**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Usia dini / pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial, dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Perkembangan diartikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya, dan sudah menjadi hal yang pasti, bahwa perkembangan itu akan berlangsung terus sampai seseorang memasuki usia lanjut.

Sistem Pendidikan Nasional (Media Abadi, 2005: 26) menyatakan bahwa:

“Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk memasuki sekolah dasar.”

Khusus anak-anak usia Taman Kanak-Kanak, permainan berhitung harus dirancang sedemikian rupa sehingga akan memberikan konstribusi besar bagi peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak. Baik melalui metode, pendekatan, materi maupun situasi pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Hal ini dimaksudkan untuk mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar berhitung anak.

1

Fenomena yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge terlihat adanya suatu gejala yang terlihat pada beberapa anak, diantaranya : Kesalahan dalam membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 dan kesalahan dalam menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5.

Disamping hal tersebut diatas ditemukan dalam proses pembelajarannya, secara tidak langsung guru menerapkan metode yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak, meskipun menurut peneliti hasil yang dicapai belum maksimal. Masih terdapat anak yang terlihat pasif dalam proses pengembangan menjadi individu yang terampil berpikir serta hal ini mengindikasikan bahwa aspek peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge masih kurang, misalnya anak sulit mengenal dan memahami bilangan sehingga perlu ditingkatkan secara optimal. Oleh sebab itu diperlukan pengkajian lebih jauh tentang bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak khususnya di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan mengenal bilangan yang merupakan juga dasar bagi peningkatan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Instrumen vital di sekolah adalah guru karena mempunyai peran penting dalam penyesuaian emosional, sikap, sosial, kreativitas dan perkembangan kepribadian anak di sekolah. Olehnya itu tak salah kalau dikatakan bahwa guru merupakan bagian dari kunci keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang berhasil dan efektif, yang menjadi motivator dan fasilitator dalam belajar untuk mencapai pembelajaran anak atau peserta didik yang diharapkan dalam rangka mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Hal ini dapat terwujud bila ditunjang oleh profesionalisme guru sebagai orang tua peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Kabupaten Soppeng”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka secara operasional yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah dengan melalui bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Kabupaten Soppeng?”.

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui bermain kartu angka bergambar di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Kabupaten Soppeng”.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapakan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Sebagai bahan informasi bahwa melalui bermain kartu angka bergambar dapat diterapkan dalam permainan berhitung sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak.
3. Sebagai bahan referensi dan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang mengakaji hal yang serupa dengan penelitian ini.
4. Manfaat Praktis
5. Meningkatkan daya pikir anak usia dini terutama daya pikir anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen dan berpikir evaluatif.
6. Sebagai masukan dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian tentang Bilangan**
2. **Pengertian Bilangan**

**Pengertian bilangan yang dikemukakan oleh Zainure (2007) adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Sebuah angka digunakan untuk melambangkan bilangan, suatu entitas abstrak dalam ilmu** [matematika](http://id.wikipedia.org/wiki/Matematika)**. Tetapi bagi orang-orang awam, angka dan bilangan seringkali dianggap dua entitas yang sama. Mereka pun umumnya menganggap angka dan bilangan sebagai bagian dari matematika (Zainure, 2007)**

**Memang bahasa Indonesia belum cukup baku sebagai alat komunikasi dalam ilmu dan sains, sehingga belum ada konsesus resmi bahwa ‘angka’ dan ‘bilangan’ melambangkan dua hal yang sangat berbeda. Demikian pula, kedua kata** [angka](http://id.wikipedia.org/wiki/Angka) **dan bilangan masih sering dipertukarkan dengan kata** [nomor](http://id.wikipedia.org/wiki/Nomor)**.**

**Kata** [nomor](http://id.wikipedia.org/wiki/Nomor) **biasanya menunjuk satu atau lebih angka yang melambangkan sebuah bilangan bulat dalam suatu barisan bilangan-bilangan bulat yang berurutan. Misalnya kata ‘nomor 3′ menunjuk salah satu posisi urutan dalam barisan bilangan-bilangan 1, 2, 3, 4, …, dan seterusnya. Jadi kata** [nomor](http://id.wikipedia.org/wiki/Nomor) **sangat erat terkait dengan pengertian ‘urutan’.**

**Arti kata ‘angka’ lebih mendekati arti kata ‘digit’ dalam bahasa Inggris. Nampaknya belum ada kata dalam bahasa Indonesia yang merupakan terjemahan secara tepat dari ‘digit’. Dalam hal ini, sebuah atau beberapa angka lebih berperan sebagai lambang tertulis atau terketik dari sebuah bilangan. Sesuai dengan arti kata ‘digit’, lebih baik pengertian angka dibakukan dengan batasan agar hanya ada sepuluh angka yang berbeda: 0, 1, 2 …, 9. (Zainure, 2007)**

5

**Ada berbagai jenis bilangan. Bilangan-bilangan yang paling dikenal adalah** [bilangan bulat](http://id.wikipedia.org/wiki/Bilangan_bulat) **0, 1, -1, 2, -2, … dan bilangan-**[bilangan asli](http://id.wikipedia.org/wiki/Bilangan_asli) **1, 2, 3, …, keduanya sering digunakan untuk ber**[hitung](http://id.wikipedia.org/wiki/Hitung) **dalam** [aritmatika](http://id.wikipedia.org/wiki/Aritmatika)**. Himpunan semua bilangan bulat dalam buku-buku teks aljabar biasanya dinyatakan dengan lambang Z dan sedangkan himpunan semua bilangan asli biasanya dinyatakan dengan lambang N (Zainure, 2007)**

**Sesuai dengan uraian di atas, maka pengertian bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.**

1. **Penanaman Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini**

Sulitnya memahami konsep bilangan ditunjukkan seorang anak berusia 5 tahun memerlukan bimbingan dan pendampingan oleh orang tua (guru). Orang tua dan guru sangat berperan aktif dalam membantu siswa untuk dapat memahami konsep suatu bilangan. Hal ini dapat dilakukan oleh orang tua dan guru melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya melalui berbagai permainan yang berkaitan dengan bilangan. Orang tua atau guru dapat menciptakan berbagai permainan yang dapat mendorong anak untuk belajar menguasai bilangan. Pembelajaran dapat dilakukan bukan hanya di dalam kelas, tapi juga dapat dilakukan di luar kelas, yang penting anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakannya yang di dalamnya memuat kemampuan untuk menguasai konsep bilangan. Selain itu orang tua atau guru harus mempertimbangkan tingkat kemampuan atau pemahaman anak terhadap materi yang diberikan.  Hurlock (Depdiknas, 2007: 4) mengatakan bahwa

”lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. ”

Piaget (Depdiknas, 2007: 4) juga mengatakan bahwa:

”Untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya. Pendidikan di TK sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Bloom bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*Learning To Learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. ”

Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif dan apresiatif.

Sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, (Depdiknas, 2007: 4) menyebutkan permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu :

1. Penguasaan Konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan

1. Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan sebuah benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu

1. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Selain Landasan Teori tersebut di atas ada pendapat lain tentang “Bagaimana Anak Belajar Berhitung Permulaan”. Anak belajar berhitung bukan dari mengerjakan LK (lembar kerja) tetapi dari berbagai aktivitas permainan (Depdiknas, 2007: 4).

Contoh :

1. Ketika anak menata meja, ia belajar tentang memasangkan benda yang sesuai, sendok dan garpu, gelas dan tatakannya, dan seterusnya.
2. Saat anak bermain balok anak belajar tentang perbedaan dan seterusnya. Karena itu manfaatkan hari-hari dengan mengenalkan konsep berhitung melalui bermain.

Matematika merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahapan dari yang kongkrit ke arah yang abstrak (Depdiknas, 2007: 4). Tahapan tersebut meliputi :

1. Kongkrit :

Berikan anak material yang nyata untuk disentuh, dilihat dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak.

Contoh : (4 buah bola)

1. Visual :

Perlihatkan anak pada gambar-gambar yang mewakili konsep

Contoh : (Kartu bergambar bola berjumlah 4)

1. Simbol

Perkenalkan simbol-simbol yang mewakili konsep

Contoh : = 4

1. Abstrak :

Anak memahami betul konsep 4

Urutan-urutan proses belajar tersebut sangat penting untuk dilakukan karena anak memerlukan berbagai pengalaman yang nyata dengan benda yang nyata pula sebelum berlanjut ke visual maupun abstrak. Berikan dorongan dengan berbagai aktifitas pelatihan, waktu untuk bereksplorasi, material untuk dimanipulatif, penghargaan dan penguatan.

Bagaimana seharusnya kita memperkenalkan konsep bilangan dari 1 sampai 9?. Bilangan yang mulai dipelajari oleh anak-anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas. Artinya bilangan itu menunjuk besarnya kumpulan benda misalnya :

Satu ------------------ O

Dua ------------------- O O

Tiga ----------------- O O O dan seterusnya.

Bilangan ini berbeda dengan bilangan urut (bilangan ordinat), seperti : Pertama ……, kedua ………, ketiga ……….dan seterusnya.. Yang digunakan untuk menerangkan urutan. Penggunaan jari dapat dilakukan untuk menyebut urutan bilangan. Oleh karena itu, marilah kita tinggalkan cara menghitung yang sekedar memperlakukan bilangan sebagai nomor urut dalam satu deretan, seperti : Satu, dua, tiga, empat, …… dan seterusnya..

Contoh : Cara mengajarkan konsep bilangan 3

Ibu : Adi, bawalah 2 buah jeruk kesini. Jeruknya ada berapa anak-anak ? 2 Ibu guru, Adi sekarang bawa lagi 1 buah jeruk. Letakkan dekat jeruk yang dua buah tadi. Ayo kita lihat jeruk yang dibawa oleh Adi. Sekarang jeruknya ada berapa ? Ada 3 Bu. Yah itulah bilangan 3.

Ibu : Ani, tolong ambilkan 3 buah duku. Berikan kepada Ibu. Berapa dukunya, Ani ? Coba dihitung, satu ….. dua ….. tiga. Yah itulah bilangan 3. Berapa anak-anak? Tiga Bu Guru. Sekarang Wiwin, Anto, dan Diki, coba dihitung 3 ubin yang ada di depan Bu Guru. Ya bagus, itu bilangan 3.

Ibu : Nah, sekarang anak-anak sudah tahu bilangan 3.

Pada anak usia prasekolah, matematika hanya pengenalan dan bukan penguasaan. Konsep yang dapat diperkenalkan kepada anak dapat dimulai dengan :

1. Korespondensi Satu-Satu

Pertama, mulailah dengan mencoba-coba membilang dari tingkatan yang sangat sederhana

Contoh : Satu buku, satu pensil, satu batu, dan seterusnya

1. Pola

Pola merupakan kemampuan untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan

1. Memilah / menyortir / klasifikasi

Anak belajar klasifikasi materi, pengelompokkan berdasarkan atribut, bentuk, ukuran, jenis, warna, dan lain-lain.

1. Membilang

Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.

Contoh : 1 2 3 4 5 6 7 8 …… dan seterusnya.

1. Makna angka dan pengenalannya

Setiap angka memiliki makna dari benda-benda atau simbol-simbol. Angka dari gambar berikut adalah :

= 3 bintang

1. Bentuk

Anak dikenalkan pada bentuk-bentuk yang sama / tidak sama, besar-kecil, panjang-pendek.

1. Ukuran

Anak perlu pengalaman akan mengukur berat, isi, panjang dengan cara mengukur langsung sehingga proses menemukan angka dari sebuah obyek.

