beserta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan prasarana sehingga melancarkan studi saya.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Sungkono, M. Pd sebagai Dosen Pembimbing I penulisan skripsi yang selalu sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Martha Christianti, M. Pd sebagai Dosen Pembimbing II penulisan skripsi, yang selalu sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
6. Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah bersedia berbagi ilmunya kepada penulis.
7. Sularismiyati, S. Pd. AUD, selaku kepala sekolah TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman, Yogyakarta yang telah memberikan waktu, tempat, informasi, arahan, dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.

8. Ibu Siti Syamsiah selaku kolaborator dan guru kelas A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman, Yogyakarta atas bantuan dan ketersediaannya dalam memberikan informasi dan arahan yang berkaitan dengan penelitian ini.
9. Anak-anak kelompok A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman, Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013 yang telah senang hati mengikuti pembelajaran dengan permainan bola.
10. Orang tua dan keluarga besar tercinta yang selalu memberikan do'a dan semangat dalam menyusun penelitian ini.
11. Adik tercinta Laksmi Putri Nur Solikhah yang selalu mengingatkan dan memberikan semangat.
12. Sahabat-sahabat di bangku kuliah (Dewi, Retno, Yesy, Haj, Hanif) dan di bangku SMA (Nurma, Niven, Puput, Ana) yang senantiasa mendukungku.
13. Teman-temanku mahasiswa S1 PG PAUD angkatan 2009.
14. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih.

Laporan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 September 2013

Penulis



Ayu Endah Nur Prasetyaningrum

NIM 09111241015

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	9
B. Kemampuan Mengenal Konsep membilang Anak Usia Dini	13
1. Pengertian Bilangan	13
2. Tahapan Kemampuan Membilang Anak Usia Dini	14
3. Konsep Membilang Anak Usia Dini	15
4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Membilang untuk Anak Usia Dini.....	18

5. Cara Mengenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini	20
C. Bermain dan Permainan	22
1. Pengertian Bermain dan Permainan	22
2. Karakteristik Bermain dan Permainan Anak Usia Dini	27
3. Jenis-Jenis Permainan untuk Anak Usia Dini	30
4. Manfaat Bermain dan Permainan	31
D. Permainan Bola	34
1. Pengertian Permainan Bola	34
2. Manfaat Permainan Bola	35
3. Langkah-Langkah Pembelajaran	35
4. Cara Melakukan Permainan Bola	36
E. Karakteristik Anak Usia Dini	37
F. Kerangka Pikir	40
G. Hipotesis Tindakan	42
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Subjek Penelitian	43
C. Tempat, Waktu, dan Setting Penelitian	44
D. Model Penelitian	44
E. Metode dan Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	48
G. Indikator Keberhasilan	50
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Kondisi Awal Sebelum Pelaksanaan PTK	51
a. Proses Pembelajaran	51
b. Pelaksanaan Pra Tindakan	51
2. Pelaksanaan Penelitian	54
a. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	54
b. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	76
B. Pembahasan Hasil Penelitian	94

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 100

B. Saran 101

DAFTAR PUSTAKA 102

LAMPIRAN..... 104

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Pra Tindakan	53
Tabel 2. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Pra Tindakan dan Siklus I	70
Tabel 3. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	91
Tabel 4. Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang	132
Tabel 5. Rubrik Penilaian Membilang dengan Menunjuk dengan Indikator Menghitung Benda dengan Cara Menunjuknya Satu Per Satu.....	132
Tabel 6. Rubrik Penilaian Membilang dengan Menunjuk dengan Indikator Mengetahui Lambang Bilangan Setelah Membilang Benda.....	133
Tabel 7. Rubrik Penilaian Membilang dengan Melanjutkan dengan Indikator Mengetahui Lambang Bilangan setelah Membilang Benda	133
Tabel 8. Rubrik Penilaian Membilang dengan Melanjutkan dengan Indikator Melanjutkan Membilang Benda Secara Lisan	134
Tabel 9. Rubrik Penilaian Membilang dengan Melanjutkan dengan Indikator Melanjutkan Membilang Secara Tertulis	134
Tabel 10. Rubrik Penilaian Membilang Mundur dengan Indikator Membilang Mundur Jumlah Benda Secara Lisan	135
Tabel 11. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang ...	136
Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Pra Tindakan.....	138
Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus I Pertemuan I	139
Tabel 14. Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus I Pertemuan II	140
Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus I Pertemuan III	141
Tabel 16. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang	

	Siklus II Pertemuan I	142
Tabel 17.	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus II Pertemuan II.....	143
Tabel 18.	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus II Pertemuan III	144
Tabel 19.	Perhitungan Rata-Rata Pra Tindakan	145
Tabel 20.	Perhitungan Rata-Rata Siklus I Per Pertemuan	145
Tabel 21.	Perhitungan Rata-Rata Siklus II Per Pertemuan.....	145
Tabel 22.	Perhitungan Rata-Rata Hasil Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Mengenal Konsep Membilang	146

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Model Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart (Suharsimi Arikunto (2006: 93).....	45
Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Anak Pada Pra Tindakan.....	53
Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Anak Pada Pra Tindakan dan Siklus I.....	71
Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian.....	104
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	105
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian.....	108
Lampiran 4. Kisi-Kisi Observasi dan Rubrik Penilaian	132
Lampiran 5. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang	136
Lampiran 6. Lembar Kerja Anak.....	137
Lampiran 7. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang	138
Lampiran 8. Perhitungan Rata-Rata	145
Lampiran 9. Hasil Perhitungan Rata-Rata Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	146
Lampiran 10. Hasil Dokumentasi Berupa Foto.	147

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang penting khususnya bagi tumbuh kembang anak. Pendidikan bagi anak usia dini perlu mendapatkan perhatian yang lebih dari para orang tua maupun pemerintah. Pembelajaran untuk anak usia dini memegang peranan penting bagi pendidikan selanjutnya dan menentukan tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek.

Berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Slamet Suyanto (2005: 7), masa usia dini disebut juga usia emas atau *the golden age*, dimana pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, sosial-emosional, kognitif, dan bahasa terjadi dengan pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak lahir, bahkan sejak dalam kandungan. Oleh karena itu, usia dini juga disebut usia emas atau *the golden age*. Begitu pentingnya masa usia dini, hingga ada teori yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usia delapan tahun (Jamal Ma'mur Asmuni, 2009: 24).

Berdasarkan pernyataan di atas maka orang tua dan guru hendaknya memberikan stimulasi yang sesuai dengan tumbuh kembang dan kebutuhan anak

usia dini. Tumbuh kembang anak usia dini sangat tergantung oleh stimulasi yang diberikan oleh orang tua atau guru. Seluruh aspek perkembangan yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik maupun sosial-emosional berkembang pesat pada masa anak usia dini, sehingga diperlukan stimulasi dan pembelajaran yang tepat agar pertumbuhan anak optimal. Salah satu aspek perkembangan anak adalah aspek kognitif.

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Bidang pengembangan kognitif masuk dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di Taman Kanak-Kanak (TK). Pengembangan kognitif dapat dilakukan melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Pengenalan konsep membilang merupakan hal penting dalam perkembangan kognitif anak. Pengenalan konsep membilang menjadi dasar pengetahuan angka dan matematika bagi anak untuk jenjang berikutnya. Oleh karena itu diperlukan pengenalan konsep membilang pada anak sejak dini.

Pengenalan konsep bilangan sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan adalah agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak. Pengenalan konsep membilang dapat dimulai pada anak kelompok A di TK.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008: 69), yang dimaksud anak kelompok A adalah anak usia 4-5 tahun, dimana pada usia ini anak sudah mampu untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori, di samping itu anak juga sudah mulai menunjukkan ketertarikan pada konsep bilangan dan kuantitas, seperti menghitung, mengukur, dan membandingkan. Ketertarikan anak pada konsep bilangan dan kuantitas perlu difasilitasi dengan kegiatan belajar yang menarik bagi anak. Oleh karena itu, pengenalan konsep bilangan perlu dilakukan dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 2), bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Pembelajaran membilang pada anak perlu didukung dengan permainan yang tepat dan menarik bagi anak. Pembelajaran mengenal konsep bilangan yang tidak didukung dengan permainan yang tepat dapat menghambat pada prosesnya sehingga hasil belajar anak tidak maksimal.

Pembelajaran membilang pada anak sebaiknya menggunakan benda-benda konkrit. Hal ini untuk memberikan kemudahan anak dalam memahami konsep membilang. Melalui benda-benda konkrit, pembelajaran akan lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran melalui benda konkrit dapat memberikan pengalaman yang nyata pada anak. Anak dapat melihat dan menyentuh sendiri dalam membilang benda, tidak hanya melihat pada gambar saja. Permainan bola merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat untuk mengenalkan

konsep membilang pada anak kelompok A di TK. Selain itu permainan ini menggunakan benda konkrit yaitu bola. Anak akan lebih mudah belajar dengan menggunakan benda konkrit. Hal ini sesuai dengan cara berpikir anak usia dini yang bersifat konkrit.

Di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman, kemampuan bahasa, fisik-motorik, nilai agama dan moral, serta sosial emosional telah berkembang dengan baik, namun pada perkembangan kognitif anak yaitu tentang kemampuan membilang anak masih kurang. Hal ini terlihat dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, misalnya dalam mengerjakan tugas menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai dan mengelompokkan jumlah atau membilang banyaknya gambar. Anak masih kesulitan dalam mengerjakan LKA tersebut. Banyak ditemukan kesalahan saat anak mengerjakan LKA, Selain itu, dalam pemberian stimulasi khususnya dalam pembelajaran membilang, guru hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dan menuliskan di papan tulis, misalnya menebalkan angka, sehingga anak menjadi bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Ketidaktertarikan anak dalam pembelajaran ditunjukkan oleh perilaku mereka. Beberapa anak terlihat mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan pembelajaran dan penjelasan dari guru, serta ada anak yang bermain sendiri. Selain itu, saat mengerjakan LKA, beberapa anak terlihat buru-buru mengerjakan karena ingin segera selesai dan keluar kelas untuk istirahat.

Berdasarkan hasil observasi pada anak di kelompok A dan wawancara dengan guru di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman, bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama

dalam kegiatan membilang. Dari 18 anak di kelompok A, terdapat 12 anak yang belum memahami konsep membilang. Anak-anak belum dapat membilang dengan tepat, mereka masih meloncat-loncat dalam membilang dan lupa bilangan berikutnya pada saat membilang gambar di papan tulis.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka di Taman Kanak-Kanak Mardisiwi Gadung perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal kemampuan konsep membilang anak, dengan menggunakan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, yaitu dengan permainan. Hal ini sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain yang merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Pembelajaran mengenal konsep bilangan di kelompok A diharapkan akan lebih menyenangkan dengan konsep permainan.

Terkait dengan uraian di atas, peneliti memilih solusi dengan menggunakan permainan bola dikarenakan permainan bola memiliki kelebihan anak tidak hanya diam di tempat duduk memperhatikan penjelasan guru, namun anak terlibat langsung dalam permainan sebagai pelaku utama. Selain itu permainan bola belum pernah digunakan dalam pembelajaran membilang di kelas A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman. Oleh karena itu, bila pembelajaran kemampuan mengenal konsep bilangan ini menggunakan permainan bola, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang pada anak kelompok A di TK PKK Gadung, Turi, Sleman.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Dari keseluruhan 18 anak di kelompok A, sebanyak 12 anak belum mengenal konsep bilangan.
2. Anak tidak tertarik dan tidak bersemangat dalam belajar dikarenakan pembelajaran membilang banyak menggunakan LKA.
3. Permainan bola belum digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang pada anak TK kelompok A PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada masalah anak yang belum mengenal konsep membilang dan permainan bola belum digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang pada anak TK kelompok A PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang melalui permainan bola pada anak kelompok A di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak kelompok A melalui permainan bola di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu bagi anak dan bagi guru:

1. Bagi Anak

Anak akan lebih mudah dalam memahami konsep membilang dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan bola, sehingga kemampuan mengenal konsep membilang anak akan meningkat.

2. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada guru tentang salah satu alternatif pembelajaran untuk mengenalkan bilangan kepada anak melalui permainan bola.

G. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan kesamaan arti pada penelitian ini dilakukan pendefinisian istilah:

1. Kemampuan Mengenal Konsep Membilang

Kemampuan mengenal konsep membilang anak adalah kemampuan anak dalam membilang dengan cara menunjuk, membilang dengan melanjutkan, dan membilang mundur.

2. Permainan Bola

Permainan bola merupakan kegiatan bermain dengan cara membilang bola yang diiringi dengan bernyanyi, tepuk, dan kegiatan melompat. Dalam penelitian ini digunakan bola berukuran kecil dan berwarna-warni (bola warna).

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentangan usia 0 sampai 6 tahun. Dalam penelitian ini, anak usia dini yang diteliti adalah anak yang berusia 5 tahun dan berada pada kelompok A di TK.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan. Perkembangan ini merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang penting pada masa usia dini. Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap praoperasional.

Menurut Sumiarti Patmonodewo (1994: 39), perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. **Menurut Piaget dalam Rita Eka Izzaty (2008: 34), dinamika perkembangan kognitif dibagi menjadi skema, adaptasi, asimilasi, akomodasi, dan *equilibration*.**

Skema merupakan potensi umum yang ada dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu dengan cara tertentu. Contohnya, sewaktu dilahirkan, bayi mampu melakukan gerakan pantulan yang dikenali sebagai skema seperti gerakan menghisap, memandang, mencapai, merasa, memegang, serta menggerakkan tangan dan kaki. Skema yang ada pada bayi akan menentukan bagaimana bayi merespon lingkungan sekitarnya.

Asimilasi merupakan satu proses penyesuaian antara objek yang baru diperoleh dengan skema yang sudah ada. Asimilasi juga merupakan proses menggabungkan informasi baru dengan skema yang telah dimiliki. Melalui proses tersebut pengetahuan manusia selalu bertambah. Contohnya, seorang bayi yang

menghisap dot botol susu, akan melakukan tindakan yang sama (menghisap) terhadap semua objek baru yang mereka temukan, seperti bola karet atau jempolnya.

Akomodasi merupakan proses perubahan skema, baik secara temporer maupun permanen agar sesuai dengan fakta di lingkungannya. Apabila anak belajar sesuatu yang baru dan belum pernah dikenalnya, maka informasi tersebut tidak bisa digabung dengan skema yang ada. Misalnya, anak melakukan tindakan yang sama terhadap ibu jarinya yaitu menghisap. Ini berarti bahwa anak telah mengubah dot botol susu menjadi ibu jari.

Adaptasi merupakan proses anak menyesuaikan skema yang dimilikinya dengan situasi baru di lingkungannya. Setiap kali anak menghadapi situasi atau hal baru ia akan melakukan adaptasi. Adaptasi dapat terjadi jika anak dapat menghubungkan apa yang diketahuinya dengan apa yang ada di sekitarnya.

Piaget dalam Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 88) memaparkan bahwa anak pada masa kanak-kanak awal berada pada tahap perkembangan praoperasional (2-7 tahun). Setiap anak mengembangkan kemampuan berpikirnya menurut tahap yang teratur yang meliputi tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-15 tahun). Sejalan dengan Piaget, Santrock dalam Sriningsih (2009: 31) menyatakan bahwa pada tahapan praoperasional anak belum mampu memahami peraturan tertentu atau operasi. Pada tahap ini anak belum mampu berpikir secara operasional.

Pada tahap sensorimotor (0-2 tahun) anak memperoleh pengalaman tentang objek di sekitarnya melalui sensori atau gerakannya. Ia memperoleh pengalaman melalui berbagai kontak fisik dan eksplorasi tentang lingkungannya. Anak memahami konsep tentang ruang dengan merangkak mengelilingi ruangan, mengetahui warna dengan melihat dan membandingkannya, dan mengetahui konsep bulat dengan menyentuh bola. Pada masa ini, anak suka meniru tingkah laku orang-orang di sekitarnya.

Pada tahap praoperasional (2-7 tahun), anak sudah mampu menggunakan simbol-simbol dalam pikirannya untuk merepresentasikan benda-benda atau kejadian. Tahapan ini merupakan tahap persiapan anak untuk tahap selanjutnya. Pada tahap ini, anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pengalaman konkrit daripada pemikiran logis. Pengalaman anak pada tahap ini hanya sampai pada tahap operasional dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan. Anak mampu mengklasifikasikan menurut tanda tertentu, misalnya mengelompokkan semua bola berwarna merah, kuning, atau hijau. Anak sudah belajar nama-nama benda, menggolong-golongkan dan menyempurnakan kemampuan panca inderanya. Ia mulai mengenal konsep hubungan yang sifatnya masih kasar, misalnya lebih tua, lebih besar, lebih tinggi dan sebagainya.

Dalam tahap operasional konkrit (7-11 tahun) ini anak-anak sudah mengembangkan pikiran logis. Untuk mengetahui tentang lingkungan sekitarnya, anak tidak terlalu menggantungkan diri pada panca indera mereka. Anak telah mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit, misalnya

saat anak menghitung ataupun membilang yang memerlukan benda konkrit. Simbol matematika seperti lambang bilangan telah diketahui anak, tetapi mereka belum memahaminya.

Tahapan terakhir yaitu tahap operasional formal (11-15 tahun). Selama tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak yaitu berpikir mengenai gagasan. Pada tahap operasional formal anak tidak lagi terbatas pada apa yang dilihat atau didengar ataupun pada masalah yang dekat, tetapi sudah dapat membayangkan masalah dalam pikiran dan pengembangan hipotesis secara logis. Perkembangan lain pada tahap ini ialah kemampuannya untuk berfikir secara sistematis, dapat memikirkan kemungkinan-kemungkinan secara teratur atau sistematis untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini anak dapat memprediksi berbagai kemungkinan yang terjadi atas suatu peristiwa. Misalnya ketika mengendarai sebuah mobil dan tiba-tiba mobil mogok, maka anak akan menduga mungkin bensinnya habis, businya rusak, dan sebab lain yang memungkinkan memberikan dasar atas pemikiran terjadinya mobil mogok. Perkembangan kognitif pada tahapan ini mencapai tingkat perkembangan tertinggi dari tahapan yang dijelaskan Piaget.

Dilihat dari tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget di atas, anak usia Taman Kanak-Kanak berada pada tahap praoperasional. Anak mulai proses berpikir yang lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk dan benda-benda

melalui pengalaman konkrit. Kemampuan berpikir ini berada saat anak sedang bermain dan melakukan permainan.

Dalam penelitian ini perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan berpikir anak yang ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya dalam hal kemampuan membilang

B. Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Anak Usia Dini

1. Pengertian Bilangan

Bilangan merupakan salah satu unsur mendasar dalam matematika yang penting dipelajari oleh anak usia dini. Bilangan merupakan salah satu unsur yang bersifat mendasar di dalam matematika. Ketika anak sudah mengenal konsep membilang, mereka akan tertarik untuk mempelajari matematika lebih lanjut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 150) bilangan didefinisikan sebagai (1) banyaknya benda dan sebagainya, jumlah (2) satuan jumlah, satu dan tiga adalah bilangan ganjil (3) matematika satuan dalam *system matematis* yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan.

Menurut Pakasi dalam Sriningsih (2009: 45), bilangan merupakan suatu konsep matematika yang di dalamnya terdapat unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang, dan jumlah. Menurut Sudaryanti (2006: 1), bilangan adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Macam-macam bilangan antara lain adalah bilangan kardinal, bilangan ordinal, bilangan asli, bilangan komposit (positif), bilangan sempurna, bilangan cacah, bilangan bulat, dan bilangan pecahan.

Dalam penelitian ini, bilangan merupakan konsep matematika yang menunjukkan banyaknya benda. Pada bilangan terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, lambang, jumlah, dan bilangan itu sendiri bersifat abstrak. Bilangan merupakan lambang atau simbol dari angka. Bilangan merupakan bagian dari pengalaman anak sehari-hari, karena anak usia dini belajar mengenai nama lambang bilangan tetapi mereka tidak mampu menilai lambang-lambangannya. Anak dapat menyebutkan angka satu tetapi anak tidak mengerti seperti apa angka satu atau apa yang dikatakannya. Beberapa anak usia dini belajar mengenai nama-nama lambang bilangan tetapi mereka tidak mampu menilai lambang-lambangannya. Misalnya anak menyebutkan angka tiga tetapi anak tidak mengerti seperti apa angka tiga ataupun anak menghitung satu, dua, tiga, dan seterusnya tetapi tidak memahami hubungan satu sama lain.

2. Tahapan Kemampuan Membilang Anak Usia Dini

Keterampilan anak membilang mengalami beberapa tahapan perkembangan. Menurut Herman dalam Sriningsih (2009: 39) tahapan kemampuan membilang pada anak usia lima hingga enam tahun dibagi menjadi 3, yaitu membilang dengan menunjuk, membilang dengan melanjutkan, dan membilang mundur.

Pada tahap membilang dengan menunjuk, anak dapat membilang dengan menunjuk objek yang dihitung dan menyebutkan bilangan yang benar setelah menunjuk objeknya. Anak dapat salah saat menunjuk lebih dari satu objek karena mereka belum memahami tentang bilangan. Pada tahap ini, anak belum bisa memasangkan banyaknya objek yang dibilang dengan bilangan yang

disebutkannya. Misalnya, anak menyebutkan bilangan delapan tetapi ia belum mampu memasangkan dengan objek yang berjumlah delapan.

Tahap kedua yaitu membilang dengan melanjutkan. Anak yang memasuki tahap ini sudah bisa membilang dari berapapun awalnya. Misalnya, anak sudah bisa melanjutkan membilang mulai dari tujuh dan melanjutkannya hingga delapan, sembilan, sepuluh, dan seterusnya.

Tahapan terakhir adalah membilang mundur. Pada tahap ini, anak sudah mampu membilang mundur dari bilangan berapapun. Misalnya anak mampu menyelesaikan masalah tentang pengurangan seperti: “Afgan memiliki 15 permen, kemudian ia memberikannya kepada Vidi 5 buah”, dengan cara membilang mundur anak dapat menyimpulkan sisa permen adalah 10. Kemampuan membilang mundur ini membantu anak untuk memahami konsep pengurangan.

Dalam penelitian ini anak berada pada tahapan membilang dengan menunjuk dan membilang dengan melanjutkan. Anak mulai memasuki tahapan membilang mundur setelah mereka berada pada tahapan membilang dengan menunjuk dan membilang dengan melanjutkan.

3. Konsep Membilang Anak Usia Dini

Anak membangun konsep-konsep matematika melalui kegiatan sehari-hari, misalnya melalui kegiatan sehari-hari yang ia lakukan. Menurut Hadis dalam Sriningsih (2009: 30), konsep matematika dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan bermain misalnya bermain puzzle, balok, dan masak-masakan. Melalui kegiatan ini, secara tidak langsung anak belajar tentang konsep ukuran, bilangan, warna, bentuk, dan lain sebagainya.

Membilang yaitu menghitung dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui berapa banyaknya (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002: 150). Menurut Sriningsih (2009: 35), mengenal konsep bilangan adalah kemampuan anak mengurutkan bilangan, berhitung, menjumlahkan, dan menghubungkan. Sujiono (2005: 57) menyatakan bahwa perkembangan konsep bilangan meliputi penguasaan konsep jumlah, pemahaman konsep, menghitung, dan membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor dengan simbol atau lambang. Menurut Pakasi dalam Sriningsih (2009: 50), membilang merupakan cara untuk menanamkan konsep bilangan.

Menurut Piaget dalam Sriningsih (2009: 34), tahapan pemahaman anak terhadap konsep matematika meliputi tiga tahapan yaitu : (1) pemahaman konsep (*intuitive concept level*), (2) masa transisi (*connecting level*), dan (3) tingkat lambang bilangan (*symbolic level*). Pada tahapan pemahaman konsep, anak memahami berbagai konsep matematika melalui pengalaman bekerja dengan benda-benda konkrit. Setelah anak memahami konsep, guru mengenalkan lambang-lambang konsep. Pada tahap tingkat lambang bilangan, guru dapat mengenalkan berbagai lambang yang ada dalam matematika.

