**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Anak usia prasekolah merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, yang merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Disebut penting karena pengalaman perkembangan pada fase tersebut dapat memberikan pengaruh yang kuat sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Selain itu fase anak usia pra sekolah merupakan fase yang sangat fundamental bagi anak karena memiliki peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Berdasarkan hal tersebutlah, maka anak membutuhkan jenis pembelajaran yang aktif dan energik. Guna memenuhi kebutuhan tersebut maka anak usia prasekolah bisa dididik melalui pendidikan prasekolah.

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk meletakkan dasar pengembangan sikap dan keterampilan serta untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah seperti taman kanak-kanak (TK) atau pendidikan luar sekolah seperti Taman bermain (*Play Group*), tempat penitipan anak dan sebagainya. Dalam masa prasekolah anak berada pada usia peka untuk menerima rangsangan yang cukup dan terarah serta terdorong oleh tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, sehingga kemampuan dasar anak berkembang secara baik dan tepat. Menurut Suherman (Suara Guru, 2000:8), dikatakan “dalam usia 3 sampai 7 tahun, kondisi perkembangan bahasa dan ingatan, kreasi, serta bakat, minat anak telah terakumulasikan dengan baik dalam bentuk yang sederhana”.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam periode ini kesanggupan menerima dan menyimpan tanggapan bertambah besar serta penambahan kosakata dan penggunaan kata-kata terkadang sangat mengagumkan karena anak lebih senang dengan permainan bahkan anak lebih dapat berkreasi dengan permainan tersebut. Oleh sebab itu pendidikan prasekolah khususnya taman kanak-kanak memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan serta membekali anak dengan pendidikan dan kreativitas sebagai bekal di masa yang akan datang.

Salah satu bentuk kemampuan yang bisa diterapkan pada pendidikan prasekolah yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan. Pengembangan mengenal konsep bilangan pada anak bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untukk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir yang teliti. Idealnya kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bentuk pengetahuan dasar yang harus dikuasai dengan baik oleh anak.

Salah satu wujud dari stimulus dalam rangka proses pembelajaran pada anak adalah dengan bermain. Meskipun pada awalnya bermain dianggap bukanlah suatu hal yang penting, namun seiring dengan perkembangan pengetahuan maka paradigma bermain menjadi hal yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Bermain bukan hanya dipandang sebagai hiburan pada anak, akan tetapi merupakan suatu sarana pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui metode bermain, tentu harus didukung oleh pola atau bentuk permainan yang mengarah pada peningkatan mengenal konsep bilangan pula, dalam artian pemainan tersebut harus menimbulkan rasa ingin tahu anak sehingga ia tertarik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ia hadapi dalam suatu permainan. Oleh karena itu diperlukan bimbingan dari orang tua dan guru agar anak bisa lebih aktif dalam mengembangkan kemampuannya. Semakin banyak bimbingan yang diterima anak dalam bermain semakin besar variasi dalam kegiatan bermain dan semakin besar kegembiraan serta pengetahuan yang diperoleh

Salah satu bentuk permainan yang bisa diterapkan dalam pengembangan konsep bilangan yaitu permainan kartu bilangan bergambar. Pemilihan jenis permainan tersebut karena permainan tersebut relatif mudah dimainkan, sederhana, serta menyenangkan dan menarik minat anak karena terdiri dari berbagai gambar yang berwarna-warni. Diharapkan melalui media tersebut maka dalam proses belajarnya anak tidak gampang bosan dalam menerima pembelajaran dan kegiatan yang disampaikan akan dapat diserap dengan baik oleh anak didik.

 Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar pada tanggal 22 Juli 2011, ditemukan bahwa dalam proses pembelajarannya, secara tidak langsung guru menerapkan metode yang bertujuan untuk meningkatkan potensi anak termasuk didalamnya kemampuan mengenal konsep bilangan. Hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung pada saat survey dilakukan, misalnya guru meminta anak untuk menghitung jumlah balok yang sedang dimainkan dan lain sebagainya. Namun upaya tersebut belum memberikan hasil yang maksimal karena masih saja ada anak didik khususnya kelompok A1 dimana masih terdapat sekitar 10 anak yang terlihat agak lambat dalam artian anak belum mampu menjawab dengan cepat dan tepat apabila ditanya tentang konsep bilangan khususnya bilangan 1-5. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran di kelas ditandai dengan masih adanya anak yang belum mampu membilang dengan menunjuk benda sampai 5, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 serta membuat urutan bilangan 1-5 dengan benda. Kemampuan membilang anak masih cenderung tidak berurutan karena anak tidak mengerti makna dari konsep bilangan yang diajarkan padanya. Misalnya anak belum memahami urutan bilangan dari angka 1-5, anak belum memahami nilai yang terdapat pada angka serta belum bisa membedakan angka kecil ataupun angka besar misalnya angka 2 lebih kecil dari angka 4 ataupun angka 9 lebih besar dari angka 7.

 Hal tersebut di atas tentu saja sangat menghambat perkembangan anak. Karena apabila materi pembelajaran yang mendasar tidak mampu dikuasai anak apalagi materi-materi lanjutan yang tingkat kesulitannya lebih tinggi. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bentuk pengetahuan dasar, oleh karenanya anak harus menguasainya dengan baik agar mampu melanjutkan pada materi-materi pembelajaran berikutnya. Uraian di atas mengindikasikan bahwa diperlukan pengkajian lebih jauh dan upaya-upaya apa saja yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak khususnya anak didik kelompok A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kec.Bontoala Makassar sekaligus sebagai salah satu wadah pengembangan bagi keluarga dan sekolah dalam hal melejitkan potensi-potensi yang dimiliki anak terutama dalam hal ini potensi kemampuan mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji tentang peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar.

1. **Fokus Masalah**

Fokus masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan\ diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoritis
3. Bagi akademisi/lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang pendidikan anak usia dini.
4. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan meningkatkan peubah-peubah yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar.
5. Manfaat Praktis
6. Orang tua, agar dalam pengasuhannya dapat meningkatkan kualitas interaksi dengan anaknya sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.
7. Bagi guru/pendidik, agar dapat dijadikan pedoman dalam membuat rancangan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru khususnya dalam penggunaan kegiatan permainan kartu bilangan bergambar.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Tinjauan tentang Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan**
3. Pengertian kemampuan mengenal konsep bilangan

Bilangan dapat dikatakan sudah menjadi bagian dari pengalaman anak sehari-hari. Apapun yang anak lihat, mereka selalu saja ingin mengetahui berapa jumlah, nomor berapa atau apapun yang berhubungan dengan bilangan. Beberapa anak usia taman kanak-kanak belajar mengenai nama-nama lambang bilangan walaupun mereka tidak mampu menilai lambang-lambangnya, misalnya mereka menyebut angka dua tetapi mereka tidak mengerti seperti apa angka dua atau mereka menyebutkan angka satu, dua, tiga, empat tetapi mereka tidak mengerti hubungan satu sama lain, hal ini dapat dikatakan sebagai sebuah rangkaian kata yang tidak bermakna.

Mengenal konsep bilangan merupakan proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Selain itu bisa juga digunakan untuk menerangkan aktivitas mental yang berhubungan dengan pengolahan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah.

 Mengenal konsep bilangan menurut Saleh (2009: 17) adalah “memahami sebuah konsep dan pemikiran tehadap banyaknya suatu benda”. Bilangan dapat dikatakan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak. Apapun yang anak lihat, mereka selalu saja ingin tahu berapa jumlahnya, nomornya atau apapun yang berhubungan dengan bilangan. Beberapa anak usia taman kanak-kanak belajar mengenai lambang bilangan tetapi mereka tidak mampu menilai lambang-lambangnya misalnya mereka menyebutkan angka dua, tetapi mereka tidak mengerti seperti apa angka dua atau mereka menyebutkan anka satu, dua, tiga, empat tapi mereka tidak mengerti hubungan antara satu sama lain.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, jelas bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan merupakan aspek perkembangan yang cukup kompleks. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu pertumbuhan kemampuan kognitif anak yang ditandai dengan koordinasi berbagai cara berpikir atau berbagai kecakapan guna penyelesaian suatu masalah khususnya tentang bilangan pada anak taman kanak-kanak.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal konsep bilangan

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu faktor-faktor yang mempengaruhi kognitif juga berlaku sama pada kemampuan mengenal konsep bilangan. Dalyono (2006: 188) menyatakan faktor-faktor tersebut yaitu antara lain “1) Pembawaan, 2) Kematangan, 3) Pembentukan, 4) Minat dan pembawaan yang khas dan 5) Kebebasan”.