1. Waktu dan Ruang

Dua hal ini merupakan bagian dari proses kehidupan sehari-hari.

Contoh :

Waktu : 1 hari Ruang : Sempit

2 hari Luas

1. Penambahan dan Pengurangan

Dua hal ini dapat dikenalkan pada anak pra sekolah dengan memanipulasi benda.

Contoh : Penambahan

♥♥♥♥ + ♥♥ = ♥♥♥♥♥♥

4 2 6

Contoh : Pengurangan

♣♣♣♣♣ - ♣♣ = ♣♣♣

5 2 3

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus dimana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi sesuatu yang menakutkan bagi anak.

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar dan mencari jejak).

Depdiknas (2007: 12) menyebutkan ada beberapa ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung antara lain :

1. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
2. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
3. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
4. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
5. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Hal yang perlu diperhatikan :

1. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
2. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.
3. **Metode Permainan Berhitung**

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak.Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Depdiknas (2007: 13) menyebutkan bahwa;

“Ada beberapa metode yang dapat digunakan antara lain: a) metode bercerita, b) metode bercakap-cakap, c) metode tanya jawab d) metode pemberian tugas, e) metode demonstrasi, f).metode eksperimen. “

Metode bercerita adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan.Jenisnya antara lain;bercerita dengan alat peraga,tapa alat peraga, dengan gambar, dan lain-lain. Metode bercakap-cakap adalah salah satu penyampaian bahan pengembangan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak.Jenisnya antara lain; bercakap-cakap bebas,berdasarkan gambar seri,atau berdasarkan tema. Metode tanya jawab dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan- pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berpikir. Melalui pertanyaan guru,anak akan berusaha untuk memahaminya dan menemukan jawabannya. Metode pemberian tugas adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru. Metode demonstrasi adalah suatu cara untuk mempertunjukan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa. Metode eksperimen adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut. Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan didalam permainan berhitung. Hal ini disesuaikan dengan situasi,kondisi dan kebutuhan serta tergantung kepada kreativitas guru. (Depdiknas, 2007: 13)

1. **Kajian tentang Bermain**
2. **Pengertian Bermain**

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidikan hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

Gordon & Browne (Isjoni, 2009: 87) mengemukakan bahwa bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Sedangkan Dworetsky (Isjoni, 2009: 87) berpendapat bahwa Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri.Melalui bermain anak memperoleh pembatasan pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel. Menurut Dearden (Isjoni, 2009: 87) bermain merupakan kegiatan yang nonserius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Sedangkan menurut Hildebrand (Isjoni, 2009: 87) bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinasi hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan arti bermain: merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak.

Frank dan Theresa caplan (Isjoni, 2009: 88) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak yakni :

“ a) bermain membantu pertumbuhan anak, b) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, c) bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak, d) bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai, e) bermain mempunya unsur berpetualang di dalamnya, f) bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa, g) bermain mempunyai pangaruh yang unik dalam hubunganm antar pribadi, h) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik, i) bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian, j) bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu, k) bermain merpakan cara anak mempelajari peran orang dewasa, l) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar, m) bermain mejernihkan pertimbangan anak, n) bermain dapat distruktur secara akademis. “

Bermain merupakan kekuatan hidup. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia. Oleh karena begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak prasekolah merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Bagi anak prasekolah belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

Hetserington & Parke (Amalius T dkk, 2009: 43) bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Sejalan dengan hal tersebut oleh Dworetzky (Amalius T dkk, 2009: 43) dikemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Oleh Moeslichatoen (Amalius T dkk, 2009:43) fungsi bermain dikemukakan sebagai berikut:

“a)Mempertahankan keseimbangan, b)menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari, c) mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang, d )menyemmpurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari, e)menyempurnakan ketrerampilan memecahkan masalah, f)meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain. “

1. **Karakteristik Bermain**

Kegiatan bermain telah diteliti dan dipelajari dari berbagai pandangan yang berbeda, namun tidak ada kesepakatan tentang defenisi yang tepat atau tentang tujuannya yang utama. Walaupun demikian, Montolalu dkk (2008: 4) menyebutkan bahwa

“karakteristik-karakteristik bermain yang dapat diidentifikasi, kemudian menjadi kesepakatan, yaitu bermain adalah: (a) Bermain adalah Sukarela, (b) Bermain adalah Pilihan Anak, (c) Bermain adalah Kegiatan yang Menyenangkan, (d) Bermain adalah Simbolik dan (e) Bermain adalah Aktif Melakukan Kegiatan. “

Dalam bermain anak-anak berkeksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa. Menurut Montolalu dkk (2008: 6) kegiatan bermain dipengaruhi oleh hal-hal berikut ini :

1. Motivasi

Bermain merupakan suatu kegiatan yang begitu penting dan universal. Kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila dilandasi oleh motivasi yang kuat yang berasal dari diri anak itu sendiri, tanpa paksaan oleh siapapun. Mereka dengan senang hati akan aktif dalam permainan.

1. Lingkungan yang Menunjang

Kesempatan bermain sangat terkait dengan keadaan lingkungan bermain. Lingkungan yang kurang memadai fasilitasnya, tidak aman dan tidak menyenangkan, akan menyebabkan ruang gerak bermain bagi anak terbatas. Keadaan ini membuat anak tidak dapat dengan leluasa menyalurkan keinginan dan aktifitas bermainnya. Oleh sebab itu, agar anak dapat bermain dengan leluasa maka perlu disediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung keinginan dan aktifitas bermain anak. Peran area-area kegiatan bermain di dalam dan di luar kelas sangat besar dan memperkaya lingkungan bermain anak di Taman Kanak-Kanak.

1. Perilaku Anak dalam Bermain

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan muncul secara alamiah. Perilaku bermain anak bervariasi sesuai tingkat usia, lingkungan dan sosial ekonomi orang tua.

Pada umumnya dari kegiatan bermain ini muncul perilaku-perilaku yang dapat diarahkan melalui kegiatan bermain dengan program pengembangan seluruh aspek perkembangan anak baik fisik, intelektual, dan bahasa serta sosial emosional.

Melalui bermain anak dapat memenuhi kebuthan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak dapat menyalurkan perasaan tegang, tertekan, dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan rileks akan mengubah perilaku yang negative menjadi positif.

Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama teman-teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa memiliki kemampuan tertentu.

1. **Manfaat Bermain Bagi Anak**

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan.

Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Montolalu dkk (2008: 24) menyebutkan ada beberapa manfaat bermain bagi anak yaitu : (a) memicu kreatifitas, (b) mencerdaskan otak, (c) menanggulangi konflik, (d) melatih empati, (e) mengasah panca indera, (f) terapi, dan (g) melakukan penemuan.

Semua unsur bermain tersebut menunjang pemahaman guru serta masyarakat, orang tua untuk menyadari mengapa bermain itu penting karena perlu dikembangkan dalam program pendidikan anak, tidak boleh diabaikan dan dihilangkan dari pembelajaran di TK.

1. **Kajian tentang Kartu Angka Bergambar**
2. **Pengertian Kartu Angka Bergambar**

Menurut Marhijanto (1999: 186) pengertian kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang / untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis. Sedangkan angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan (Marhijanto, 1999: 25). Adapun pengertian gambar adalah tiruan gambar atau bentuk yang dicoretkan pada kertas (Marhijanto, 1999: 122)

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan pengertian kartu angka bergambar adalah kartu yang berbentuk persegi panjang yang terdapat angka-angka juga terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan jumlah angkanya yang akan digunakan untuk mengenalkan bilangan pada anak.

1. **Konsep Angka**

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “Berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu. Yang terpenting adalah mengerti konsep angka (Nurani dkk, 2007: 11).

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Anak yang kemampuannya tentang angka tidak dikembangkan mungkin akan berkata “ 5 gajah lebih banyak dari 5 semut” karena gajah lebih besar daripada semut.

Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan symbol atau lambang “5”, sebuah angka paham apa arti lima sesungguhnya. Anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara, yaitu sering menyebut “empat”, belajar lambang (4) dan belajar menulis kata “empat”. Anak memerlukan belajar lambang angka, tetapi dapat untuk menulis atau mengenali angka 4 dimana tidak sepenting memahami angka empat yang sesungguhnya.

Nurani dkk (2007: 12) menyebutkan ada beberapa hal yang perlu diingat yaitu :

“a) Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan. Anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pikiran mereka, sehingga mulai membangun arti angka, b) Belajar dengan trial and error dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan, c) menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka. “

Berdasarkan kurikulum Taman Kanak-Kanak Depdiknas ( 2004: 21) bahwa terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan diantaranya : membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, menunjukan urutan benda jumlah sampai 5, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis).

Penyempurnaan kurikulum yang telah dilakukan mengacu pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah yang terkait yang mengamanatkan tentang adanya standar nasional pendidikan yang berkenaan dengan standar isi, proses dan kompetensi lulusan serta penetapan kerangka dasar standar kurikulum oleh pemerintah.

Dokumen kurikulum 2004 terdiri atas Kerangka Dasar Kurikulum 2004, Standar Bahan Kajian dan Standar Kompetensi Mata Pelajaran yang disusun untuk masing-masing mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan.Dokumen ini adalah Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal.Dengan diterbitkan dokumen ini maka diharapkan daerah dan sekolah dapat menggunakannya sebagai acuan dalam pengembangan perencanaan pembelajaran di sekolah masing-masing.

1. **Gambar**

Mengapa gambar sering kali digunakan sebagai media? Karena semua gambar mempunyai arti,uraian dan tafsiran sendiri. Di samping itu, gambar merupakan media yang disukai oleh segala jenis kalangan baik tua maupun muda, laki-laki atau perempuan. Untuk lebih jelasnya berikut ini akan dijabarkan tentang nilai media gambar.

1. Nilai Gambar
2. Gambar bersifat kongkrit, nyata terlihat
3. Gambar mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan kemampuan daya indera manusia.
4. Gambar dapat digunakan menjelaskan sesuatu masalah, baik masalah yang bersifat kongkret ataupun abstrak.
5. Gambar merupakan media yang mudah didapat dan murah ( bernilai ekonomis).
6. Gambar juga mudah digunakan, baik secara individual, kelompok, klasikal, seluruh kelas atau sekolah.

Di antara kelebihan media gambar yang dikemukakan di atas ternyata gambar juga memiliki kekurangan atau keterbatasan sebagaimana diuraikan di bawah ini.

1. Kekurangan Gambar
2. Terlalu menekankan pada persepsi mata (20% penyerapan informasi melalui audio/ pendengaran,80% melalui audio visual.
3. Kelas akan penuh dengan gambar jika terlalu sering menggunakan gambar.

Agar dapat menggunakan gambar dengan baik dalam kegiatan pembelajaran perlu diperhatikan syarat-syarat gambar yang baik.Sehingga penggunaan gambar sebagai media dapat lebih optimal.

1. Syarat-syarat Memilih Gambar yang Baik
2. Perlu diperhatikan keaslian gambar, artinya gambar menyerupai benda aslinya baik bentuk maupun warna. Hal ini untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman.
3. Gambar yang digunakan hendaknya memenuhi syarat kesederhanaan, yaitu gambar tidak rumit karena anak-anak lebih menyukai gambar yang sederhana agar mudah ditanggapi.
4. Gambar yang baik adalah gambar yang dapat ditanggapi dengan tepat tentang objek gambar, tidak terjadi kesalahpahaman.
5. Gambar hendaknya menunjukkan suatu perbuatan sehingga kelihatan “hidup” atau bergerak.
6. Gambar sebagai media pembelajaran hendaknya dipilih yang memiliki nilai fotografis rendah, agar mudah dipahami atau langsung dapat ditanggapi.
7. Gambar sebagai media juga hendaknya tidak terlalu artistik, karena yang dipentingkan bukan sekedar indahnya saja tetapi makna yang terkandung di dalamnya dan mudah dimengerti.