Menurut Slamet Suyanto (2005:56), pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Anak belajar menghubungkan obyek nyata dengan simbol-simbol matematis. Sebagai contoh, sebuah jeruk diberi simbol dengan angka “2”. Demikian pula simbol “+” yang berarti dijumlah, dan “-” yang berarti dikurangi.

Menurut Seefeldt dan Wasik dalam Sudaryanti (2006:55), konsep bilangan menjadi lebih solid bagi anak-anak usia lima tahun. Anak-anak usia lima tahun mengembangkan pengertian lebih baik tentang bilangan dan nama bilangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang anak adalah kemampuan anak dalam menghitung dengan menyebut satu per satu untuk menentukan banyak atau jumlah benda. Kemampuan mengenal konsep membilang anak adalah kemampuan anak dalam membilang dengan cara menunjuk, membilang dengan melanjutkan, dan membilang mundur.

Dengan demikian untuk menyadari konsep membilang diperlukan dua faktor, yaitu dalam membilang harus ada sesuatu, misalnya benda yang dibilang. Kedua, untuk membilang dalam diri anak harus ada pengertian tentang urutan bilangan.

Penguasaan konsep jumlah merupakan dasar konsep bilangan yang diawali dengan mengenal makna bilangan terlebih dahulu bukan langsung menghafal bilangan karena anak kesulitan untuk melakukannya. Menghitung merupakan cara belajar anak untuk dapat mengenal lambang bilangan yang kemudian digunakan oleh anak untuk mengidentifikasi jumlah benda, sehingga anak dapat membedakan angka atau nomor dengan simbol atau lambang bilangan. Konsep bilangan bersifat abstrak, sehingga sulit untuk dipahami oleh anak. Anak usia dini belajar dari hal-hal yang konkrit. Jadi pemahaman konsep membilang terjadi dalam jangka waktu yang lama, untuk itu pembelajaran pengenalan bilangan diperlukan oleh anak sejak dini dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak.

Dalam penelitian ini konsep membilang merupakan sebuah konsep tentang kemampuan anak dalam membilang dengan cara menunjuk, membilang dengan melanjutkan, dan membilang mundur.

4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Membilang untuk Anak Usia Dini

Pembelajaran membilang untuk anak usia dini memiliki konsep tersendiri. Prinsip-prinsip ini didasarkan pada karakteristik dan tahapan tumbuh kembang anak usia dini. Menurut Sriningsih (2009: 54), prinsip-prinsip pembelajaran bilangan untuk anak usia dini sebaiknya diberikan secara bertahap dalam suasana menyenangkan. Selain itu penggunaan bahasa yang sederhana dan dilakukan evaluasi dari awal hingga akhir kegiatan.

Menurut Bruner dalam Sriningsih (2009: 35) menyatakan bahwa perkembangan pemahaman konsep matematika anak dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Tahap enaktif merupakan tahap belajar dengan memanipulasi benda atau obyek konkrit. Tahap ikonik yaitu tahap belajar matematika dengan menggunakan gambar, dan tahap simbolik yaitu tahap belajar matematika melalui memanipulasi lambang atau simbol.

Mengenalkan materi bilangan pada anak harus secara menarik dan menyenangkan melalui simbol angka yang konkrit, misalnya melalui benda-benda yang menarik bagi anak. Selain itu pengenalan bilangan pada anak hendaknya dilakukan dengan bermain. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat anak terhadap pembelajaran bilangan itu sendiri. Sebagaimana diungkapkan oleh Montessori dalam Mayke Sugianto (1995: 33) bahwa dengan bermain, anak akan

memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran bilangan sebaiknya diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar. Selain itu pembelajaran bilangan hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Pengetahuan dan keterampilan pada pembelajaran bilangan diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

Pembelajaran bilangan membutuhkan suasana menyenangkan seperti bermain dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan bilangan sebaiknya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak sehingga anak mudah untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran membilang untuk anak usia dini hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga anak tertarik dan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran juga didasarkan pada tahapan tumbuh kembang anak agar anak dapat mengikuti pembelajaran. Permainan merupakan salah satu alternatif pembelajaran pengenalan konsep bilangan yang sesuai bagi tumbuh kembang anak.

5. Cara Mengenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini

Terdapat berbagai cara dalam mengenalkan bilangan pada anak. Menurut Sudaryanti (2006:5) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan bilangan pada anak yaitu menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, dan menghitung di atas sepuluh.

Berlatih menghitung permulaan dengan jari tangan akan lebih mudah dipahami anak, karena anak dapat melakukan proses membilang sendiri dengan jari tangannya. Dengan menggunakan jari-jari yang kita punya, konsep bilangan akan lebih mudah dipahami anak karena anak dapat melakukan sendiri proses membilang. Hal ini perlu dilatihkan pada anak sejak dini agar mereka terampil membilang dengan jari tangannya. Guru dapat bertanya berapa jumlah jari tangan kanan pada anak lalu dilanjutkan jumlah jari tangan kiri. Kemudian membandingkan jumlah jari tangan kanan dan kiri, selanjutnya menghitung bersama-sama.

Anak dapat diajak menghitung benda-benda yang ada disekitarnya. Di kelas anak bisa diajak menghitung berapa banyaknya teman yang tidak hadir, banyaknya teman laki-laki ataupun perempuan. Selain itu anak dapat diajak untuk menghitung jumlah benda-benda di sekitar mereka seperti meja, kursi, jendela, pintu, dan lainnya. Saat di luar kelas, anak dapat diajak untuk menghitung jumlah alat main, misalnya menghitung perosotan, jungkat-jungkit, tanaman bunga, sepeda motor, dan lainnya.

Berhitung sambil berolahraga dapat diajarkan pada anak dengan cara permainan yang menyenangkan bagi anak. Misalnya anak diminta berbaris sepuluh-sepuluh dan berhitung sambil melompat atau sambil berlari. Berhitung sambil berolahraga ini dapat menarik perhatian anak dan menjadi aktivitas yang menyenangkan bagi anak.

Bernyanyi dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak. Guru dapat memilih lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan, misalnya satu-satu aku sayang ibu, balonku, anak ayam dan lainnya. Selain itu, guru dapat membuat lagu atau syair sendiri tentang membilang ataupun berhitung agar anak tidak bosan.

Pada umumnya anak mengalami kesulitan untuk menghitung di atas sepuluh. Menghitung di atas sepuluh dapat diperkenalkan anak dengan mengenalkan polanya. Untuk bilangan 12-19, pada prinsipnya sama yaitu angka tersebut ditambah dengan “belas” seperti “dua-belas”, “tiga-belas”, dan seterusnya. Untuk bilangan “sebelas” merupakan perkecualian, yaitu “satu” diganti dengan kata “se”. Setelah anak memahami polanya, maka anak dapat menghitung sendiri.

Dalam penelitian ini, cara mengenalkan bilangan yang digunakan adalah dengan menghitung benda-benda. Benda yang digunakan merupakan benda konkrit yang sesuai dengan tahapan kemampuan anak usia dini yang belajar menggunakan benda konkrit.

C. Bermain dan Permainan

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 2), bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Menurut Sofia Hartati (2005: 15), bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan konteks yang sangat mendukung proses perkembangan.

Lebih lanjut, Slamet Suyanto (2005: 26) menyatakan bahwa esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Anggani Sudono dalam Kamtini dan Husni Tanjung (2005: 47), berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jean Piaget dalam Mayke Sugianto (1995: 13-16) mengemukakan tentang tahapan perkembangan bermain anak sebagai berikut:

1) Sensorymotor Play (¾ bulan – 1 ½ tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensorimotor. Sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan dari kenikmatan yang diperolehnya berkaitan dengan kegiatan makan ataupun mengamati sesuatu. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal

yang pernah dilakukan sebelumnya, dan Piaget menamakannya *reproductive assimilation*. Meskipun demikian kegiatan tersebut merupakan cikal bakal dari kegiatan bermain di tahap perkembangan selanjutnya.

Sejak usia 3-4 bulan, gerakan anak lebih terkoordinasi dan dari pengalamannya anak belajar bahwa dengan menarik mainan yang tergantung di atas tempat tidurnya, maka mainan tersebut akan bergerak atau berbunyi. Kegiatan ini diulangi berkali-kali dan menimbulkan rasa senang, senang yang sifatnya fungsional dan senang karena dapat menyebabkan sesuatu terjadi. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Sekali anak menemukan mainan di bawah selimut atau melihat wajah di balik bantal yang disingkapkan, anak akan melakukan terus dengan berbagai variasinya.

Pada usia 15 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Anak sudah semakin mampu memvariasikan tindakannya terhadap berbagai alat permainan. Hal ini merupakan awal dari penjelajahan sistematis terhadap lingkungannya. Anak sedang bermain dengan kaleng bekas dan sepotong kayu, mencoba memukul kaleng dari sisi yang berbeda, akan menimbulkan suara berbeda. Dari pengalaman ini ia mendapat pengetahuan.

2) Simbolik atau *Make Believe Play* (2-7 tahun)

Symbolic atau make-believe play merupakan ciri periode pra-operasional yang terjadi di antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Saat ini anak mulai lebih banyak bertanya dan menjawab

pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak menanyakan sesuatu, hanya sekedar bertanya, tidak terlalu mementingkan jawaban yang diperolehnya. Walau sudah dijawab, anak akan terus bertanya lagi. Anak sudah mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya, menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain.

Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak, akan dilakukannya kembali dalam kegiatan bermainnya. Jadi orang tua atau guru tidak perlu bingung atau khawatir bila anaknya yang berusia antara 2 sampai dengan 6 atau 7 tahun senang bermain khayal, kadang-kadang hanya dengan bonekanya saja atau pura-pura minum walaupun tidak ada gelas yang dipegangnya. Dalam perkembangannya, kegiatan bermain simbolik ini akan semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakan latihan berpikir serta mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Permainan merupakan kegiatan bermain yang bersifat menyenangkan.

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 79), tahapan perkembangan bermain anak dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu Tahap Penjelajahan (*Exploratory stage*), Tahap Mainan (*Toy stage*), Tahap Bermain (*Play Stage*), dan Tahap Melamun (*Daydream Stage*). Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan dalam uraian di bawah ini.

1) Tahap Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Pada tahap ini, anak telah mampu mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya, kemudian mengamatinya. Hingga bayi berusia 3 bulan, permainan mereka berhubungan dengan melihat orang lain dan benda, serta mencoba berbagai usaha secara acak untuk menggapai benda yang dia acungkan atau ingin diraih oleh anak. Contohnya, saat anak merangkak, semua benda yang dilewatinya cenderung ingin ia diraih.

2) Tahap Mainan (*Toy stage*)

Tahap mainan (*toy stage*) dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncak pada usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, awalnya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Anak berpikir bahwa benda mainannya hidup dan dapat berbicara, makan, merasa sakit dan sebagainya. Misalnya anak bermain dengan boneka dan biasanya anak-anak mengajaknya bercakap-cakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Tahapan ini terjadi pada saat anak mulai masuk Sekolah Dasar. Pada awalnya anak bermain dengan alat permainan yang beragam. Anak kemudian mampu untuk bermain berbagai permainan, olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan orang dewasa. Contohnya bermain bola kasti.

4) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahapan ini diawali saat anak mendekati masa pubertas, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi. Pada tahap ini anak banyak menghabiskan waktu untuk melamun atau berkhayal. Biasanya

khayalan anak-anak pada tahap ini mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain. Selain itu anak perempuan pada tahap ini juga sering mencurahkan apa yang dikhayalkannya pada boneka kesayangan mereka.

Permainan merupakan hal yang penting bagi perkembangan anak. Menurut Swartz dalam Tedjasaputra (2001: 75) permainan merupakan suatu kegiatan yang memberi peluang kepada anak secara terus-menerus untuk menyibukkan imajinasinya, mengembangkan kecakapannya, memperluas daya cipta dan pemikirannya.

Lebih lanjut Santrock (1995: 272) mengungkapkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Selain itu Santrock (1995: 275) juga menyatakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih.

Berdasarkan uraian di atas, bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan dengan ataupun tanpa alat demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain sambil belajar mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis. Sering prinsip ini disalahartikan dimana pembelajaran di TK isinya hanya bermain-main saja tanpa tujuan yang jelas, atau setelah belajar anak bebas bermain. Kegiatan pembelajaran di TK didesain untuk memungkinkan anak belajar. Setiap kegiatan harus mencerminkan jiwa bermain, yaitu senang, merdeka, dan demokratis. Bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi

perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar di TK.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat tetapi menggunakan aturan yang telah ditentukan dan juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara menyenangkan. Pendidik seharusnya memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang bermain dan permainan agar dapat mendukung dan menetapkan kegiatan bermain yang cocok untuk anak. Anak dengan tingkat usia yang berbeda memiliki minat bermain yang berbeda. Sebagai contoh, anak berusia delapan tahun tidak lagi menyukai permainan mobil-mobilan seperti saat ia berusia lima tahun sebelumnya. Tahapan tersebut dapat diprediksi karena telah dilakukan penelitian yang panjang pada setiap tahapan usia anak.

2. Karakteristik Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

Bermain merupakan proses belajar bagi anak dan memiliki karakteristik khusus. Menurut Smith, dkk dalam Andang Ismail (2006: 20), diungkapkan adanya beberapa karakteristik kegiatan bermain, yaitu dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Selain itu karakteristik bermain dan permainan anak juga harus menekankan pada proses yang berlangsung dan anak bebas memilih yaitu atas kehendak anak.

Lebih lanjut Anita Yus (2011: 34) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah sebagai simbolis, memiliki makna, bersifat suatu aktivitas yang

menyenangkan, dan dilakukan atas kemauan sendiri. Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan. Beberapa karakteristik bermain (Sofia Hartati, 2005: 30-34), antara lain: a) bermain dilakukan dengan sukarela, b) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan, c) bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, d) bermain lebih mengutamakan aktivitas/kegiatan daripada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri, e) bermain menuntut partisipasi aktif baik fisik maupun psikis, f) kegiatan bermain yang bebas. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya, g) bermain sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu, h) makna dan kesenangan bermain ditentukan oleh anak itu sendiri yang sedang bermain.

Menurut Fergus P. Hughes dalam S. Tedjasaputra (2001: 80), karakteristik permainan untuk anak usia dini didasarkan pada usia anak, yaitu karakteristik anak usia dua tahun, tiga tahun, empat tahun, dan lima tahun.

Karakteristik permainan anak pada usia dua tahun adalah mampu menggunakan bahasa secara efektif, kemampuan otot besar berkembang tapi penggunaan otot kecil masih terbatas. Misalnya permainan yang dapat dikendarai, bermain plastisin, boneka, dan mainan binatang.

Permainan anak pada usia tiga tahun berhubungan dengan fantasi anak. Pada tahap ini fantasi anak berkembang dan kekaguman mereka pada peran orang dewasa juga berkembang. Anak mulai keras kepala tetapi dapat beradaptasi dengan teman sebayanya. Permainan yang sesuai pada usia ini adalah permainan imajinatif, *puzzle*, dan permainan dengan spidol ataupun pensil warna.

Karakteristik permainan anak usia empat tahun yaitu aman, percaya diri, membutuhkan perhatian dan persetujuan dari orang dewasa. Kemampuan anak pada usia ini lebih terencana daripada saat berusia tiga tahun. Material permainan yang sesuai adalah materi untuk menggambar, mewarnai, menjahit dan buku cerita yang dapat memperluas wawasan anak.

Pada usia lima tahun tanda-tanda awal berpikir logis, stabil, bersahabat, dan mau berbagi serta bekerja sama dengan teman sebaya mulai muncul. Karakteristik permainan anak pada usia lima tahun ini juga disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang mereka tersebut. Material permainan yang sesuai adalah permainan drama dan permainan *lotto*.

Berdasarkan definisi di atas, tidak semua aktivitas anak merupakan permainan. Anak yang terpenuhi kebutuhan bermainnya, dapat tumbuh dan memiliki kemampuan mental yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang kebutuhan bermainnya tidak terpenuhi. Hal ini berdasarkan karakteristik bermain di atas, bahwa bermain melibatkan emosi-emosi positif, bermakna, dan menyenangkan bagi anak. Oleh sebab itu, kegiatan bermain anak hendaknya mendapat pengawasan dan pendampingan orang tua.

Karakteristik permainan anak pada penelitian ini adalah karakteristik permainan pada usia lima tahun. Hal ini juga disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang mereka tersebut dengan permainan yang melibatkan komunikasi dengan orang lain atau teman sebaya (drama) dan dilakukan dengan berkelompok. Anak bekerja sama satu dengan yang lain dalam permainan kelompok.

3. Jenis-Jenis Permainan untuk Anak Usia Dini

Bermain merupakan dunia anak usia dini. Melalui bermain, anak belajar mengenal diri mereka dan lingkungan sekitar mereka. Jenis-jenis permainan untuk anak usia dini juga beraneka ragam. Menurut Toho Cholik dan Rusli Lutan (1996: 69), jenis permainan dibagi menjadi permainan kecil, permainan besar, permainan bola kecil, dan permainan bola besar.

Permainan kecil adalah jenis permainan yang tidak mempunyai peraturan-peraturan yang baku, baik peraturan tentang fasilitas, perlengkapan, maupun peraturan permainan dan perwasitan. Permainan ini terdiri dari beberapa bentuk permainan dan dapat dilaksanakan dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat. Contoh permainan kecil tanpa alat misalnya permainan meniru gerakan binatang, menirukan gerakan orang, dan permainan untuk meningkatkan ketangkasan. Permainan kecil dengan menggunakan alat dapat dilakukan dengan menggunakan alat bola maupun non bola.

Permainan besar merupakan jenis permainan yang memiliki peraturan-peraturan baku, baik peraturan tentang fasilitas, perlengkapan, maupun peraturan permainan dan perwasitan. Pada umumnya, permainan ini telah memiliki induk organisasi tingkat nasional maupun internasional. Contoh permainan besar misalnya bola voli, bola basket, dan sepak bola.

Menurut Toho Cholik dan Rusli Lutan (1996: 81), permainan bola kecil adalah permainan yang ditinjau dari jenis bola yaitu ukuran atau besar kecilnya bola. Yang termasuk dalam permainan bola kecil adalah permainan kasti, bola bakar, tenis meja, dan lainnya. Permainan bola besar merupakan suatu jenis

permainan yang dalam pelaksanaan permainannya menggunakan bola besar. Yang termasuk dalam permainan bola besar adalah permainan bola voli, bola basket, sepak bola, bolatangan, dan lainnya.

Menurut uraian di atas, permainan yang terdiri dari beberapa jenis tersebut hendaknya diajarkan pada anak sesuai dengan kemampuan dan perkembangan mereka. Hal ini bertujuan agar anak dapat mengikuti jalannya permainan dan tertarik untuk bermain. Selain itu permainan hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga anak tidak sibuk dengan kegiatannya sendiri dan mengikuti permainan hingga akhir.

Jenis permainan dalam penelitian ini adalah permainan bola kecil. Bola yang digunakan dalam penelitian ini adalah bola berukuran kecil sebesar bola kasti namun lebih ringan dan berwarna-warni (bola warna).

4. Manfaat Bermain dan Permainan

Dalam dunia anak usia dini, bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan. Hal ini masih sangat sulit diterima baik oleh kalangan pendidik maupun orangtua. Melalui permainan, kita sebagai orangtua ataupun orang dewasa dapat mengajarkan berbagai hal yang ingin kita tingkatkan pada anak seperti mengeai budi pekerti, matematika, membaca, atau menulis.

Menurut Mayke Sugianto (1995: 33), bermain dapat mengembangkan aspek kognisi anak. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa pengetahuan akan konsep-konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan lain-lain lebih mudah diperoleh melalui bermain. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila

pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Andang Ismail (2005: 18) mengemukakan tentang beberapa manfaat bermain, yaitu sebagai sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat, untuk mengenal kekuatan sendiri, memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya, melatih anak untuk menempa emosi, memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan, serta melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan dalam uraian di bawah ini.

- a. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.
- b. Untuk mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.
- c. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisir kain), gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda.
- d. Dapat melatih anak mengalami untuk menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati

suasana permainan itu, namun sebaliknya, ada anak lain yang merasa kecewa. Hal ini diumpamakan seperti halnya seniman yang sedang menikmati hasil-hasil karya seni sendiri.

e. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan iri hati, rendah diri, dan sebagainya.

f. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Anak menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

Menurut Nakita dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung (2005: 55) manfaat bermain bagi anak sebetulnya sangat variatif. Ia merinci beberapa manfaat bermain meliputi tiga ranah, yaitu:

- a. Fisik-motorik. Anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya. Dengan bergerak, ia akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.
- b. Sosial-emosional. Anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah.
- c. Kognisi. Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar-halus, rasa asam, manis, dan asin. Ia pun belajar perbedaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal balik.

Bermain juga dapat memberikan manfaat untuk perkembangan aspek kognitif anak. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari atau diperoleh anak usia dini melalui bermain. Menurut S. Tedjasaputra (2001: 43), pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Bila

pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Dalam penelitian ini, bermain dan permainan yang dilakukan oleh anak memberikan manfaat bagi anak, baik manfaat secara umum maupun manfaat bagi perkembangan aspek kognitif anak. Bermain bermanfaat bagi anak untuk dapat melakukan penyesuaian terhadap lingkungan mereka dan belajar untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Bermain memungkinkan anak untuk menyalurkan energi fisik mereka yang cenderung berlebih.

D. Permainan Bola

1. Pengertian Permainan Bola

Menurut Santrock (1995: 275), permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri dan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih. Toho Cholik dan Rusli Lutan (1996: 72) memamparkan bahwa permainan terdiri dari beberapa bentuk permainan dan dapat dilaksanakan dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat.

Permainan bola merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dengan alat bola dengan aturan yang telah ditentukan dan dilakukan secara menyenangkan. Bola yang digunakan dalam penelitian ini adalah bola kecil yang berukuran sebesar bola kasti namun lebih ringan dan berwarna-warni. Bola warna ini banyak dijual di pasaran.

2. Manfaat Permainan Bola

Berdasarkan uraian tentang manfaat bermain yang dijabarkan oleh Andang Ismail (2005: 18), peneliti mengambil kesimpulan tentang manfaat permainan bola warna, yaitu:

- a. Anak saling mengenal satu sama lain dan bersosialisasi melalui permainan yang berlangsung.
- b. Mengenalkan anak pada permainan bola warna.
- c. Memberi kesempatan anak memperoleh kesempatan fantasi.
- d. Melatih anak untuk mengendalikan emosi saat permainan berlangsung.
- e. Memberikan suasana gembira dan senang pada anak melalui permainan bola warna.
- f. Melatih anak untuk dapat mematuhi peraturan permainan.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Pengelolaan kelas

Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam satu hari.

b. Langkah-langkah kegiatan

1). Kegiatan Awal

- a). Pembelajaran diawali dengan berdo'a.
- b). Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap dengan anak tentang tema pada satu hari tersebut.
- c). Guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

2). Kegiatan Inti

Kegiatan inti berupa kegiatan tentang membilang dan permainan bola warna. Selain itu anak juga mengerjakan LKA tentang membilang. Kegiatan lainnya berupa kegiatan di luar kegiatan membilang yang disesuaikan dengan RKH pada hari tersebut.

3). Kegiatan Akhir

Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan dalam satu hari pembelajaran. Pembelajaran diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

c. Penilaian

Peneliti bersama guru melakukan observasi terhadap perkembangan anak selama pembelajaran berlangsung.

3. Cara Melakukan Permainan Bola

Langkah-langkah pembelajaran dengan permainan bola yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Pengelolaan kelas

Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan bola yaitu bola-bola kecil beraneka warna dan keranjang plastik.

b. Langkah-langkah kegiatan

1). Kegiatan Awal

a). Guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran menggunakan bola warna.

b). Guru bercakap-cakap kepada anak tentang materi pembelajaran yang akan digunakan.