Adapun penjelasan dari masing-masing faktor tersebut ialah:

1. Pembawaan ditentukan oleh sifat-sifat dan ciri-ciri yang dibawa sejak lahir. Batas kesanggupan kita yakni tidak memecahkan suatu soal, pertama-tama ditentukan oleh pembawaan kita. Manusia itu ada yang pintar dan adapula yang bodoh, meskipun menerima latihan dan pelajaran yang sama, perbedaan-perbedaan itu akan masih tetap ada.
2. Tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Tiap organ baik fisik maupun psikis dapat dikatakan lebih matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Anak-anak tak dapat menyelesaikan soal-soal tertentu, karena soal tersebut masih terlampau sukar bagi anak tersebut. Organ-organ tubuh serta fungsi-fungsi jiwanya masih belum matang untuk menyelesaikan bentuk soal tersebut. Kematangan berhubungan erat dengan umur anak.
3. Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan kognitif anak. Pembentukan tersebut dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu pembentukan sengaja seperti yang dilakukan di sekolah-sekolah dan pembentukan tidak sengaja seperti pengaruh dari alam sekitar.
4. Minat mengarahkan perbuatan ke suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat motif-motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar. Motif menggunakan dan menyelidiki dunia luar (*manipulate and exploring motivation*). Dari manipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu, lama kelamaan timbullah minat terhadap sesuatu. Seseorang dengan minat yang besar terhadap suatu hal akan lebih giat dan berbuat lebih baik untuk dapat menguasai hal yang diminatinya tersebut.
5. Kebebasan berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah. Manusia mempunyai kebebasan memilih metode, juga bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya. Dengan adanya kebebasan ini berarti bahwa minat itu tidak selamanya menjadi syarat dalam perkembangan kecerdasan kognitif anak.

Faktor-faktor tersebut di atas merupakan faktor yang saling mempengaruhi satu sama lain. Maksudnya yaitu dalam pekembangan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan anak, maka yang menjadikan patokan untuk menetapkannya yaitu gabungan dari tiap-tiap faktor tersebut di atas. Jadi apabila pola pendidikan yang diberikan pada anak sudah baik, begitu pula dengan pemberian gizi pada makanan yang cukup baik pula pada anak, tetapi kalau potensi anak kurang cerdas, maka anak kurang mampu untuk mencapai hasil yang maksimal. Sama halnya dengan anak yang memiliki potensi cerdas secara kognitif tetapi lingkungan kurang menguntungkan, maka perkembangan kecerdasannya pun bisa saja mengalami hambatan. Begitupula sebaliknya, apabila kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan kecerdasan, tidak akan membentuk seseorang menjadi cerdas, apabila faktor potensi dasar kecerdasan anak tersebut memang rendah.

 Faktor-faktor lain juga dikemukakan oleh Gustian (2002: 24) yaitu “faktor genetik dan faktor lingkungan”. Faktor genetika merupakan faktor yang diturunkan oleh orang tua berupa struktur otak. Perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia taman kanak-kanak sangat tergantung pada ciri-ciri anatomi otak serta fungsi otak. Apabila kedua orang tua memiliki faktor hereditas atau genetika cerdas dalam memahami konsep bilangan, kemungkinan sekali dapat menurunkan anak-anak yang cerdas pula khususnya dalam memahami konsep bilangan. Adapun faktor lingkungan anak usia taman kanak-kanak ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh anak dari lingkungan hidupnya.

 Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahawa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia taman kanak-kanak yaitu faktor hereditas atau genetika, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan pembawaan yang khas, kebebasan, gizi yang seimbang serta pendidikan yang memadai.

1. Tahapan kemampuan mengenal konsep bilangan

Keterampilan anak dalam mengenal konsep bilangan mengalami beberapa tahapan perkembangan. Berikut ini ada beberapa tahapan perkembangan anak dalam mengenal konsep bilangan, seperti yang dikemukakan oleh Hendra (Sriningsih, 2010: 1) yaitu “membilang dengan menunjuk (*point counting*), membilang dengan melanjutkan (*counting on*) dan membilang mundur (*counting back*)”. Adapun penjelasannya yaitu sebagai berikut:

1. Membilang dengan menunjuk (*point counting*). Anak pada tahap ini memiliki kemampuan membilang dengan menunjuk obyek yang dihitung dan menyebutkan bilangan yang benar setelah menunjukkan obyeknya, namun penunjukkan yang dilakukan keliru karena lebih dari satu objek. Pada tahap ini anak sudah dapat membilang karena sudah hafal. Ia melakukannya tanpa pemikiran atau pemahaman tentang bilangan. Pada tahap ini anak belum bisa memasangkan obyek yang dibilang dengan bilangan yang disebutnya.
2. Membilang dengan melanjutkan (*counting on*). Anak yang memasuki tahap ini sudah bisa membilang dari berapapun awalnya. Misalnya anak sudah bisa meneruskan membilang dari angka tujuh dan meneruskannya.
3. Membilang mundur (*counting back*). Pada tahap ini anak sudah mampu membilang mundur dari berapapun awalnya. Misalnya anak sudah bisa menyelesaikan persoalan: “Ali mempunyai 19 coklat, kemudian 3 coklat diberikan kepada Budi”, dengan cara membilang muncur seperti delapan belas, tujuh belas, enam belas dan menyimpulkan bahwa sisanya adalah 16. Jadi keterampilan membilang mundur ini sangat membantu dalam memahami konsep pengurangan.
4. Manfaat kemampuan mengenal konsep bilangan

Pembelajaran mengenal konsep bilangan memiliki manfaat yang cukup beragam diantaranya adalah agar anak dapat mengetahui bilangan melalui aktivitas konkrit. Selain itu ada beberapa manfaat yang bisa diambil dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan seperti yang dikemukakan oleh Sriningsih (2010: 1) yaitu:

1. Anak menjadi familiar dengan angka yang akan ditemui sepanjang hidupnya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka, 2) Dengan adanya pembelajaran mengenal konsep bilangan bagi anak usia taman kanak-kanak, akan lebih member pemahaman tentang angka baik secara abstrak maupun konkrit, 3) Mengenal konsep bilangan menjadi salah satu cara melatih daya ingat anak.

Mengenal konsep bilangan pada anak didik kelompok A atau anak usia 4-5 tahun sesuai PERMENDIKNAS No. 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini khususnya pada pengembangan kognitif yaitu sebagai berikut:

1. Menghubungkan bilangan dengan benda 1-10.
2. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10
3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda
4. **Tinjauan tentang Permainan Kartu Bilangan Bergambar**
5. Pengertian permainan kartu bilangan bergambar

Bermain merupakan kegiatan yang tak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat peneliti sejak abad 17 untuk melakukan penelitian anak dan bermain. peneliti ingin menunjukkan sejauhmana bermain berpengaruh terhadap anak, apakah hanya sekedar untuk mendapatkkan pengakuan dan penerimaan sosial atau hanya sekedar ingin mengisi waktu luang.

Bermain pada anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas yang dilakukan oleh anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran pada pendidikan usia dini adalah bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Teori suplus energi yang diperkenalkan oleh Herbert Spencer (Anti, 2008: 2) bahwa anak bermain memiliki energi yang berlebihan. Anak bermain melompat, memanjat, berlari dan sebagainya merupakan manifestasi dari energi yang ada dari dalam diri anak. Bermain menurut Spencer bertujuan mengisi kembali energi seorang anak yang telah melemah.

Karl Gross (Anti 2008:3) mengatakan:

Anak bermain untuk mempertahankan kehidupanya. Awalnya kegiatan bermain tidak memiliki tujuan namun kemudian memiliki tujuan dan sangat berguna untuk memperoleh dan melatih ketrampilan tertentu dan sangat penting fungsinya bagi mereka ketika dewasa kelak, sebagai contoh, bayi yang mengerak-gerakkan tangan, jari, kaki dan berceloteh merupakan kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan fungsi motorik dan bahasa agar dapat digunakan di masa akan datang.

Uraian di atas didukung oleh percobaan yang dilakukan Plato (Anti, 2008: 3) tentang kemampuan anak dalam memahami aritmetika dengan pola bermain. Dalam percobaan tersebut, Plato mengajarkan pengurangan dan penambahan dengan membagikan dua apel pada masing-masing anak. Kegiatan menghitung lebih dapat dipahami oleh anak ketika dilakukan dengan bermain bersama buah apel tersebut. Eksperimen ini menunjukkan bahwa anak lebih mampu menerapkan aritmatika dengan bermain dibandingkan dengan tanpa bermain. Selanjutnya oleh Aristoteles (Anti, 2008:4) ia mengatakan bahwa:

Ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan kegiatan yang dilakukan anak dimasa akan datang. Anak perlu dimotivasi untuk bermain dengan permainan yang akan ditekuni dimasa akan datang. Sebagai contoh anak yang bermain balok-balokan, dimasa dewasanya akan menjadi arsitek. Anak yang suka menggambar akan menjadi pelukis, dan lain sebagainya.