Di antara media pembelajaran yang lain, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dimana-mana. Yang perlu dikuasai guru adalah teknik penggunaan gambar di dalam kelas.Berikut ini adalah penggunaan gambar di dalam kelas yang baik. (Dhieni dkk, 2007: 17).

1. **Penggunaan Gambar dalam Kelas/Kegiatan Belajar Mengajar**
2. Sesuaikan dengan anak/siswa ( besar gambar/ukuran,detail, warna, latar belakang).
3. Gunakan dengan berbagai metode (bercerita, pemberian tugas, dramatisasi, diskusi, tanya jawab dan lain-lain).

Menggunakan gambar untuk tujuan pelajaran spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti. Tujuan khusus itulah yang mengarahkan minat anak kepada pokok penting dalam pelajaran. Menggunakan gambar dengan tepat maka akan efektif mencapai keberhasilan. Gambar sangat penting untuk mengembangkan kata atau gagasan baru. Guru yang baik akan menyadari dengan mengurangi deskripsi verbal kepada gambar-gambar yang dipertunjukkan akan dirasakan manfaat lebih besar. Media gambar dapat memberikan manfaat merangsang minat dan perhatian anak, membantu anak memahami dan mengingat isi informasi verbal yang ada. Dengan gambar lebih efektif sebagai penyampai informasi. Gambar dengan warna yang bermacam-macam akan menarik bagi anak. Gambar yang efektif bagi anak umumnya enak dipandang, dan mudah dimengerti maksudnya. Gambar yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambar benda-benda yang ada di sekitar anak yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Langkah-Langkah Bermain Kartu Angka Bergambar**

Wiguna (2010) menyebutkan ada beberapa langkah-langkah dalam bermain kartu angka bergambar sebagai berikut :

1. Langkah pertama adalah anak disuruh mengocok kartu tersebut.
2. Langkah kedua adalah anak disuruh untuk membagikan kartu tersebut, masing-masing orang jumlahnya lima kartu, sisanya adalah untuk cangkulan.
3. Langkah ketiga adalah yang pertama memulai adalah yang mengocok kartu, kemudian pertama membuang kartunya.
4. Langkah keempat adalah angka yang besar dikurangi angka yang kecil, kemudian lawan harus membuang kartu yang nilainya sesuai dengan hasil pengurangan tadi. (Angka Besar dikurangi Angka Kecil). Jika tidak ada, pemain tersebut harus mencangkul sampai dapat. Jika hasilnya tidak ada dalam cangkulan, maka lawan berikutnya yang mulai lagi membuang kartunya.
5. Langkah selanjutnya adalah yang kartunya habis duluan itulah pemenangnya.
6. **Fungsi Permainan Kartu Matematika**

Media pembelajaran ini ditujukan khususnya bagi anak yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika, atau bisa dikatakan mereka yang termasuk dalam kelompok anak LD (*Learning Disability*) yaitu anak yang mengalami kesulitan belajar. Terutama bagi mereka yang susah dalam belajar berhitung dan mengenal angka-angka (Wiguna, 2010)

Apabila bermain kartu angka bergambar diterapkan pada anak secara menarik, bervariasi dan menyenangkan maka akan sangat bermanfaat pada anak. Adapun fungsi permainan kartu Matematika yang dikemukakan oleh Wiguna (2010) yaitu:

1. Melatih anak untuk belajar berhitung.

Anak dapat belajar berhitung dengan mudah, karena dalam kartu ini selain terdapat angka-angka juga terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan jumlah angkanya.

1. Melatih anak membedakan warna

Dalam permainan ini, anak diarahkan untuk membedakan jenis warna yang terdapat dalam kartu

1. Melatih membedakan angka

Hal ini sangat membantu anak untuk mengetahui urutan angka, termasuk membedakan mana yang lebih besar atau kecil.

1. Melatih mental anak

Melatih mental disini adalah mengajarkan anak untuk bisa menerima kekalahan dan tidak bosan jika terpaksa dia harus terus-terusan mengambil kartu baru. Setiap anak mempunyai tempramen beda-beda terutama anak mempunyai sifat harus menang. Ajarkanlah pelan-pelan, hal ini akan membantu membentuk mental anak untuk bisa motivasi diri untuk tetap bertahan. Jangan sampai menjatuhkan atau merendahkan anak jika kalah, berilah motivasi dan cobalah sedikit mengalah supaya motivasinya meningkat dengan bisa bermain dan mengalahkan Anda.

1. Melatih motorik tangan anak

Kalau ini, mungkin nilai positif tambahan saja dari permainan kartu. Anak biasanya masih susah dalam mengocok kartu. Latihan memegang kartu ala pemain kartu propesional juga membantu melatih motorik jari – jari mungil mereka

**D. Kerangka Pikir**

Kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang memegang peranan penting, serta mempunyai andil yang sangat besar terhadap perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan yang lain. Kognitif anak berkembang sesuai fase dan tahap perkembangan anak. Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui berbagai macam cara, termasuk melalui bermain kartu angka bergambar. Bermain kartu angka bergambar adalah suatu pendekatan atau metode yang dilakukan dan diterapkan di taman kanak-kanak.

Secara visualisasi gambaran dan alur pikir dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Anak Taman Kanak-Kanak

Konsep bilangan kurang

1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 – 10
2. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5
3. Menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5
4. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda – benda sampai 5

Akan ditingkatkan melalui bermain kartu angka bergambar

Langkah-langkah bermain kartu angka bergambar

1. Anak disuruh mengocok kartu tersebut
2. Anak disuruh untuk membagikan kartu tersebut, masing-masing orang jumlahnya lima kartu, sisanya adalah untuk cangkulan
3. Yang pertama memulai adalah yang mengocok kartu, kemudian pertama membuang kartunya
4. Angka yang besar dikurangi angka yang kecil, kemudian lawan harus membuang kartu yang nilainya sesuai dengan hasil pengurangan tadi. Jika tidak ada, pemain tersebut harus mencangkul sampai dapat. Jika hasilnya tidak ada dalam cangkulan, maka lawan berikutnya yang mulai lagi membuang kartunya.
5. Yang kartunya habis duluan itulah pemenangnya

Konsep bilangan anak Taman Kanak-Kanak meningkat

1. Mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 - 10
2. Mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5
3. Mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5
4. Mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda – benda sampai 5

***Skema kerangka pikir penelitian***

**E. Hipotesis Tindakan**

Penelitian ini merupakan penelitian dalam bentuk tindakan yang dilaksanakan di kelas dan adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika dalam proses pembelajaran diterapkan melalui bermain kartu angka bergambar, maka kemampuan mengenal bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Kabupaten Soppeng akan meningkat”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil pengamatan terhadap proses pelaksanaan bermain kartu angka bergambar.

1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan alat kerja refleksi berulang yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok AII Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Kabupaten Soppeng pada semester 1 tahun pelajaran 2010/2011 dengan jumlah guru 1 orang dan jumlah anak sebanyak 13 orang yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

1. **Fokus Penelitian**
2. Penerapan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Kabupaten Soppeng.

31

1. Bagaimana kemampuan mengenal bilangan pada anak setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan melalui bermain kartu angka bergambar.
2. **Bentuk dan Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) dengan bentuk penelitan tindakan. Dalam menerapkan metode bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan sebagai proses pembelajaran pada siklus I, sama dengan yang diterapkan pada siklus II, hanya refleksi terhadap setiap pembelajaran berbeda tergantung dari fakta dan interpretasi data yang ada atau situasi dan kondisi yang dijumpai.

Adapun model desain dalam penelitian ini adalah menggunakan model Kurt Lewin. Menurut Kurt Lewin (dalam Wibawa Basuki 2003; 17) mengatakan bahwa:

Konsep inti dalam PTK yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin ialah bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: 1) Perencanaan ( *planning ),* 2) *Aksi atau Tindakan ( acting ),* 3) *Observasi ( observing ) ,*dan4) *Refleksi ( Reflecting )*.

Keempat langkah yang dikenal dengan istilah model Kurt Lewin dapat digambarkan sebagai berikut:

Refleksi

Perencanaan

Aksi

Observasi

Gambar PTK Model Kurt Lewin

1. **Prosedur Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan pada semester 1 tahun ajaran 2010/2011 yang terbagi dalam dua siklus, dengan perincian sebagai berikut:

1. Siklus I dilaksanakan selama 2 pekan atau 2 kali pertemuan
2. Siklus II dilaksanakan selama 2 pekan atau 2 kali pertemuan

Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti yang telah didesain dalam faktor yang diselidiki.

Untuk dapat mengetahui kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok AII Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Kabupaten Soppeng, maka diterapkan melalui bermain kartu angka bergambar guna meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.

Dengan berdasarkan rencana pembelajaran di atas, maka penelitian tindakan kelas ini meliputi empat tahap yaitu: Tahap perencanaan (*Planning*), tahap pelaksanaan tindakan (*Action*), tahap observasi (*Observation*), tahap refleksi (*Reflection*).

Prosedur penelitian yang digunakan mengikuti spiral penelitian tindakan kelas seperti yang dikemukakan oleh Hopkins (Tim Pelatih Proyek PGSM, 1999) sebagai berikut:

Plan

Reflective

Action/

Observation

Revised

Plan

Reflective

Action/

Observation

Revised

Plan

Reflective

Action/

Observation

Siklus N

Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Hopkins, dalam Tim Pelatih Proyek PGSM,1999)

Secara operasional prosedur Penelitian Tindakan Kelas yang diterapkan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

**Siklus Pertama**

Adapun rincian kegiatan yang dilakukan meliputi :

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti secara kolaborasi melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kemampuan mengenal bilangan pada anak
2. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3. Membuat lembar observasi mengenai kemampuan mengenal bilangan pada anak dalam mengikuti pembelajaran melalui bermain kartu angka bergambar
4. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di dalam kelas, yakni melalui pembelajaran siklus I. Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 dan 26 September 2011. Intervensi yang dilakukan peneliti adalah intervensi kognitif melalui bermain kartu angka bergambar. Posisi peneliti di dalam kelas adalah sebagai observer atau pengamat terhadap proses pembelajaran yang dilakukan guru dan terhadap perubahan-perubahan kognitif yang terjadi (hasil intervensi) pada anak yang menjadi sasaran penelitian.

Pelaksanaan penelitian dilakukan sebagai berikut :

**Pembelajaran siklus I**

1. Pada pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 dan 26 September 2011.
2. Indikator membilang / menyebut urutan bilangan dari 1 - 10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).
3. Tema pembelajaran adalah Lingkungan.
4. Langkah-langkah pembelajaran adalah mengenalkan lambang bilangan/angka 1-5 , mengenalkan konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5.
5. Tahap (*Observation*)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti di dalam kelas, yakni pada saat penyelenggaraan proses pembelajaran oleh guru. Pengamatan dan pemantauan dilakukan secara komprehensif terhadap tindakan dan perilaku-perilaku anak dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan panduan dan instrument pebelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data empirik tentang kemampuan mengenal bilangan pada anak.