2). Kegiatan Inti

Anak dengan bimbingan guru melakukan kegiatan membilang dengan menggunakan bola warna yang telah disiapkan. Permainan bola warna ini dilakukan dengan sistem kompetisi dan membagi anak menjadi 2 kelompok. Kelompok yang menang suit maju ke depan terlebih dahulu untuk melakukan permainan. Kelompok yang paling banyak membilang bola dengan benar menjadi pemenangnya.

3). Kegiatan Akhir

Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang sudah dikerjakan.

c. Penilaian

Peneliti bersama guru melakukan observasi terhadap perkembangan anak selama pembelajaran berlangsung.

E. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Masitoh dkk (2005: 15), anak usia dini merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari segi kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik, maupun motorik, dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat. Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Menurut Hibama S. Rahman (2002: 44) anak usia 4-6 tahun memiliki

perkembangan kognitif (daya pikir) yang sangat pesat yang ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang baik, dimana anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Menurut pendapat Richard. D Kellough (Sofia Hartati, 2005: 8-11) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Anak adalah makhluk sosial

Anak adalah makhluk sosial. Mereka senang jika memiliki banyak teman dan diterima di pergaulan teman sebayanya. Anak-anak suka bekerja sama dalam menyusun rencana dan menyelesaikan pekerjaan mereka, misalnya saat bermain dan timbul suatu permasalahan. Anak bekerja sama untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Mereka secara bersama saling memberikan semangat dengan sesama temannya. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Anak akan merasa puas dan senang jika dihargai oleh temannya maupun orang dewasa di sekitarnya.

b. Anak bersifat unik

Anak satu dengan anak lainnya memiliki karakteristik yang berbeda-beda, namun tetap memiliki tugas perkembangan yang sama. Artinya setiap anak bersifat unik dan tidak ada anak yang memiliki karakteristik sama persis dengan anak lainnya. Menurut Bredekamp (Sofia Hartati, 2005:10) anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga.

c. Anak umumnya kaya akan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. Imajinasi anak dapat berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Misalnya ketika anak melihat gunung, ia dapat membayangkan jika gunung tersebut meletus, mengeluarkan asap, dan sebagainya, walaupun gunung tersebut bukan gunung berapi yang aktif.

d. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Konsentrasi anak usia dini pada umumnya pendek. Anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi, dan tidak membosankan. Anak sulit diminta untuk duduk dalam jangka waktu yang lama dalam kegiatan pembelajaran yang kurang disenangi mereka. Misalnya anak sedang mewarnai gambar, kemudian ia melihat temannya sedang mengerjakan kegiatan lain seperti menempel dan ia tertarik pada kegiatan menempel temannya lalu meninggalkan kegiatan mewarnainya yang dirasa sudah membosankan.

e. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Masa anak usia dini disebut *the golden age* karena anak mengalami berbagai perumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek. Pada periode ini, hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat. Oleh sebab itu pada masa ini diperlukan berbagai rangsangan yang dapat mengoptimalkan berbagai aspek tumbuh kembang anak yang meliputi aspek kognitif, fisik, sosial-emosional, dan perkembangan bahasa.

f. Anak menyukai nyanyian, tarian, dan bermain

Pada dasarnya anak usia dini memiliki energi yang berlebih. Mereka tidak suka berdiam diri dan merupakan sosok yang aktif. Anak akan senang saat mendengar suara musik dan kemudian mengekspresikannya dengan melakukan gerakan-gerakan tarian. Selain itu, anak suka bermain. Bermain merupakan dunia anak. Tanpa disadari, dalam kegiatan bermain anak mengalami pembelajaran yang bermakna dan mereka belajar untuk mengenal diri-sendiri dan lingkungannya.

Berdasarkan karakteristik anak usia dini di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang unik dan sedang dalam tahapan tumbuh kembang yang pesat. Setiap anak bersifat unik namun mereka memiliki pola perkembangan yang cenderung sama. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

F. Kerangka Pikir

Masa usia emas (*the golden age*) anak usia dini merupakan masa emas yang memerlukan stimulus dengan benar dan sesuai agar semua potensi dan kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal. Perkembangan yang meliputi aspek kognitif, fisik-mototrik, sosial-emosional, dan bahasa merupakan bekal bagi anak di masa depan.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitif yaitu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mengetahui konsep banyak dan sedikit. Kemampuan membilang merupakan salah satu kegiatan

pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Kemampuan mengenal konsep membilang sangat penting karena akan membantu anak dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman masih terpacu pada LKA. Dalam pembelajaran sering digunakan LKA dan papan tulis, sehingga anak mudah bosan. Selain itu keterbatasan alat-alat pembelajaran dan kreativitas guru juga mempengaruhi kemampuan mengenal konsep membilang pada anak. Hal ini mengakibatkan kemampuan anak kelompok A di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman dalam mengenal konsep membilang masih rendah dan belum optimal.

Dalam pembelajaran membilang untuk anak diperlukan kegiatan yang menarik agar anak tertarik untuk belajar dan mengikuti pembelajaran. Konsep mengenal bilangan perlu diajarkan pada anak sejak dini, karena konsep bilangan bersifat abstrak dan tidak dengan mudah dipahami oleh anak. Pembelajaran membilang pada anak sebaiknya menggunakan benda-benda konkrit dan dilakukan secara menyenangkan. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk anak dalam mengenalkan konsep membilang. Kegiatan pembelajaran yang sesuai adalah dengan permainan agar anak dapat menikmati pembelajaran dan bersemangat mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain.

Dengan menggunakan permainan bola warna, anak dapat menghitung secara langsung jumlah bola warna yang ada. Sesuai dengan pemikiran anak yang

bersifat konkrit, anak perlu disajikan dengan pembelajaran yang dapat dilihat secara langsung. Mereka dapat mengamati dan mengikuti permainan dengan bola warna yang disajikan oleh guru. Selanjutnya, diharapkan dengan permainan bola warna diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang pada anak kelas A TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian yang dapat diajukan adalah kemampuan mengenal konsep membilang anak dapat ditingkatkan melalui permainan bola.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2006: 3) PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Suroso (2007: 30) menjelaskan bahwa PTK didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas kolaborasi. Penelitian tindakan kelas kolaborasi yang dimaksud adalah kolaborasi atau kerja sama antara peneliti dengan guru kelas A dalam melaksanakan proses pembelajaran

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok A di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman yang berjumlah 18 anak, yang terdiri dari siswa putra 8 anak dan siswa putri 10 anak. Peneliti memilih kelompok A1 untuk dijadikan sebagai subjek penelitian ini karena kelompok A1 merupakan siswa dengan rentang usia paling muda di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman (4-5 tahun). Selain itu anak kelompok A sebagian besar memiliki kemampuan mengenal konsep membilang yang rendah. Dari 18 anak di kelas,

sebanyak 12 anak memiliki kemampuan mengenal konsep membilang yang rendah.

C. Tempat, Waktu, dan Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas A TK PKK Mardisiwi Gadung, Bangunkerto, Turi, Sleman, Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013.

2. Waktu Penelitian

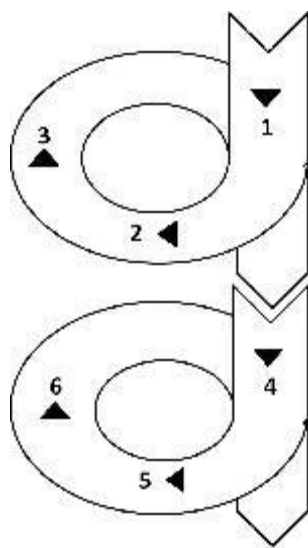
Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2012/2013 tepatnya pada bulan Mei 2013.

3. Setting Penelitian

Setting penelitian ini adalah ruangan kelas A TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman, Yogyakarta. Penelitian dilakukan di dalam ruangan kelas A tersebut.

D. Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model spiral. Model ini dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Model yang dikembangkan oleh Stepen Kemmis dan Robert Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006: 93) meliputi 3 tahap yaitu perencanaan (*plan*), aksi atau tindakan (*act*), dan observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Model penelitian Kemmis dan Mc Taggart jika divisualisasikan akan tampak seperti gambar berikut ini:



Keterangan :

Siklus 1 :

1. Perencanaan (*Plan*)
2. Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*)
3. Refleksi (*Reflect*)

Siklus II :

4. Perencanaan (*Plan*)
5. Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*)
6. Refleksi (*Reflect*)

Gambar 1. Model Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart
(Suharsimi Arikunto, 2006: 93)

Siklus I

1. Perencanaan (*plan*)

Kegiatan perencanaan ini dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas. Kegiatan dilakukan bersama guru kelas yang berupa penyusunan RKH (Rencana Kegiatan Harian), menyiapkan media berupa bola warna-warni, serta lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*)

Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan bola dalam mengenalkan bilangan pada anak. Dalam pelaksanaan tindakan ini, peneliti memperhatikan tentang kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan pembelajaran mengenal konsep membilang, apakah anak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan keseluruhan dalam pembelajaran mengenal bilangan ini.

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran. Peneliti mengisi lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Observasi atau pengamatan ini dilakukan selama proses pembelajaran dengan permainan bola berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk melihat bagaimana cara guru mengajar menggunakan permainan bola, apakah sudah sesuai dengan perencanaan sebelumnya atau tidak. Selain itu, observasi berguna untuk mengetahui kemampuan yang dicapai anak selama pelaksanaan tindakan.

3. Refleksi (*Reflect*)

Tindakan refleksi ini dilakukan peneliti dengan cara menganalisis data pada lembar observasi dan mengingat atau merefleksikan kembali pelaksanaan pembelajaran mengenal bilangan yang telah dilakukan. Dengan tindakan ini, peneliti dapat mengetahui permasalahan yang timbul saat pembelajaran, apakah perlu perbaikan untuk siklus berikutnya.

Siklus II

Siklus kedua dilaksanakan apabila siklus pertama belum mencapai hasil yang diinginkan. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus 2 bertujuan untuk memperbaiki siklus pertama. Siklus kedua juga melalui tahapan-tahapan seperti pada siklus pertama. Kemampuan mengenal konsep membilang anak pada siklus kedua diharapkan akan lebih optimal daripada kemampuan mengenal angka anak pada siklus pertama.

E. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 10) metode pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Metode observasi yang digunakan yaitu berupa instrumen untuk mencatat perkembangan kemampuan siswa dalam memahami konsep membilang. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah daftar (*check list*). Instrumen *check list* digunakan memastikan kemampuan anak dalam melakukan urutan perbuatan, apakah sudah sesuai dengan prosedur perbuatan yang direncanakan atau sebaliknya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang pada anak. Metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini agar mencapai tujuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi (Suharsimi Arikunto, 2006: 229).

Jenis observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung, yaitu pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observer berada

bersama objek yang diselidiki. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di dalam kelas A. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas anak dalam mengenal konsep membilang melalui permainan bola warna. Kegiatan observasi menjadi lebih mudah untuk dilakukan dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian. Peneliti melakukan observasi pada setiap proses pembelajaran pengenalan konsep membilang dengan lembar observasi yang telah disusun dan terlampir.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan Lembar Kerja Anak (LKA). Dokumentasi ini dilakukan untuk memberikan gambaran nyata tentang kegiatan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang pada saat pembelajaran berlangsung serta untuk memperkuat data yang diperoleh.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 231), metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Oleh karena itu, dokumentasi dalam penelitian ini dapat digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dan memberikan gambaran secara konkrit mengenai aktivitas anak pada saat proses pembelajaran berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif, yaitu

menganalisa data dengan cara menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Menurut Zainal Aqib (2006:112) data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif. Statistik deskriptif dapat digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, merata-rata, mencari titik tengah, mencari persentase dan menyajikan data yang menarik, mudah dibaca dan diikuti alur berpikirnya.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal konsep membilang digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P= Persentase

f= Nilai keseluruhan yang diperoleh anak

N= Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

(Anas Sudijono, 2011:43)

Proses perhitungan persentase yang dilakukan yaitu dengan cara melihat skor kemampuan total kemampuan mengenal konsep membilang anak yang diperoleh dengan skor kemampuan tertinggi 100% dan terendah 0%. Kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam kategori uji terlaksana menjadi:

Kurang Sekali : 0%-20%

Kurang : 21%-40%

Cukup : 41%-60%

Baik : 61%-80%

Sangat Baik : 81%-100%

(Suharsimi Arikunto, 2002: 44)

G. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika kemampuan mengenal konsep membilang anak di kelas A telah mengalami peningkatan dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai persentase 80%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal Sebelum Pelaksanaan PTK

a. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran membilang pada anak kelompok A TK PKK Mardisiwi Gadung lebih banyak menggunakan LKA dan menuliskan di papan tulis, misalnya menebalkan angka, sehingga anak menjadi bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan media yang telah ada. Beberapa APE masih terbungkus plastik dan sama sekali belum pernah digunakan untuk pembelajaran. Guru tidak menggunakan benda konkrit yang menarik dalam pembelajaran membilang, selain itu pembelajaran cenderung bersifat monoton yang dapat menyebabkan anak bosan.

Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam belajar. Dengan adanya proses belajar seperti ini menjadikan anak kurang menguasai materi yang diajarkan oleh guru, terutama dalam pembelajaran membilang. Selama proses pembelajaran, banyak anak yang ramai sendiri dan tidak memperhatikan. Hal ini dapat mengganggu anak lain yang sedang memperhatikan dan suasana kelas menjadi tidak kondusif.

b. Pelaksanaan Pra Tindakan

Peneliti melakukan kegiatan pra tindakan yang berupa pengamatan sebagai langkah awal yang dilakukan sebelum melakukan penelitian tindakan kelas.

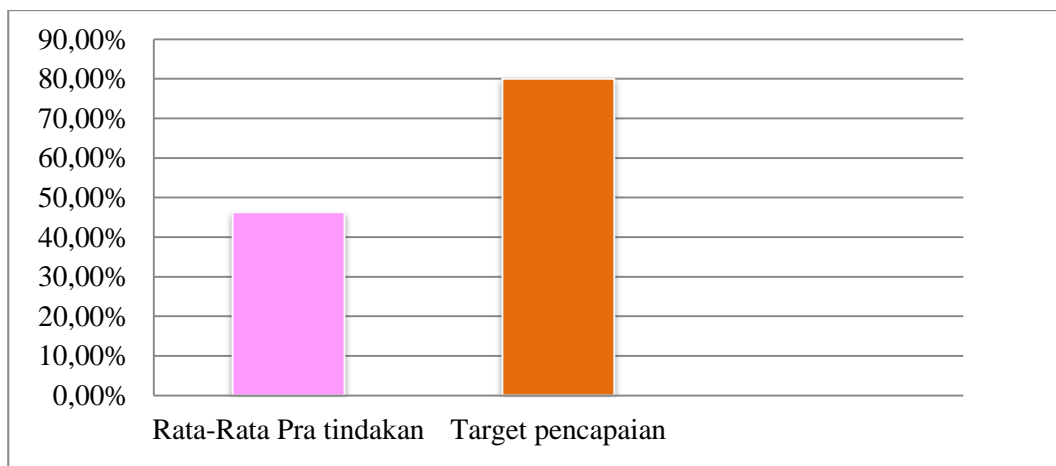
Pengamatan ini dilakukan melalui observasi yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Mei 2013. Kegiatan pengamatan ini dilaksanakan saat pembelajaran membilang, khususnya pengamatan tentang tingkat kemampuan mengenal konsep membilang anak di kelompok A TK PKK Mardisiwi Gadung.

Kegiatan yang diamati merupakan pembelajaran dari awal hingga akhir, yaitu dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Tema yang digunakan adalah alam semesta dengan sub tema rekreasi. Kegiatan awal berupa berbaris, do'a beserta hafalan surat-surat pendek, dan apersepsi tema hari ini. Pada kegiatan inti, anak-anak diminta untuk mengerjakan LKA tentang membilang. Setelah itu, anak diminta untuk membilang gambar pohon kelapa yang ada di papan tulis. Anak diminta untuk membilang gambar pohon kelapa di papan tulis bersama-sama. Guru berada di depan kelas dan menunjuk gambar pohon kelapa, sedangkan anak duduk di kursinya masing-masing dan bersama-sama membilang gambar. Beberapa anak diminta untuk membilang sendiri, namun mereka tidak diminta untuk maju ke depan. Tidak semua anak mendapat giliran untuk membilang gambar. Kegiatan selanjutnya berupa kegiatan motorik halus yaitu meremas-remas kertas menjadi bentuk bebas dan dilanjutkan dengan menulis huruf pantai di buku tulis anak sebanyak 2 halaman. Kegiatan akhir yaitu menyanyi, *review* kegiatan hari ini, dan do'a sebelum pulang. Sebelum pulang anak berpamitan pada guru dan mencium tangannya sambil mengucapkan salam. Adapun data kemampuan anak dalam mengenal konsep membilang akan disajikan dalam tabel pada halaman berikutnya.

Tabel 1. Rekapitulasi Data kemampuan Mengenal Konsep Membilang Pra Tindakan

No.	Indikator	Persentase
1.	Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.	42,59%
2.	Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.	44,44%
3.	Melanjutkan membilang benda secara lisan.	50,00%
4.	Melanjutkan membilang secara tertulis.	50,00%
5.	Membilang mundur jumlah benda secara lisan.	44,44%
Rata-rata		46,29%
Indikator keberhasilan		80,00%

Tabel di atas menunjukkan hasil observasi pra tindakan kemampuan mengenal konsep membilang anak di TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik berikut ini.



Grafik 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Anak Pada Pra Tindakan.

Dari tabel dan diagram di atas dapat dilihat bahwa bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep membilang pada pelaksanaan penelitian pra

tindakan masih rendah. Hasil observasi pada kemampuan mengenal konsep membilang anak di penelitian pra tindakan menunjukkan kriteria cukup, yaitu dengan rata-rata 46,3%. Hal ini belum mencapai target keberhasilan yang diinginkan yaitu dengan kriteria baik dan persentase yang mencapai 80%. Oleh karena itu diperlukan stimulus dan tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak kelas A di TKK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 13 Mei 2013, 16 Mei 2013, dan 18 Mei 2013.

a) Perencanaan (*Plan*)

Perencanaan dilakukan sebelum dilaksanakan tindakan di dalam kelas dan dimulai dengan kegiatan koordinasi dengan guru kelas dan dilanjutkan dengan penentuan tema pembelajaran. Tema pembelajaran ditentukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas. Tema pada siklus I adalah alam semesta dengan sub tema gunungku.

Kegiatan selanjutnya adalah menyusun Rencana Kegiatan harian (RKH). RKH merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan disusun oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas. Pada penyusunan RKH ini disepakati bersama bahwa pada saat pembelajaran mengenal konsep membilang akan menggunakan permainan bola warna. Aturan permainan juga

berdasarkan kesepakatan peneliti dan guru kelas. Pada saat pembelajaran mengenal konsep membilang ini, kegiatan yang dilakukan adalah permainan membilang bola warna dalam kotak plastik. RKH pada penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 3.

Selanjutnya adalah mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan kemampuan mengenal konsep membilang anak melalui permainan bola warna. Setelah itu, peneliti bersama guru kelas menyiapkan alat dan bahan beserta media yang diperlukan dalam pembelajaran siklus I. Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran juga dipersiapkan.

b) Pelaksanaan dan Observasi (*Act and Observe*)

1) Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Mei 2013 dengan tema alam semesta dan sub tema gunungku. Seluruh anak yang berjumlah 18 anak hadir pada siklus I pertemuan I ini. Pembelajaran terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, diselingi istirahat dan dilanjutkan dengan kegiatan akhir yang dimulai dari pukul 07.30-10.15.

Adapun proses kegiatan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada pembelajaran ini meliputi kegiatan berbaris, kegiatan motorik kasar, berdo'a, hafalan do'a, apersepsi, tanya jawab, dan bercakap-cakap

mengenai tema. Guru mengajak anak untuk berbaris menjadi dua barisan. Dua orang anak yang berani diminta untuk memimpin barisan. Setelah berbaris, anak dan guru menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng” bersama-sama. Setelah barisan lurus, guru memilih barisan yang paling rapi untuk dapat masuk kelas terlebih dahulu. Setiap anak yang akan duduk dalam kelas bersalaman dengan guru dan mengucapkan salam.

Kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan motorik kasar, yaitu melempar bola warna ke dalam kardus. Kegiatan motorik kasar dilakukan di dalam kelas karena tidak memungkinkan dilakukan di luar kelas. Hal ini dikarenakan halaman depan sekolah yang sempit. Tujuan kegiatan motorik kasar adalah untuk merangsang perkembangan fisik anak. Anak diberi contoh cara melempar bola warna ke dalam kardus. Setiap anak diminta melempar bola warna ke dalam kotak kardus yang tersedia secara bergiliran sesuai barisan.

Setelah kegiatan motorik kasar selesai, anak dikondisikan untuk duduk dengan rapi. Guru mengucapkan salam dan anak membalas salam. Guru mengulangi mengucapkan salam karena anak-anak belum bersemangat dalam menjawab salam. Kegiatan dilanjutkan dengan hafalan surat pendek. Hafalan surat pendek meliputi 3 surat pendek, kemudian berdo’a sebelum belajar, dan mengabsen anak yang hadir. Pada hari itu, semua anak di kelas A yang berjumlah 18 anak dapat hadir. Anak dan guru kemudian bercakap-cakap tentang kegiatan anak sebelum berangkat sekolah, seperti ditanya apakah sudah sarapan dan berpamitan dengan orang tua, dengan apa anak-anak sarapan, apakah makanan tersebut bergizi, dan sebagainya. Setelah itu, anak dan guru melakukan tanya

jawab mengenai hari besar agama yang ada di Indonesia, yaitu hari besar agama Islam, Katolik, Kristen, Hindhu, Budha, dan Kong Hu Chu. Anak ditanya mengenai berapa jumlah agama di Indonesia dan agama apa saja.

Setelah selesai, guru melakukan kegiatan apersepsi dengan bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema, yaitu alam semesta dan sub tema gunungku. Guru menempelkan gambar Gunung Merapi di papan tulis. Anak dan guru bercakap-cakap tentang Gunung Merapi di Yogyakarta, misalnya tentang letak gunung, bagaimana bentuknya, warnanya dan ciptaan siapa. Banyak anak yang antusias menjawab pertanyaan dari guru. Mereka berlomba-lomba untuk dapat menjawab lebih dahulu, bahkan anak yang tidak menjawab pun ikut tunjuk jari. Beberapa anak juga mengajukan pertanyaan tentang Gunung Merapi.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan kegiatan membilang bola warna. Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan anak sekaligus memberi contoh pada anak cara membilang bola warna. Guru dan anak membuat kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok, yaitu kelompok cemara, pinus, merapi, dan merbabu. Nama kelompok disesuaikan dengan sub tema gunungku. Kompetisi dilakukan dengan cara satu anak dari masing-masing kelompok maju untuk membilang bola warna. Anak dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing beranggotakan 8 anak. Anak dan guru membuat kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok, yaitu kelompok merapi dan merbabu. Perwakilan kelompok melakukan suit dan yang menang maju terlebih dahulu untuk bermain. Kelompok yang menang suit maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan

giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan satu kali kemudian melakukan tepuk tiga kali dan mengatakan “mari bermain”. Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang secara mundur. Anak membilang bola warna yang berada di dalam kotak (keranjang plastik) yang berjumlah 10 buah. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakkan “aku suka bermain membilang” kemudian bertepuk tangan.

Pemenang dari permainan adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak. Selama permainan berlangsung, guru bersama peneliti mengamati kemampuan anak. Peneliti mencatat kemampuan anak dalam membilang bola warna. Sebanyak 8 orang anak masih kesulitan dalam membilang bola warna, 10 anak sudah bisa membilang dengan baik. Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memenangkan permainan. Selama kegiatan berlangsung guru bersama peneliti mengamati dan mencatat perkembangan anak.