Banyak faedah yang diperoleh oleh anak ketika bermain menjadi aktivitasnya khususnya pada anak usia dini, karena dalam bermain sangat sarat dengan pengetahuan hal ini dapat kita lihat dari berbagai teori yang telah diungkapkan di atas. Selain itu dapat kita lihat bagaimana pengaruh bermain pada apa yang dikemukakan oleh Jean Peaget (Anti, 2008:6) bahwa

Bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk sistem saraf dan serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak anak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

Berdasarkan kajian tersebut bermain sangat penting bagi anak usia dini kerena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial, emosional dan kognitif. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik 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. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.

Menurut para ahli pendidikan cara belajar anak yang paling efektif adalah bermain, dalam bermain anak dapat mengembangkan otak besar dan halusnya, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan di lingkungannya membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin dalam bermain.

Pada saat bermain anak melakukan kegiatan secara aktif untuk membangun pengetahuan, berinteraksi dengan lingkungan atau mempraktekkan pengetahuannya secara langsung. Dalam memperoleh pengalaman seorang anak harus berinteraksi langsung dengan objek, lingkungan atau sumber belajar sehingga dapat memanipulasi, menjelajah, menyelidiki, mengamati atau berbuat sesuatu dengan ojek tersebut.

Adapun pengertian permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal kanak-anak, sebab anak-anak menghabiskan banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.

 Definisi permainan juga dijelaskan dalam fenomenologis (Kartono, 2001: 122) yaitu:

Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak. Yaitu sarana untuk mengintrodusir anak jadi anggota suatu masyarakat, agar anak bisa mengenal dan menghargai manusia. Dalam suasana permainan itu tumbuhlah rasa kerukunan yang sangat besar artinya bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya.

 Adapun pengertian permainan menurut Huizinga (Monks dkk, 2004: 134) yaitu “tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang”. Sedangkan menurut Jerome Singer (Sugianto, 1995: 10) permainan sebagai “usaha untuk menggunakan kemampuan fisik dan mental guna mengatur dan mengorganisasi pengalaman-pengalamannya”.

Kemudian terkait dengan kartu bilangan bergambar, menurut Saleh (2009: 10) merupakan “suatu media pembelajaran yang berbasis permainan yang terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan informasi berupa materi bilangan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep”.

Kartu bilangan bergambar sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, karena media kartu bilangan bergambar memiliki dampak yang positif terhadap anak didik seperti anak didik lebih mudah untuk memahami konsep bilangan, anak didik lebih termotivasi untuk belajar tentang konsep bilangan, memberikan warna dan cara yang menarik untuk belajar, anak dapat merangkai ide-ide dan metode yang baru dalam menguasai konsep bilangan serta dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar mengenai konsep bilangan.

1. Langkah-langkah permainan kartu bilangan bergambar

Langkah-langkah permainan kartu bilangan bergambar yang tertera dalam dalam buku Pedoman Pembelajaran Bidang Kognitif di Taman Kanak-Kanak (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010: 27) yaitu “kegiatan bermain mengenal lambang bilangan dengan daun, dan biji-bijian. Langkah-langkah pelaksanaannya yaitu sebagai:

* + - * 1. Menyiapkan alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Kartu bilangan bergambar yang terdiri dari beberapa seri agar lebih bervariasi
2. Benda-benda berupa daun ataupun biji-bijian
	* + - 1. Cara bermain

Pada tahap ini, anak didik diharapkan mampu menunjukkan lambang bilangan satu sampai lima, baik dengan jenis benda yang sama (satuan sejenis dalam arti dari benda yang sama misalnya daun sama atau biji yang sama) atau benda yang mirip (satuan mirip dalam arti misalnya antara daun hijau dan daun kering), atau benda yang berbeda (satuan korelatif yaitu antara satu daun dengan satu biji, dan seterusnya)

Pada tahap ini, hal yang paling pertama dilakukan, guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang nama bilangan satu sampai lima secara berulang. Selanjutnya menyebutkan angka dan menunjukkan lambang bilangannya berurutan dari satu sampai lima. Setelah anak didik cukup fasih menyebutkan nama bilangan, selanjutnya guru memberikan gambar lambang bilangan satu sampai lima kepada setiap anak didik dan memberikan penjelasan kepada mereka agar menempelkan lambang bilangan tersebut pada jumlah alat peraga yang cocok ditampilkan oleh guru. Guru dapat juga memberikan sejumlah benda yang dijadikan alat peraga misalnya biji-bijian. Selanjutnya guru menyuruh anak didik meletakkannya di bawah lambang bilangan yang ditampilkan. Contoh-contoh berikut dapat dikembangkan lebih lanjut sampai pada bilangan sepuluh. Contohnya :

1. Deskripsi (menunjukkan) lambang bilangan

Pada permainan ini, anak menempelkan benda sejenis pada jumlah yang tertera pada kartu bilangan bergambar, misalnya satu daun di atas kartu bilangan yang bertuliskan 1, dua daun di atas kartu bilangan yang bertuliskan 2 dan seterusnya. Kegiatan ini bertujuan agar anak didik mampu menunjukkan lambang bilangan satu sampai lima atau menunjukkan benda satu sampai lima dalam benda yang sejenis. Contoh tersebut dapat dilanjutkan sampai angka sepuluh.

1. Korelasi konsep bilangan

Pada permainan ini, guru menampilkan lambang bilangan satu sampai lima, selanjutnya anak didik diberi alat peraga yang bervariasi seperti daun maupun biji. Kemudian anak didik menempelkan benda-benda tersebut sesuai dengan jumlah lambang bilangan secara kelompok misalnya menempelkan 1 daun di atas kartu bilangan yang bertuliskan angka 1 dan 1 biji di bawah kartu angka yang sama, sehingga anak didik memahami bahwa lambang bilangan tersebut memahami bahwa lambang bilangan tersebut dapat merepresentasikan jumlah benda apapun meskipun berbeda.

1. Analisis konsep bilangan

Anak didik diminta untuk mengambil daun dan biji-bijian sebanyak lima dari setiap benda dan mencoba sendiri untuk bermain misahkan daun dan biji seperti 1 dan 4, 4 dan 1, 2 dan seterusnya. Kemudian menempelkan lambang bilangan pada kelompok benda yang telah dipisahkan tersebut.

Cara bermain tersebut di atas apabila dikaitkan ke dalam proses pembelajaran maka akan terbagi dalam tiga bentuk kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup sesuai rencana kegiatan harian yang telah ditetapkan. Adapun langkah-langkah tersebut yaitu:

1. Kegiatan pembukaan
2. Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar.
3. Guru mengatur tempat duduk anak didik
4. Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.
5. Kegiatan inti
6. Guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar kepada anak didik.
7. Anak memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru.
8. Guru memberi contoh cara bermain kartu bilangan bergambar
9. Anak mengamati contoh yang diberikan guru.
10. Guru mengajak anak didik untuk bermain kartu bilangan bergambar sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok.
11. Guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu untuk menyebutkan konsep bilangan dengan benar.
12. Kegiatan penutup
13. Guru memberikan rangsangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penerapan kegiatan bermain kartu bilangan bergambar.
14. Guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan kartu bilangan bergambar yang telah dilaksanakan.
15. **Kerangka Pikir**

Pentingnya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan sangat terkait dengan kesuksesan belajar anak di taman kanak-kanak yang tentunya tidak dapat tercapai hanya dengan usaha sendiri dari anak itu sendiri. Akan tetapi merupakan pengaruh dari berbagai faktor, baik bersumber dari luar dirinya maupun dari dalam dirinya, termasuk di dalamnya kecerdasan kognitif khususnya kemampuan mengenal konsep bilangan. . Hal ini dikarenakan dalam kegiatan belajar selalu terkait dengan kemampuan atau kecakapan dalam mempelajari sesuatu, seperti halnya dalam mempelajari materi pelajaran di taman kanak-kanak. Dengan kata lain, tingkat kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan anak taman kanak-kanak akan dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan belajar anak yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan prestasi belajar anak itu sendiri.

 Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada dasarnya dapat dilakukan dengan berbagai cara. Terkait dengan anak usia taman kanak-kanak maka salah cara yang cukup efektif untuk diterapkan yaitu melalui permainan, karena cara tersebut cukup sesuai dengan karateristik yang dimiliki anak pada periode tersebut. Permainan memiliki beragam bentuk ataupun cara dalam prosesnya. Salah satu bentuk permainan yang cukup signifikan untuk diterapkan untuk meningkatkan kemampuan anak usia taman kanak-kanak dalam mengenal konsep bilangan yaitu melalui permainan kartu bilangan bergambar.