1. Tahap Refleksi Tindakan (*Reflection*)

Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (observer) mengenai : (1) analisis mengenai tindakan yang baru dilakukan, (2) mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, (3) melakukan intervensi, pemaknaan dan penyimpulan data yang diperoleh.

**Siklus Kedua**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II meliputi:

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada Siklus Pertama, maka pada tahap perencanaan siklus Kedua ini dilakukan kegiatan sebagai berikut :

* + 1. Mengidentifikasi kembali faktor-faktor penyebab dan gejala perilaku anak yang mengindikasikan kurang berkembangnya kemampuan mengenal bilangan pada anak.
    2. Merumuskan kembali alternatif tindakan pembelajaran bermain kartu angka bergambar sebagai upaya meningkatkan kemampuan bilangan pada anak di TK Pertiwi III Isompa Cabenge.
    3. Menyusun rancangan tindakan dan skenario bermain kartu angka bergambar meliputi (1) menyusun topik pembelajaran secara runtut dan sistematis yang relevan dengan minat dan kebutuhan anak, (2) penentuan strategi yang efektif dalam memancing dan membangkitkan motivasi bermain kartu angka bergambar pada anak, (3) penataan tempat bermain yang dapat memberikan kesempatan dan kebebasan kepada setiap anak dalam mengembangkan kemampuan bermain kartu angka bergambar, (4) membuat panduan bermain kartu angka bergambar yang dapat menciptakan atmosfir secara psikologis agar anak tidak merasa jenuh, takut dan malu dalam bermain sehingga mereka dapat mengkonstruksi sendiri kemampuannya.

1. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pembelajaran Siklus Kedua

1. Pada pembelajaran Siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 dan 10 Oktober 2011
2. Indikator membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 - 10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).
3. Tema pembelajaran adalah Lingkungan dan Kebutuhanku
4. Langkah-langkah pembelajaran adalah menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 pada kartu angka bergambar dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) melalui bermain kartu angka bergambar
5. Tahap Observasi (*Observation*)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti di dalam kelas, yakni pada saat penyelenggaraan proses pembelajaran pada guru. Pengamatan dan pemantauan dilakukan secara komprehensif terhadap tindakan dan perilaku-perilaku anak dalam mengikuti prose belajar mengajar dengan menggunakan panduan dan instrumen penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data empiris tentang kemampuan mengenal bilangan pada anak

1. Tahap Refleksi Tindakan (*Reflection*)

Refleksi dilakukan pada saat berakhinya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi pada siklus II ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (obsever) mengenai: (1) analisis mengenai tindakan yang telah dilakukan, (2) mengulas dan menjelaskan berbagai hasil pembelajaran yang diamati di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, (3) melakukan intervensi, pemaknaan dan penyimpulan data yang diperoleh.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang lengkap dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dan kondisi penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi riil tentang guru dan anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini sebagai upaya untuk melengkapi data lainnya. Hasil observasi akan menjadi bahan banding terhadap hasil pengumpulan data dengan teknik lainnya.

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang jumlah anak di Taman kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge dan data lain yang terkait dengan pengembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak.

1. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian Perkembangan**

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis kualitatif terhadap peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak sedangkan data hasil kegiatan bermain kartu angka bergambar pada Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge dianalisis melalui lembar observasi yaitu :

* + - 1. Baik : Anak mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas

2. Sedang : Anak mampu mengenal bilangan dengan bantuan guru.

1. Kurang : Anak belum mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar

dan jelas.

Standar pencapaian perkembangan dalam penelitian ini berdasarkan dokumen kurikulum 2004 adalah apabila : (1) anak mampu membilang / menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10. Dengan melihat dari segi penyebutan urutan bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas. (2) anak mampu membilang dengan menunjuk benda ( mengenal konsep bilangan dengan benda-benda ) sampai 5. Dengan melihat dari segi penyebutan urutan bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas. (3) anak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5. Dengan melihat dari segi penyebutan urutan bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas. (4) anak mampu menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5. Dengan melihat dari segi penyebutan urutan bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas.

Analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan dan disimpulkan sebagai jawaban atas masalah yang dikaji dalam penelitian. Dengan demikian semua data diperoleh dari data ini dianalisis melalui langkah-langkah pengumpulan data, mengklasifikasi data, mereduksi data dan menverifikasi data.

Data yang diambil selanjutnya diinferensi dengan jalan mengadakan komparasi dengan teori-teori dan hasil temuan yang telah ada. Seluruh proses analisis dan inferensi data akan dideskripsikan secara kualitatif dalam bentuk laporan hasil penelitian.

Alur tahapan dalam analisis data digambarkan sebagai berikut :

Pengumpulan Data

Penyajian Data

Reduksi Data

Kesimpulan / Verifikasi

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Semua data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis melalui analisis deskriptif.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge didirikan pada tanggal 01 April 1968 dan disahkan pada tahun 1998. Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge merupakan salah satu TK inti dibawah naungan Pendidikan Pemuda dan Olahraga. Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge berdiri di Kelurahan Pajalesang Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng, jarak sekolah ini dari ibukota Kabupaten Soppeng ±14 km kearah timur yang terletak di jalan Pahlawan No. 39 Kelurahan Pajalesang Kec. Lilirilau Kabupaten Soppeng.

Peserta didik di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge saat sekarang ini sebanyak 105 orang, terdiri dari 54 laki-laki dan 51 perempuan. Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge ini memiliki 7 rombongan belajar, 2 rombongan belajar kelompok A dan 5 rombongan belajar kelompok B dibawah binaan 11 orang guru, terdiri dari 5 guru PNS dan 6 Guru Tidak Tetap (GTT).

1. **Hasil Siklus Pertama**

Dalam penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti tidak bermaksud mengungkap data-data statistika, melainkan sebagai upaya mendeskripsikan hasil yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan, maka sangat diperlukan pemaparan hasil tindakan (interfensi) yang dilakukan.

42

Ada 4 langkah yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini, yakni:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Observasi
4. Refleksi
5. **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

1. **Mengindentifikasi kemampuan mengenal bilangan pada anak.**

Kemampuan mengenal bilangan yang diamati adalah (a) Cara membilang / menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 (b) Membilang dengan menunjuk benda ( mengenal konsep bilangan dengan benda-benda ) sampai 5 (c) Menunjukan urutan benda jumlah sampai 5 (d) Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).

Untuk mengidentifikasi keempat aspek yang akan diteliti, dilakukan dengan 2 cara, yakni (1) Melakukan pengamatan langsung kepada peserta didik untuk menentukan siapa yang mengalami masalah dalam aspek kemampuan mengenal bilangan dan (2) Melakukan diskusi dengan guru-guru yang ada di sekolah.

Hasil pengamatan dan hasil diskusi yang dilakukan antara peneliti dengan guru lain ditemukan beberapa masalah dalam mengenal bilangan pada anak yakni :

1. Anak masih memperlihatkan kemampuan mengenal bilangan yang perlu dikembangkan kearah yang lebih baik, misalnya cara membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dan membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5).
2. Anak masih memperlihatkan kekurangmampuan dalam menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).

Untuk memberikan gambaran secara rinci kemampuan mengenal bilangan yang kurang berkembang dan perlu dikembangkan, akan dirinci melalui tabel 4.1

**Tabel 4.1 Gambaran Keterbatasan Mengenal Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **NAMA ANAK DIDIK** | **KETERBATASAN MENGENAL BILANGAN** | | | |
| **Menyebut Urutan Bilangan Dari 1-10** | **Mengenal Konsep Bilangan dengan benda-benda sampai 5** | **Menunjukkan Urutan Benda Jumlah Sampai 5** | **Menghubungkan Lambang Bilangan Dengan Benda-Benda sampai 5** |
| 1 | NAHDAN PATULLAH | Masih perlu bimbingan dalam menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Tidak mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 2 | M. ISHAK RAHMAN | Masih perlu bimbingan dalam menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Tidak mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 3 | FERI CANDRA SAPUTRA | Mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Tidak mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 4 | EDIL FAHMI HIDAYAT | Mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Masih perlu bimbingan dalam menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 5 | M. RAFLI SUGIARTO | Masih perlu bimbingan dalam menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Tidak mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 6 | AHMAD FAISATUL UMAR | Mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 7 | AULIA AGUSTINA ARIF | Masih perlu bimbingan dalam menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Masih perlu bimbingan dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-bendasampai 5 | Masih perlu bimbingan dalam menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 8 | NABILA ADAWIAH | Mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 9 | RAUDATUL ADAWIAH | Masih perlu bimbingan dalam menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Tidak mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 10 | SAHRAINI NUR HASNIAR | Mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 11 | WINDA WIDYANTI WIDODO | Masih perlu bimbingan dalam menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Masih perlu bimbingan dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-bendasampai 5 | Masih perlu bimbingan dalam menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 12 | A. AURA REGINA AULIA | Mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Mampu mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5 | Mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |
| 13 | NUR FAHRENI | Masih perlu bimbingan dalam menyebut urutan bilangan dari 1-10 | Masih perlu bimbingan dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-bendasampai 5 | Masih perlu bimbingan dalam menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | Tidak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 |

Diantara 13 orang anak yang ada di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge, masih mengalami masalah dalam kemampuan mengenal bilangan. Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai keterbatasan kemampuan mengenal bilangan tersebut, berikut akan disajikan dalam tabel 4. 2

**Tabel 4.2 Rangkuman Keterbatasan Mengenal Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **NAMA ANAK DIDIK** | **KETERBATASAN MENGENAL BILANGAN** | | | | | | | | | | | |
| **Membilang/Menyebut urutan bilangan**  **dari 1 – 10** | | | **Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5** | | | **Menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5** | | | **Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5** | | |
| **Baik** | **Sedang** | **Kurang** | **Baik** | **Sedang** | **Kurang** | **Baik** | **Sedang** | **Kurang** | **Baik** | **Sedang** | **Kurang** |
| 1 | NAHDAN PATULLAH |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 2 | M. ISHAK RAHMAN |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 3 | FERI CANDRA SAPUTRA | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 4 | EDIL FAHMI HIDAYAT | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |
| 5 | M. RAFLI SUGIARTO |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 6 | AHMAD FAISATUL UMAR | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |
| 7 | AULIA AGUSTINA ARIF |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |
| 8 | NABILA ADAWIAH | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |
| 9 | RAUDATUL ADAWIAH |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 10 | SAHRAINI NUR HASNIAR | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |
| 11 | WINDAWIDYANTI WIDODO |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |
| 12 | A. AURA REGINA AULIA | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |
| 13 | NUR FAHRENI |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |

Keterangan :

Baik = Anak mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas.

Sedang = Anak mampu mengenal bilangan dengan bantuan guru

Kurang = Anak belum mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas.

Berdasarkan data yang terungkap pada tabel 4. 2 terlihat bahwa :

1. Nahdan Patullah, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).
2. M. Ishak Rahman, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5( anak tidak disuruh menulis).
3. Feri Candra Saputra, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5dan tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis).
4. Edil Fahmi Hidayat, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).
5. M. Rafli Sugiarto, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis).
6. Ahmad Faisatul Umar, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5( anak tidak disuruh menulis ).
7. Aulia Agustina Arif, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).
8. Nabila Adawiah, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) .
9. Raudatul Adawiah, memiliki keterbatan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, tidak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5dan tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).
10. Sahraini Nur Hasniar, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).
11. Winda Widyanti Widodo, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) .
12. A. Aura Regina Aulia, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).
13. Nur Fahreni, memiliki keterbatasan masalah dalam aspek yang diteliti. Ia tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) .