Kegiatan berikutnya adalah mengerjakan LKA membilang yang dilanjutkan dengan kegiatan motorik halus. Kegiatan motorik halus ini berupa mewarnai, menggunting, dan menempelkan gambar gunung. Anak diberikan penjelasan tentang tugas ini dan langkah-langkahnya, yaitu anak harus mewarnai gambar gunung, kemudian mengguntingnya, dan menempelkannya di kertas yang bergambar pemandangan gunung. Dalam memberikan penjelasan, guru menempelkan contoh yang sudah jadi, agar anak mudah memahami. Setelah tugas

mewarnai, menggunting, dan menempel selesai, anak diminta untuk menuliskan kata “gunung” di bawah gambar.

Kegiatan dilanjutkan dengan istirahat. Anak-anak beristirahat selama 30 menit. Anak boleh beristirahat di dalam kelas maupun di dalam kelas. Selama kegiatan istirahat, anak-anak makan bekal mereka, dan bermain dengan permainan *indoor* dan *outdoor*. Guru membunyikan bel tanda istirahat telah usai. Anak-anak segera berhamburan masuk ke dalam kelas dan duduk di tempat duduk masing-masing. Beberapa anak yang masih ramai dan bermain diminta oleh guru untuk segera membereskan mainannya dan segera mengikuti pembelajaran.

b) Kegiatan Akhir

Setelah istirahat dan anak-anak duduk dengan rapi, guru bersama anak menyanyikan lagu “Naik-Naik ke Puncak Gunung” sambil memperagakan isi lagu tersebut dengan gerakan tangan. Kegiatan menyanyi dilakukan sebanyak dua kali agar anak lebih bersemangat. Berikutnya adalah kegiatan penimbangan berat badan anak. Guru menyiapkan timbangan badan, kemudian anak dipanggil satu persatu untuk maju ke depan kelas dan ditimbang berat badannya. Guru mencatat hasil dari penimbangan berat badan anak.

Setelah selesai, dilanjutkan dengan berdo’a yaitu do’a untuk orang tua, do’a setelah belajar, dan do’a akan pulang. Usai berdo’a, guru mengucapkan salam dan anak menjawabnya. Anak yang tertib berdo’a dan duduk rapi diperbolehkan pulang terlebih dahulu. Anak keluar kelas dengan rapi dan tertib. Sambil keluar kelas, anak berpamitan dengan mencium tangan guru dan mengucapkan salam. RKH siklus I pertemuan I dapat dilihat pada lampiran 3.

2) Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 16 Mei 2013 dengan tema alam semesta dan sub tema gunungku. Seluruh anak yang berjumlah 18 anak hadir pada siklus I pertemuan II ini. Pembelajaran terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, diselingi istirahat dan dilanjutkan dengan kegiatan akhir yang dimulai dari pukul 07.30-10.15.

Adapun proses kegiatan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas. Guru membagi anak menjadi dua barisan untuk berbaris. Anak yang berani memimpin barisan diminta ke depan. Guru juga membimbing anak untuk memimpin barisan dengan suara lantang. Setelah barisan lurus, guru bersama anak menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng.” Setelah barisan lurus, guru memilih barisan yang paling rapi untuk dapat masuk kelas terlebih dahulu. Setiap anak yang akan duduk dalam kelas bersalaman dengan guru dan mengucapkan salam.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan motorik kasar yaitu meloncati tali karet. Anak-anak dikondisikan untuk duduk di tempat duduk masing-masing. Guru menyiapkan tali karet. Guru meminta anak untuk duduk dengan rapi. Guru memberi contoh melompat di tempat sebanyak 5 kali kemudian berlari meloncati tali karet. Guru memanggil nama anak secara berurutan kemudian setiap anak diminta melompat, berlari, dan meloncat seperti yang dicontohkan guru.

Setelah kegiatan motorik kasar selesai, semua anak diminta duduk rapi kembali. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. Kemudian anak-anak menghafal surat-surat pendek dan berdoa sebelum belajar. Usai berdoa, guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah. Anak ditanya apakah sudah sarapan pagi, sarapan dengan apa, apakah sudah mandi dan berpamitan dengan orang tua. Anak-anak pun menjawab dengan berbagai jawaban, ada yang menjawab sudah sarapan, sudah mandi, sarapan dengan mie, telur, dan tempe. Guru menasehati anak yang sarapan mie, agar tidak sering-sering makan mie karena banyak pengawet yang dapat membuat anak sakit di kemudian hari.

Guru mengkomunikasikan tentang sub tema pada hari tersebut, yaitu alam semesta dan sub tema gunungku. Guru melakukan tanya jawab pada anak mengenai tema dan sub tema, selain itu guru juga memperlihatkan gambar gunung pada anak. Anak-anak ditanya tentang hujan abu yang pernah mereka alami dan anak ditawarkan siapa yang berani maju ke depan untuk bercerita tentang hujan abu tersebut.

b) Kegiatan Inti

Pada siklus I pertemuan II ini, kegiatan inti dimulai dengan kegiatan membilang bola warna. Anak diminta untuk membayangkan bola warna sebagai batu-batu letusan gunung berapi yang berwarna-warni. Anak dijelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan. Pada siklus I pertemuan II ini, anggota dalam kelompok tidak sama pada pertemuan I sebelumnya, sehingga anak dapat bekerja

sama dengan anak lainnya. Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan anak sekaligus memberi contoh pada anak cara membilang bola warna. Anak dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing beranggotakan 8 anak. Anak dan guru membuat kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok, yaitu kelompok cemara dan pinus. Perwakilan kelompok melakukan suit dan yang menang maju terlebih dahulu untuk bermain.

Selanjutnya, dua kelompok maju terlebih dahulu untuk berkompetisi, dilanjutkan dengan dua kelompok berikutnya. Kompetisi dilakukan dengan cara satu anak dari masing-masing kelompok maju untuk membilang bola warna. Kelompok yang menang suit maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan satu kali kemudian melakukan tepuk tiga kali dan mengatakan “mari bermain”. Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang secara mundur. Anak membilang bola warna yang berada di dalam kotak (keranjang plastik) berjumlah 10 buah. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakkan “aku suka bermain membilang” kemudian bertepuk tangan.

Pemenang dari permainan adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak. Kelompok yang menang diberi pujian oleh guru dan yang belum menang diberi semangat dan motivasi agar besok bisa lebih berusaha lagi. Selama permainan berlangsung, guru bersama peneliti mengamati kemampuan anak. Peneliti mencatat kemampuan anak dalam

membilang bola warna. Sebanyak 7 orang anak masih kesulitan dalam membilang bola warna, 11 anak sudah bisa membilang dengan baik. Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memenangkan permainan. Selama kegiatan berlangsung guru bersama peneliti mengamati dan mencatat perkembangan anak.

Setelah permainan bola warna selesai, kegiatan dilanjutkan dengan tugas mengerjakan LKA membilang. Setelah anak selesai mengerjakan LKA, selanjutnya adalah meronce manik-manik. Guru menyiapkan manik-manik dan senar yang dibutuhkan untuk meronce. Guru mengkomunikasikan tentang manik-manik yang diibaratkan sebagai batu-batuan yang ada di gunung. Anak dijelaskan tentang tugas mereka, yaitu setiap anak diminta meronce manik-manik sepanjang senar yang diberikan oleh guru. Setelah selesai, hasil karya anak digantung sebagai tirai jendela kelas. Setelah seluruh kegiatan inti selesai, anak-anak beristirahat selama 30 menit. Anak boleh beristirahat di dalam kelas maupun di dalam kelas.

c) Kegiatan Akhir

Setelah anak-anak selesai istirahat duduk dengan rapi, guru bersama anak menyanyikan lagu “Gunung Merapi” dan dilanjutkan dengan kegiatan menirukan bunyi kentongan tanda bencana alam. Guru menyiapkan kentongan dan memukulnya berkali-kali. Anak diminta untuk menirukan bunyi kentongan tersebut. Kegiatan selanjutnya adalah pengukuran tinggi badan anak. Guru menyiapkan meteran ukur kemudian anak dipanggil satu persatu untuk diukur tinggi badan mereka. Setiap anak maju ke depan dan guru mencatat hasil pengukuran tinggi badan anak.

Sebelum berdo'a dan pulang, guru melakukan review kegiatan hari ini. Guru menanyakan pada anak, kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. Guru juga bertanya kembali tentang tema hari ini yaitu "Alam Semesta" dan sub tema "Gunungku". Setelah selesai, dilanjutkan dengan berdo'a yaitu do'a untuk orang tua, do'a setelah belajar, dan do'a akan pulang. Usai berdo'a, guru mengucapkan salam dan anak menjawabnya. Anak yang tertib berdo'a dan duduk rapi diperbolehkan pulang terlebih dahulu. Sambil keluar kelas, anak berpamitan dengan mencium tangan guru dan mengucapkan salam. RKH siklus I pertemuan II dapat dilihat pada lampiran 3.

3) Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 Mei 2013 dengan tema alam semesta dan sub tema gunungku. Seluruh anak yang berjumlah 18 anak hadir pada siklus I pertemuan III ini. Pembelajaran terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, diselingi istirahat dan dilanjutkan dengan kegiatan akhir. Kegiatan pembelajaran dimulai dari pukul 07.30-10.15.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas. Guru membagi anak menjadi dua barisan untuk berbaris. Anak yang berani memimpin barisan diminta ke depan. Guru juga membimbing anak untuk memimpin barisan dengan suara lantang. Setelah barisan lurus, guru bersama anak menyanyikan lagu "Ayo Sekolah" dan "Sampun Rapi Dereng." Setelah barisan lurus, guru memilih barisan

yang paling rapi untuk dapat masuk kelas terlebih dahulu. Setiap anak yang akan duduk dalam kelas bersalaman dengan guru dan mengucapkan salam.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan motorik kasar yaitu berlari di halaman sekolah. Kegiatan ini berupa simulasi atau latihan berlari untuk menghindari awan panas ketika gunung bererupsi. Anak dijelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan, yaitu kegiatan latihan untuk menghindari awan panas. Anak diminta untuk membayangkan ketika berlari menghindari awan panas dan diberi contoh oleh guru. Kegiatan ini dilakukan secara bersama-sama oleh satu kelas di halaman sekolah.

Setelah kegiatan motorik kasar selesai, guru meminta anak untuk berbaris memanjang membentuk ular naga dan masuk ke dalam kelas. Di dalam kelas, anak dikondisikan untuk duduk dengan rapi dan tenang. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. Anak diberi contoh tentang sikap berdo'a yang baik dan benar (duduk rapi dan tenang serta kedua tangan dihadapkan ke atas) agar terhindar dari bencana alam. Anak bersama guru berdoa diawali dengan hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. Kemudian anak-anak menghafal surat-surat pendek dan berdoa sebelum belajar.

Usai berdo'a, guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah. Anak ditanya apakah sudah sarapan pagi, sarapan dengan apa, apakah sudah mandi dan berpamitan dengan orang tua. Kegiatan dilanjutkan dengan bercakap-cakap tentang hujan abu yang pernah dialami anak-anak.

Guru mengkomunikasikan tentang sub tema pada hari tersebut, yaitu alam semesta dan sub tema gunungku. Guru melakukan tanya jawab pada anak mengenai tema dan sub tema, selain itu guru juga memperlihatkan gambar gunung pada anak. Kegiatan dilanjutkan dengan bercerita. Guru menyiapkan buku cerita bergambar dan menceritakan tentang cerita binatang yang hidup di pegunungan (hutan di gunung). Pada hari itu, guru membacakan cerita yang berjudul “Usul Sang Landak”. Anak-anak pun tertarik untuk mendengarkan cerita dan memperhatikan gambar di buku cerita yang dipegang oleh guru. Setelah cerita selesai dibacakan, anak dipersilahkan untuk maju ke depan dan menceritakan kembali cerita yang baru saja didengar mereka. Lima orang anak berani maju ke depan dan menceritakan cerita yang baru saja didengarnya. Guru memberi tepuk tangan dan pujian pada anak yang berani bercerita di depan. Kemudian, guru mengulas cerita yang dibacakan, tentang sifat landak yang baik hati, singa yang bijaksana, dan gajah yang tamak.

b) Kegiatan Inti

Pada siklus I pertemuan III ini, kegiatan inti dimulai dengan kegiatan membilang bola warna. Anak diminta untuk membayangkan bola warna sebagai buah-buahan yang ada di hutan pegunungan. Anak dijelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan. Pada siklus I pertemuan III ini, anggota dalam kelompok tidak sama pada pertemuan I sebelumnya, sehingga anak dapat bekerja sama dengan anak lainnya. Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan anak sekaligus memberi contoh pada anak cara membilang bola warna. Anak dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing beranggotakan 8 anak. Anak dan guru membuat

kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok, yaitu kelompok merapi dan merbabu. Anak diminta untuk mengusulkan nama kelompok sendiri tetapi yang masih berkaitan dengan sub tema, yaitu gunungku.

Selanjutnya yaitu dua kelompok maju terlebih dahulu untuk berkompetisi, dilanjutkan dengan dua kelompok berikutnya. Perwakilan kelompok melakukan suit dan yang menang maju terlebih dahulu untuk bermain. Kelompok yang menang suit maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan satu kali kemudian melakukan tepuk tiga kali dan mengatakan “mari bermain”. Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang secara mundur. Anak membilang bola warna yang berada di dalam kotak (keranjang plastik) berjumlah 10 buah. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakkan “aku suka bermain membilang” kemudian bertepuk tangan. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak. Kelompok yang menang diberi pujian oleh guru dan yang belum menang diberi semangat dan motivasi agar besok bisa lebih berusaha lagi. Peneliti mencatat kemampuan anak dalam membilang bola warna. Sebanyak 6 orang anak masih kesulitan dalam membilang bola warna, 12 anak sudah bisa membilang dengan baik. Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memenangkan permainan.

Kegiatan selanjutnya adalah mengerjakan LKA tentang membilang dan dilanjutkan dengan mengurutkan gambar pohon pinus. Anak diminta untuk

mengurutkan gambar pohon pinus dari yang tertinggi hingga rendah. Setelah seluruh kegiatan inti selesai, anak-anak beristirahat selama 30 menit. Anak boleh beristirahat di dalam kelas maupun di dalam kelas.

c) Kegiatan Akhir

Setelah anak-anak selesai istirahat duduk dengan rapi, mereka dibelajarkan “Tepuk Gunung”. Kegiatan selanjutnya adalah pengukuran lingkaran kepala anak. Anak dipanggil satu persatu untuk diukur lingkaran kepala mereka. Hasil dari pengukuran lingkaran kepala dicatat dalam buku khusus oleh guru.

Sebelum berdo’a dan pulang, guru melakukan review kegiatan hari ini. Guru bertanya menanyakan pada anak, kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. Guru juga bertanya kembali tentang apa yang sudah dibicarakan hari ini dan apa yang anak ketahui dari belajar hari ini. Setelah selesai, dilanjutkan dengan berdo’a yaitu do’a untuk orang tua, do’a setelah belajar, dan do’a akan pulang. Usai berdo’a, guru mengucapkan salam dan anak menjawabnya. Anak yang tertib berdo’a dan duduk rapi diperbolehkan pulang terlebih dahulu. Sambil keluar kelas, anak berpamitan dengan mencium tangan guru dan mengucapkan salam. RKH siklus I pertemuan III dapat dilihat pada lampiran 3.

3) Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Selama kegiatan pembelajaran mengenal konsep membilang berlangsung, guru bersama peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan perencanaan di awal. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan pembelajaran. Pengamatan ini merupakan

pengamatan terhadap keterlibatan anak dalam pembelajaran dan perkembangan yang dialami oleh anak.

Pada pelaksanaan siklus pertama yaitu selama tanggal 13,16, dan 18 Mei 2013 dari awal hingga akhir berjalan dengan lancar sesuai dengan perencanaan. Anak-anak tertarik dengan kegiatan yang telah dipersiapkan. Pada hari pertama pembelajaran, anak-anak penasaran dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Hal ini dapat dilihat ketika mereka menunjuk-nunjuk bola warna, berbisik kepada teman-teman mereka, hingga berteriak kegirangan saat melihat bola warna. Anak-anak senang dengan sesuatu yang baru dan pembelajaran dengan bola warna ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Biasanya pembelajaran hanya terpaku di papan tulis dan LKA yang cenderung monoton dan membuat anak bosan. Pembelajaran dengan LKA perlu diselingi dengan kegiatan ataupun permainan yang melibatkan anak secara langsung, agar anak tidak merasa bosan.

Pada hari pertama pembelajaran menggunakan bola warna, anak-anak terlihat bersemangat dan antusias mengikuti jalannya permainan dengan bola warna. Pada awalnya anak-anak sedikit merasa kesulitan untuk mengikuti aturan permainan dan kesulitan membilang bola warna. Setelah hari kedua dan ketiga terlihat kemajuan dan anak-anak sudah dapat menyesuaikan dan mengikuti aturan permainan.

Ketertarikan dan keaktifan anak juga terlihat pada pelaksanaan pembelajaran hari pertama, kedua, hingga ketiga. Anak-anak terlihat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, walaupun ada beberapa anak yang mengganggu temannya ketika membilang bola warna. Ada pula kelompok lain

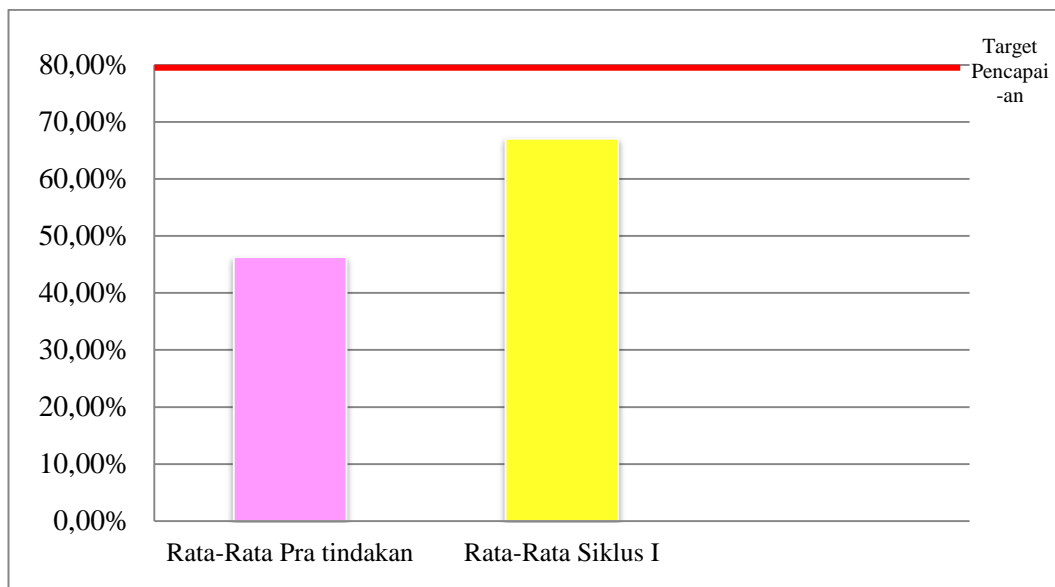
yang kurang memperhatikan temannya ketika sedang maju ke depan untuk membilang bola warna. Ditemukan pula seorang anak yang meminta temannya untuk mengerjakan tugasnya. Namun anak tersebut juga menikmati pembelajaran membilang yang berlangsung. Hal ini dapat dilihat ketika anak di kelas diminta untuk mengacungkan tangan anak tersebut juga antusias untuk mengacungkan tangan dan berani maju ke depan untuk membilang angka di papan tulis.

Berikut ini merupakan data kemampuan menulis anak dan peningkatannya dari penelitian pra tindakan dengan tindakan siklus I.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Pada Pra Tindakan dan Siklus I

No.	Indikator	Persentase	
		Pra Tindakan	Siklus I
1.	Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.	42,59%	74,07%
2.	Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.	44,44%	59,25%
3.	Melanjutkan membilang benda secara lisan.	50,00%	64,82%
4.	Melanjutkan membilang secara tertulis.	50,00%	72,22%
5.	Membilang mundur jumlah benda secara lisan.	44,44%	64,82%
Rata-rata		46,29%	67,04%

Tabel di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi pra tindakan dan tindakan siklus I kemampuan mengenal konsep membilang anak di TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik berikut ini.



Grafik 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Anak Pada Pra Tindakan dan Siklus I

Dari hasil data rekapitulasi pada tabel 2 dan grafik, dapat diketahui perbandingan persentase kemampuan mengenal konsep membilang anak pada penelitian pra tindakan dan setelah tindakan siklus I.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep membilang anak meningkat dari penelitian pra tindakan hingga ke siklus I. Pada indikator I, yaitu kemampuan membilang dengan cara menunjuknya satu per satu, saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah 42,59% dan pada siklus I meningkat menjadi 74,07%. Peningkatan yang terjadi pada indikator I sebanyak 31,48%. Pada indikator II, yaitu kemampuan mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah 44,44% dan pada siklus I meningkat menjadi 59,25%. Peningkatan yang terjadi pada indikator II sebanyak 14,81%. Pada indikator III, yaitu kemampuan melanjutkan membilang benda secara lisan saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah

50,00% dan pada siklus I meningkat menjadi 64,82%. Peningkatan yang terjadi pada indikator III sebanyak 14,82 %. Pada indikator IV, yaitu kemampuan melanjutkan membilang benda secara tertulis saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah 50,00% dan pada siklus I meningkat menjadi 72,22%. Peningkatan yang terjadi pada indikator IV sebanyak 22,22%. Pada indikator membilang mundur jumlah benda secara lisan, yaitu indikator V, saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah 44,44% dan meningkat di siklus I mencapai 64,82%. Peningkatan persentase yang dicapai pada indikator V adalah 20,38%. Peningkatan tertinggi yang dicapai anak adalah pada indikator I, yaitu kemampuan membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu yang mencapai 31,48%. Rata-rata kemampuan mengenal konsep membilang anak di kelas pada pra tindakan menunjukkan persentase 46,29% dan meningkat pada siklus I menjadi 67,04%. Peningkatan yang terjadi sebanyak 20,74%.

Dari hasil observasi siklus I menunjukkan peningkatan pada kemampuan mengenal konsep membilang anak. Namun peningkatan yang terjadi belum optimal dan belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu 80%. Peningkatan yang terjadi baru mencapai 67,04%.

4) Refleksi pelaksanaan tindakan siklus I

Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti dan guru. Data yang telah diperoleh dari observasi dapat dijadikan pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak agar mencapai persentase yang diharapkan yaitu 80%.

Selain itu, refleksi ini bermanfaat untuk dapat mengetahui masalah dan kendala apa saja yang muncul pada siklus I agar dapat diatasi.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi yang telah dilakukan pada siklus I, peningkatan kemampuan mengenal konsep membilang melalui bola warna ini menarik bagi anak. Anak-anak tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan terlibat dalam permainan bola warna. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep membilang pada anak. Hal ini dapat dilihat melalui perbandingan dari presentase yang dicapai anak saat penelitian pra tindakan dan hasil pada siklus I. Melalui permainan bola, kemampuan mengenal konsep membilang anak menunjukkan peningkatan. Adapun perbandingannya adalah sebagai berikut:

Setelah diadakan refleksi pada siklus I dapat diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran dengan permainan bola warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang pada anak. Permainan bola warna merupakan permainan yang menarik bagi anak. Anak dapat menikmati dan mengikuti jalannya permainan. Saat permainan berlangsung, anak-anak terlihat gembira dan antusias mengikuti permainan hingga selesai, bahkan beberapa anak terlihat kecewa saat permainan berakhir. Permainan ini juga melatih anak untuk dapat bekerja dalam kelompok dan melatih anak untuk berkompetisi dengan sportif.