 Permainan kartu bilangan bergambar merupakan bentuk permainan yang relatif mudah untuk dimainkan. Permainan kartu bilangan bergambar umumnya tidak memerlukan biaya yang cukup besar atau keahlian khusus serta waktu yang lama. Oleh karena itu cukup signifikan untuk diterapkan pada anak didik. Permainan kartu bilangan bergambar yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar diterapkan kepada anak didik guna untuk melihat kemampuan anak mengenal konsep bilangan apakah mengalami peningkatan dengan permainan tersebut. Untuk lebih jelasnya akan arah penelitian ini dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut:

Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan rendah

Pembelajaran mengenal konsep bilangan

Penerapan Permainan kartu bilangan bergambar

Meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dengan indikator:

1. Menghubungkan bilangan dengan benda 1-10.
2. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10
3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda

Gambar 2.1. Skema kerangka pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika permainan kartu bilangan bergambar diterapkan maka kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar dapat ditingkatkan.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Jenis dan Pendekatan Penelitan**

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Sukmadinata (2007: 60) “penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis suatu fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto (2007: 9) jenis penelitian tindakan kelas ini “terdiri dari 2 (dua) siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 (empat komponen dalam satu siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi”. Empat komponen tersebut dilaksanakan secara berurutan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

 Adapun uraian lebih terperinci dari pelaksanaan masing-masing siklus tersebut yaitu:

**Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh secara kualitatif yaitu observasi sebagai cara pengumpulan data. Hasil penelitian digambarkan berdasarkan indikator yang dicapai dalam peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar.

* + - 1. **Tahap Perencanaan Siklus I**

Tahap perencanaan dilakukan melalui perkenalan dengan pihak sekolah. Mulai dari mengambil data anak didik dan guru kemudian memperlihatkan tema pembelajaran kepada Kepala TK dan guru kelas. Tema pembelajaran bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. Kegiatan pada tahap perencanaan antara lain:

* + - * 1. Menelaah kurikulum berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007 (KTSP TK 2007).
				2. Membuat silabus taman kanak-kanak yang dituangkan ke dalam RKM dan RKH sesuai dengan tema pembelajaran sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan tindakan kelas.
				3. Menyiapkan media yang akan dijadikan media pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian.
				4. Membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui permainan kartu bilangan bergambar pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.
			1. **Tahap Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan kelas dengan langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, sebagai berikut:

* + - * 1. Kegiatan pembukaan
1. Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar yaitu berupa kartu yang di dalamnya terdapat variasi angka 1-10 serta beragam jenis gambar.
2. Guru mengatur tempat duduk anak didik dalam bentuk U dan anak duduk di lantai dan diberi alas karpet
3. Guru memberikan rangsangan berupa pemberian pertanyaan tentang kartu bilangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.
	1. Kegiatan inti
4. Guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar kepada anak didik yaitu berupa kartu yang di dalamnya terdapat variasi angka 1-10 serta beragam jenis gambar..
5. Anak memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru.
6. Guru memberi contoh cara bermain kartu bilangan bergambar
7. Anak mengamati contoh yang diberikan guru.
8. Guru mengajak anak didik untuk bermain kartu bilangan bergambar sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok.
9. Guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu untuk menyebutkan konsep bilangan dengan benar.
	1. Kegiatan penutup
10. Guru memberikan rangsangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penerapan kegiatan bermain kartu bilangan bergambar.
11. Guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan kartu bilangan bergambar yang telah dilaksanakan.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan mengenalkan konsep bilangan pada anak didik taman kanak-kanak diharapkan dapat membangkitkan motivasi anak didik, meningkatkan keterlibatan anak didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dalam rangka meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.

1. **Tahap Observasi Siklus I**

Pelaksanaan observasi harus menjadi perhatian bagi perhatian bagi peneliti agar hasil penelitian menjadi valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Aktivitas peneliti selama proses observasi yaitu mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar yaitu:

1. Menghubungkan bilangan dengan benda 1-10.
2. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10
3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda

Hal-hal inilah yang menjadi indikator penelitian untuk menilai dan mengamati peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. Adapun format lembar observasi terlampir dengan standar pencapaian dan penilaian yaitu baik (●), sedang (√) dan kurang (○).

Penilaian baik (●) apabila anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan benar, cepat dan tepat. Selanjutnya penilaian sedang (√) apabila anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan baik, benar namun sedikit lamban. Adapun penilaian kurang (○) apabila anak tidak dapat mengenal konsep bilangan dengan baik, lamban, kadang salah dan kurang tepat.

Selanjutnya aktivitas peneliti dalam tahap observasi yaitu menjadi observer bagi guru yang melaksanakan kegiatan bermain bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar. Format lembar observasipun terlampir dengan kategori penilaian ya untuk setiap aspek kegiatan yang dilaksanakan meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti serta kegiatan penutup serta kategori penilaian tidak yang dicentang apabila ada tahapan-tahapan kegiatan dalam bermain kartu bilangan bergambar untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang tidak terlaksana.

1. **Tahap Refleksi Siklus I**

Pelaksanaan tindakan setelah observasi dengan mengadakan observasi kepada masing-masing anak didik untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. Refleksi yang dilakukan guru setelah memberikan atau menerapkan permaianan kartu bilangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Refleksi berpedoman bahwa semakin banyak anak didik yang memiliki tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan, maka semakin tinggi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dianalisis pada tahap refleksi.

**Pelaksanaan Siklus II**

**Tahap Perencanaan Siklus II**

Tahap perencanaan siklus II mengamati kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada perencanaan siklus I. Kegiatan perencanaan antara lain:

Menelaah kurikulum berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007 (KTSP TK 2007).

Membuat silabus Taman Kanak-Kanak yang dituangkan ke dalam SKM dan SKH sesuai dengan tema pembelajaran sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan tindakan kelas.

Menyiapkan media yang akan dijadikan media pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian.

Membuat lembar observasi untuk melihat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.

**Tahap Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan tindakan kelas siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang terjadi sehingga peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar dapat lebih maksimal. Pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

* + - * 1. Kegiatan pembukaan
1. Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar yaitu berupa kartu yang di dalamnya terdapat variasi angka 1-10 serta beragam jenis gambar.
2. Guru mengatur tempat duduk anak didik dalam bentuk U dan anak duduk di lantai dan diberi alas karpet.
3. Guru memberikan rangsangan berupa pemberian pertanyaan tentang kartu bilangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.
	1. Kegiatan inti
4. Guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar kepada anak didik yaitu berupa kartu yang di dalamnya terdapat variasi angka 1-10 serta beragam jenis gambar..
5. Anak memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru.
6. Guru memberi contoh cara bermain kartu bilangan bergambar
7. Anak mengamati contoh yang diberikan guru.
8. Guru mengajak anak didik untuk bermain kartu bilangan bergambar sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok.
9. Guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu untuk menyebutkan konsep bilangan dengan benar.
	1. Kegiatan penutup
10. Guru memberikan rangsangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penerapan kegiatan bermain kartu bilangan bergambar.
11. Guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan kartu bilangan bergambar yang telah dilaksanakan.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik taman kanak-kanak diharapkan dapat membangkitkan motivasi anak didik, meningkatkan keterlibatan anak didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dalam rangka meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar.

1. **Tahap Observasi Siklus II**

Pelaksanaan observasi harus menjadi perhatian bagi perhatian bagi peneliti agar hasil penelitian menjadi valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Aktivitas peneliti selama proses observasi yaitu mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar yaitu:

* 1. Menghubungkan bilangan dengan benda 1-10.
	2. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10
	3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda

Hal-hal inilah yang menjadi indikator penelitian untuk menilai dan mengamati peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. Adapun format lembar observasi terlampir dengan standar pencapaian dan penilaian yaitu baik (●), sedang (√) dan kurang (○).

Penilaian baik (●) apabila anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan benar, cepat dan tepat. Selanjutnya penilaian sedang (√) apabila anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan baik, benar namun sedikit lamban. Adapun penilaian kurang (○) apabila anak tidak dapat mengenal konsep bilangan dengan baik, lamban, kadang salah dan kurang tepat.

Selanjutnya aktivitas peneliti dalam tahap observasi yaitu menjadi observer bagi guru yang melaksanakan kegiatan bermain bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar. Format lembar observasipun terlampir dengan kategori penilaian ya untuk setiap aspek kegiatan yang dilaksanakan meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti serta kegiatan penutup serta kategori penilaian tidak yang dicentang apabila ada tahapan-tahapan kegiatan dalam bermain kartu bilangan bergambar untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang tidak terlaksana.

1. **Tahap Refleksi Siklus II**

Pelaksanaan tindakan setelah observasi dengan mengadakan observasi kepada masing-masing anak didik untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. Refleksi yang dilakukan guru setelah memberikan atau menerapkan permaianan kartu bilangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Refleksi berpedoman bahwa semakin banyak anak didik yang memiliki tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan, maka semakin tinggi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dianalisis pada tahap refleksi.