Berdasarkan data tersebut diatas, maka terlihat bahwa dari 13 orang anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini, pada umumnya memiliki keterbatasan dalam kemampuan mengenal bilangan, meskipun dalam bentuk yang berlainan, namun ciri dan indikator memperlihatkan adanya masalah dalam kemampuan mengenal bilangan 13 orang anak semua sulit menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).

**Tabel 4.3 Gambaran Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak di Taman**

**Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Sebelum Bermain Kartu**

**Angka Bergambar**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KEGIATAN** | **ASPEK PENILAIAN** | | |
| **Baik** | **Sedang** | **Kurang** |
| 1. | Membilang/menyebut urutan  bilangan dari 1 – 10 | 6 | 7 | - |
| 2. | Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 | 5 | 3 | 5 |
| 3. | Menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | 4 | 4 | 5 |
| 4. | Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 | - | - | 13 |

Keterangan:

Baik : Anak mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas.

Sedang : Anak mampu mengenal bilangan dengan bantuan guru

Kurang : Anak belum mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik,

benar dan jelas.

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan mengenal bilangan pada anak sebelum bermain kartu angka bergambar dari aspek membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, yang masuk dalam kategori baik yaitu 6 orang anak, dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan lafal yang baik, benar dan jelas.Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 7 orang anak, dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan benar dan guru membetulkan ucapan yang salah. Dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada, dimana semua anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 meskipun masih perlu bimbingan dari guru.

Aspek membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 5 orang anak, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 3 orang anak, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan benar dengan lafal tidak jelas. Dan yang masuk dalam kategori kurang yaitu 5 orang anak, dimana anak belum mampu membilang dengan benda sampai 5 dan masih perlu bimbingan dari guru.

Aspek menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 4 orang anak, dimana anak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 4 orang anak, dimana anak menunjukkun urutan benda jumlah sampai 5 dengan dibantu ibu guru .Dan yang masuk dalam kategori kurang yaitu 5 orang anak, dimana anak belum mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan masih perlu bimbingan dari guru.

Aspek menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ), dari 13 orang anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini semua masuk dalam kategori kurang dimana semua anak sulit membedakan dan menghubungkan/memasangkan bilangan dengan lambang bilangan sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).

**2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)**

Rencana Kegiatan Harian (RKH) merupakan pedoman dasar yang menjadi acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran tiap hari. RKH adalah rambu-rambu pembelajaran. Dalam RKH yang disusun dirumuskan indikator kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam hal ini kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dalam penelitian ini disusun empat RKH dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2. RKH yang digunakan dalam penelitian ini terlampir (Lampiran 1).

1. **Membuat Lembar Observasi**

Langkah terakhir dalam tahap perencanaan pada siklus I dalam penelitian ini adalah membuat lembar/format observasi, yakni lembar yang berisi beberapa indikator yang digunakan untuk menilai perkembangan konsep bilangan anak.

1. **Lembar Observasi yang disusun memuat aspek variabel,** **indikator, dan pernyataan**

Variabel yang dimuat dalam lembar ini adalah perkembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak. Indikatornya adalah mengenal bilangan, (a) Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 (b) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 (c) Menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5(d) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) .

Secara lengkap gambaran observasi yang digunakan dalam penelitian ini akan dicantumkan pada lampiran 2.

**b. Pelaksanaan**

**I. Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 September 2011**

Kegiatan awal dilaksanakan selama ±30 menit. Guru mengajak anak berbaris di depan kelas dan bernyanyi kemudian anak masuk ke dalam kelas satu persatu dengan tertib dan duduk dengan rapi. Anak mengucapkan salam, menyanyikan lagu “Selamat Pagi” dan membaca doa sebelum belajar. Setelah mengabsen anak, guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan kemarin dan menghubungkan dengan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Guru menyiapkan kartu angka bergambar rumah dan mengenalkan kepada anak tentang kartu angka bergambar. Anak menyimak penjelasan guru tentang kartu angka bergambar dengan baik. Sebelum melaksanakan kegiatan inti, guru mengajak anak melakukan gerakan motorik kasar yaitu berlari sambil melompat mengambil kartu angka bergambar di atas meja.

Kegiatan inti dilaksanakan selama ± 60 menit. Guru menyiapkan kartu angka bergambar rumah sebanyak 50 kartu. 50 kartu angka bergambar tersebut terdapat 5 macam gambar rumah. Tiap 10 kartu memiliki lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar mulai dari bilangan 1-5. Kemudian guru membagi 6 kelompok. Lima kelompok terdiri dari 2 orang anak dan satu kelompok terdiri dari 3 orang anak. Masing-masing kelompok ada satu orang anak disuruh mengocok kartu. Anak disuruh membagikan kartu tersebut, masing-masing orang jumlahnya 5 kartu, sisanya adalah untuk cangkulan. Yang pertama memulai dan membuang kartunya adalah yang mengocok kartu. Kartu yang angkanya besar dikurangi angka yang kecil, kemudian lawan harus membuang kartu yang nilainya sesuai dengan hasil pengurangan tadi. Jika tidak ada, pemain tersebut harus mencangkul sampai dapat. Jika hasilnya tidak ada dalam cangkulan, maka lawan berikutnya yang mulai lagi membuang kartunya. Anak yang kartunya habis duluan itulah pemenangnya. Kemudian guru meminta anak menarik garis tegak, datar dan miring dengan cara menebalkan garis tersamar pada kartu angka bergambar rumah dan mewarnainya.

Kegiatan istirahat dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak cuci tangan, berdoa sebelum makan dan mengajak anak bermain di luar kelas. Kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak masuk ke dalam kelas dan duduk dengan rapi. Guru dan anak menyanyikan lagu “Satu Dua” dengan diikuti gerakan jari tangan. Guru memberikan penjelasan kepada anak tentang aturan permainan sewaktu bermain kartu angka bergambar dan anak pun menyimak penjelasan guru dengan baik. Guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan hari ini, memberikan nasehat kepada anak dan memotivasi anak untuk belajar. Guru meminta anak merapikan baju, bernyanyi, berdoa sebelum pulang dan salam untuk pulang.

Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti sebagai observer mengobservasi guru dengan menggunakan lembar observasi untuk aktivitas guru.

**II. Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 26 September 2011**

Kegiatan awal dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak berbaris di depan kelas dan bernyanyi kemudian anak masuk ke dalam kelas satu persatu dengan tertib dan duduk dengan rapi. Anak mengucapkan salam, menyanyikan lagu “Selamat Pagi” dan membaca doa sebelum belajar. Setelah mengabsen anak, guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan kemarin dan menghubungkan dengan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

Guru mengadakan tanya jawab tentang apa yang harus dilakukan sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan. Guru memperlihatkan gambar anak yang sedang berdoa sebelum belajar dan anak pun memperhatikan dengan baik. Sebelum melaksanakan kegiatan inti, guru mengajak anak melakukan gerakan motorik kasar yaitu meloncat dari atas kursi dengan ketinggian 30-50 cm.

Kegiatan inti dilaksanakan selama ± 60 menit. Guru menyiapkan kartu angka bergambar alat-alat perlengkapan sekolah sebanyak 50 kartu. 50 kartu angka bergambar tersebut terdapat 5 macam gambar alat-alat perlengkapan sekolah seperti satu buku, dua pensil, tiga penggaris, empat krayon dan lima tas. Tiap 10 kartu memiliki lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar. Guru mengenalkan kartu angka bergambar tersebut dan menjelaskan kepada anak tentang bilangan. Guru menyiapkan alat-alat perlengkapan sekolah tersebut yang nyata untuk disentuh dan dilihat anak. Guru mengajarkan bilangan kepada anak dengan menggunakan lima macam alat perlengkapan sekolah tersebut. Seperti pada pertemuan pertama, guru membagi 6 kelompok. Lima kelompok terdiri dari 2 orang anak dan satu kelompok terdiri dari 3 orang anak . Masing-masing kelompok ada satu orang anak disuruh mengocok kartu. Anak disuruh membagikan kartu tersebut, masing-masing orang jumlahnya 5 kartu, sisanya adalah untuk cangkulan. Yang pertama memulai dan membuang kartunya adalah yang mengocok kartu. Kartu yang angkanya besar dikurangi angka yang kecil, kemudian lawan harus membuang kartu yang nilainya sesuai dengan hasil pengurangan tadi. Jika tidak ada, pemain tersebut harus mencangkul sampai dapat. Jika hasilnya tidak ada dalam cangkulan, maka lawan berikutnya yang mulai lagi membuang kartunya. Anak yang kartunya habis duluan itulah pemenangnya. Kemudian guru meminta anak mengurutkan gambar anak yang sedang bermain kartu angka bergambar dengan cara melingkari lambang bilangan 1, 2, 3 dan 4 sesuai urutan cerita dan anak pun mengerjakannya dengan baik. Kemudian guru meminta anak menjahit kartu angka bergambar tersebut dengan menggunakan tali sepatu.

Kegiatan istirahat dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak cuci tangan, berdoa sebelum makan dan mengajak anak bermain di luar kelas. Kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak masuk ke dalam kelas dan duduk dengan rapi. Guru dan anak menyanyikan lagu “Sayang Semua” dengan diikuti gerakan jari tangan. Guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan hari ini, memberikan nasehat kepada anak dan memotivasi anak untuk belajar. Guru meminta anak merapikan baju,bernyanyi, berdoa sebelum pulang dan salam untuk pulang.

Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti sebagai observer meng observasi guru dengan menggunakan lembar observasi untuk aktivitas guru.

**c. Observasi**

Hasil pengamatan dipaparkan sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaantindakan, yakni tahap awal dan tahap inti. Setiap tahap dipaparkan hasil kegiatan anak berdasarkan proses yang dilakukan guru dan anak. Hasil tindakan didasarkan interfensi yang telah ditentukan peneliti sesuai dengan tujuan penelitian.

Kegiatan guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada anak, memberikan pengaruh yang baik bagi anak. Perilaku yang nampak pada anak adalah anak terlihat termotivasi dan terdorong untuk mengikuti permainan, mereka terlihat penuh semangat dan motivasi mengikuti penjelasan dan petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh guru dalam bermain kartu angka bergambar.

Kegiatan guru mengelompokkan anak dilakukan anak secara cepat sesuai petunjuk guru, anak berkumpul berdasarkan kelompok memberikan dampak pada aspek pengembangan kemampuan mengenal bilangan.

Pada tahap kegiatan inti, peneliti mengamati bahwa terdapat beberapa aspek mengenal bilangan pada anak yang muncul sebagai bentuk perilaku kongkrit. Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran siklus I terlihat adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.4

Data yang terungkap pada tabel 4.4 terlihat sebagian anak mengalami kemajuan dalam mengenal bilangan. Hasil perubahan kemampuan mengenal bilangan pada anak mengalami peningkatan setelah diadakan pembelajaran ke-2 siklus I.

**Tabel 4.4 Gambaran Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak di Taman**

**Kanak-kanak Pertiwi III Isompa Cabenge pada Pembelajaran Siklus I**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KEGIATAN** | **ASPEK PENILAIAN** | | | | | |
| **Pertemuan I** | | | **Pertemuan II** | | |
| **baik** | **Sedang** | **Kurang** | **Baik** | **Sedang** | **Kurang** |
| 1 | Membilang/menyebut urutan  bilangan dari 1 – 10 | 8 | 5 | - | 9 | 4 | - |
| 2. | Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 | 6 | 3 | 4 | 7 | 3 | 3 |
| 3. | Menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | 5 | 4 | 4 | 6 | 4 | 3 |
| 4. | Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 | 4 | 4 | 5 | 6 | 4 | 3 |

Keterangan:

Baik : Anak mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas

Sedang : Anak mampu mengenal bilangan dengan bantuan guru

Kurang: Anak belum mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas.