Kegiatan refleksi yang dilakukan pada siklus I ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan sebagai pijakan untuk siklus berikutnya. Berdasarkan

hasil observasi dan diskusi yang dilakukan oleh peneliti dan guru, ditemukan kendala pada tindakan siklus I, antara lain:

- 1) Pada saat maju ke depan dalam permainan untuk membilang bola warna anak kurang berani dan cenderung malu, sehingga suara anak pun terdengar tidak keras dan kurang jelas.
- 2) Suasana kelas tiba-tiba sering menjadi tidak kondusif, sehingga pembelajaran membilang menjadi terganggu. Hal ini disebabkan oleh anak yang mengganggu temannya dan mengajak anak lain untuk mengobrol. Selain itu pada saat akan dimulai permainan, anak sering berebut untuk maju ke depan lebih dulu.
- 3) Penjelasan materi dilakukan serentak untuk seluruh kegiatan, sehingga beberapa anak kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tidak tahu apa yang menjadi tugas mereka.
- 4) Pada saat kegiatan mengerjakan LKA membilang, ditemukan beberapa anak yang mencontek pekerjaan temannya, bahkan ada satu anak yang meminta temannya untuk mengerjakan tugasnya tersebut.
- 5) Tingkat pencapaian hasil stimulasi dari proses pembelajaran membilang selama siklus I masih menunjukkan kriteria cukup dan belum mencapai kriteria baik seperti yang diinginkan.

Melihat kondisi tersebut di atas dan kendala-kendala yang ditemukan, diperlukan adanya perbaikan dan penyempurnaan penelitian. Perbaikan dan penyempurnaan ini dilakukan pada siklus berikutnya, yaitu siklus II. Pada siklus II diharapkan kendala-kendala yang ditemukan pada siklus I dapat teratasi dan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I masih terdapat kekurangan dan kendala, sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Setelah berdiskusi dengan guru, maka dapat disusun suatu landasan sebagai penyempurnaan dan perbaikan pada pelaksanaan tindakan kelas di siklus berikutnya. Hal tersebut antara lain:

- 1) Guru memberikan penghargaan pada anak berupa stiker yang menarik, misalnya stiker bintang maupun stiker bergambar hewan. Diharapkan anak termotivasi untuk berani maju ke depan dan mengeraskan suara mereka.
- 2) Guru memberikan peringatan kepada anak secara intensif, agar anak tidak sibuk sendiri atau mengganggu temannya.
- 3) Penjelasan materi dilakukan satu per satu, yaitu setiap akan melakukan satu kegiatan diberi penjelasan terlebih dahulu.
- 4) Guru aktif berkeliling di kelas untuk memastikan anak mengerjakan pekerjaan mereka sendiri. Anak yang mencontek diingatkan secara halus.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I masih berada di bawah kriteria yang diharapkan. Hal ini dikarenakan oleh berbagai hal, salah satunya kendala-kendala tersebut di atas yang ditemukan saat penelitian berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan adanya pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya, yaitu siklus II. Dengan tindakan-tindakan perbaikan di atas diharapkan pencapaian hasil stimulasi dari proses pembelajaran pada siklus II akan meningkat dan mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan.

c. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 20 Mei 2013, 23 Mei 2013, dan 25 Mei 2013. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II ini tetap dilakukan dengan permainan bola warna namun telah dimodifikasi agar anak tidak merasa bosan. Pada siklus II ini pembelajaran dilaksanakan dengan sub tema alam semesta dan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi. Kegiatan stimulasi yang dilakukan pada setiap pertemuan adalah anak belajar mengenal konsep membilang dengan permainan bola warna dan mengerjakan LKA tentang membilang.

a. Perencanaan (*plan*)

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus I. Perencanaan dilakukan sebelum dilaksanakan tindakan di dalam kelas dan dimulai dengan kegiatan koordinasi dengan guru kelas dan dilanjutkan dengan penentuan tema pembelajaran. Tema pembelajaran ditentukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas. Tema pada siklus I adalah alam semesta dengan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi.

Kegiatan selanjutnya adalah menyusun Rencana Kegiatan harian (RKH). RKH merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan disusun oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas. Pada penyusunan RKH ini disepakati bersama bahwa pada saat pembelajaran mengenal konsep membilang akan menggunakan permainan bola warna. Aturan permainan juga berdasarkan kesepakatan peneliti dan guru kelas.

Pada saat pembelajaran mengenal konsep membilang di siklus II ini permainan telah dimodifikasi. Kegiatan yang dilakukan adalah permainan membilang bola warna di dalam kotak plastik dan dikolaborasikan dengan membilang bola warna yang ditempelkan di papan tulis. Selanjutnya adalah mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi seperti pada siklus sebelumnya. Kemudian, peneliti dan guru mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan pada pelaksanaan tindakan siklus II ini. Upaya perbaikan yang telah dijabarkan sebelumnya dilaksanakan pada siklus II ini, agar pelaksanaan tindakan berjalan sesuai yang direncanakan.

b. Pelaksanaan dan Observasi (*Act and Observe*)

1) Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Mei 2013 dengan tema alam semesta dan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi. Seluruh anak yang berjumlah 18 anak hadir pada siklus II pertemuan I ini. Pembelajaran terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, diselingi istirahat dan dilanjutkan dengan kegiatan akhir yang dimulai dari pukul 07.30-10.15.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas. Guru membagi anak menjadi dua barisan untuk berbaris. Anak yang berani memimpin barisan diminta ke depan. Guru juga membimbing anak untuk memimpin barisan dengan suara lantang. Setelah barisan lurus, guru bersama anak menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng.” Setelah barisan lurus, guru memilih barisan

yang paling rapi untuk dapat masuk kelas terlebih dahulu. Setiap anak yang akan duduk dalam kelas bersalaman dengan guru dan mengucapkan salam.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan motorik kasar yaitu meloncati tali karet. Anak-anak dikondisikan untuk duduk di tempat duduk masing-masing. Guru menyiapkan tali karet. Guru meminta anak untuk duduk dengan rapi. Guru memberi contoh melompat di tempat sebanyak 5 kali kemudian berlari meloncati tali karet. Guru memanggil nama anak secara berurutan kemudian setiap anak diminta melompat, berlari, dan meloncat seperti yang dicontohkan guru.

Setelah kegiatan motorik kasar selesai, semua anak diminta duduk rapi kembali. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. Kemudian anak-anak menghafal surat-surat pendek dan berdoa sebelum belajar. Usai berdo'a, guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah. Anak ditanya apakah sudah sarapan pagi, sarapan dengan apa, apakah sudah mandi dan berpamitan dengan orang tua.

Guru mengkomunikasikan tentang sub tema pada hari tersebut, yaitu alam semesta dan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi. Guru melakukan tanya jawab pada anak mengenai tema dan sub tema, selain itu guru juga memperlihatkan gambar matahari, bulan, dan bintang. Anak ditanyai tentang warna matahari, bulan, dan bintang, kapan munculnya, dan siapa yang menciptakan. Setelah itu tanya-jawab. Anak diminta untuk menyebutkan berbagai benda langit yang diciptakan oleh Tuhan.

d) Kegiatan Inti

Pada siklus II pertemuan I ini, kegiatan inti dimulai dengan kegiatan membilang bola warna. Anak diminta untuk membayangkan bola warna sebagai batu-batu letusan gunung berapi yang berwarna-warni. Anak dijelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru membagi 18 anak dalam 4 kelompok, jadi 2 kelompok beranggotakan 5 anak dan 2 kelompok beranggotakan 4 anak. Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan anak sekaligus memberi contoh pada anak cara membilang bola warna. Anak diminta untuk mengusulkan nama kelompok sendiri tetapi yang masih berkaitan dengan sub tema, yaitu matahari, bulan, bintang, dan bumi.

Sebelum permainan dimulai, anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu “Ini Angka” dan melakukan tepuk semangat. Anak diajak untuk bertepuk tangan dan guru menunjuk kelompok yang maju terlebih dahulu dengan nyanyian. (ayo kelompok matahari bulan tunjukkan aksimu dulu...prok...prok...prok). Kelompok yang ditunjuk maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan sambil jongkok satu kali dan berteriak “aku siap bermain”. Masing- masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang mundur. Anak membilang bola warna yang berada di dalam kotak (keranjang plastik) berjumlah 10 buah.

Selama anak maju ke depan, anak yang lain diminta memberi semangat. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakan

“permainan selesai” sambil bertepuk tangan. Selama permainan berlangsung, guru bersama peneliti mengamati kemampuan anak. Peneliti mencatat kemampuan anak dalam membilang bola warna. Sebanyak 5 orang anak masih kesulitan dalam membilang bola warna, 13 anak sudah bisa membilang dengan baik. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak. Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memenangkan permainan dan memberikan stiker bintang.

Kegiatan berikutnya adalah mengerjakan LKA tentang membilang dengan melanjutkan. Anak dibagikan LKA oleh guru dan diberi contoh cara mengerjakan LKA di papan tulis sebanyak satu nomor. Setiap anak bertugas mengerjakan LKA yang sama, yang berisi tentang gambar matahari, bulan, dan bintang dengan jumlah berurutan dan anak diminta untuk melanjutkan angka (urutan bilangan) yang tepat. Setelah selesai dilanjutkan dengan kegiatan menjiplak gambar bintang.

Kegiatan menjiplak gambar bintang ini merupakan kegiatan inti terakhir. Anak dibagikan gambar bintang beserta kertas putih transparan dan diberikan contoh cara menjiplak oleh guru. Setelah seluruh anak selesai mengerjakan, mereka boleh istirahat. Anak-anak beristirahat selama 30 menit. Anak boleh beristirahat di dalam kelas maupun di dalam kelas.

e) Kegiatan Akhir

Setelah anak-anak selesai istirahat duduk dengan rapi, guru bersama anak menyanyikan lagu “Bintang Kecil” sebanyak dua kali. Saat menyanyikan lagu “Bintang Kecil” untuk kedua kalinya, anak diminta untuk menggerakkan tangan sesuai dengan irama lagu sesuai dengan yang dicontohkan guru. Kegiatan

dilanjutkan dengan makan asupan makanan bergizi. Anak diberi tahu tentang pentingnya makan-makanan yang bergizi dan menyukai makanan tradisional yang sehat dan tanpa bahan pengawet. Kemudian anak dibagikan makanan tradisional “*klepon*”. Sebelum makan, anak berdo’a bersama-sama dan dilanjutkan dengan kegiatan *review*.

Sebelum berdo’a dan pulang, guru melakukan *review* kegiatan hari ini. Guru bertanya menanyakan pada anak, kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. Guru juga bertanya kembali tentang tema hari ini yaitu “Alam Semesta” dan sub tema “Matahari, bulan, bintang, dan bumi”. Setelah selesai, dilanjutkan dengan berdo’a yaitu do’a untuk orang tua, do’a setelah belajar, dan do’a akan pulang. Usai berdo’a, guru mengucapkan salam dan anak menjawabnya. Anak yang tertib berdo’a dan duduk rapi diperbolehkan pulang terlebih dahulu. Sambil keluar kelas, anak berpamitan dengan mencium tangan guru dan mengucapkan salam. RKH siklus II pertemuan II dapat dilihat pada lampiran 3.

2) Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 Mei 2013 dengan tema alam semesta dan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi. Seluruh anak yang berjumlah 18 anak hadir pada siklus II pertemuan II ini. Pembelajaran terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, diselingi istirahat dan dilanjutkan dengan kegiatan akhir yang dimulai dari pukul 07.30-10.15 yang dimulai dari pukul 07.30-10.15.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan motorik kasar yang berupa naik turun tangga di depan kelas. Anak diminta untuk berbaris dengan rapi menjadi satu barisan. Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh anak dan memberi contoh cara naik turun tangga. Setiap anak diminta untuk naik-turun tangga sebanyak tiga kali sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru. Anak yang telah selesai melakukan kegiatan motorik kasar diminta untuk menunggu teman lainnya di depan kelas.

Setelah semua anak selesai melakukan kegiatan motorik kasar, anak diminta untuk berbaris sebelum masuk kelas. Guru membagi anak menjadi dua barisan untuk berbaris. Anak yang berani memimpin barisan diminta ke depan. Guru juga membimbing anak untuk memimpin barisan dengan suara lantang. Setelah barisan lurus, guru bersama anak menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng.” Setelah barisan lurus, guru memilih barisan yang paling rapi untuk dapat masuk kelas terlebih dahulu. Setiap anak yang akan duduk dalam kelas bersalaman dengan guru dan mengucapkan salam.

Anak dikondisikan untuk duduk dengan rapi. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. Kemudian anak-anak menghafal surat-surat pendek dan berdoa sebelum belajar. Usai berdoa, guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah. Anak ditanya apakah sudah sarapan pagi, sarapan dengan apa, apakah sudah mandi dan berpamitan dengan orang tua.

Guru mengkomunikasikan tentang sub tema pada hari tersebut, yaitu alam semesta dan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi. Guru menempelkan gambar matahari, bulan, dan bintang di papan tulis. Anak dipersilakan untuk menceritakan tentang gambar tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema dan sub tema. Guru bertanya pada anak tentang bentuk matahari, bulan, dan bintang, dan seberapa besar ukurannya.

b) Kegiatan Inti

Pada siklus II pertemuan II ini, kegiatan inti dimulai dengan kegiatan membilang bola warna. Anak diminta untuk membayangkan bola warna sebagai batu-batu letusan gunung berapi yang berwarna-warni. Anak dijelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru membagi 18 anak dalam 4 kelompok, jadi 2 kelompok beranggotakan 5 anak dan 2 kelompok beranggotakan 4 anak. Pada siklus II pertemuan II ini, anggota dalam kelompok tidak sama pada pertemuan I sebelumnya, sehingga anak dapat bekerja sama dengan anak lainnya. Nama kelompok masih sama seperti pertemuan I, yaitu kelompok matahari, bulan bintang, dan bumi.

Anak dijelaskan apa yang harus dilakukan sekaligus memberi contoh pada anak cara membilang bola warna. Sebelum permainan dimulai, anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu “Ini Angka” dan melakukan tepuk semangat. Anak diajak untuk bertepuk tangan dan guru menunjuk kelompok yang maju terlebih dahulu dengan nyanyian, (ayo kelompok matahari bulan tunjukkan aksimu dulu...prok...prok...prok). Kelompok yang ditunjuk maju ke depan dan

berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan sambil jongkok satu kali dan berteriak “aku siap bermain”. Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang mundur. Anak membilang bola warna yang berada di dalam kotak (keranjang plastik) berjumlah 10 buah.

Selama anak maju ke depan, anak yang lain diminta memberi semangat. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakan “permainan selesai” sambil bertepuk tangan. Selama permainan berlangsung, guru bersama peneliti mengamati kemampuan anak. Peneliti mencatat kemampuan anak dalam membilang bola warna. Sebanyak 4 orang anak masih kesulitan dalam membilang bola warna, 14 anak sudah bisa membilang dengan baik. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak. Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memenangkan permainan dan memberikan stiker bintang.

Kegiatan berikutnya adalah mengerjakan LKA tentang membilang dengan melanjutkan. Anak dibagikan LKA oleh guru dan diberi contoh cara mengerjakan LKA di papan tulis sebanyak satu nomor. Setiap anak bertugas mengerjakan LKA yang sama, yang berisi tentang gambar matahari, bulan, dan bintang dengan jumlah berurutan dan anak diminta untuk melanjutkan angka (urutan bilangan) yang tepat. Setelah selesai dilanjutkan dengan kegiatan mencocok gambar matahari.

Kegiatan mencocok gambar matahari ini merupakan kegiatan inti terakhir. Anak dibagikan gambar matahari dan diminta mengambil alat untuk mencocok di rak kemudian diberi contoh cara mencocok gambar matahari oleh guru. Setelah seluruh anak selesai mengerjakan, mereka boleh istirahat. Anak-anak beristirahat selama 30 menit. Anak boleh beristirahat di dalam kelas maupun di dalam kelas.

c) Kegiatan Akhir

Setelah anak-anak selesai istirahat dan duduk dengan rapi, guru bersama anak menyanyikan lagu “Ambilkan Bulan” secara bersama-sama. Kegiatan menyanyi ini dilakukan sebanyak tiga kali agar anak mudah menghafal dan mengingatnya.

Selanjutnya adalah kegiatan mengukur berat badan anak. Guru menyiapkan timbangan badan dan anak dipanggil satu persatu untuk maju ke depan kelas dan ditimbang badannya. Guru mencatat hasil penimbangan badan anak di buku. Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan *review*. Guru menanyakan pada anak, kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. Guru juga bertanya kembali tentang tema hari ini yaitu “Alam Semesta” dan sub tema “Matahari, Bulan, Bintang, dan Bumi dan dilanjutkan dengan do’a.

Setelah selesai, dilanjutkan dengan berdo’a yaitu do’a untuk orang tua, do’a setelah belajar, dan do’a akan pulang. Usai berdo’a, guru mengucapkan salam dan anak menjawabnya. Anak yang tertib berdo’a dan duduk rapi diperbolehkan pulang terlebih dahulu. Sambil keluar kelas, anak berpamitan dengan mencium

tangan guru dan mengucapkan salam. RKH siklus II pertemuan II dapat dilihat pada lampiran 3.

3) Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan III

Pada siklus II pertemuan III ini seluruh anak yang berjumlah 18 anak hadir di kelas dan mengikuti pembelajaran. Pembelajaran terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, diselingi istirahat dan dilanjutkan dengan kegiatan akhir yang dimulai dari pukul 07.30-10.15. Pada siklus II pertemuan III ini tema yang digunakan adalah alam semesta dengan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan motorik kasar yang berupa naik turun tangga di depan kelas. Anak diminta untuk berbaris dengan rapi menjadi satu barisan. Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh anak dan memberi contoh cara naik turun tangga. Setiap anak diminta untuk naik-turun tangga sebanyak tiga kali sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru. Anak yang telah selesai melakukan kegiatan motorik kasar diminta untuk menunggu teman lainnya di depan kelas.

Setelah semua anak selesai melakukan kegiatan motorik kasar, anak diminta untuk berbaris sebelum masuk kelas. Guru membagi anak menjadi dua barisan untuk berbaris. Anak yang berani memimpin barisan diminta ke depan. Guru juga membimbing anak untuk memimpin barisan dengan suara lantang. Setelah barisan lurus, guru bersama anak menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan

“Sampun Rapi Dereng.” Setelah barisan lurus, guru memilih barisan yang paling rapi untuk dapat masuk kelas terlebih dahulu. Setiap anak yang akan duduk dalam kelas bersalaman dengan guru dan mengucapkan salam.

Anak dikondisikan untuk duduk dengan rapi. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. Kemudian anak-anak menghafal surat-surat pendek dan berdoa sebelum belajar. Usai berdoa, guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah. Anak ditanya apakah sudah sarapan pagi, sarapan dengan apa, apakah sudah mandi dan berpamitan dengan orang tua.

Guru mengkomunikasikan tentang sub tema pada hari tersebut, yaitu alam semesta dan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi. Guru menempelkan gambar matahari, bulan, dan bintang di papan tulis. Anak dipersilakan untuk menceritakan tentang gambar tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema dan sub tema. Guru bertanya pada anak tentang bentuk dan warna matahari, bulan, dan bintang, dan seberapa besar ukurannya, serta siapa yang menciptakannya.

b) Kegiatan Inti

Pada siklus II pertemuan III ini, kegiatan inti dimulai dengan kegiatan membilang bola warna. Anak diminta untuk membayangkan bola warna sebagai batu-batu letusan gunung berapi yang berwarna-warni. Anak dijelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru membagi 18 anak dalam 4 kelompok, jadi 2 kelompok beranggotakan 5 anak dan 2 kelompok beranggotakan 4 anak. Pada siklus II pertemuan III ini, anggota dalam kelompok tidak sama pada pertemuan

sebelumnya, sehingga anak dapat bekerja sama dengan anak lainnya. Nama kelompok masih sama seperti pertemuan sebelumnya, yaitu kelompok matahari, bulan bintang, dan bumi.

Anak dijelaskan apa yang harus dilakukan sekaligus memberi contoh pada anak cara membilang bola warna. Sebelum permainan dimulai, anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu “Ini Angka” dan melakukan tepuk semangat. Anak diajak untuk bertepuk tangan dan guru menunjuk kelompok yang maju terlebih dahulu dengan nyanyian. (ayo kelompok matahari bulan tunjukkan aksimu dulu...prok...prok...prok). Kelompok yang ditunjuk maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan sambil jongkok satu kali dan berteriak “aku siap bermain”. Masing- masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang mundur. Anak membilang bola warna yang berada di dalam kotak (keranjang plastik) berjumlah 10 buah.

Selama anak maju ke depan, anak yang lain diminta memberi semangat. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakan “permainan selesai” sambil bertepuk tangan. Selama permainan berlangsung, guru bersama peneliti mengamati kemampuan anak. Peneliti mencatat kemampuan anak dalam membilang bola warna. Sebanyak 2 orang anak masih kesulitan dalam membilang bola warna, 16 anak sudah bisa membilang dengan baik. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang

bola warna di dalam kotak. Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memenangkan permainan dan memberikan stiker bintang.

Kegiatan berikutnya adalah mengerjakan LKA tentang membilang dengan melanjutkan. Anak dibagikan LKA oleh guru dan diberi contoh cara mengerjakan LKA di papan tulis sebanyak satu nomor. Setiap anak bertugas mengerjakan LKA yang sama, yang berisi tentang gambar matahari, bulan, dan bintang dengan jumlah berurutan dan anak diminta untuk melanjutkan angka (urutan bilangan) yang tepat. Setelah selesai dilanjutkan dengan kegiatan membuat bentuk matahari, bulan, atau bintang dari *leggo* (lilin mainan).

Kegiatan membuat bentuk ini merupakan kegiatan inti terakhir. Anak dibagikan lilin mainan dan diberi penjelasan tentang bentuk matahari, bulan, atau bintang yang ingin mereka buat. Setelah seluruh anak selesai mengerjakan, mereka boleh istirahat. Anak-anak beristirahat selama 30 menit. Anak boleh beristirahat di dalam kelas maupun di dalam kelas.

c) Kegiatan Akhir

Setelah anak-anak selesai istirahat dan duduk dengan rapi, guru bersama anak menyanyikan lagu “11 Bintang Matahari” secara bersama-sama. Kegiatan menyanyi ini dilakukan sebanyak tiga kali agar anak mudah menghafal dan mengingatnya.

Selanjutnya adalah kegiatan mengukur tinggi badan anak. Anak dipanggil satu persatu untuk maju ke depan kelas dan diukur tinggi badannya. Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan *review*. Guru menanyakan pada anak, kegiatan apa

saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. Guru juga bertanya kembali tentang tema hari ini yaitu “Alam Semesta” dan sub tema “Matahari, Bulan, Bintang, dan Bumi dan dilanjutkan dengan do’a.

Sebelum berdo’a, anak dikondisikan untuk duduk dengan rapi dan tenang. Sebelum semua anak duduk dengan rapi dan tenang, do’a belum dimulai. Usai berdo’a, guru mengucapkan salam dan anak menjawabnya. Anak yang tertib berdo’a dan duduk rapi diperbolehkan pulang terlebih dahulu. Sambil keluar kelas, anak berpamitan dengan mencium tangan guru dan mengucapkan salam. RKH siklus II pertemuan III dapat dilihat pada lampiran 3.