**B. Fokus Penelitian**

 Berkaitan dengan judul maka fokus penelitian ini adalah gambaran tentang pelaksanaan permainan kartu bilangan bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Oleh karena itu, untuk memperoleh batasan tentang fokus penelitian dan masalah-masalah yang dikaji dalam penelitian ini, maka hanya difokuskan pada:

1. Kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu pertumbuhan kemampuan kognitif anak yang ditandai dengan koordinasi berbagai cara berpikir atau berbagai kecakapan guna penyelesaian suatu masalah khususnya tentang bilangan pada anak taman kanak-kanak. Adapun indikatornya yaitu anak mampu menghubungkan bilangan dengan benda 1-10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 serta membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.
2. Kartu bilangan bergambar merupakan suatu media pembelajaran yang berbasis permainan yang terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan informasi berupa materi bilangan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep.

**C. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara yang terletak Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

1. **Unit Analisis**

 Unit analisis dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. Adapun yang menjadi informan adalah guru-guru dan kepala taman kanak-kanak. Sedangkan objek observasinya adalah anak didik kelas A1 yang berjumlah 15 orang yang merupakan objek yang akan diteliti dan 1 orang guru di taman kanak-kanak tersebut.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

 Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data guna mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. yaitu melalui observasi kepada guru, data yang diperoleh tiap akhir siklus dan anak serta dokumentasi kegiatan.

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi anak yang menjadi subjek penelitian, dalam hal ini terkait dengan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar yang ditandai dengan indikator seperti anak mampu membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 serta membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.

1. Dokumentasi

 Teknik dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang jumlah anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar dan data lain yang terkait dengan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar.

1. **Analisis dan Validasi data**

 Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, selanjutnya diolah dan dianalisis, kemudian dideskripsikan dengan kata-kata dan kalimat. Adapun alur tahapan dalam analisis data (Sugiono, 2009: 247) digambarkan sebagai berikut:

Pengumpulan Data

Penyajian Data

Reduksi Data

Kesimpulan/Verifikasi

Gambar 3.1. Alur tahapan analisis data

 Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar dan hasilnya diverifikasi secara deskriptif kualitatif. Hasil pengumpulan data selanjutnya dilakukan reduksi data atau merangkum data yang diperoleh selama penelitian berlangsung agar diperoleh data yang akurat dan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi dengan menggunakan triangulasi baik itu secara teknik yang digunakan maupun dari sumber datanya.

 Peneliti kemudian mengelompokkan observasi anak dan hasil observasi terhadap guru. Kemudian peneliti mengelompokkan lagi data yang dianggap penting serta data yang dianggap sama dan berhubungan satu sama lain. Setelah dikelompokkan peneliti berusaha menyusunnya dengan sistematis dalam bentuk bagan agar lebih dipahami. Peneliti juga merangkumnya dalam bentuk narasi agar data yang diperoleh semakin jelas. Hal-hal yang dianggap kurang jelas, yang terdapat dalam hasil rangkuman, peneliti catat dalam lembar khusus, untuk kemudian dikaji kembali, misalnya dengan menanyakan kembali pada informan yang menjadi sumber data tersebut.

 Langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan penarikan kesimpulan ataupun verifikasi. Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha untuk mencari atau memahami makna atau arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Kesimpulan yang ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Dalam penarikan kesimpulan ini didasarkan pada reduksi data dan penyajian data yang merupakan jawaban atas masalah yang diangkat dalam penelitian. Kesimpulan tersebut sekaligus menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini.

Sebagai acuan maka penilaian hasil belajar penelitian ini didasarkan pada buku Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak oleh (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Departemen Pendidikan Nasional, 2007) secara kualitatif dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kategori Penilaian Hasil Belajar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Kemampuan** | **Simbol** |
| 1 | Baik | Anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan benar, cepat dan tepat | **●** |
| 2 | Sedang | Anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan baik, benar namun sedikit lamban | **√** |
| 3 | Kurang | Anak tidak dapat mengenal konsep bilangan dengan baik, lamban, kadang salah dan kurang tepat | **○** |

1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata kategori penilaian hasil belajar yang diperoleh anak pada siklus I dan siklus II, dimana 100 % anak didik mampu masuk kategori baik ataupun sedang serta tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang yang diintrepretasikan sebagai ketidakmampuan anak didik dalam mengenal konsep bilangan dengan baik dan benar.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Kota Makassar yang terletak di Jalan Tinumbu Lr. 132 E, yang secara geografis sebelah utara berbatasan dengan jalan Cakalang dan sebelah timur berbatasan dengan jalan Sibula Dalam merupakan sekolah yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini sejak tahun 1968 yang bertepatan dengan 1 Muharaam 1387 H.

 Adapun fasilitas yang dimiliki Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Kota Makassar yaitu:

* + - * 1. Gedung Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara memiliki 1 ruang kantor kepala sekolah, ruang administrasi dan ruangan guru.
				2. Ruangan belajar/kelas terdiri dari Kelompok A sebanyak 1 kelas dan kelompok B sebanyak 3 kelas
				3. 1 ruang UKS, 1 ruangan shalat (mushalla), 1 ruangan perpustakaan, 1 ruangan dapur,1 ruangan/gudang, tempat wudhu, kebun sekolah dan kamar mandi.
				4. Memiliki alat permainan yang bisa dilakukan dalam ruangan yaitu mandi bola, bowling, basket, mobil-mobilan, puzzle, donat susun dan lain sebagainya.
				5. Memiliki halaman yang cukup luas sebagai tempat bagi anak untuk bermain, antaralain permainan ayunan, perosotan, jungkit-jungkitan, panjatan perahu-perahu.

 Adapun daftar nama-nama tenaga kependidikan di Taman Kanak-Kanak Rahmah Makassar yaitu:

Tabel 4.1 **Daftar Nama-Nama Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Kota Makassar Tahun Ajaran 2011/2012**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama/NIP** | **Jabatan** | **Pendidikan** |
| 1 | Dra. Hj. Nurgaulan19561208 197801 2 002 | Pengawas TK/SDKec. Bontoala | S1 |
| 2 | Bungalia, S.Pd19590905 198703 2 010 | Kepala TK Aisyiyah Layang Utara | S1 |
| 3 | St. Masni19591231 198703 2 067 | Guru Kelas | KPGTK |
| 4 | Ramlah | Guru Kelas | Muallimat/SMP |
| 5 | Rika Triswati | Guru Kelas | SMA |
| 6 | Supiani Patta, S.Pd | Guru Kelas | S1 |
| 7 | Zulaeha | Guru Kelas | SMK |
| 8 | Rahmawati Syam | Guru Kelas | SMU |
| 9 | Sri Ayu | Guru Kelas | SMU |

Sumber data : Hasil Dokumentasi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Makassar.

Selanjutnya terkait dengan keadaan anak didik di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar menunjukkan peningkatan dari tahun ke tahun. Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah ini, anak didik diwajibkan memakai pakaian seragam dengan ketentuan dan aturan sebagai berikut:

* + - * 1. Kuning Hijau pada hari Rabu dan Selasa.
				2. Putih Biru digunakan pada hari Rabu dan Sabtu.
				3. Busana muslim warna putih digunakan pada hari Kamis untuk melakukan praktik sholat di sekolah atau mesjid.
				4. Pakaian olahraga digunakan pada hari Jum’at, anak didik melakukan olahraga baris berbaris sepanjang jalan di Kelurahan Layang dan melakukan senam kesegaran jasmani di TK sendiri.
			1. **Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Bilangan Bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar**

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan mulai tanggal 16 Januari 2012 sampai dengan 16 Februari 2012. Lama penelitian kurang lebih 1 (satu) bulan. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang perubahan sikap anak didik yang diperoleh melalui lembar observasi selama penelitian berlangsung pada anak didik kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. Adapun yang dianalisis adalah data kualitatif pada tes siklus I dan siklus II. Data tersebut ditabulasikan lalu diskoring dan dihitung nilai frekuensi dan persentasenya kemudian menjadi sumber acuan untuk interpretasi dalam bentuk analisa deskriptif. Selain itu untuk memperoleh data tambahan dilaksanakan wawancara dengan guru agar data yang diperoleh lebih akurat.

 Metode pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh dari dua bagian yaitu data kualitatif sesuai dengan bentuk instrumen pengumpulan data yang digunakan. Berikut diuraikan data hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar.

1. **Hasil penelitian siklus I**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang perubahan sikap anak didik yang diperoleh melalui lembar observasi selama penelitian berlangsung pada anak didik kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar, guna menggambarkan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kartu bilangan bergambar pada tes siklus setiap pembelajaran.

* + - * 1. Tahap perencanaan

 Perencanaan Siklus I dilaksanakan pada hari Senin 16 Januari 2012, hal-hal yang dilakukan dengan memperlihatkan rencana pembelajaran sebagai tindak lanjut upaya menelaah kurikulum tingkat satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007. Membuat silabus taman kanak-kanak yang dituangkan dalam SKM dan SKH tentang tema pembelajaran diri sendiri sebagai bahan acuan, membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kartu bilangan bergambar pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.