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan mengenal bilangan pada anak pada siklus I pertemuan pertama menunjukkan bahwa pada kegiatan bermain kartu angka bergambar dari aspek membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, yang masuk dalam kategori baik yaitu 8 orang anak, dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 5 orang anak dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan benar dan guru membetulkan ucapan yang salah. Dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada, dimana semua anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 meskipun masih perlu bimbingan dari guru. Karena sebagian anak tidak memperhatikan penjelasan guru.

Aspek membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 6 orang anak, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 3 orang anak, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan benar dengan lafal tidak jelas. Dan yang masuk dalam kategori kurang yaitu 4 orang anak, dimana anak belum mampu membilang dengan benda sampai 5 dan masih perlu bimbingan dari guru. Karena guru yang mengajar masih kurang memahami secara mendalam langkah-langkah kongkrit dalam penyelenggaraan pengajaran.

Aspek menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 5 orang anak, dimana anak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 4 orang anak, dimana anak menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan dibantu ibu guru. Dan yang masuk dalam kategori kurang yaitu 4 orang anak, dimana anak belum mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan masih perlu bimbingan dari guru. Karena guru yang mengajar belum terlalu dapat memahami cara mengajarkan bilangan pada anak.

Aspek menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 4 orang anak, dimana anak mampu mengenal dan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan 1-5. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 4 orang anak, dimana anak mampu mengenal bilangan dengan lambang bilangan 1-5 tapi tidak bisa menghubungkannya. Dan yang masuk dalam kategori kurang yaitu 5 orang anak, dimana anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda – benda sampai 5. Karena kegiatan yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak belum berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH.

Untuk pertemuan kedua pada siklus I menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka bergambar yang masuk dalam kategori baik yaitu 9 orang anak, dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 4 orang anaks, dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan benar dan guru membetulkan ucapan yang salah. Dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada karena sebagian anak sudah memperhatikan penjelasan guru, dimana guru memperlihatkan kartu angka bergambar yang menarik dan bervariasi sehingga anak tidak bosan.

Aspek membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 7 orang anak, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 3 orang anak, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 tapi tidak jelas. Dan yang masuk dalam kategori kurang yaitu 3 orang anak, dimana anak belum mampu membilang dengan benda sampai 5. Karena guru sudah memotivasi sebagian anak untuk belajar. Dimana guru menerapkan kegiatan bermain kartu angka bergambar secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Aspek menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 6 orang anak, dimana anak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 4 orang anak, dimana anak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan dibantu ibu guru. Dan yang masuk dalam kategori kurang yaitu 3 orang anak, dimana anak belum mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan masih perlu bimbingan dari guru. Karena guru yang mengajar sudah berhasil menarik perhatian dan minat anak terhadap materi yang diajarkan.

Aspek menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ), yang masuk dalam kategori baik yaitu 6 orang anak, dimana anak mampu mengenal dan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan 1-5. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 4 orang anak, dimana anak mampu mengenal bilangan dengan lambang bilangan 1-5 tapi tidak bisa menghubungkannya. Dan yang masuk dalam kategori kurang yaitu 3 orang anak, dimana anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5. Karena guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, mengajar sesuai RKH dan membimbing anak yang kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan mengenal bilangan pada anak pada kegiatan bermain kartu angka bergambar pada pembelajaran siklus I bahwa dari 13 orang anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini, dari aspek membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 hanya 9 orang anak yang masuk dalam kategori baik, dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Dari aspek membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 hanya 7 orang anak yang masuk dalam kategori baik, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Dari aspek menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 hanya 6 orang anak yang masuk dalam kategori baik, dimana anak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas.Dan dari aspek menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 hanya 6 orang anak yang masuk dalam kategori baik, dimana anak mampu mengenal bilangan dengan lambang bilangan 1-5. Dan ini dikategorikan dengan standar nilai sedang.

Penyebab kurangnya kemampuan mengenal bilangan pada anak dalam kegiatan bermain kartu angka bergambar adalah mereka merasa tertekan oleh waktu serta sifat kaku dan tegas oleh seorang guru yang kurang membimbing dan melatih anak serta kurangnya motivasi guru dan tidak berhasil menarik perhatian anak didik. dimana guru tidak menerapkan kegiatan bermain kartu angka bergambar secara menarik, bervariasi dan menyenangkan serta masih ada beberapa anak yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan membiarkan anak menyelesaikan sendiri pekerjaannya. Sedangkan penyebab bagi anak yang sudah baik kemampuan dalam mengenal bilangan adalah anak tetap memperhatikan penjelasan guru dimana guru memperlihatkan kartu angka bergambar secara bervariasi dan menarik sehingga anak mengerti dengan tugas yang diberikan dan dapat mengerjakannya sendiri tanpa bantuan guru.

Dari aspek / indikator perilaku efektif yang ada dapat dirinci perkembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak yang mengalami perubahan setelah diadakan pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut :

1. M. Ishak Rahman, menunjukkan gejala perubahan dalam bentuk mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dan mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 dengan baik, benar dan jelas.
2. Edil Fahmi Hidayat, menunjukkan gejala perubahan dalam bentuk mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) dengan baik, benar dan jelas.
3. Ahmad Faisatul Umar, menunjukkan gejala perubahan dalam bentuk mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) dengan baik, benar dan jelas.
4. Aulia Agustina Arif, menunjukkan gejala perubahan dalam bentuk mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dan mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 dengan baik, benar dan jelas.
5. Nabila Adawiah, menunjukkan gejala perubahan dalam bentuk mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) dengan baik, benar dan jelas.
6. Sahraini Nur Hasniar, menunjukkan gejala perubahan dalam bentuk mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) dengan baik, benar dan jelas.
7. Winda Widyanti Widodo, menunjukkan gejala perubahan dalam bentuk mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dan mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5.
8. A. Aura Regina Aulia, menunjukkan gejala perubahan dalam bentuk mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) dengan baik, benar dan jelas.
9. Nur Fahreni, menunjukkan gejala perubahan dalam bentuk mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) dengan baik, benar dan jelas.

Sedangkan perilku yang kadang-kadang mucul terlihat pada anak:

1. Nahdan Patullah, kadang-kadang memperlihatkan kemampuan dalam membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10.
2. Feri Candra Saputra, kadang-kadang memperlihatkan kemampuan dalam membilang dengan menunjuk benda (mengena konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5.
3. M. Rafli Sugiarto, kadang-kadang memperlihatkan kemampuan dalam menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5.
4. Raudatul Adawiah, kadang-kadang memperlihatkan kemampuan dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).
   * 1. **Refleksi**
     2. **Perencanaan**

Pada proses perencanaan yang telah dilakukan pada siklus I sudah berjalan dengan baik, seluruh rancangan awal telah terlaksana, yakni perumusan kisi-kisi, penemuan kondisi yang nyata anak, perumusan RKH, penyusunan lembar observasi.

* + 1. **Pelaksanaan**

Berdasarkan hasil obervasi, pelaksanaan siklus I belum semua kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan siklus I pertemuan I yang masih jauh dari yang diharapkan. Guru belum berhasil menarik perhatian dan minat anak terhadap materi yang diajarkan sehingga sebagian besar anak tidak memperhatikan penjelasan guru. Guru mengajar masih kurang memahami secara mendalam langkah-langkah kongkrit dalam penyelenggaraan pengajaran karena guru yang mengajar belum terlalu dapat memahami cara mengajarkan bilangan pada anak dan kegiatan yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan bilangan pada anak belum berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah kongkrit yang termuat dalam RKH.

Sedangkan pada pertemuan II guru sudah memberi motivasi bagi sebagian anak, berhasil menarik perhatian anak, guru memberikan kesempatan bertanya pada sebagian anak, sudah mengajar sesuai RKH dan menegur anak secara halus yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan membimbing anak yang mengalami kesulitan. Dari siklus I pertemuan I dari 13 orang anak hanya 8 orang anak yang mendapatkan nilai baik dan pada pertemuan II hanya 9 orang anak yang mendapatkan nilai baik dan ini dikategorikan dengan standar nilai sedang.

Dari hasil penelitian diatas, maka guru bersama teman sejawat membicarakan langkah-langkah apa yang yang perlu dilakukan pada siklus kedua agar kendala-kendala yang terdapat pada siklus pertama dapat teratasi dengan baik dan hasil diskusi antara guru dengan teman sejawat disusunlah tindakan untuk siklus kedua yakni sebagai berikut :

1. Bermain kartu angka bergambar diterapkan pada anak secara menarik, bervariasi dan menyenangkan sehingga anak termotivasi dan tertarik untuk melakukan kegiatan bermain.
2. Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RKH
3. Lebih intensif membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
4. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya kepada guru apabila ada tugas yang tidak dimengerti.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi serta pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dan kedua belum mencapai hasil yang diharapkan, sehingga kelemahan-kelemahan dan kekurangan yang ada pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam rangka memperbaiki kelemahan-kelemahan dan kekurangan pada siklus I yaitu :

1. Memberikan motivasi belajar kepada anak agar anak lebih aktif dalam pembelajaran dengan cara menerapkan kegiatan bermain kartu angka bergambar secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.
2. Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RKH
3. Memberikan bimbingan dan dorongan kepada semua anak yang belum mampu menyelesaikan tugas sendiri.
4. Lebih intensif membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan memberikan penguatan bagi anak yang berhasil menyelesaikan tugasnya.

Selain itu, hal-hal yang merupakan perbaikan untuk siklus I, yaitu guru bersama teman sejawat menyusun Rencana Kegiatan Harian, lembar observasi dan aktivitas guru dan lembar observasi kegiatan anak saat pembelajaran berlangsung.

* + 1. **Observasi**

Proses observasi berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan, seluruh kegiatan observer dapat teramati melalui lembar observasi yang telah disusun peneliti. Langkah-langkah bermain kartu angka bergambar dapat teridentifikasi dengan baik. Hasil pengamatan terhadap proses tindakan pembelajaran terlihat kegiatan yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak, belum berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran.

Kelemahan utama yang ditemukan pada siklus I adalah anak sulit membedakan bilangan dengan lambang bilangan karena guru belum dapat melakukan proses pembelajaran kartu angka bergambar dengan baik terutama penanaman konsep bilangan belum terlalu dapat dipahami oleh guru yang mengajar sehingga pada siklus berikutnya akan lebih dimantapkan.

**3. Hasil Siklus Kedua**

**a. Perencanaan**

Dalam pelaksanaan siklus 2 kegiatan perencanaan tidak lagi mengidentifikasi kemampuan konsep bilangan anak, melainkan menyusun kembali RKH yang digunakan sebagai rambu-rambu atau pedoman dalam melakukan pembelajaran. RKH yang disusun berdasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada siklus pertama. RKH yang digunakan pada siklus kedua terlampir pada lampiran II. Lembar observasi yang digunakan dalam siklus kedua sama yang digunakan pada siklus pertama. Variabel yang dimuat dalam lembar ini adalah perkembangan konsep bilangan anak. Indikator adalah : (a) Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, (b). Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, (c). Menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5, (d). Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis ).