4) Observasi

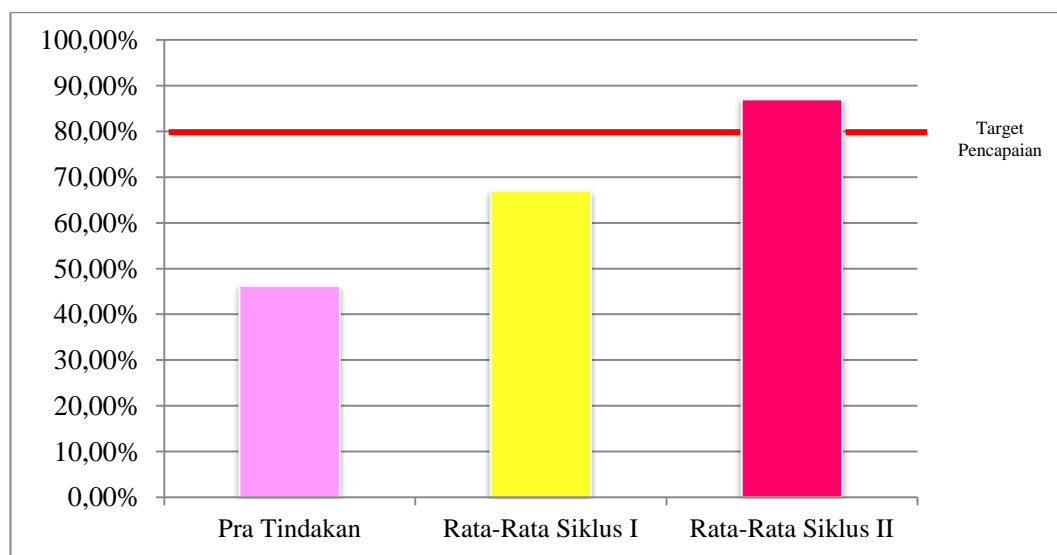
Selama kegiatan pembelajaran mengenal konsep membilang berlangsung, guru bersama peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan perencanaan di awal. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan pembelajaran. Pengamatan ini merupakan pengamatan terhadap keterlibatan anak dalam pembelajaran dan perkembangan yang dialami oleh anak.

Pada pelaksanaan siklus kedua yaitu selama tanggal 20, 23, dan 25 Mei 2013 dari awal hingga akhir berjalan dengan lancar sesuai dengan perencanaan. Anak-anak dapat menikmati dan mengikuti jalannya permainan. Hal ini dikarenakan anak telah terbiasa dengan permainan bola warna pada siklus sebelumnya. Kegiatan permainan bola warna berlangsung lancar dan tertib. Anak juga bersemangat dalam mengikuti permainan, mereka berkompetisi untuk menjadi pemenang.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Pra Tindakan, Siklus I, dan siklus II

No.	Indikator	Persentase		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.	42,59%	74,07%	92,60%
2.	Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.	44,44%	59,25%	85,19%
3.	Melanjutkan membilang benda secara lisan.	50,00%	64,82%	87,04%
4.	Melanjutkan membilang secara tertulis.	50,00%	72,22%	87,04%
5.	Membilang mundur jumlah benda secara lisan.	44,44%	64,82%	83,33%
Rata-rata		46,29%	67,04%	87,04%

Tabel di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi pra tindakan, tindakan siklus I, dan siklus II kemampuan mengenal konsep membilang anak di TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik berikut ini.



Grafik 3. Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Dari hasil data rekapitulasi pada tabel 3 dan grafik menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal konsep membilang anak meningkat dari penelitian pra tindakan hingga ke siklus I. Pada indikator I, saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah 42,59% dan pada siklus I meningkat menjadi 74,07%. Peningkatan yang terjadi pada indikator I sebanyak 31,48%. Pada indikator II, saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah 44,44% dan pada siklus I meningkat menjadi 59,25%. Peningkatan yang terjadi pada indikator II sebanyak 14,81%. Pada indikator III, saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah 50,00% dan pada siklus I meningkat menjadi 64,82%.

Peningkatan yang terjadi pada indikator III sebanyak 14,82 %. Pada indikator IV, saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah 50,00% dan pada siklus I meningkat menjadi 72,22%. Peningkatan yang terjadi pada indikator IV sebanyak 22,22%. Pada indikator terakhir, yaitu indikator V, saat penelitian pra tindakan persentase yang dicapai adalah 44,44% dan meningkat di siklus I mencapai 64,82%. Peningkatan persentase yang dicapai pada indikator V adalah 20,38%. Peningkatan tertinggi yang dicapai anak adalah pada indikator I, yaitu kemampuan membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu yang mencapai 31,48%. Rata-rata kemampuan mengenal konsep membilang anak di kelas pada pra tindakan menunjukkan persentase 46,3% dan meningkat pada siklus I menjadi 67,04%. Peningkatan yang terjadi sebanyak 20,74%.

Dari hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal kosep membilang anak yang meningkat secara signifikan. Peningkatan

yang terjadi telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan, bahkan mencapai 87,04% dari 80% yang diharapkan.

5) Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi yang seluruh kegiatan dalam setiap pertemuan, kemampuan mengenal konsep membilang anak kelompok A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman mengalami peningkatan. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Peneliti bersama guru melakukan diskusi dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus II. Setelah itu dilakukan perbandingan data yang diperoleh pada siklus II dengan siklus I.

Pada siklus II ini, anak-anak dapat mengikuti permainan bola warna dari awal hingga akhir. Anak juga tidak malu lagi untuk maju ke depan dan tidak mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung. Penjelasan materi atau tugas anak dilakukan satu per satu, jadi setiap anak diberi tugas, anak dijelaskan terlebih dahulu, sehingga mereka tidak bingung dalam mengerjakan tugasnya. Suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung dapat kondusif. Dengan dilakukannya perbaikan-perbaikan pada siklus II ini, kendala-kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya telah teratasi. Hal ini berdampak baik bagi peningkatan kemampuan mengenal konsep membilang anak.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari tindakan siklus II, rata-rata kelas telah menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian. Persentase keberhasilan anak pada kemampuan mengenal konsep membilang telah mencapai 87,04%. Sebanyak 16 anak dari total keseluruhan 18 anak di kelas

A telah mampu mengenal konsep membilang. Hal ini telah melebihi dari indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu 80%. Oleh karena itu upaya peningkatan kemampuan mengenal konsep membilang anak di kelas A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman sudah tidak perlu dilanjutkan lagi dan cukup dihentikan hingga siklus II.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Kemampuan membilang merupakan aspek yang penting bagi anak. Membilang merupakan modal dasar bagi anak untuk dapat belajar kemampuan kognitif pada tahap selanjutnya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian pra tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti, kemampuan mengenal konsep membilang anak kelompok A di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman masih rendah. Saat pembelajaran berlangsung, anak cenderung tidak aktif mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung terjadi secara satu arah. Peran guru dalam pembelajaran menjadi dominan dan anak kurang diberi ruang untuk menyalurkan pendapatnya. Dengan diterapkannya permainan bola warna pada anak dalam pembelajaran membilang, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak.

Berdasarkan hasil observasi dari penelitian pra tindakan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak masih rendah. Sebagian besar anak masih meloncat-loncat dalam menunjuk benda dan satu benda ditunjuk lebih dari satu kali. Anak belum mengetahui lambang bilangan dengan tepat. Anak masih meloncat-loncat dalam membilang dan lupa

bilangan kelanjutannya. Masih ditemukan 3 hingga 4 kesalahan dalam mengerjakan LKA membilang dan sebagian anak lagi hanya mampu mengerjakan 3 hingga 5 soal dengan tepat. Dalam membilang mundur jumlah benda, anak masih mengalami kebingungan.

Bertumpu pada hal tersebut, kemampuan mengenal konsep membilang anak masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan permainan dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak. Permainan yang dikemas secara menyenangkan dan membuat anak terlibat langsung di dalamnya dapat menarik perhatian anak, sehingga anak pun dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Permainan tersebut merupakan permainan bola warna.

Dalam penelitian ini, pembelajaran mengenal konsep membilang anak dilakukan melalui permainan bola warna yang menyenangkan dan dengan bertahap. Kegiatan permainan diselingi dengan tepuk, lompatan, dan dengan tahapan-tahapan tertentu. Hal ini sesuai dengan pendapat Sriningsih (2009: 54), yaitu prinsip-prinsip pembelajaran bilangan untuk anak usia dini sebaiknya diberikan secara bertahap dalam suasana menyenangkan.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Montessori dalam Mayke Sugianto (1995: 33), bahwa dengan bermain, anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dapat dilakukan melalui bermain dan permainan. Melalui bermain, anak akan lebih tertarik dan lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diberikan.

Dunia anak adalah dunia bermain. Permainan merupakan hal yang penting bagi perkembangan anak usia dini. Melalui permainan, anak dapat belajar banyak hal dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Anak dapat mengembangkan imajinasi yang dimilikinya melalui permainan yang mereka mainkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Swartz dalam Tedjasaputra (2001:75) yang menyatakan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang memberi peluang kepada anak secara terus-menerus untuk menyibukkan imajinasinya, mengembangkan kecakapannya, memperluas daya cipta dan pemikirannya.

Permainan bola warna merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak. Permainan ini menarik bagi anak dan sesuai dengan karakteristik anak yang memiliki daya konsentrasi pendek. Melalui permainan bola warna, anak tidak cepat bosan dan terdorong untuk terus mengikuti jalannya permainan sehingga mereka dapat lebih mudah menangkap pembelajaran mengenal konsep membilang yang disampaikan melalui permainan ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Richard. D Kellough dalam Sofia Hartati (Sofia Hartati, 2005: 8-11) yang menyatakan tentang karakteristik anak usia dini, salah satunya adalah anak memiliki daya konsentrasi yang pendek. Anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi, dan tidak membosankan.

Permainan yang menyenangkan dapat menstimulasi anak untuk dapat lebih memahami pembelajaran. Permainan dengan bola merupakan permainan yang disukai oleh anak. Bola yang berwarna-warni juga menarik perhatian anak.

Anak cenderung menyukai benda yang berwarna-warni dan berwarna mencolok. Pada penelitian ini, bola yang digunakan berwarna-warni. Selain itu permainan ini menggunakan benda konkrit berupa bola warna. Anak dapat melihat, memegang dan berinteraksi langsung dengan bola warna. Anak juga memperoleh pengalaman langsung melalui permainan bola warna. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini sedang berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pengalaman konkrit daripada pemikiran logis. Pengalaman anak pada tahap ini hanya sampai pada tahap operasional dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan.

Pada siklus I diperoleh hasil observasi bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak telah mengalami peningkatan walaupun belum optimal. Beberapa anak masih menyontek pekerjaan temannya, bahkan ada anak yang meminta teman di sebelahnya untuk mengerjakan tugasnya. Selain itu suasana kelas yang tiba-tiba tidak kondusif juga mengganggu konsentrasi anak lain di kelas. Peningkatan di siklus I yang belum optimal disebabkan oleh anak yang belum beradaptasi dengan permainan bola warna yang baru dikenal oleh anak. Anak masih mencoba untuk menyesuaikan diri dan terbiasa dengan permainan bola warna yang baru dikenalnya.

Kendala yang ditemui pada siklus I telah teratasi di siklus II. Anak sudah tidak malu lagi untuk maju ke depan, selain itu suasana kelas menjadi kondusif, tidak ada lagi anak yang membuat gaduh di kelas. Selain itu, pemberian *reward* (penghargaan) di siklus II berupa stiker bergambar dapat mendorong anak untuk

memenangkan permainan, sehingga anak lebih bersemangat dan tertarik untuk mengikuti permainan bola warna. Berbeda dengan siklus I yaitu pemberian penghargaan berupa pujian (lisan), sehingga anak kurang termotivasi untuk memenangkan permainan. Hal ini berpengaruh positif pada peningkatan kemampuan mengenal konsep membilang anak. Kemampuan mengenal konsep membilang anak menunjukkan peningkatan di siklus II hingga mencapai target pencapaian yang diinginkan.

Hasil observasi siklus I menunjukkan peningkatan. Pada pertemuan I rata-rata kelas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak mencapai persentase 55,19%. Pada pertemuan II mencapai 64,82%, dan pada pertemuan III mencapai persentase 74,07%. Hasil observasi siklus I menunjukkan hasil yang belum optimal dan belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, yaitu 80%. Kemampuan membilang anak masih perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya, yaitu siklus II.

Pada siklus II diperoleh data dari hasil observasi bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak semakin meningkat. Pada pertemuan I rata-rata kelas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak mencapai persentase 72,60%. Pada pertemuan II mencapai 82,22%, dan pada pertemuan III mencapai persentase 87,04%.

Kemampuan mengenal konsep membilang anak yang ditingkatkan terdiri dari 5 indikator. Dari 5 indikator kemampuan mengenal konsep membilang anak, indikator paling tinggi yang dicapai oleh anak yaitu kemampuan membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu. Sebanyak 14 anak atau 78% anak

di kelas telah mampu membilang bola warna dengan cara menunjuknya satu per satu. Mereka telah mampu membilang dengan menunjuk dan tepat. Anak mampu membilang dengan yakin.

Indikator yang masih sulit dicapai dengan baik oleh anak adalah indikator membilang mundur. Pada pertemuan terakhir di siklus II hanya 9 anak atau 50% anak yang telah mampu membilang mundur dengan baik. Mereka dapat membilang mundur dari bilangan berapapun dari bilangan 10 dan di bawahnya. Sebagian anak lagi sejumlah 9 anak atau 50% anak di kelas A telah mampu membilang mundur jumlah benda secara lisan walaupun masih ragu-ragu dalam menyebutkannya. Peningkatan yang terjadi dari siklus I hingga siklus II adalah sebanyak 20%.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep membilang anak terjadi pada setiap siklus di masing-masing pertemuannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan bola warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak kelompok A TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman dapat ditingkatkan melalui permainan bola warna. Peningkatan kemampuan mengenal konsep membilang anak dapat dilihat dari adanya peningkatan pada hasil observasi pada penelitian pra tindakan dan setelah tindakan yaitu siklus I dan siklus II.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam permainan bola warna sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa bola warna kemudian mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran menggunakan bola warna dan memberikan contoh serta aturan permainannya. Permainan yang dilakukan dengan berkelompok dan saling berkompetisi, serta diselingi dengan tepuk dan nyanyian memberikan kesenangan tersendiri bagi anak. Selain itu pemberian *reward* bagi kelompok yang memenangkan permainan memberikan motivasi bagi anak untuk menjadi pemenang.

Peningkatan terjadi pada setiap pertemuan di dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Pada penelitian pra tindakan kemampuan mengenal konsep membilang anak yang dicapai adalah 46,29%. Pada siklus I persentasenya

meningkat mencapai 67,04 % dan pada siklus II meningkat kembali hingga mencapai persentase 87,04%.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya menggunakan permainan bola warna dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak.

2. Bagi Sekolah dan Kepala Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan berbagai sarana prasarana dalam pembelajaran ataupun media untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak. Kepala sekolah hendaknya mendukung upaya guru untuk menerapkan permainan dalam pembelajaran membilang bagi anak di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Andang Ismail. (2007). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anita Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dwi Yulianti. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Hibama S. Rahman. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: dr. Med. Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Jamal Ma'mur Asmuni. (2009). *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kamtini & Husni Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kurikulum Taman Kanak-Kanak. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke Sugianto T. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Santrock, John W. (2010). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih bahasa: Rachmawati, S. Psi dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga.

- Siti Partini. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan daya Cipta Untuk Anak Usia TK*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- _____. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sriningsih. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiarti Patmonodewo. (2000). *Pendidikan Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suroso. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pararaton.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Toho Cholik M & Rusli Lutan. (1996). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : **2713** /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

29 April 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Ayu Endah Nur Prasetyaningrum
NIM : 09111241015
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Bumirejo , Bangunkerto, Turi, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK PKK Mardisiwi , Gadung, Bangunkerto, Turi, Sleman, Yogyakarta
Subyek : Anak kelompok A TK
Obyek : Kemampuan Mengenal Konsep Membilang
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan mengenal Konsep Membilang Melalui Permainan Bola pada Anak Kelompok A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi , Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSP FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
⑥ Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3787/V/5/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
Tanggal : 29 April 2013
Nomor : 2713/UN34.11/PL/2013
Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : AYU ENDAH NUR PRASETYANINGRUM NIP/NIM : 09111241015
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP MEMBILANG MELALUI PERMAINAN BOLA PADA ANAK KELOMPOK A TK PKK MARDISIWI GADUNG, TURI, SLEMAN
Lokasi : SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 01 Mei 2013 s/d 01 Agustus 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 01 Mei 2013
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c/q Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
- ⑤ Yang Bersangkutan

Hendar Susilowati, SH
NIP. 19580126198503 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimili (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1563 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/3787/V/4/2013
Hal : Izin Penelitian
Tanggal : 01 Mei 2013

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : AYU ENDAH NUR PRASETYANINGRUM
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111241015
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Alamat Rumah : Bumirejo, Bangunkerto, Turi, Sleman, D.I. Yogyakarta
No. Telp / HP : 0878 3934 6613
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
MEMBILANG MELALUI PERMAINAN BOLA PADA ANAK KELOMPOK A
TK PKK MARDISIWI GADUNG, BANGUNKERTO, TURI, SLEMAN**
Lokasi : TK PKK Mardisiwi Gadung, Bangunkerto, Turi
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 01 Mei 2013 s/d 01 Agustus 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 2 Mei 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCI RIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Pembina IV/a

NIP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Turi
6. Kepala Desa Bangunkerto, Turi
7. Ka. TK PKK Mardisiwi Gadung, Bangunkerto
8. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY.
9. Yang Bersangkutan

TAMAN KANAK-KANAK PKK MARDISIWI

Alamat: Gadung, Bangunkerto, Turi, Sleman, Yogyakarta

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah TK PKK Mardisiwi:

Nama : Sularismiyati, S.Pd.AUD
NIP : 19720812200812013
Jabatan : Kepala TK PKK Mardisiwi

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ayu Endah Nur Prasetyaningrum
NIM : 09111241015
Status : Mahasiswa PG-PAUD
Fakultas : FIP UNY

Mahasiswa yang namanya tersebut di atas benar-benar melakukan penelitian tindakan kelas di TK PKK Mardisiwi dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Melalui Permainan Bola Pada Anak Kelompok A TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 9 September 2013

Kepala TK PKK Mardisiwi



Sularismiyati, S.Pd.AUD

NIP. 1972081 220081 2 013

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU : II/XVI
 TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/Gunungku
 HARI/TANGGAL : Senin/13 Mei 2013
 MODEL PEMBELAJARAN : Klasikal

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Pembe- lajaran	Penilaian Perkembangan Anak					Ket
				alat	hasil				
					☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	
		I. Kegiatan Awal (±30 Menit) <ul style="list-style-type: none">• Bel tanda masuk berbunyi, guru mengajak anak-anak untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas.• Anak diminta untuk berbaris menjadi dua barisan.• Anak yang berani diminta untuk memimpin barisan.• Setelah barisan lurus, anak dan guru menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng”• Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar di dalam kelas.							
Melempar sesuatu secara terarah (FMK. 4).	Melempar dengan berbagai media, misal: bola, kertas, balon ke tempat yang ditentukan.	<ul style="list-style-type: none">• Anak diminta untuk berbaris dengan rapi menjadi dua barisan• Anak diberi contoh cara melempar bola oleh guru.• Anak diminta melempar bola warna ke dalam kotak kardus yang tersedia secara bergiliran sesuai barisan.	Anak, guru, bola warna, kotak kardus	Unjuk Kerja (Ketepatan)					
		Salam dan Berdoa Setelah semua anak duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam , kemudian dilanjutkan dengan berdoa. Anak bersama guru berdoa diawali dengan hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar.							
Mengenal	Menyebutkan	<ul style="list-style-type: none">• Setelah selesai berdoa anak diajak untuk bercakap-cakap tentang	Anak,	Percakapan					

Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM.6)	hari-hari besar agama.	<p>kegiatan mereka sebelum berangkat sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak diajak untuk melakukan tanya-jawab mengenai hari besar agama yang ada di Indonesia, yaitu hari besar agama Islam, Katolik, Kristen, Hindhu, Budha, dan Kong Hu Chu. 	guru						
Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya (B1)	Mendengarkan orang tua atau guru berbicara.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah selesai, guru melakukan kegiatan apersepsi dengan cara mengajak anak untuk bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema, yaitu alam semesta dan sub tema gunungku. Guru menempelkan gambar Gunung Merapi di papan tulis. Guru mengkomunikasikan tentang gambar Gunung Merapi di papan tulis. Anak dan guru bercakap-cakap tentang Gunung Merapi di Yogyakarta. Guru bertanya tentang apa warna gunung, bagaimana bentuknya, di mana letak Gunung Merapi, dan siapa saja yang sudah pernah berwisata ke daerah Gunung Merapi. 	Anak, guru, Ilustrasi gambar gunung.	Percakapan					
		II. Kegiatan Inti (± 60 Menit)							
Mengenal konsep bilangan (K.3)	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.	<p>Kegiatan: Permainan membilang dengan bola warna.</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing beranggotakan 8 anak. Anak dan guru membuat kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok, yaitu kelompok merapi dan merbabu. Perwakilan kelompok melakukan suit dan yang menang maju terlebih dahulu untuk bermain. Kelompok yang menang suit maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan satu kali kemudian melakukan tepuk tiga kali dan mengatakan “mari bermain”. Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang secara mundur. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakkan “aku suka bermain membilang” kemudian bertepuk tangan. 	Anak, bola warna, kotak plastik.	Unjuk kerja (ketepatan)					

		<p>7. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak.</p> <p>8. Kelompok yang menang diberi pujian oleh guru dan yang belum menang diberi semangat dan motivasi agar besok bisa lebih berusaha lagi.</p>							
Mengenal lambang bilangan (K. 4)	<ul style="list-style-type: none"> • Membilang banyak benda dari 1-10. 	<p>Kegiatan: Mengerjakan LKA Membilang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan LKA yang akan dikerjakan anak. • Guru menempelkan contoh LKA di papan tulis dan menjelaskan tugas anak. 	Anak, LKA, pensil.	Penugasan (ketepatan)					
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (FMH. 3)	Menggunting bebas.	<p>Kegiatan: Mewarnai, menggunting, dan menempelkan gambar gunung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan gambar gunung, gunting, lem dan kertas HVS. • Anak diminta menyiapkan pensil warna untuk mewarnai gambar gunung. • Anak diberikan penjelasan tentang tugas ini dan langkah-langkahnya. • Setelah tugas mewarnai, menggunting, dan menempel selesai, anak diminta untuk menuliskan kata “gunung” di bawah gambar. 	Anak, gambar gunung, gunting, lem, kertas HVS, pastel.	Hasil Karya (kerapian)					
Mengutarakan pendapat kepada orang lain (B.5)	Becerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri.	<p>Kegiatan: Menceritakan gambar gunung di depan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak maju ke depan untuk menceritakan tentang gambar gunung dan menuliskan kata gunung. 	Anak, gambar gunung, papan tulis, kapur.	Observasi					
		<p>III. Istirahat (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Makan - Bermain 	Anak, bekal anak, APE indoor dan outdoor						
Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	Menyanyi 15 lagu anak-anak.	<p>IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)</p> <p>Setelah anak-anak selesai istirahat duduk dengan rapi, anak bersama guru menyanyikan lagu “Naik-Naik ke Puncak Gunung” sambil memperagakan isi lagu tersebut dengan gerakan tangan.</p>	Anak, guru	Observasi					

(FMH. 5)									
Mengukur berat badan anak (FKF. 1)	Mengetahui perkembangan berat badan anak.	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan timbangan badan. Anak dipanggil satu persatu untuk maju ke depan kelas dan ditimbang badannya. 	Anak, guru, timbangan badan.	Observasi					
		<ul style="list-style-type: none"> Anak diberi beberapa pertanyaan tentang kegiatan apa saja yang sudah dipelajari hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai dan anak menjawabnya. 	Anak, guru.						
		<p>Berdoa, Salam, Pulang</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dipimpin berdo'a. Anak dibimbing oleh guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam Kelompok anak yang paling tertib dalam berdoa diperbolehkan pulang terlebih dahulu. 							