* + 1. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pertemuan pembelajaran I dan II pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 Januari dan 24 Januari 2012, dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembukaan diawali dengan guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar yaitu berupa kartu yang di dalamnya terdapat variasi angka 1-10 serta beragam jenis gambar dan benda-benda penunjang seperti daun dan biji-bijian. Guru mengatur tempat duduk anak didik dalam bentuk U dan anak duduk di lantai dan diberi alas karpet. Langkah selanjutnya guru memberikan rangsangan berupa pemberian pertanyaan tentang kartu bilangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.

Setelah kegiatan pembukaan guru masuk kegiatan inti yang diawali dengan memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar kepada anak didik yaitu berupa kartu yang di dalamnya terdapat variasi angka 1-10 serta beragam jenis gambar serta bahan penunjang berupa daung dan biji-bijian. Guru kemudian memberi contoh cara bermain kartu bilangan bergambar dan mengajak anak didik untuk bermain kartu bilangan bergambar sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok. Tidak lupa guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu untuk menyebutkan konsep bilangan dengan benar.

Kegiatan diakhiri dengan kegiatan penutup yaitu berupa guru memberikan rangsangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penerapan kegiatan bermain kartu bilangan bergambar serta uru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan kartu bilangan bergambar yang telah dilaksanakan.

* + 1. Tahap observasi

Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan anak membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 serta membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.

Aktivitas peneliti selama proses observasi yaitu mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar seperti indicator yang telah disebutkan di atas.

Hal-hal inilah yang menjadi indikator penelitian untuk menilai dan mengamati peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan kartu bilangan bergambar.pada anak didik kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar. Adapun format lembar observasi terlampir dengan standar pencapaian dan penilaian yaitu baik (●), sedang (√) dan kurang (○).

Penilaian baik (●) apabila anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan benar, cepat dan tepat. Selanjutnya penilaian sedang (√) apabila anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan baik, benar namun sedikit lamban. Adapun penilaian kurang (○) apabila anak tidak dapat mengenal konsep bilangan dengan baik, lamban, kadang salah dan kurang tepat.

Selanjutnya aktivitas peneliti dalam tahap observasi yaitu menjadi observer bagi guru yang melaksanakan kegiatan bermain bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar. Format lembar observasipun terlampir dengan kategori penilaian ya untuk setiap aspek kegiatan yang dilaksanakan meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti serta kegiatan penutup serta kategori penilaian tidak yang dicentang apabila ada tahapan-tahapan kegiatan dalam bermain kartu bilangan bergambar untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang tidak terlaksana.

Hasil observasi pembelajaran I siklus I

Pelaksanaan tahap observasi pembelajaran I siklus I dilaksanakan 19 Januari 2012. Langkah awal yaitu peneliti mengobservasi tahapan langkah-langkah kegiatan bermain kartu bilangan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hasil observasi peneliti terhadap guru dalam penelitian ini pada pembelajaran I siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum berlangsung dengan maksimal. Ada beberapa langkah dalam pembelajaran I siklus I yang tidak terlaksana dengan baik misalnya dalam memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu untuk menyebutkan konsep bilangan dengan benar. Kemudian pada kegiatan penutup guru juga tidak memberikan rangsangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penerapan kegiatan bermain kartu bilangan bergambar.

Langkah-langkah lain yang terdapat pada kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup sudah mampu dilaksanakan dengan baik oleh guru. Misalnya pada kegiatan pembuka yaitu guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan berupa kartu bilangan bergambar yang terdiri dari beberapa set. Masing-masing kartu memiliki gambar yang berbeda dan tentu saja memiliki angka atau bilangan yang tertera di dalamnya. Kemudian guru mengatur tempat duduk anak didik untuk lebih mempermudah proses pembelajaran kemudian .memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.

Langkah selanjutnya guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar kepada anak didik. Anak didik cukup antusias dengan kartu bilangan bergambar yang ditunjukkan guru, hal ini dengan sikap yang memperhatikan alat permainan yang diperlihatkan guru. Guru juga memberi contoh cara bermain kartu bilangan bergambar dan anak didik mengamati contoh yang diberikan guru dengan seksama.

Guru juga mengajak anak didik untuk bermain kartu bilangan bergambar sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok. Anak didik dalam proses ini bermain dengan senang dan cukup memperlihatkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan.

Peneliti juga mangadakan observasi pada anak dengan melihat peningkatan yang dicapai pada aspek kemampuan mengenal konsep bilangan pada tiap-tiap indikatornya. Adapun gambaran hasil observasi anak pada pembelajaran I Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

|  |  |
| --- | --- |
| Tabel 4.2 | **Gambaran Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Bilangan Bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar Pembelajaran I Siklus I** |
| **No** | **Hal-hal yang diamati** | **Penilaian** | **Jumlah** |
| **Baik****(●)** | **Sedang****(√)** | **Kurang****(○)** |
| 1 | Anak mampu menghubungkan bilangan dengan benda 1-10 | - | 7 | 8 | 15 |
| 2 | Anak mampu menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 | - | 4 | 11 | 15 |
| 3 | Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | - | 4 | 11 | 15 |

Data observasi pada tabel tersebut di atas menunjukkan sebanyak 47% anak didik atau sebanyak 7 anak didik kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar meningkat kemampuan mengenal konsep bilangannya pada pembelajaran I Siklus I. Data lebih lengkapnya yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam menghubungkan bilangan dengan benda 1-10 menunjukkan terdapat 7 anak yang hasilnya sedang yaitu Puput Nurfabia, Qonita Musfirah Azzahra, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah, Saski Tul’marah, M. Alqadri dan Fadli Maulana. Adapun 8 orang anak didik lainnya yaitu Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Muh. Fachreza, Muh. Kamal, Jingga Natasya, Muh. Fachrul, Salwa Pratiwi dan Nabila R hasilnya masih kurang.
2. Kemampuan anak dalam menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 menunjukkan terdapat 4 anak yang hasilnya sedang yaitu Puput Nurfabia, Muh. Fikri Haikal, Nur Aisyah dan Saskia Tul’marah. Adapun 11 orang anak didik lainnya yaitu Qonita Musfirah Azzahrah, Inayah Ridwan, Muh. Fachreza, Muh. Kamal, Maharani Ramadhani, Jingga Natasya, Muh. Fachrul, M. Alqadri, Salwa Pratiwi, Nabila R dan Fadli Maulana hasilnya masih kurang.
3. Kemampuan anak dalam membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda menunjukkan terdapat 4 anak yang hasilnya sedang yaitu Puput Nurfabia, Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal dan Jingga Natasya. Adapun 11 orang anak didik lainnya yaitu Qonita Musfirah Azzahra, Muh. Fachreza, Muh. Kamal, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah, Saskia Tul ma’rah, Muh. Fachrul, M. Alqadri, Salwa Pratiwi, Nabila R dan Fadli Maulana hasilnya masih kurang.

Uraian tentang hasil observasi terhadap guru dan anak didik di atas menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain dengan kartu bilangan masih belum sempurna dan masih terdapat kekurangan yang perlu dibenahi oleh guru pada saat memberikan tata cara permainan kartu bilanagan bergambar, guru harus memperhatikan anak didik apabila terdapat anak yang tidak memperhatikan atau melakukan kegiatan lain misalnya main dengan temannya, maka guru seharusnya berhenti sejenak dan meminta anak didik untuk lebih fokus untuk pada apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan langkah-langkah dalam kegiatan bermain kartu bilangan bergambar yang tidak maksimal dilaksanakan dengan baik oleh guru, maka proses pencapaian tujuan dalam peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kartu bilangan masih kurang efektif karena terdapat 100% atau sebanyak 15 orang didik yang tidak mengikuti kegiatan belajar secara maksimal dan masih memerlukan bimbingan dari guru.

Hasil observasi pembelajaran II pada siklus I

Pelaksanaan pertemuan pembelajaran II pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2012, dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Hasil observasi peneliti terhadap guru dalam penelitian ini pada pembelajaran II siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Langkah-langkah permainan kartu bilangan bergambar yang tidak terlaksana dalam pembelajaran I siklus I dievaluasi kemudian dilaksanakan di pembelajaran II. Rangkaian kegiatan mulai dari kegiatan pembukaan yang meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar, guru mengatur tempat duduk anak didik dan guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dapat terlaksana dengan baik. Begitu pula dengan kegiatan inti yang meliputi guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar kepada anak didik, guru memberi contoh cara bermain kartu bilangan bergambar, guru mengajak anak didik untuk bermain kartu bilangan bergambar sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok dan guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu untuk menyebutkan konsep bilangan dengan benar. Hal yang sama juga berlaku untuk kegiatan penutup yaitu guru memberikan rangsangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penerapan kegiatan bermain kartu bilangan bergambar dan guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan kartu bilangan bergambar yang telah dilaksanakan.

