

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN PANCING PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A
TK KENARI III DRAGAN MUSUK BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**SKRIPSI
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1 Program Studi
Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini
(PG-PAUD)**



**SULASTRI
A53C111037**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2014**

PERSETUJUAN

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN PANCING PINTAR PADA ANAK
KELOMPOK A TK KENARI III DRAGAN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**SULASTRI
A53C111037**

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan
Dewan Penguji Skripsi S-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing



Drs. Muhammad Yahya M.SI
NIK.147

Tanggal Persetujuan :

PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN PANCING PINTAR PADA ANAK KELOMPOK
A TK KENARI III DRAGAN MUSUK BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

SULASTRI

A53C111037

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

Pada tanggal : 19 Juni 2014

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

1. Drs. M. YAHYA, Msi
2. Drs. SUTAN SYAHRIR ZABDA, MH
3. Drs. ILHAM SUNARYO, M.Pd

()
()
()

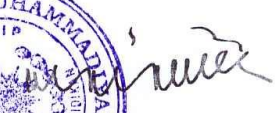
Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dekan




Prof. Dr. Harun Joko P

NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Nama : Sulastri

Nim : A53CIII037

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN PANCING PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A TK
KENARI III DRAGAN MUSUK BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2013/2014”

Adalah betul-betul karya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah
ditulis oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar maka saya bertanggung jawab
sepenuhnya.

Surakarta, Juni 2014

Peneliti



Sulastri

A53CIII037

MOTTO

1. Tidak ada kata sukses bagi pemalas dan tidak ada kata gagal bagi pekerja keras dan kreatif
2. Kegagalan hakekatnya adalah kesuksesan yang tertunda
3. Tidak akan ada asap bila tidak ada api dan tidak ada keberhasilan tanpa disertai ikhtiar dan tawakal
4. Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia sangat baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui (QS. Al-Baqoroh:216)

PERSEMBAHAN

Melalui goresan pena ini peneliti menuangkan dalam sebuah karya sederhana, mungkin belum cukup membuat orang yang ada disekitar peneliti bangga, mungkin juga belum menebus jasa yang sudah mereka berikan. Namun karya ini terwujud karena dorongan mereka, maka dengan bangga peneliti persembahkan untuk:

1. Bapak dan ibu serta mertua yang sangat saya cintai yang tak pernah putus memberikan do'anya.
2. Suami dan anak tercinta yang sangat berarti dalam hidupku dan tak henti-hentinya memberikan motivasi dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr, wb

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Pancing Pintar” Pada Anak Kelompok A TK Kenari III Dragan, Musuk, Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014 ini dengan lancar, sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhamad SAW.

Dalam penyusunan skripsi ini Penulis menyadari bahwa semua ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bimbingan, dukungan, bantuan maupun motifasi dari semua pihak yang terkait. Maka dari itu sudah sepantasnya penulis mengucapkan terima yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Sutan Syahrir Zabda MH, selaku Pengelola PSKGJ Universitas Muhammadiyah Surakarta, sekaligus penguji II yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran
3. Drs. M Yahya, M.Si selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan serta dorongan dan bantuan dengan penuh kesabaran
4. Drs. Ilham Sunarya, M. Pd, selaku penguji yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan dorongan dengan penuh kesabaran.
5. Bapak serta Ibu Dosen PG- PAUD yang telah memberikan ilmunya
6. Keluarga kami tercinta yang telah memberi dorongan dan bantuan serta pengertian yang besar kepada kami dalam menyelesaikan skripsi ini
7. Ibu Sri Gunari S.Pd Kepala sekolah TK Kenari III Dragan, Musuk Boyolali yang memberikan izin serta kesempatan dalam penelitian ini
8. Sahabatku Ibu Rumningsih selaku kolaborator yang telah memberi masukan positif demi lancarnya penyusunan skripsi ini.
9. Semua Pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penulisan skripsi ini.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan disana sini, untuk itu demi penyempurnaannya penulis sangat mengharap atas kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi yang penulis susun. Akhirnya penulis dengan segala kerendahan hati mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga bermanfaat.

Wassalamu' alaikum Wr.Wb.