Jumlah Anak : 18 anak

Sakit : - anak

Izin : - anak

Alpa : - anak

Hadir : - anak

Yogyakarta, 13 Mei 2013

Guru Kelas

Siti Syamsiah

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU : II/XVI
 TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/Gunungku
 HARI/TANGGAL : Kamis/16 Mei 2013
 MODEL PEMBELAJARAN : Klasikal

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Pembe- lajaran	Penilaian Perkembangan Anak					Ket
				alat	hasil				
					☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
		I. Kegiatan Awal (±30 Menit) <ul style="list-style-type: none">• Bel tanda masuk berbunyi, guru mengajak anak-anak untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas.• Anak diminta untuk berbaris menjadi dua barisan.• Anak yang berani diminta untuk memimpin barisan.• Setelah barisan lurus, anak dan guru menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng”• Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar di dalam kelas.							
Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari dengan terkoordinasi. (FMK. 3)	Melompat, meloncat, dan berlari dengan rintangan.	<ul style="list-style-type: none">• Guru menyiapkan tali karet.• Anak diminta untuk duduk dengan rapi.• Anak diberi contoh melompat di tempat sebanyak 5 kali kemudian berlari meloncati tali karet.• Anak dipanggil secara berurutan kemudian setiap anak diminta melompat, berlari, dan meloncat seperti yang dicontohkan guru.	Anak, guru, tali karet.	Unjuk Kerja (Kelincahan)					
		Salam dan Berdoa Setelah semua anak duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam , kemudian dilanjutkan dengan berdoa. Anak bersama guru berdoa diawali dengan hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar.							
Mengenal	Bercakap-cakap:	<ul style="list-style-type: none">• Setelah selesai berdoa, anak diajak bercakap-cakap tentang sikap	Anak,	Observasi					

perilaku baik/sopan dan buruk (NAM. 4)	Menolong anak di posko pengungsi gunung meletus	<ul style="list-style-type: none"> • baik yaitu menolong anak yang terkena bencana alam gunung meletus di posko pengungsian. Misalnya memberikan bantuan berupa makanan dan pakaian, serta menghibur mereka. • Anak dimintai pendapat tentang cara mereka untuk membantu anak-anak korban bencana gunung meletus di posko pengungsian. 	guru.						
Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan (B. 6)	Berani mengungkapkan pendapatnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Anak diajak bercakap-cakap tentang kegiatan mereka sebelum berangkat sekolah. • Setelah selesai, guru melakukan kegiatan apersepsi dengan bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema, yaitu alam semesta dan sub tema gunungku. • Anak-anak ditanya tentang hujan abu yang pernah mereka alami • Anak yang berani maju ke depan diminta untuk menceritakan pengalaman mereka. 	Anak, guru, Ilustrasi gambar gunung.	Percakapan					
		II. Kegiatan Inti (± 60 Menit)							
Mengenal konsep bilangan (K. 3)	<ul style="list-style-type: none"> • Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 	<p>Kegiatan: Permainan membilang dengan bola warna.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing beranggotakan 8 anak. 2. Anak dan guru membuat kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok, yaitu kelompok cemara dan kelompok pinus. 3. Perwakilan kelompok melakukan suit dan yang menang maju terlebih dahulu untuk bermain. 4. Kelompok yang menang suit maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke belakang satu kali kemudian melakukan tepuk tiga kali dan mengatakan “mari bermain”. 5. Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang secara mundur. 6. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama 	Anak, guru, bola warna, kotak plastik.	Unjuk kerja (ketepatan)					

		<p>meneriakkan “aku suka bermain membilang” kemudian bertepuk tangan.</p> <p>7. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak.</p> <p>8. Kelompok yang menang diberi pujian oleh guru dan yang belum menang diberi semangat dan motivasi agar besok bisa lebih berusaha lagi.</p>							
Mengenal lambang bilangan (K. 4)	Membilang banyak benda dari 1-10.	<p>Kegiatan: Mengerjakan LKA Membilang</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan LKA yang akan dikerjakan anak. Guru menempelkan contoh LKA di papan tulis dan menjelaskan tugas anak. 	Anak, bola warna.	Penugasan (ketepatan)					
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (B.3)	Meronce dengan manik-manik.	<p>Kegiatan: Meronce manik-manik untuk dibuat tirai jendela kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengkomunikasikan tentang manik-manik yang diibaratkan sebagai batu-batuan yang ada di gunung. Anak dijelaskan tentang tugas mereka, yaitu setiap anak diminta meronce manik-manik sepanjang senar yang diberikan oleh guru. Setelah selesai, hasil karya anak digantung sebagai tirai jendela kelas. 	Anak, guru, manik-manik, senar.	Hasil Karya (kerapian)					
		<p>III. Istirahat (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan Makan Bermain 	Anak, bekal anak, APE indoor dan outdoor						
		IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)							
Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (FMH. 5)	Menyanyi lagu anak-anak.	<p>Setelah anak-anak selesai istirahat duduk dengan rapi, guru bersama anak menyanyikan lagu “Gunung Merapi”.</p> <p>“Gunung Merapi”</p> <p>Katakan padaku gunung apa itu?</p> <p>Gagah nan indah ada di sana</p> <p>Lihat-lihatlah itu</p> <p>Itu adalah Gunung Merapi</p>							

Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (FMH. 2)	Bermain dengan berbagai alat perkusi sederhana.	Kegiatan: Menirukan bunyi kentongan. <ul style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan kentongan dan pemukulnya. Anak diperdengarkan bunyi kentongan tanda bencana alam. Anak diminta untuk menirukan bunyi kentongan tersebut. 	Anak, guru, kentongan.	Observasi					
Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan (FKF. 1)	Mengukur tinggi badan	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan selanjutnya adalah pengukuran tinggi badan anak. Anak-anak diukur tinggi badan mereka. Guru menyiapkan meteran ukur kemudian anak dipanggil satu persatu untuk diukur tinggi badan mereka. 	Anak, guru, meteran ukur.	Observasi					
		<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya menanyakan pada anak, kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. 							
		<p>Berdoa, Salam, Pulang</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dibimbing oleh guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. Kelompok anak yang paling tertib dalam berdoa diperbolehkan pulang terlebih dahulu. 							

Sleman, 16 Mei 2013



Jumlah Anak : 18 anak
 Sakit : - anak
 Izin : - anak
 Alpa : - anak
 Hadir : - anak

Guru Kelas

 Siti Syamsiah

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU : II/XVI
 TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/Gunungku
 HARI/TANGGAL : Sabtu/18 Mei 2013
 MODEL PEMBELAJARAN : Klasikal

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Pembe- lajaran	Penilaian Perkembangan Anak					Ket
				Alat	hasil				
					☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
		I. Kegiatan Awal (±30 Menit) <ul style="list-style-type: none">• Bel tanda masuk berbunyi, guru mengajak anak-anak untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas.• Anak diminta untuk berbaris menjadi dua barisan.• Guru meminta dua orang anak yang berani untuk memimpin barisan.• Setelah barisan lurus, guru bersama anak menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng”• Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar di dalam kelas dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran.							
Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. (FMK. 3)	Berlari cepat	Kegiatan: Simulasi lari menghindari awan panas <ul style="list-style-type: none">• Anak diajak untuk ke halaman sekolah.• Anak dijelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan, yaitu kegiatan latihan untuk menghindari awan panas.• Anak diminta untuk membayangkan ketika berlari menghindari awan panas dan diberi contoh oleh guru.	Anak, guru.	Unjuk Kerja					
Mengucapkan do’a sebelum dan/atau sesudah	Menirukan pelaksanaan kegiatan ibadah	Salam dan Berdoa <ul style="list-style-type: none">• Setelah semua anak duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam , kemudian dilanjutkan dengan berdoa.• Anak diberi contoh tentang sikap berdo’a yang baik dan benar (Duduk rapi dan tenang serta kedua tangan dihadapkan ke atas)	Anak, guru.	Observasi					

melakukan sesuatu.	secara sederhana, misal: sikap berdo'a, gerakan sembahyang, dll.	<p>agar terhindar dari bencana alam.</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak bersama guru berdoa diawali dengan hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. 							
Menjawab pertanyaan sederhana B. 2)	Menjawab pertanyaan tentang informasi/kejadian secara sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah selesai berdoa guru mengajak anak bercakap-cakap tentang kegiatan mereka sebelum berangkat sekolah. Setelah selesai, guru melakukan kegiatan apersepsi dengan bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema, yaitu alam semesta dan sub tema gunungku. Kegiatan dilanjutkan dengan bercerita. Guru menyiapkan buku cerita bergambar dan menceritakan tentang cerita binatang yang hidup di pegunungan (hutan di gunung). Anak dipersilahkan untuk maju ke depan dan menceritakan kembali cerita yang baru saja didengar mereka. 	Anak, guru.	Percakapan					
Memahami cerita yang dibacakan (B. 3)	Mendengarkan cerita sederhana.		Anak, guru.	Percakapan					
		II. Kegiatan Inti (± 60 Menit)							
Mengenal konsep bilangan (K.3)	<ul style="list-style-type: none"> Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10). 	<p>Kegiatan: Permainan membilang dengan bola warna.</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing beranggotakan 8 anak dan 9 anak. Anak dan guru membuat kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok. Perwakilan kelompok melakukan suit dan yang menang maju terlebih dahulu untuk bermain. Kelompok yang menang suit maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke samping kanan dan kiri masing-masing sekali kemudian melakukan tepuk tiga kali dan mengatakan "mari bermain". Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang secara mundur. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakkan "aku suka bermain membilang" kemudian bertepuk tangan. 	Anak, guru, bola warna, kotak plastik.	Unjuk kerja (ketepatan)					

		<p>7. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak.</p> <p>8. Kelompok yang menang diberi pujian oleh guru dan yang belum menang diberi semangat dan motivasi agar besok bisa lebih berusaha lagi.</p>							
Mengenal lambang bilangan (K. 4)	Membilang banyak benda dari 1-10.	<p>Kegiatan: Mengerjakan LKA Membilang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan LKA yang akan dikerjakan anak. • Guru menempelkan contoh LKA di papan tulis dan menjelaskan tugas anak. 	Anak, bola warna.	Unjuk kerja (ketepatan)					
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna (K. 4)	Mengurutkan benda dari panjang-pendek atau sebaliknya.	<p>Kegiatan: Mengurutkan gambar pohon yang tumbuh di pegunungan (pinus) dari yang tinggi hingga rendah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh LKA untuk anak yang berukuran A3 disiapkan dan ditempelkan di papan tulis. • Anak ditanya tentang gambar pohon pinus di papan tulis. • Anak dijelaskan tentang tugas mereka, yaitu menggunting gambar pohon pinus kemudian menempelkan secara urut dari yang tertinggi hingga rendah. • Setelah selesai tugas dikumpulkan dan anak-anak melakukan kegiatan istirahat. 	Anak, lem, gunting, gambar pohon pinus, kertas HVS).	Hasil Karya (kerapian)					
		<p>III. Istirahat (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Makan - Bermain 	Anak, bekal anak, APE indoor dan outdoor						
		IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)							
Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (B. 3)	Menyanyi lagu anak.	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah anak-anak selesai istirahat dan duduk dengan rapi, guru bersama anak melakukan tepuk gunung. “Tepuk Gunung” Saat aku (prok...prok...prok...) Pergi ke gunung (prok...prok...prok...) Ada pohon (prok...prok...prok...) Ada binatang (prok...prok...prok...) Semuanya (prok...prok...prok...) 							

		Karya Tuhan Yes...yes...yes							
Memiliki kesesuaian antara tinggi da berat badan (FKF. 3)	Pemeriksaan UKS dan mengukur lingkak kepala.	Kegiatan: Pengukuran lingkak kepala anak. <ul style="list-style-type: none"> • Setelah kegiatan tepuk, berikutnya adalah pengukuran lingkak kepala anak. • Guru menyiapkan meteran ukur. • Anak dipanggil satu persatu untuk diukur lingkak kepala mereka. 	Anak, guru	Observasi					
		Kegiatan: review kegiatan hari ini <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya menanyakan pada anak, kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. Guru juga bertanya kembali tentang tema hari ini yaitu “Alam Semesta” dan sub tema “Gunungku” 							
		Berdoa, Salam, Pulang <ul style="list-style-type: none"> • Anak dibimbing oleh guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang. • Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. • Kelompok anak yang paling tertib dalam berdoa diperbolehkan pulang terlebih dahulu. 							

Sleman, 18 Mei 2013



Jumlah Anak : 18 anak

Sakit : - anak

Izin : - anak

Alpa : - anak

Hadir : - anak

Guru Kelas

Siti Syamsiah

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU : II/XVII
 TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/Matahari, Bulan, Bintang, dan Bumi
 HARI/TANGGAL : Senin/20 Mei 2013
 MODEL PEMBELAJARAN : Klasikal

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Pembe lajaran	Penilaian Perkembangan Anak					Ket
				alat	hasil				
					☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	
		I. Kegiatan Awal (±30 Menit) <ul style="list-style-type: none">• Bel tanda masuk berbunyi, guru mengajak anak-anak untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas.• Anak diminta untuk berbaris menjadi dua barisan.• Anak yang berani diminta untuk memimpin barisan.• Setelah barisan lurus, anak dan guru menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng”• Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar di dalam kelas.							
Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. (FMK. 3)	Melompat dengan tali.	<ul style="list-style-type: none">• Anak diminta untuk berbaris dengan rapi menjadi dua barisan• Anak diberi contoh cara melompat sebanyak 5 kali kemudian lari meloncati tali karet.• Setiap anak diminta untuk melompat dan meloncat seperti yang dicontohkan oleh guru.	Anak, guru, tali karet.	Unjuk Kerja (Kelincahan)					
Mengucapkan do’a sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu.	Menirukan pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana, misal: sikap berdo’a, gerakan	Salam dan Berdoa Setelah semua anak duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam , kemudian dilanjutkan dengan berdoa. Anak bersama guru berdoa diawali dengan hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar.	Anak, guru.	Observasi					

	sembahyang, dll.								
Menjawab pertanyaan sederhana (B. 2)	Dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, dimana, dsb.	<ul style="list-style-type: none"> Setelah selesai berdoa guru mengajak anak bercakap-cakap tentang kegiatan mereka sebelum berangkat sekolah. Anak ditanyai apakah sudah sarapan, sudah pamitan dengan kedua orang tua, mandi pagi, dan ganti baju sendiri. Kegiatan dilanjutkan dengan bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema, yaitu alam semesta dan sub tema matahari, bulan, dan bintang. Anak ditanyai tentang warna matahari, bulan, dan bintang, kapan munculnya, dan siapa yang menciptakan. 	Anak, guru.	Percakapan					
		II. Kegiatan Inti (± 60 Menit)							
Mengenal konsep bilangan (K.3)	<ul style="list-style-type: none"> Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10). Membilang banyak benda dari 1-10. Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10. <p>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.</p>	<p>Guru menyiapkan 2 kotak yang berisikan masing-masing 10 bola warna dan menyiapkan kertas A3 yang sudah ditemplei bola warna.</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak dibagi dalam 4 kelompok, jadi 2 kelompok beranggotakan 5 anak dan 2 kelompok beranggotakan 4 anak. Anak dan guru membuat kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok, yaitu kelompok matahari, bulan, bintang, dan bumi. Sebelum permainan dimulai, anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu “Ini Angka” (guru sambil menunjuk angka 1-10 di papan tulis) dan melakukan tepuk semangat. Anak diajak untuk bertepuk tangan dan guru menunjuk kelompok yang maju terlebih dahulu dengan nyanyian. (ayo kelompok matahari bulan tunjukkan aksimu dulu...prok...prok...prok). Kelompok yang ditunjuk maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan sambil jongkok satu kali dan berteriak “aku siap bermain”. Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dan di papan tulis dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang secara mundur. 	Anak, bola warna, kotak plastik.	Unjuk kerja (ketepatan)					

		<p>7. Selama anak maju ke depan, anak yang lain diminta memberi semangat.</p> <p>8. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakkan “permainan selesai” sambil bertepuk tangan.</p> <p>9. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak.</p> <p>10. Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memenangkan permainan dan memberikan stiker bintang.</p>							
Mengenal lambang bilangan (K. 4)	Membilang banyak benda dari 1-10.	<p>Kegiatan: Mengerjakan LKA membilang</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dibagikan LKA oleh guru. Anak diberi contoh cara mengerjakan LKA di papan tulis sebanyak satu nomor. Setiap anak bertugas mengerjakan LKA yang sama. 		Hasil Karya (kerapian)					
Menjiplak bentuk FMH. 2)	Menjiplak bentuk benda-benda di sekitar.	<p>Kegiatan: Menjiplak gambar bintang</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dibagikan gambar bintang beserta kertas transparan. Anak diberi contoh cara menjiplak gambar bintang dengan benar. Setelah semua anak selesai, mereka boleh beristirahat. 	Anak, guru, gambar bintang, pensil.	Hasil karya					
		<p>III. Istirahat (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan Makan Bermain 	Anak, bekal anak, APE indoor dan outdoor						
		IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)							
Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (FMH. 5)	Menggerakkan kepala, tangan, atau kaki sesuai dengan irama musik/ritmik.	<ul style="list-style-type: none"> Anak diajak menyanyikan lagu “Bintang Kecil” sebanyak dua kali. Saat menyanyikan lagu “Bintang Kecil” untuk kedua kalinya, anak diminta untuk menggerakkan tangan sesuai dengan irama lagu sesuai dengan yang dicontohkan guru. 							
Memiliki kesesuaian antara tinggi dan berat	Makan makanan yang mengandung gizi	<ul style="list-style-type: none"> Setelah kegiatan bernyanyi, kegiatan dilanjutkan dengan makan-makanan yang mengandung gizi. Anak diberi tahu tentang pentingnya makan-makanan yang bergizi 	Anak, makanan	Observasi					

badan (FKF. 3)	seimbang.	<p>dan menyukai makanan tradisional yang sehat dan tanpa bahan pengawet.</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dibagikan makanan tradisional berupa <i>klepon</i> kemudian berdo'a sebelum makan. 	tradisional						
		<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya menanyakan pada anak, kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. Guru juga bertanya kembali tentang tema hari ini yaitu "Alam Semesta" dan sub tema "Matahari, Bulan, Bintang, dan Bumi". 							
		<p>Berdoa, Salam, Pulang</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dipimpin berdo'a Anak dibimbing oleh guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam Kelompok anak yang paling tertib dalam berdoa diperbolehkan pulang terlebih dahulu. 							

Sleman, 20 Mei 2013



Jumlah Anak : 18 anak

Sakit : - anak

Izin : - anak

Alpa : - anak

Hadir : - anak

Guru Kelas

Siti Syamsiah

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU : II/XVII
 TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/Matahari, Bulan, Bintang
 HARI/TANGGAL : Kamis/23 Mei 2013
 MODEL PEMBELAJARAN : Klasikal

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Pembe- lajaran	Penilaian Perkembangan Anak					Ket
				alat	hasil				
					☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	
		V. Kegiatan Awal (±30 Menit) <ul style="list-style-type: none">• Bel tanda masuk berbunyi, guru mengajak anak-anak untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas.• Anak diminta untuk berbaris menjadi dua barisan.• Anak yang berani diminta untuk memimpin barisan.• Setelah barisan lurus, anak dan guru menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng”• Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar.							
Memanfaatkan alat permainan di luar kelas (FMK. 7)	Naik turun tangga 2-5 anak tangga.	<ul style="list-style-type: none">• Demonstrasi naik-turun tangga.• Anak diminta untuk naik-turun tangga sebanyak tiga kali di tiga anak tangga sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru.• Selanjutnya, anak diminta untuk masuk ke dalam kelas dengan tertib.	Anak, guru, tangga.	Unjuk Kerja (Ketepatan)					
		Salam dan Berdoa Setelah semua anak duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam , kemudian dilanjutkan dengan berdoa. Anak bersama guru berdoa diawali dengan hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar.							
		<ul style="list-style-type: none">• Setelah selesai berdoa guru mengajak anak bercakap-cakap tentang kegiatan mereka sebelum berangkat sekolah. Anak ditanyai apakah sudah sarapan, sudah pamitan dengan kedua orang tua, mandi pagi,							

Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya) (B. 1)	Mendengarkan orang tua atau guru berbicara.	<p>dan ganti baju sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menempelkan gambar matahari, bulan, dan bintang di papan tulis. Anak dipersilahkan untuk menceritakan tentang gambar tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema, yaitu alam semesta dan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi. Guru bertanya pada anak tentang bentuk matahari, bulan, dan bintang, dan seberapa besar ukurannya. 	Anak, guru, Ilustrasi gambar matahari, bulan, dan bintang.	Percakapan					
		VI.Kegiatan Inti (± 60 Menit)							
Mengenal konsep bilangan (K.3)	<ul style="list-style-type: none"> Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10). Membilang banyak benda dari 1-10. Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10. <p>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan</p>	<ol style="list-style-type: none"> Anak dibagi dalam 4 kelompok, jadi 2 kelompok beranggotakan 5 anak dan 2 kelompok beranggotakan 4 anak. Anak dan guru membuat kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok, yaitu kelompok matahari, bulan, bintang, dan bumi. Sebelum permainan dimulai, anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu “Ini Angka” dan melakukan tepuk semangat. Anak diajak untuk bertepuk tangan dan guru menunjuk kelompok yang maju terlebih dahulu dengan nyanyian. (ayo kelompok matahari bulan tunjukkan aksimu dulu...prok...prok...prok). Kelompok yang ditunjuk maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan sambil jongkok satu kali dan berteriak “aku siap bermain”. Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dan di papan tulis dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang secara mundur. Selama anak maju ke depan, anak yang lain diminta memberi semangat. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakkan “permainan selesai” sambil bertepuk tangan. 	Anak, bola warna, kotak plastik.	Unjuk kerja (ketepatan)					

	benda.	<p>9. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak.</p> <p>10. Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memenangkan permainan dan memberikan stiker bintang.</p>							
Mengenal lambang bilangan (K. 4)	Membilang banyak benda dari 1-10.	<p>Kegiatan: Mengerjakan LKA membilang</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dibagikan LKA oleh guru. Anak diberi contoh cara mengerjakan LKA di papan tulis sebanyak satu nomor. Setiap anak bertugas mengerjakan LKA yang sama. 	Anak, LKA, pensil.	Hasil Karya (ketepatan)					
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (FMH. 3)	Mencocok dengan pola buatan guru.	<p>Kegiatan: Mencocok gambar matahari.</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dibagikan gambar matahari dan diminta mengambil alat untuk mencocok di rak. Anak diberi contoh cara mencocok gambar matahari oleh guru. Setelah seluruh anak selesai mengerjakan, mereka boleh istirahat. 	Anak, gambar matahari, pencocok.	Hasil Karya (keindahan)					
		<p>VII. Istirahat (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan Makan Bermain 	Anak, bekal anak, APE indoor dan outdoor						
		VIII. Kegiatan Akhir (30 Menit)							
Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (FMH. 5)	Menyanyi 15 lagu anak-anak.	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan dilanjutkan menyanyikan lagu “Ambilkan Bulan” secara bersama-sama. Kegiatan menyanyi ini dilakukan sebanyak tiga kali agar anak mudah menghafal dan mengingatnya. 							
Mengukur berat badan anak (FKF. 1)	Mengetahui perkembangan berat badan anak.	<ul style="list-style-type: none"> Selanjutnya adalah kegiatan mengukur berat badan anak. Guru menyiapkan timbangan badan. Anak dipanggil satu persatu untuk maju ke depan kelas dan ditimbang badannya. 	Anak, guru	Observasi					

		<ul style="list-style-type: none"> Guru menanyakan pada anak, kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. Guru juga bertanya kembali tentang tema hari ini yaitu “Alam Semesta” dan sub tema “Matahari, Bulan, Bintang, dan Bumi”. 							
		<p>Berdoa, Salam, Pulang</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dipimpin berdo’a. Anak dibimbing oleh guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam Kelompok anak yang paling tertib dalam berdoa diperbolehkan pulang terlebih dahulu. 							