**b. Pelaksanaan**

**I. Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 03 Oktober 2011**

Kegiatan awal dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak berbaris di depan kelas dan bernyanyi kemudian anak masuk ke dalam kelas satu persatu dengan tertib dan duduk dengan rapi. Anak mengucapkan salam, menyanyikan lagu “Selamat Pagi” dan membaca doa sebelum belajar. Setelah mengabsen anak, guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan kemarin dan menghubungkan dengan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Guru dan anak menyanyikan lagu “Satu Dua” dengan diikuti gerakan jari tangan.

Guru menyiapkan media pembelajaran yaitu benda-benda yang dibeli di pasar yang nyata untuk disentuh dan dilihat seperti buah apel, mangga, jeruk, langsats dan rambutan. Guru mengajarkan konsep bilangan kepada anak dengan menggunakan

jenis buah-buahan tersebut. Guru meminta anak mengambil 1 buah apel, 2 buah mangga, 3 buah jeruk, 4 buah langsat dan 5 buah rambutan dan meletakannya di atas meja. Guru meminta anak menghitung jenis buah-buahan mulai dari tingkatan yang sederhana. Contoh: 1 buah apel, 2 buah mangga, 3 buah jeruk, 4 buah langsat dan 5 buah rambutan. Guru meminta salah seorang anak membawa 3 buah rambutan dan meletakkanya di atas meja. Guru bertanya, rambutannya ada berapa anak-anak? 3, Ibu guru, anak serempak menjawab.

Guru meminta anak membawa lagi 2 buah rambutan dan meletakkannya dekat rambutan yang 3 buah tadi. Ayo kita lihat rambutan yang dibawa oleh temannya. Sekarang rambutannya ada berapa anak-anak? Ada 5 Bu. Yah, itulah bilangan 5. Sebelum melaksanakan kegiatan inti,guru mengajak anak melakukan gerakan motorik kasar yaitu mendorong kursi meniru gerakan penjual sayur mendorong gerobaknya.

Kegiatan inti dilaksanakan selama ± 60 menit. Guru menyiapkan kartu angka bergambar rumah sebanyak 50 kartu. 50 kartu angka bergambar tersebut terdapat 5 macam gambar buah-buahan. Tiap 10 kartu memiliki lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar mulai dari bilangan 1-5. Kemudian guru membagi 3 kelompok. Kelompok I terdiri dari 4 orang anak, kelompok II terdiri dari 4 orang anak dan kelompok III terdiri dari 5 orang anak. Masing-masing kelompok ada satu orang anak disuruh mengocok kartu. Anak disuruh membagikan kartu tersebut, masing-masing orang jumlahnya 5 kartu, sisanya adalah untuk cangkulan. Yang pertama memulai dan membuang kartunya adalah yang mengocok kartu. Kartu yang angkanya besar dikurangi angka yang kecil, kemudian lawan harus membuang kartu yang nilainya sesuai dengan hasil pengurangan tadi. Jika tidak ada, pemain tersebut harus mencangkul sampai dapat. Jika hasilnya tidak ada dalam cangkulan, maka lawan berikutnya yang mulai lagi membuang kartunya. Anak yang kartunya habis duluan itulah pemenangnya. Kemudian guru meminta anak menggunting kartu angka bergambar buah yang sudah disiapkan. Anak memilih kartu angka bergambar buah yang disukai dan mengguntingnya. Guru menceritakan isi cerita yang berjudul “Berbelanja ke Pasar” dan meminta anak menceritakan kembali isi cerita tersebut.

Kegiatan istirahat dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak cuci tangan, berdoa sebelum makan dan mengajak anak bermain di luar kelas. Kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak masuk ke dalam kelas dan duduk dengan rapi. Guru mengadakan tanya jawab tentang anak yang dapat bekerjasama dengan temannya dan anak pun menyimak pertanyaan guru dengan baik. Kemudian guru mengadakan tanya tentang kegiatan hari ini, memberikan nasehat kepada anak dan memotivasi anak untuk belajar. Guru meminta anak merapikan baju,bernyanyi, berdoa sebelum pulang dan salam untuk pulang.

Selama proses pembelajaran berlangsung,peneliti mengobservasi jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk anak dan observasi teman sejawat guna mengamati kegiatan yang dilakukan guru selama kegiatan berlangsung.

1. **Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2011**

Kegiatan awal dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak berbaris di depan kelas dan bernyanyi kemudian anak masuk ke dalam kelas satu persatu dengan tertib dan duduk dengan rapi. Anak mengucapkan salam, menyanyikan lagu “Selamat Pagi” dan membaca doa sebelum belajar. Setelah mengabsen anak, guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan kemarin dan menghubungkan dengan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Guru mengadakan tanya jawab tentang cara berterima kasih apabila diberi sesuatu dan anak pun menyimak pertanyaan guru dengan baik. Sebelum melaksanakan kegiatan inti, guru mengajak anak melakukan gerakan motorik kasar yaitu memantulkan bola kecil secara bergantian dengan teman.

Kegiatan inti dilaksanakan selama ± 60 menit. Guru menyiapkan kartu angka bergambar makanan/minuman sebanyak 50 kartu. 50 kartu angka bergambar tersebut terdapat 5 macam gambar makanan/minuman. Tiap 10 kartu memiliki lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar mulai dari bilangan 1-5. Kemudian guru membagi 3 kelompok. Kelompok I terdiri dari 4 orang anak, kelompok II terdiri dari 4 orang anak dan kelompok III terdiri dari 5 orang anak. Masing-masing kelompok ada satu orang anak disuruh mengocok kartu. Anak disuruh membagikan kartu tersebut, masing-masing orang jumlahnya 5 kartu, sisanya adalah untuk cangkulan. Yang pertama memulai dan membuang kartunya adalah yang mengocok kartu. Kartu yang angkanya besar dikurangi angka yang kecil, kemudian lawan harus membuang kartu yang nilainya sesuai dengan hasil pengurangan tadi. Jika tidak ada, pemain tersebut harus mencangkul sampai dapat. Jika hasilnya tidak ada dalam cangkulan, maka lawan berikutnya yang mulai lagi membuang kartunya. Anak yang kartunya habis duluan itulah pemenangnya. Kemudian guru meminta anak merekatkan kertas berwarna pada kartu angka bergambar dan mewarnai gambar makanan “Empat Sehat Lima Sempurna”.

Kegiatan istirahat dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak cuci tangan, berdoa sebelum makan dan mengajak anak bermain di luar kelas. Kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 30 menit. Guru mengajak anak masuk ke dalam kelas dan duduk dengan rapi. Guru mengadakan tanya jawab tentang makanan kesukaan, misalnya: bakso, nasi goreng, dan lain-lain dan anak pun menyimak pertanyaan guru dengan baik. Guru mengajak anak menyayikan lagu “Abang Tukang Bakso”. Guru mengadakan tanya tentang kegiatan hari ini, memberikan nasehat kepada anak dan memotivasi anak untuk belajar. Kemudian guru meminta anak merapikan baju,bernyanyi, berdoa sebelum pulang dan salam untuk pulang.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengobservasi jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk anak dan observasi teman sejawat guna mengamati kegiatan yang dilakukan guru selama kegiatan berlangsung.

**c. Observasi**

Berdasarkan hasil pengamatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus 2, oleh anak memperlihatkan hasil tindakan sebagai berikut :

Hasil Pengamatan Terhadap Proses Tindakan Pembelajaran

Kegiatan guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada anak, memberikan pengaruh yang baik pada anak. Perilaku yang nampak pada anak adalah anak terlihat termovitasi dan terdorong bermain, meskipun dalam bermain kartu angka bergambar yang sederhana anak telah mampu mengenal bilangan.

Hasil Pengamatan Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak

Perubahan kemampuan mengenal bilangan pada anak semakin meningkat setelah diadakan pembelajaran ke-2 siklus II.

**Tabel 4.5 Gambaran Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak di Taman**

**Kanak-kanak Pertiwi III Isompa Cabenge pada Pembelajaran**

**Siklus II**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KEGIATAN** | **ASPEK PENILAIAN** | | | | | |
| **Pertemuan I** | | | **Pertemuan II** | | |
| **baik** | **Sedang** | **Kurang** | **Baik** | **Sedang** | **Kurang** |
| 1 | Membilang/menyebut urutan  bilangan dari 1 – 10 | 11 | 2 | - | 12 | 1 | - |
| 2. | Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 | 11 | 2 | - | 12 | 1 | - |
| 3. | Menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 | 11 | 2 | - | 12 | 1 | - |
| 4. | Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 | 11 | 2 | - | 12 | 1 | - |

Keterangan:

Baik : Anak mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas

Sedang : Anak mampu mengenal bilangan dengan bantuan guru

Kurang : Anak belum mampu mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar dan

jelas.

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan mengenal bilangan pada anak pada siklus II pertemuan pertama menunjukkan bahwa pada kegiatan bermain kartu angka bergambar dari aspek membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, yang masuk dalam kategori baik yaitu 11 orang anak, dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 2 orang anak dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan benar dan guru membetulkan ucapan yang salah dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada. Karena sebagian besar anak sudah memperhatikan penjelasan guru. Dimana guru memperlihatkan kartu angka bergambar yang menarik dan bervariasi sehingga anak tidak bosan.

Aspek membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 11 orang anak, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 2 orang anak, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan benar dengan lafal tidak jelas dan yang masuk dalam kategori kurang yaitu tidak ada. Karena guru yang mengajar sudah memahami secara mendalam langkah-langkah kongkrit dalam penyelenggaraan pengajaran.

Aspek menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 11 orang anak, dimana anak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 2 orang anak dimana anak menunjukkun urutan benda jumlah sampai 5 dengan dibantu ibu guru dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada. Karena guru yang mengajar sudah dapat memahami cara mengajarkan bilangan pada anak.

Aspek menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ), yang masuk dalam kategori baik yaitu 11 orang anak, dimana anak mampu mengenal dan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan 1-5. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 2 orang anak dimana anak mampu mengenal bilangan dengan lambang bilangan 1-5 tapi tidak bisa menghubungkannya dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada. Karena kegiatan yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak sudah berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH.

Untuk pertemuan kedua siklus II menunjukkan bahwa pada kegiatan bermain kartu angka bergambar dari aspek membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, yang masuk dalam kategori baik yaitu yaitu 12 orang anak, dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 1 orang anak dimana anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan benar dan guru membetulkan ucapan yang salah dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada. Karena semua anak sudah memperhatikan penjelasan guru. Dimana guru memperlihatkan kartu angka bergambar yang menarik dan bervariasi sehingga anak tidak bosan.

Aspek membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 12 orang anak, dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 1 orang anak dimana anak mampu membilang dengan benda sampai 5 dengan benar dengan lafal tidak jelas dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada. Karena guru sudah memotivasi semua anak untuk belajar. Dimana guru menerapkan kegiatan bermain kartu angka bergambar secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Aspek menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5, yang masuk dalam kategori baik yaitu 12 orang anak, dimana anak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 1 orang anak dimana anak menunjukkun urutan benda jumlah sampai 5 dengan dibantu ibu guru dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada. Karena guru yang mengajar sudah berhasil menarik perhatian dan minat anak terhadap materi yang diajarkan.