Boyolali, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Kemampuan Berhitung.....	6
a. Pengertian Berhitung.....	6
b. Tahap Perkembangan Kemampuan Berhitung.....	7
c. Indikator dalam Kemampuan Berhitung	8
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung ...	8
2. Permainan Pancing Pintar	8
a. Pengertian Permainan.....	8
b. Pengertian Pancing	9
c. Jenis-jenis Permainan	9

d. Prinsip Permainan.....	10
e. Manfaat Permainan.....	10
3. Penerapan Permainan Pancing Pintar	11
B. Penelitian yang Relevan	11
C. Kerangka Pemikiran	12
D. Hipotesis	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Seting Penelitian.....	14
B. Subyek Penelitian.....	14
C. Prosedur Penelitian.....	14
D. Data dan Sumber Data	17
E. Pengumpulan Data	18
F. Instrumen Penelitian.....	18
G. Validitas Keabsahan Data	22
H. Indikator Kinerja	22
I. Teknik Analisis Data.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
A. Deskripsi Latar Penelitian	25
B. Refleksi Awal	26
C. Analisis Pencarian Fakta	28
D. Deskripsi Penelitian Siklus	29
E. Pembahasan	40
F. Keterbatasan Penelitian	44
BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	45
A. Kesimpulan	45
B. Implikasi	45
C. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Pancing Pintar	19
Tabel 2: Lembar Observasi Penerapan Permainan Pancing Pintar	21
Tabel 3 : Lembar Catatan Lapangan	21
Tabel 4 : Lembar Tabulasi Skor Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Pancing Pintar	23
Tabel 5: Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan	24
Tabel 6: Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Pra Siklus	27
Tabel 7: Hasil Pengamatan Siklus I, Tabulasi Siklus I Kemampaun Berhitung Permulaan Anak melalui Permainan Pancing Pintar	31
Tabel 8 : Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Tiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan Siklus I	32
Tabel 9 : Hasil Observasi Penerapan Permainan Pancing Pintar	33
Tabel 10 : Hasil Pengamatan Siklus II, Tabulasi siklus II Kemampuan Berhitung Permulaan anak melalui Permainan Pancing Pintar	37
Tabel 11: Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Tiap Anak dengan Prosentase keberhasilan pada siklus II.....	38
Tabel 12 : Hasil Observasi Penerapan Permainan Pancing Pintar	39
Tabel 13 : Perbandingan Pencapaian Prosentase Anak Per Siklus	41
Tabel 14: Perbandingan Hasil Observasi Penelitian Melalui Permainan Pancing Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Kerangka Pemikiran	13
Gambar 2. Prosedur Penelitian	15

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar anak TK Kenari III Dragan
- Lampiran 2 Rencana Bidang Pengembangan
- Lampiran 3 Tabulasi Skor Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
- Lampiran 4 Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak Dengan
Prosentase Keberhasilan
- Lampiran 5 Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
- Lampiran 6 Penerapan Permainan Pancing Pintar untuk Meningkatkan
Kemampuan Berhitung
- Lampiran 7 Catatan Lapangan

UPAY MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN PANCING PINTAR PADA ANAK
KELOMPOK A TK KENARI III DRAGAN MUSUK
BOYOLALI TAHUN AJARAN 2013/2014

Sulastri.A53CIII037. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014, 47 halaman

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK Kenari III Dragan Musuk Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan Penelitian tindakan kelas. Subyek Penelitian tindakan ini adalah anak kelompok A TK Kenari III Dragan Musuk Boyolali yang berjumlah 19 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan perkembangan kemampuan berhitung anak. Dokumentasi dipergunakan untuk melihat keaktifan anak pada saat pembelajaran berhitung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berhitung anak kelompok A TK Kenari III Dragan Musuk Tahun Pelajaran 2013/2014 sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu anak yang mampu berhitung hanya 42,3% setelah dilakukan tindakan yang disepakati dengan menggunakan permainan pancing pintar pada proses pembelajaran berhitung anak diperoleh hasil yaitu siklus I mencapai 59,2% dan siklus II meningkat menjadi 83,8%. Hasil penelitian ini sudah mencapai indikator pencapaian. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas tersebut maka hipotesis tindakan yang menyatakan “ Melalui permainan pancing pintar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Kenari III Dragan Musuk Boyolali Tahun 2013/2014” terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci: *metode permainan pancing pintar, kemampuan berhitung*