Sleman, 23 Mei 2013



NPS 2200812013

Jumlah Anak : 18 anak

Sakit : - anak

Izin : - anak

Alpa : - anak

Hadir : - anak

Guru Kelas

Siti Syamsiah

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU : II/XVII
 TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/Matahari, Bulan, Bintang
 HARI/TANGGAL : Sabtu/25 Mei 2013
 MODEL PEMBELAJARAN : Klasikal

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Pembe- lajaran	Penilaian Perkembangan Anak				Ket	
				alat	hasil				
					☆☆	☆☆	☆☆☆☆		☆☆☆☆
		IX. Kegiatan Awal (±30 Menit) <ul style="list-style-type: none">• Bel tanda masuk berbunyi, guru mengajak anak-anak untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas.• Anak diminta untuk berbaris menjadi dua barisan.• Anak yang berani diminta untuk memimpin barisan.• Setelah barisan lurus, anak dan guru menyanyikan lagu “Ayo Sekolah” dan “Sampun Rapi Dereng”• Selanjutnya anak-anak mengikuti kegiatan pengembangan motorik kasar di dalam kelas.							
Menendang sesuatu secara terarah (FMK. 6)	Menendang bola dengan terarah.	<ul style="list-style-type: none">• Demonstrasi menendang bola sepak ke arah depan secara lurus.• Anak diminta menendang bola sepak ke arah depan secara lurus sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru.• Setelah semua anak menendang bola, anak diminta untuk duduk dengan rapi di kursi masing-masing.	Anak, guru, bola sepak.	Unjuk Kerja (Kelincahan)					
		Salam dan Berdoa Setelah semua anak duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam , kemudian dilanjutkan dengan berdoa. Anak bersama guru berdoa diawali dengan hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar.							
		<ul style="list-style-type: none">• Setelah selesai berdoa guru mengajak anak bercakap-cakap tentang kegiatan mereka sebelum berangkat sekolah. Anak ditanyai apakah sudah sarapan,dengan apa mereka sarapan, sudah pamitan dengan							

Meyimak perkataan orang lain (B. 1)	Mendengarkan orang tua atau guru berbicara.	<p>kedua orang tua, mandi pagi, dan ganti baju sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan dilanjutkan dengan bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema, yaitu alam semesta dan sub tema matahari, bulan, bintang, dan bumi. Guru bertanya pada anak tentang bentuk dan warna matahari, bulan, dan bintang, dan seberapa besar ukurannya, serta siapa yang menciptakannya. Anak diajak untuk menyanyikan lagu “Matahari Terbenam”. Menyanyi dilakukan sebanyak empat kali karena masih banyak anak yang belum bisa. Selanjutnya, setiap anak diminta untuk mengambil kapur di dalam kotak kapur dan menggambar matahari di papan tulis. Anak diajak bercakap-cakap tentang gambar matahari yang dibuat oleh semua anak, ada yang besar, kecil, bulat, lonjong, dan hampir berbentuk persegi. 	Anak, guru, Ilustrasi gambar gunung.	Percakapan					
Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan (B. 2)	Melakukan 2-3 perintah secara bersama.		Anak, guru, kapur, papan tulis.	Unjuk kerja					
		X. Kegiatan Inti (± 60 Menit)							
Mengenal konsep bilangan (K.3)	<ul style="list-style-type: none"> Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10). Membilang banyak benda dari 1-10. Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 	<ol style="list-style-type: none"> Anak dibagi dalam 4 kelompok, jadi 2 kelompok beranggotakan 5 anak dan 2 kelompok beranggotakan 4 anak. Anak dan guru membuat kesepakatan tentang nama masing-masing kelompok, yaitu kelompok matahari, bulan, bintang, dan bumi. Sebelum permainan dimulai, anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu dan melakukan tepuk semangat. Anak diajak untuk bertepuk tangan dan guru menunjuk kelompok yang maju terlebih dahulu dengan nyanyian. (ayo kelompok matahari bulan tunjukkan aksimu dulu...prok...prok...prok). Kelompok yang ditunjuk maju ke depan dan berbaris. Setiap anak yang mendapatkan giliran bermain, diawali dengan melompat ke depan sambil jongkok satu kali dan berteriak “aku siap bermain”. Masing-masing anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama, yaitu membilang bola warna di kotak dan di papan 	Anak, bola warna, kotak plastik.	Unjuk kerja (ketepatan)					

	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. 	<p>tulis dengan cara menunjuknya satu persatu, membilang dengan melanjutkan, dan membilang secara mundur.</p> <p>7. Selama anak maju ke depan, anak yang lain diminta memberi semangat.</p> <p>8. Setelah permainan selesai, anak-anak secara bersama-sama meneriakkan “permainan selesai” sambil bertepuk tangan.</p> <p>9. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak benar dalam membilang bola warna di dalam kotak.</p> <p>10. Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memenangkan permainan dan memberikan stiker bintang.</p>							
Mengenal lambang bilangan (K. 4)	Membilang banyak benda dari 1-10.	<p>Kegiatan: Mengerjakan LKA membilang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dibagikan LKA oleh guru. • Anak diberi contoh cara mengerjakan LKA di papan tulis sebanyak satu nomor. • Setiap anak bertugas mengerjakan LKA yang sama. 		Hasil Karya (kerapian)					
Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan berbagai media (FMH. 4)	Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan leggo.	<p>Kegiatan: Membuat bentuk matahari, bulan, atau bintang dari leggo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diberi penjelasan tentang tugas yang harus mereka kerjakan. • Setelah seluruh anak selesai mengerjakan, mereka boleh istirahat. 							
		<p>XI. Istirahat (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Makan - Bermain 	Anak, bekal anak, APE indoor dan outdoor						
		XII. Kegiatan Akhir (30 Menit)							

Mengekspresi- kan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (FMH. 5)	Menyanyi 15 lagu anak-anak.	<ul style="list-style-type: none">• Kegiatan dilanjutkan menyanyikan lagu “11 Bintang Matahari” secara bersama-sama.• Kegiatan menyanyi ini dilakukan sebanyak tiga kali agar anak mudah menghafal dan mengingatnya.							
Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan (FKF. 1)	Mengukur tinggi badan.	<ul style="list-style-type: none">• Selanjutnya adalah kegiatan mengukur tinggi badan anak.• Guru menyiapkan timbangan badan.• Anak dipanggil satu persatu untuk maju ke depan kelas dan ditimbang badannya.	Anak, guru	Observasi (Ketepatan)					
		<ul style="list-style-type: none">• Guru bertanya menanyakan pada anak, kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini dan kegiatan mana yang paling disukai oleh anak. Guru juga bertanya kembali tentang tema hari ini yaitu “Alam Semesta” dan sub tema “Matahari, Bulan, Bintang, dan Bumi”.							
		Berdoa, Salam, Pulang <ul style="list-style-type: none">• Anak dibimbing oleh guru melafalkan do’a untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang.• Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam• Kelompok anak yang paling tertib dalam berdoa diperbolehkan pulang terlebih dahulu.							

Sleman, 25 Mei 2013



Jumlah Anak : 18 anak

Sakit : - anak

Izin : - anak

Alpa : - anak

Hadir : - anak

Guru Kelas

Siti Syamsiah

Lampiran 4. Kisi-Kisi Observasi dan Rubrik Penilaian

Tabel 4. Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang

Variabel	Sub Variabel	Sub-Sub Variabel	Indikator
Kemampuan Kognitif	Kemampuan mengenal konsep membilang	Membilang dengan menunjuk	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menghitung benda dengan cara menunjuknya satu per satu. - Anak mampu membilang benda dan mengetahui jumlah benda. - Anak mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.
		Membilang dengan melanjutkan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu melanjutkan membilang benda secara lisan. - Anak mampu melengkapi LKA membilang dengan benar.
		Membilang mundur	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menghitung mundur jumlah benda secara lisan sambil melihat angka.

Rubrik Penilaian Membilang dengan Menunjuk

Tabel 5. Rubrik Penilaian Membilang dengan Menunjuk dengan Indikator Menghitung Benda dengan Cara Menunjuknya Satu Per Satu

Indikator	Kriteria	Deskripsi	Skor
- Anak mampu membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.	Baik	Anak mampu membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu dengan yakin dan tepat.	3
	Cukup	Anak mampu membilang benda	2

		dengan cara menunjuknya satu per satu dengan ragu-ragu dan tepat.	
	Kurang	Anak mampu membilang benda tetapi tidak tepat dalam menunjuk benda.	1

Tabel 6. Rubrik Penilaian Membilang dengan Menunjuk dengan Indikator Mengetahui Lambang Bilangan Setelah Membilang Benda.

Indikator	Kriteria	Deskripsi	Skor
Anak mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.	Baik	Anak mengetahui lambang bilangan 1-10 setelah membilang benda.	3
	Cukup	Anak mengetahui sebanyak 60% dari lambang bilangan 1-10 setelah membilang benda.	2
	Kurang	Anak mengetahui sebanyak 30% dari lambang bilangan 1-10 setelah membilang benda.	1

Tabel 7. Rubrik Penilaian Membilang dengan Melanjutkan Dengan Indikator Mengetahui Lambang Bilangan Setelah Membilang Benda

Indikator	Kriteria	Deskripsi	Skor
Anak mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.	Baik	Anak mengetahui lambang bilangan 1-10 setelah membilang benda.	3
	Cukup	Anak mengetahui sebanyak 60% dari lambang bilangan 1-10 setelah membilang benda.	2
	Kurang	Anak mengetahui sebanyak 30% dari lambang bilangan 1-10.	1

Rubrik Penilaian Membilang dengan Melanjutkan

Tabel 8. Rubrik Penilaian Membilang dengan Melanjutkan Dengan Indikator Melanjutkan Membilang Benda Secara Lisan

Indikator	Kriteria	Deskripsi	Skor
Anak mampu melanjutkan membilang benda secara lisan.	Baik	Anak mampu melanjutkan membilang benda secara lisan dengan yakin dan tepat.	3
	Cukup	Anak mampu melanjutkan membilang benda secara lisan dengan ragu-ragu dan tepat.	2
	Kurang	Anak melanjutkan membilang benda secara lisan dengan kesalahan menyebut urutan bilangan.	1

Tabel 9. Rubrik Penilaian Membilang dengan Melanjutkan Dengan Indikator Melanjutkan membilang benda secara tertulis.

Indikator	Kriteria	Deskripsi	Skor
Anak mampu melanjutkan membilang secara tertulis (melengkapi LKA).	Baik	Anak mampu melengkapi LKA membilang dengan jawaban benar 8 sampai 10 soal.	3
	Cukup	Anak mampu melengkapi LKA membilang dengan jawaban benar 6 atau 7 soal.	2
	Kurang	Anak mampu melengkapi LKA membilang dengan jawaban benar 5 soal atau di bawahnya.	1

Rubrik Penilaian Membilang Mundur

Tabel 10. Rubrik Penilaian Membilang Mundur dengan Indikator Membilang Mundur Jumlah Benda Secara Lisan.

Indikator	Kriteria	Deskripsi	Skor
Anak mampu membilang mundur jumlah benda secara lisan.	Baik	Anak mampu membilang mundur jumlah benda secara lisan dengan yakin.	3
	Cukup	Anak mampu membilang mundur jumlah benda secara lisan dengan ragu-ragu.	2
	Kurang	Anak mampu membilang mundur secara lisan tetapi dengan kesalahan menyebut lambang bilangan.	1

Lampiran 5. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang

Tabel 11. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang

No.	Nama	Aspek yang Diamati					Skor Total
		A	B	C	D	E	
1	AR						
2	DB						
3	MFA						
4	EPBS						
5	FDN						
6	FAP						
7	IZSW						
8	KEA						
9	MRD						
10	MDA						
11	NML						
12	NP						
13	PAP						
14	RYO						
15	SAS						
16	ZS						
17	DW						
18	AAR						
Jumlah							
Persentase							
Rata-rata							

Keterangan:

A: Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.

B: Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.














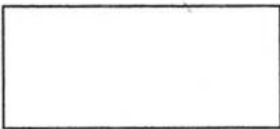
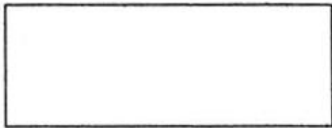

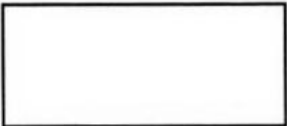
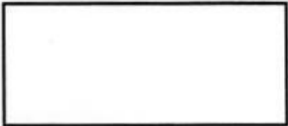

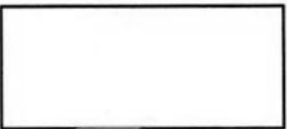
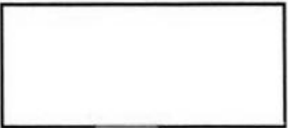
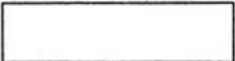
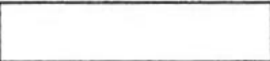
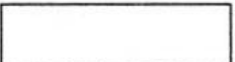
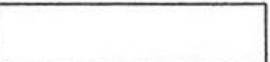
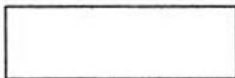
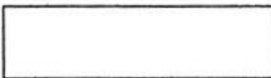
C: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

D: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

E: Membilang mundur jumlah benda secara lisan.

Lampiran 6. Lembar Kerja Anak

Lengkapilah kotak kosong di bawah ini sesuai dengan jumlah benda di dalam kotak dan gambarlah benda sesuai angka di bawahnya. ☺

1			
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2			
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3			
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4			
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5			
	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="4"/>
6			
	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>
7			
	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="10"/>
8	<input type="text" value="1"/>		
9	<input type="text" value="4"/>		
10	<input type="text" value="7"/>		

Lampiran 7. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang

Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Pra Tindakan

No.	Nama	Aspek yang Diamati					Skor Total
		A	B	C	D	E	
1	AR	2	3	3	2	2	12
2	DB	2	1	2	2	2	9
3	MFA	1	1	1	1	1	5
4	EPBS	2	1	2	2	1	8
5	FDN	1	1	1	1	1	5
6	FAP	1	1	1	1	2	6
7	IZSW	1	1	1	2	1	6
8	KEA	1	1	1	1	1	5
9	MRD	1	1	2	1	1	6
10	MDA	1	2	2	2	2	9
11	NML	2	2	2	2	2	10
12	NP	1	1	1	1	1	5
13	PAP	1	1	1	1	1	5
14	RYO	1	1	1	1	1	5
15	SAS	2	3	3	2	2	12
16	ZS	1	1	1	2	1	6
17	DW	1	1	1	1	1	5
18	AAR	1	1	1	2	1	6
Jumlah		23	24	27	27	24	125
Persentase		42,59%	44,44%	50,00%	50,00%	44,44%	
Rata-rata		46,29%					

Keterangan:

A: Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.

B: Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.

C: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

D: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

E: Membilang mundur jumlah benda secara lisan.

Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus I Pertemuan I

No.	Nama	Aspek yang Diamati					Skor Total
		A	B	C	D	E	
1	AR	3	3	3	2	2	13
2	DB	2	2	2	3	2	11
3	MFA	1	1	2	1	1	6
4	EPBS	2	3	1	2	2	10
5	FDN	2	2	1	1	2	8
6	FAP	2	2	2	1	1	8
7	IZSW	1	1	2	2	1	7
8	KEA	1	1	1	2	2	7
9	MRD	2	1	2	1	1	7
10	MDA	3	3	2	2	2	12
11	NML	2	2	1	2	2	9
12	NP	1	1	1	1	1	5
13	PAP	1	1	1	2	1	6
14	RYO	1	1	1	2	2	7
15	SAS	2	3	2	2	2	11
16	ZS	1	1	1	2	1	6
17	DW	1	1	1	2	2	7
18	AAR	2	1	3	2	1	9
Jumlah		30	30	29	32	28	149
Persentase		55,56%	55,56%	53,70%	59,26%	51,85%	
Rata-rata		55,19%					

Keterangan:

A: Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.

B: Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.

C: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

D: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

E: Membilang mundur jumlah benda secara lisan.

Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus I Pertemuan II

No.	Nama	Aspek yang Diamati					Skor Total
		A	B	C	D	E	
1	AR	3	3	3	2	2	13
2	DB	2	2	2	3	2	11
3	MFA	2	1	2	2	2	9
4	EPBS	2	3	2	2	1	10
5	FDN	2	2	1	2	2	9
6	FAP	2	2	2	1	2	9
7	IZSW	2	2	2	2	1	9
8	KEA	1	2	1	2	2	8
9	MRD	2	1	2	2	2	9
10	MDA	3	3	2	2	2	12
11	NML	3	2	1	2	2	10
12	NP	2	1	1	2	1	7
13	PAP	1	1	1	2	2	7
14	RYO	2	1	2	2	2	9
15	SAS	2	3	2	3	2	12
16	ZS	2	2	1	2	2	9
17	DW	1	1	1	2	1	6
18	AAR	2	1	3	2	1	10
Jumlah		36	34	31	37	34	169
Persentase		64,82%	61,11%	57,41%	68,52%	59,26%	
Rata-rata		62,22%					

Keterangan:

A: Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.

B: Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.

C: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

D: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

E: Membilang mundur jumlah benda secara lisan.

Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus I Pertemuan III

No.	Nama	Aspek yang Diamati					Skor Total
		A	B	C	D	E	
1	AR	3	3	3	2	2	13
2	DB	2	2	2	3	2	11
3	MFA	2	1	2	2	2	9
4	EPBS	2	3	2	2	2	11
5	FDN	2	2	2	2	2	10
6	FAP	2	2	2	2	2	10
7	IZSW	2	2	2	2	2	10
8	KEA	2	2	1	2	2	9
9	MRD	2	1	2	2	2	9
10	MDA	3	2	2	3	2	12
11	NML	3	2	1	2	2	10
12	NP	2	1	1	2	1	7
13	PAP	2	1	1	2	2	8
14	RYO	2	1	2	2	2	9
15	SAS	3	3	2	3	2	13
16	ZS	2	2	2	2	2	10
17	DW	2	1	3	2	2	10
18	AAR	2	1	3	2	2	10
Jumlah		40	32	35	39	35	181
Persentase		74,07%	59,25%	64,82%	72,22%	64,82%	
Rata-rata		67,04%					

Keterangan:

A: Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.

B: Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.

C: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

D: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

E: Membilang mundur jumlah benda secara lisan.

Tabel 16. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus II Pertemuan I

No.	Nama	Aspek yang Diamati					Skor Total
		A	B	C	D	E	
1	AR	3	3	3	2	2	13
2	DB	3	2	2	3	3	13
3	MFA	2	2	2	2	2	10
4	EPBS	2	3	2	2	2	11
5	FDN	2	2	2	2	3	11
6	FAP	2	2	2	2	2	10
7	IZSW	2	2	2	2	2	10
8	KEA	2	2	2	2	2	10
9	MRD	2	2	2	2	2	10
10	MDA	3	3	2	3	2	13
11	NML	3	2	2	2	2	11
12	NP	2	2	2	2	1	9
13	PAP	2	2	2	2	2	10
14	RYO	2	1	2	2	2	9
15	SAS	3	3	2	3	2	13
16	ZS	2	2	2	2	2	10
17	DW	2	2	3	2	2	11
18	AAR	2	2	3	2	2	11
Jumlah		41	39	36	40	35	195
Persentase		75,93%	72,22%	72,22%	74,07%	68,92%	
Rata-rata		72,60%					

Keterangan:

A: Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.

B: Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.

C: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

D: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

E: Membilang mundur jumlah benda secara lisan.

Tabel 17. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus II Pertemuan II

No.	Nama	Aspek yang Diamati					Skor Total
		A	B	C	D	E	
1	AR	3	3	3	2	3	14
2	DB	3	3	2	3	3	14
3	MFA	2	2	3	3	2	11
4	EPBS	3	3	3	2	2	12
5	FDN	2	2	2	3	3	12
6	FAP	2	3	2	3	2	11
7	IZSW	2	2	3	3	3	12
8	KEA	3	3	2	2	2	11
9	MRD	3	2	2	2	2	11
10	MDA	3	2	3	3	3	14
11	NML	3	2	2	3	2	11
12	NP	3	3	2	2	2	11
13	PAP	2	2	2	2	2	11
14	RYO	3	3	2	2	2	11
15	SAS	3	3	2	3	3	14
16	ZS	2	2	2	3	2	11
17	DW	2	2	3	2	3	12
18	AAR	3	2	3	2	2	12
Jumlah		47	44	43	45	43	215
Persentase		87,04%	81,49%	79,63%	83,33%	79,63%	
Rata-rata		82,22%					

Keterangan:

A: Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.

B: Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.

C: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

D: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

E: Membilang mundur jumlah benda secara lisan.

Tabel 18. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Siklus II Pertemuan III

No.	Nama	Aspek yang Diamati					Skor Total
		A	B	C	D	E	
1	AR	3	3	3	3	3	15
2	DB	3	3	3	3	3	15
3	MFA	3	3	3	3	2	14
4	EPBS	3	3	3	2	2	13
5	FDN	3	3	2	3	3	14
6	FAP	3	3	3	3	2	14
7	IZSW	3	3	2	3	3	14
8	KEA	2	2	2	2	2	10
9	MRD	2	2	2	2	2	10
10	MDA	3	3	3	3	3	15
11	NML	3	2	2	3	2	12
12	NP	2	2	2	2	2	10
13	PAP	2	2	2	2	2	10
14	RYO	3	2	3	3	3	14
15	SAS	3	3	3	3	3	15
16	ZS	3	2	3	3	2	13
17	DW	3	2	3	2	3	13
18	AAR	3	3	3	2	3	14
Jumlah		50	46	47	47	45	235
Persentase		92,60%	85,19%	87,04%	87,04%	83,33%	
Rata-rata		87,04%					

Keterangan:

A: Membilang benda dengan cara menunjuknya satu per satu.

B: Mengetahui lambang bilangan setelah membilang benda.

C: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

D: Melanjutkan membilang benda secara lisan.

E: Membilang mundur jumlah benda secara lisan.

Lampiran 8. Perhitungan Rata-Rata

Tabel 19. Perhitungan Rata-Rata Pra Tindakan

Pra Tindakan
$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $P = \frac{125}{(18 \times 15)} \times 100\%$ $P = 46,29\%$

Tabel 20. Perhitungan Rata-Rata Siklus I Per Pertemuan

Siklus I		
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $P = \frac{149}{(18 \times 15)} \times 100\%$ $P = 55,19\%$	$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $P = \frac{169}{(18 \times 15)} \times 100\%$ $P = 62,22\%$	$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $P = \frac{181}{(18 \times 15)} \times 100\%$ $P = 67,04\%$

Tabel 21. Perhitungan Rata-Rata Siklus II Per Pertemuan

Siklus II		
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $P = \frac{195}{(18 \times 15)} \times 100\%$ $P = 72,60\%$	$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $P = \frac{215}{(18 \times 15)} \times 100\%$ $P = 82,22\%$	$P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $P = \frac{235}{(18 \times 15)} \times 100\%$ $P = 87,04\%$

Keterangan:

P= Persentase

f= Nilai keseluruhan yang diperoleh anak

N= Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Lampiran 9. Hasil Perhitungan Rata-Rata Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Tabel 19. HASIL PERHITUNGAN RATA-RATA PRA TINDAKAN, SIKLUS I, DAN SIKLUS II
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP MEMBILANG

No	Persentase	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Indikator I	42,59%	74,07%	92,60%
2.	Indikator II	44,44%	59,25%	85,19%
3.	Indikator III	50,00%	64,82%	87,04%
4.	Indikator IV	50,00%	72,22%	87,04%
5.	Indikator V	44,44%	64,82%	83,33%
Rata-rata		$\frac{42,59\% + 44,44\% + 50,00\% + 50,00\% + 44,44\%}{2}$ = 46,29%	$\frac{74,07\% + 59,25\% + 64,82\% + 72,22\% + 64,82\%}{2}$ = 67,04%	$\frac{92,60\% + 85,19\% + 87,04\% + 87,04\% + 83,33\%}{2}$ = 86,30%

Lampiran 10. Hasil Dokumentasi Berupa Foto



Foto 1. Suasana pembelajaran di kelas A TK PKK Mardisiwi, Gadung, Turi, Sleman



Foto 2. Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan permainan bola warna yang akan dilaksanakan.



Foto 3. Anak sedang melakukan tepuk sebelum melakukan permainan bola warna.



Foto 4. Anak sedang membilang gambar bintang.



Foto 5. Peneliti bersama sedang mengamati kemampuan mengenal konsep membilang anak.



Foto 6. Anak sedang mengerjakan LKA membilang.



Foto 7. Anak sedang membilang gambar bintang



Foto 8. Anak sedang bersiap melakukan permainan bola warna.



Foto 9. Anak sedang membilang mundur bola warna di papan tulis.