Uraian di atas mengindikasikan bahwa pada pembelajaran II siklus I menunjukkan bahwa semua indikator yang diberikan kepada guru telah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru terlihat mampu mengatasi hal-hal yang kurang sempurna dilakukan guru pada pembelajaran I siklus I.

Adapun gambaran hasil observasi anak pada kegiatan pembelajaran II Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

|  |  |
| --- | --- |
| Tabel 4.3 | **Gambaran Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Bilangan Bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar Pembelajaran II Siklus I** |
| **No** | **Hal-hal yang diamati** | **Penilaian** | **Jumlah** |
| **Baik****(●)** | **Sedang****(√)** | **Kurang****(○)** |
| 1 | Anak mampu menghubungkan bilangan dengan benda 1-10 | - | 12 | 3 | 15 |
| 2 | Anak mampu menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 | - | 11 | 4 | 15 |
| 3 | Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | - | 8 | 7 | 15 |

Data observasi pada tabel tersebut di atas menunjukkan sebanyak 80% anak didik atau sebanyak 15 anak didik kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar meningkat kemampuan mengenal konsep bilangannya pada pembelajaran II Siklus I. Data lebih lengkapnya yaitu sebagai berikut:

Kemampuan anak dalam menghubungkan bilangan dengan benda 1-10 menunjukkan terdapat 12 anak yaitu Puput Nurfabia, Qonita Musfirah Azzahra, Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Muh. Kamal, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah, Saskia Tul’marah, M. Alqadri, Salwa Pratiwi, Nabila R dan Fadli Maulana yang hasilnya sedang. Adapun 3 orang anak didik lainnya yaitu Muh. Fachreza, Jingga Natasya dan Muh. Fachrul hasilnya masih kurang.

Kemampuan anak dalam menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 menunjukkan terdapat 11 anak yang hasilnya sedang yaitu Puput Nurfabia, Qonita Musfirah Azzahra, Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Muh. Kamal, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah, Saskia Tul’marah, M. Alqadri, Salwa Pratiwi dan Nabila R. Adapun 4 orang anak didik lainnya yaitu Muh. Fachreza, Jingga Natasya, Muh. Fachrul dan Fadli Maulana hasilnya masih kurang

Kemampuan anak dalam membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda menunjukkan terdapat 8 anak yaitu Puput Nurfabia, Qonita Musfirah Azzahra, Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Muh. Kamal, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah dan Saskia Tul’marah. yang hasilnya sedang. Adapun 7 orang anak didik lainnya yaitu Muh. Fachreza, Jingga Natasya, Muh. Fachrul, M. Alqadri, Salwa Pratiwi, Nabila R dan Fadli Maulana hasilnya masih kurang.

* 1. Tahap Refleksi siklus I

 Berdasarkan hasil penelitian maka tahap refleksi dapat diungkap bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Kota Makassar ditemukan bahwa masih ada beberapa beberapa anak didik yang masuk kategori masih memerlukan bimbingan yang artinya kemampuan yang dimiliki anak masih dilakukan masih lamban, kadang salah serta kurang tepat.

 Refleksi terhadap proses pelaksanaan penelitian pembelajaran I siklus I dan pembelajaran II siklus I dapat berjalan, namun ada beberapa hal yang menjadi kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaannya. Proses pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas tersebut di atas. Hal ini dapat terlihat dari tahap observasi yang dilakukan maka terlihat hasil penelitian dari indikator membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menunjuk benda untuk bilangan sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda masih terdapat 7 (tujuh orang anak) yang masuk kategori masih memerlukan bimbingan. Berdasarkan hasil observasi guru pada pembelajaran II siklus I menunjukkan bahwa terlihat masih ada yang kurang sempurna dilakukan guru antaralain kurang memberikan rangsangan yang tepat guna menunjang peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, sehingga hasil pelaksanaan tindakan kurang sempurna, karena masih ada anak didik yang memerlukan bimbingan guru.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mulai dari perencanaan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Tahap pelaksanaan tindakan masih terdapat kekurangan dan kelemahan baik dari anak didik maupun dari guru. Tahap observasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan antara lain masih ada anak didik yang masuk kategori masih perlu bimbingan. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran I dan II pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil, sehingga harus dilaksanakan siklus II.

* 1. **Hasil penelitian Siklus II**

Siklus II dilaksanakan karena pemberian perlakuan pada siklus I berupa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Kota Makassar belum dapat dikatakan berhasil. Adapun hasil penelitiannya yaitu sebagai berikut:

* + - * 1. Pelaksanaan pembelajaran III siklus II

Pelaksanaan pertemuan pembelajaran III pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2012 dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Hasil observasi peneliti terhadap guru dalam penelitian ini pada pembelajaran III siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Langkah-langkah permainan kartu bilangan bergambar yang tidak terlaksana dalam pembelajaran II siklus I dievaluasi kemudian dilaksanakan di pembelajaran III. Rangkaian kegiatan mulai dari kegiatan pembukaan yang meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar, guru mengatur tempat duduk anak didik dan guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dapat terlaksana dengan baik. Begitu pula dengan kegiatan inti yang meliputi guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar kepada anak didik, guru memberi contoh cara bermain kartu bilangan bergambar, guru mengajak anak didik untuk bermain kartu bilangan bergambar sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok dan guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu untuk menyebutkan konsep bilangan dengan benar. Hal yang sama juga berlaku untuk kegiatan penutup yaitu guru memberikan rangsangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penerapan kegiatan bermain kartu bilangan bergambar dan guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan kartu bilangan bergambar yang telah dilaksanakan.

Uraian di atas mengindikasikan bahwa pada pembelajaran III siklus II menunjukkan bahwa semua indikator yang diberikan kepada guru telah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru terlihat mampu mengatasi hal-hal yang kurang sempurna dilakukan guru pada siklus I.

Gambaran hasil observasi anak pada kegiatan pembelajaran III Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

|  |  |
| --- | --- |
| Tabel 4.4 | **Gambaran Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Bilangan Bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar Pembelajaran III Siklus II** |
| **No** | **Hal-hal yang diamati** | **Penilaian** | **Jumlah** |
| **Baik****(●)** | **Sedang****(√)** | **Kurang****(○)** |
| 1 | Anak mampu menghubungkan bilangan dengan benda 1-10 | 7 | 8 | - | 15 |
| 2 | Anak mampu menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 | 4 | 11 | - | 15 |
| 3 | Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | 6 | 9 | - | 15 |

Data observasi pada tabel tersebut di atas menunjukkan sebanyak 100% anak didik atau sebanyak 15 anak didik kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar meningkat kemampuan mengenal konsep bilangannya pada pembelajaran III Siklus II. Data lebih lengkapnya yaitu sebagai berikut:

Kemampuan anak dalam menghubungkan bilangan dengan benda 1-10 menunjukkan terdapat 7 anak yaitu Qonita Musfirah Azzahra, Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah, Salwa Pratiwi dan Nabila R yang hasilnya baik. Adapun 8 orang anak didik lainnyayaitu Puput Nurfabia, Muh. Fachreza, Muh. Kamal, Saskia Tul,marah, Jingga Natasya, Muh. Fachrul, M. Alqadri dan Fadli Maulana memiliki hasil sedang.

Kemampuan anak dalam menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 menunjukkan terdapat 4 anak yaitu Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Maharani Ramadhani dan Nur Aisyah yang hasilnya baik. Adapun 11 orang anak didik lainnya yaitu Puput Nurfabia, Qonita Musfirah Azzahra, Muh. Fachreza, Muh. Kamal, Saskia Tul’marah, Jingga Natasya, Muh. Fachrul, M. Alqadri, Salwa Pratiwi, Nabila R dan Fadli Maulana memiliki hasil sedang.

Kemampuan anak dalam membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda menunjukkan terdapat 6 anak yiatu Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Muh. Kamal, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah dan Saskia Tul’marah yang hasilnya baik. Adapun 9 orang anak didik lainnya yaitu Puput Nurfabia, Qonita Musfirah Azzahrah, Muh. Fachreza, Jingga Natasya, Muh. Fachrul, M. Alqadri, Salwa Pratiwi, Nabila R dan Fadli Maulana memiliki hasil sedang.