Aspek menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ), yang masuk dalam kategori baik yaitu 12 orang anak, dimana anak mampu mengenal dan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan 1-5. Yang masuk dalam kategori sedang yaitu 1 orang anak, dimana anak mampu mengenal bilangan dengan lambang bilangan 1-5 tapi tidak bisa menghubungkannya dan yang masuk dalam kategori kurang tidak ada. Karena guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya, mengajar sesuai RKH dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Penyebab meningkatnya kemampuan mengenal bilangan pada anak karena anak sudah dapat memperhatikan penjelasan guru ketika membawakan materi di sekolah. Guru sudah memberi motivasi bagi anak, berhasil menarik perhatian anak dengan cara menerapkan kegiatan bermain kartu angka bergambar secara menarik, bervariasi dan menyenangkan, guru memberikan kesempatan bertanya pada anak, sudah mengajar sesuai dengan RKH dan selalu membimbing dan melatih anak. Dari perkembangan tersebut, penelitian ini telah berhasil dilaksanakan, sisa 1 orang anak yang masih perlu bimbingan dari guru karena anak ini mengalami gangguan kesehatan. Maka penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, terlihat perubahan yang sangat baik terhadap kemampuan mengenal bilangan pada anak. Dari 13 orang anak yang menjadi sasaran penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan. 7 aspek kemampuan mengenal bilangan yang dijadikan sub indikator (lampiran 4) terlihat dilakukan anak, kecuali Nahdan Patullah, yang kadang-kadang memperlihatkan kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak di suruh menulis ) dalam arti tidak terus menerus dapat dilakukan.

**d. Refleksi**

* 1. **1. Perencanaan**

Pada proses perencanaan yang telah dilakukan pada siklus II sudah berjalan dengan baik, seluruh rancangan awal telah dilaksanakan, yakni perumusan kisi-kisi, perumusan kondisi nyata guru dan anak, perumusan RKH, penyusunan lembar observasi.

* 1. **2. Pelaksanaan**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus II secara umum pelaksanaan tindakan siklus II sudah terlaksana dalam arti semua kegiatan peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak sudah tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari observasi kegiatan guru pada pertemuan I yaitu guru sudah memberi motivasi bagi sebagian anak, berhasil menarik perhatian sebagian anak, guru yang mengajar sudah memahami secara mendalam langkah-langkah kongkrit dalam penyelenggaraan pengajaran dan sudah mengajar berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH. Dan pada pertemuan II, guru sudah memberi motivasi bagi semua anak, berhasil menarik perhatian dan minat semua anak terhadap materi yang diajarkan, guru memberikan kesempatan bertanya kepada semua anak, sudah mengajar sesuai RKH dan membimbing semua anak yang mengalami kesulitan dalam belajar.

Adapun keberhasilan dari siklus II ini adalah :

1. Anak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10
2. Anak mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5
3. Anak mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5
4. Anak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ). Dari hasil penelitian diatas, karena kemampuan mengenal bilangan pada anak sudah meningkat dimana dari 13 anak didik yang diteliti ada 12 orang anak yang meningkat kemampuannya dalam mengenal bilangan dan mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. Mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas.Mampu menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas Dan mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ), maka penelitian ini dihentikan pada siklus II.

**3. Observasi**

Proses observasi berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan, seluruh perilaku guru dan anak dapat teramati melalui lembar observasi yang telah disusun peneliti. Indikator-indikator kemampuan mengenal bilangan dapat teridentifikasi dengan baik.

Pada siklus II terlihat adanya peningkatan dan perubahan yang cukup signifikan tentang kemampuan guru dalam bermain kartu angka bergambar dan menyajikan kemampuan mengenal bilangan pada anak.

Pada pembelajaran siklus II dalam pelaksanaan penelitian ini telah diamati dan dicatat perkembangan kemampuan bermain kartu angka bergambar guru dan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan melalui bermain kartu angka bergambar sudah berjalan dengan baik.

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Kabupaten Soppeng menunjukkan bahwa pada kegiatan bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak. Ada variabel yang diharapkan menjadi kompetensi yang dimiliki anak setelah penelitian ini berlangsung yaitu:

1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10

Indikator ini lebih ditekankan pada kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan mulai dari angka 1 sampai 10. Dalam kemampuan ini lebih menekankan kepada anak agar dapat menyebutkan dengan benar urutan bilangan dan lafal bilangan, misal; urutan bilangan satu anak menyebut bilangan satu dengan benar, kemudian dua anak menyebutkan dengan benar dan seterusnya. Dalam mengerjakan kemampuan ini tidak sekaligus 1-10 akan tetapi secara bertahap disesuaikan dengan kemampuan anak.

1. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5

Indikator ini lebih dititikberatkan pada kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dengan cara menunjuk benda yang menggambarkan konsep bilangan yang sesuai pada kartu angka bergambar (dalam hal ini benda sampai 5). Dalam mengerjakan kemampuan ini tidak sekaligus, tetapi tahap demi tahap sesuai dengan kemampuan anak. Di dalam anak memahami konsep bilangan dengan benda yang sejenis, dan selanjutya dapat dengan menggunakan macam-macam jenis benda.

1. Menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5.

Indikator ini lebih ditekankan pada kemampuan anak dalam mengenal bilangan yang termuat dalam kartu angka bergambar, sehingga dengan sendirinya anak dapat menunjukkan urutan jumlah benda-benda yang tertera pada kartu (dalam hal ini benda sampai 5)

1. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ).

Indikator ini lebih dititikberatkan pada kemampuan anak dalam menemukan hubungan antara jumlah benda dan lambang bilangan pada kartu angka bergambar, sehingga anak mampu memasangkan jumlah benda dan lambang bilangan yang sesuai, dalam hal ini anak tidak disuruh menuliskan apa yang mereka pelajari.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge, ditemukan bahwa kemampuan mengenal bilangan anak kurang dikarenakan kurangnya perhatian anak terhadap penjelasan guru sehingga anak tidak mampu mengenal bilangan dengan baik, benar dan tepat. Disamping itu para orang tua sibuk dengan pekerjaannya sendiri sehingga tidak memiliki waktu dirumah untuk membimbing dan melatih anak mereka melalui suatu kegiatan yang mengarah pada peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui terjadi peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I pertemuan pertama, anak diberi tugas bermain kartu angka bergambar. Pada kegiatan ini masih terdapat kekurangan-kekurangan, dimana kekurangan tersebut berasal dari guru dan anak. Diantaranya pada saat membuka pelajaran guru belum berhasil menarik perhatian anak. Sebelum menjelaskan dan menyampaikan materi, guru tidak memberikan motivasi kepada anak serta guru tidak membimbing anak setiap mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Sedangkan kekurangan dari anak yaitu saat guru menyampaikan materi yang diajarkan, anak tidak memperhatikan dengan baik penjelasan guru dan banyak bermain. Selain itu, anak takut untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti karena mengingat anak pada awal masuk sekolah belum bisa beradaptasi dengan lingkungannya.

Dalam proses siklus I pertemuan pertama, anak diberi tugas membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-5 penelitian yang dilakukan pada tindakan siklus I, terlihat baru sebagian anak yang meningkat kemampuanya dalam mengenal bilangan, dari 13 orang anak hanya 9 orang anak yang mendapat nilai baik.

Maka dari itu siklus I dilanjutkan pertemuan kedua, dimana anak diberi tugas membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5 dengan kegiatan bermain kartu angka bergambar. Berdasarkan hasil observasi sudah ada beberapa anak yang menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan. Melihat kekurangan-kekurangan yang ada serta kemampuan anak pada tindakan siklus I masih perlu bimbingan dari guru, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

Pada tindakan siklus II pertemuan pertama, anak diberi tugas menunjukkan urutan benda jumlah sampai 5 dengan kegiatan bermain kartu angka bergambar. Begitu pula pada pertemuan kedua, anak diberi tugas menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 ( anak tidak disuruh menulis ) dengan kegiatan bermain kartu angka bergambar.

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan siklus II, kegiatan guru dalam peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak dimana kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I sudah dapat diperbaiki. Guru sudah berhasil memberi motiviasi, menarik perhatian anak dan dapat menggunakan waktu secara efisien sehingga semua kegiatan yang telah direncanakan dapat dilaksanakan. Guru sudah dapat membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan sehingga kemampuan mengenal bilangan pada anak sudah mengalami peningkatan dari 13 orang anak yang pada siklus pertama hanya 9 orang anak yang mendapat nilai baik dan pada siklus II menjadi 12 orang anak yang mendapatkan nilai baik dan hanya 1 orang anak yang masih perlu bimbingan dari guru dikarenakan mengalami gangguan kesehatan.

Berdasarkan lembar hasil observasi perkembangan anak pada siklus II, anak sudah dapat menyelesaikan pekerjaannya sendiri yang berarti kemampuan mengenal bilangan pada anak sudah meningkat maka penelitian ini dihentikan. Perubahan-perubahan yang terjadi pada siklus II menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak melalui bermain kartu angka bergambar di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Isompa Cabenge Kelurahan Pajalesang Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng memberikan dampak positif.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terjadi peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak didik di TK Pertiwi III Isompa Cabenge dengan kegiatan bermain kartu angka bergambar sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak. Hal ini terlihat dari siklus I dari 13 orang anak hanya 9 orang anak mendapatkan nilai baik dimana anak mampu mengenal bilangan 1 sampai 5 maka peningkatan kemampuan mengenal bilangan dapat dikategorikan dari nilai kurang dimana anak belum mampu mengenal bilangan 1 sampai 5 menjadi nilai sedang karena belum semua anak mampu mengenal bilangan 1 sampai 5 dengan lafal yang baik, benar dan jelas. dan pada siklus II kemampuan mengenal bilangan pada anak semakin meningkat terlihat dari siklus I hanya 9 orang anak mendapat nilai baik dan pada siklus II menjadi 12 orang anak mendapat nilai baik, maka dapat dikategorikan dari nilai sedang menjadi nilai baik. Dimana rata-rata anak mampu mengenal bilangan dan hanya 1 orang anak yang belum berhasil mengenal bilangan dengan lafal yang baik, benar dan jelas dalam artian kemampuan mengenal bilangan pada anak tersebut belum meningkat dikarenakan mengalami gangguan kesehatan.

86

1. **Saran**

Berdasarkan apa yang telah disimpulkan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Kepada guru Taman Kanak-Kanak disarankan agar dapat memberi perhatian yang besar dan sungguh-sungguh dalam upaya pengembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak di TK.
2. Kepada pihak sekolah mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak melalui pengembangan kegiatan interaksi antara anak.
3. Kepada orang tua anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini disarankan agar dapat membantu anaknya untuk lebih bergiat dalam kegiatan-kegiatan kreatif agar anak dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Amalius T, Azharia dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Makassar: Badan penerbit UNM

Depdikbud. 1995. *Petunjuk Kegiatan Belajar Mengajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

, 1997.*Pengembangan Daya Pikir di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Depdiknas, 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang

, 2007. *Permainan Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Direktorat TK,

SD dan SLTP

Dhieni Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*.Jakarta : Universitas Terbuka

Isjoni. 2009. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta

Marhijanto Bambang. 1999. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surabaya: Terbit Terang

Montolalu dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka

Nurani Yuliani dkk.2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka

Sisdiknas.2005.*Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003*.Yogyakarta: Media Abadi

Wibawa Basuki.2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas.

Wiguna Dikdik M. 2010. *Media Pembelajaran (Permainan Kartu Matematika)* [http://www.ugiw.blogspot.com/2010/12/Media - Pembelajaran.Diakses](http://www.ugiw.blogspot.com/2010/12/Media%20-%20Pembelajaran.Diakses) pada tanggal 12 April 2010

Zainurie. 2007. *Konsep Bilangan dalam Matematika*. [http://zainurie.wordpress.com/2007/06/12/*konsep-bilangan-dalam matematika*.Diakses](http://zainurie.wordpress.com/2007/06/12/konsep-bilangan-dalam%20matematika.Diakses) pada tanggal 16 Juli 2011

88