* + - * 1. Pelaksanaan Pembelajaran IV Siklus II

Pelaksanaan pertemuan pembelajaran IV pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2012 dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Hasil observasi peneliti terhadap guru dalam penelitian ini pada pembelajaran IV siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Langkah-langkah permainan kartu bilangan bergambar yang tidak terlaksana dalam pembelajaran III siklus II dievaluasi kemudian dilaksanakan di pembelajaran III. Rangkaian kegiatan mulai dari kegiatan pembukaan yang meliputi guru menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar, guru mengatur tempat duduk anak didik dan guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dapat terlaksana dengan baik. Begitu pula dengan kegiatan inti yang meliputi guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar kepada anak didik, guru memberi contoh cara bermain kartu bilangan bergambar, guru mengajak anak didik untuk bermain kartu bilangan bergambar sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok, guru meminta anak didik untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan permainan kartu bilangan bergambar dan uru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu untuk menyebutkan konsep bilangan dengan benar. Hal yang sama juga berlaku untuk kegiatan penutup yaitu guru memberikan rangsangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penerapan kegiatan bermain kartu bilangan bergambar dan guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan kartu bilangan bergambar yang telah dilaksanakan.

Uraian di atas mengindikasikan bahwa pada pembelajaran IV siklus II menunjukkan bahwa semua indikator yang diberikan kepada guru telah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru terlihat mampu mengatasi hal-hal yang kurang sempurna dilakukan guru pada siklus I.

Gambaran hasil observasi anak pada kegiatan pembelajaran IV Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

|  |  |
| --- | --- |
| Tabel 4.5 | **Gambaran Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Bilangan Bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar Pembelajaran IV Siklus II** |
| **No** | **Hal-hal yang diamati** | **Penilaian** | **Jumlah** |
| **Baik****(●)** | **Sedang****(√)** | **Kurang****(○)** |
| 1 | Anak mampu menghubungkan bilangan dengan benda 1-10 | 11 | 4 | - | 15 |
| 2 | Anak mampu menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 | 9 | 6 | - | 15 |
| 3 | Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | 10 | 5 | - | 15 |

Data observasi pada tabel tersebut di atas menunjukkan sebanyak 100% anak didik atau sebanyak 15 anak didik kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar meningkat kemampuan mengenal konsep bilangannya pada pembelajaran III Siklus II. Data lebih lengkapnya yaitu sebagai berikut:

Kemampuan anak dalam menghubungkan bilangan dengan benda 1-10 menunjukkan terdapat 11 anak yaitu Puput Nurfabia, Qonita Musfira Azzahra, Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Muh. Kamal, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah, Saskia Tul’marah, Muh. Fachrul, Salwa Pratiwi dan Nabila R. yang hasilnya baik. Adapun 4 orang anak didik lainnya yaitu Muh. Fachreza, Jingga Natasya, M. Alqadri dan Fadli Maulana memiliki hasil sedang.

Kemampuan anak dalam menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 menunjukkan terdapat 9 anak yaitu Puput Nurfabia, Qonita Musfira Azzahra, Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah, Muh. Fachrul, M. Alqadri dan Nabila R yang hasilnya baik. Adapun 6 orang anak didik lainnya yaitu Muh. Fachreza, Muh. Kamal, Saskia Tulma’rah, Jingga Natasya, Salwa Pratiwi dan Fadli Maulana memiliki hasil sedang.

Kemampuan anak dalam membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda menunjukkan terdapat 10 anak yang hasilnya baik yaitu Inayah Ridwan, Muh. Fikri Haikal, Muh. Kamal, Maharani Ramadhani, Nur Aisyah, Saskia Tul’marah, Muh. Fachrul, M. Alqadri, Salwa Pratiwi dan Nabila R.. Adapun 5 orang anak didik lainnya memiliki hasil sedang yaitu Puput Nurfabia, Qonita Musfirah Azzahra, Muh. Fachreza, Jingga Natasya dan Fadli Maulana.

* + - * 1. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, maka pada tahap refleksi dapat diungkap bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar ditemukan bahwa sebagian besar anak didik sudah masuk kategori baik, beberapa anak didik masuk kategori sedang dan sudah tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang.

 Hal ini berarti bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kartu bilangan bergambar kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar telah berhasil. Hal ini terlihat dari tahap observasi pada siklus II telah berhasil dilakukan maka hasil penelitian dari tiga indikator yaitu membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda dapat terpenuhi.

1. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diuraikan beberapa hal terkait dengan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar pada anak didik kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar telah dilaksanakan pada dua tahapan siklus sehingga dapat diketahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik melalui permainan kartu bilangan bergambar dapat berhasil karena sebagian besar anak didik masuk kategori baik dan tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang.

Hasil penelitian siklus II mengamati kemampuan menghubungkan bilangan dengan benda 1-10, menunjukkan peningkatan karena pembelajaran II siklus I terdapat 4 orang anak didik yang masuk kategori kurang. Namun pada pembelajaran IV siklus II hasil observasi menunjukkan bahwa 11 orang anak yang masuk kategori baik dan 4 orang anak yang masuk kategori sedang serta tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan seluruh anak didik untuk membilang dengan menunjuk benda sampai 10.

Hasil penelitian siklus II mengamati kemampuan menunjuk benda untuk bilangan sampai 10, menunjukkan peningkatan karena pembelajaran II siklus I terdapat 3 orang anak didik yang masuk kategori masih memerlukan bimbingan. Namun pada pembelajaran IV siklus II hasil observasi menunjukkan bahwa 9 orang anak yang masuk kategori baik dan 6 orang anak yang masuk kategori sedang serta tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan seluruh anak didik untuk menunjuk benda untuk bilangan sampai 10.

Hasil penelitian siklus II mengamati kemampuan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, menunjukkan peningkatan karena pembelajaran II siklus I terdapat 7 orang anak didik yang masuk kategori masih memerlukan bimbingan. Namun pada pembelajaran IV siklus II hasil observasi menunjukkan bahwa 10 orang anak yang masuk kategori baik dan 5 orang anak yang masuk kategori sedang serta tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan seluruh anak didik untuk membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.

Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan merupakan salah satu bagian dari kemampuan kognitif anak didik yang berfokus pada kemampuan anak untuk mengenal bilangan. Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan bisa dilakukan dengan berbagai cara termasuk bermain khususnya pada permainan kartu bilangan bergambar. Bermain termasuk di dalamnya bermain permainan kartu bilangan bergambar merupakan cara yang cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Moeslicahtoen (2004: 24) yaitu:

Bermain merupakan bentuk kegiatan yang memberi kepuasaan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Melalui kegiatan bermain, anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

 Pendapat di atas juga didukung oleh Hetherington (Moeslichatoen, 2004: 34) bahwa “bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif dan sosial anak”. Lebih lanjut menurut Beck (2004: 96) bahwa “kunci mengajar bilangan pada anak adalah dengan menyusun tingkatan-tingkatan agar anak bisa menemukannya sendiri serta memperkenalkan konsep-konsep bilangan melalui permainan”. Penerapan permainan kartu bilangan bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar berlangsung dengan cukup baik, apabila intensitas pelaksanaannya juga terhitung sering dilakukan dan anak didikpun antusias dalam mengikutinya.

Langkah-langkah yang dilakukan seperti menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar, guru mengatur tempat duduk anak didik dan guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dapat terlaksana dengan baik. Kemudian pada kegiatan inti yang meliputi guru memperlihatkan alat yang digunakan dalam permainan kartu bilangan bergambar kepada anak didik, guru memberi contoh cara bermain kartu bilangan bergambar, guru mengajak anak didik untuk bermain kartu bilangan bergambar sesuai dengan imajinasi anak baik secara individual maupun kelompok dan guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu untuk menyebutkan konsep bilangan dengan benar. Sedangkan untuk kegiatan penutup yaitu guru memberikan rangsangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak setelah penerapan kegiatan bermain kartu bilangan bergambar dan guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan kartu bilangan bergambar yang telah dilaksanakan, cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak.

 Hal tersebut terbukti dari tercapainya indikator-indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak yaitu anak mampu membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. Selain itu guru di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Utara Kecamatan Bontoala Makassar turut berpartisipasi aktif sehingga kegiatan permainan kartu bilangan bergambar bisa lebih terkendali dan dapat mencapai tujuan yang telah dicanangkan yaitu peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Hal lain yang mungkin lebih diperhatikan yaitu adanya variasi baik jenis maupun alat dan bahan dari permainan tersebut. Misalnya guru bisa melibatkan anak dalam permainan kartu bilangan bergambar dengan diringi musik dan nyanyian yang yang melambangkan suatu bilangan tertentu. Selain itu guru juga bisa mengembangkan metode lain dalam permainan ini misalnya dengan mengkombinasikannya dengan metode proyek, dimana anak diminta untuk membuat benda-benda tertentu dari batang es krim dan anak wajib mengetahui jumlah batang es krim yang digunakannya untuk membuat benda tersebut. Penggunaan metode dan media yang bervariasi akan semakin memudahkan guru untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan menambah khazanah pengetahuan anak khususnya yang terkait dengan bilangan.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar dengan melihat rata-rata hasil belajar pada siklus I berada pada kategori masih memerlukan bimbingan mengalami peningkatan pada siklus II dengan berada pada kategori sangat baik dan baik. Aktivitas belajar anak juga mengalami peningkatan antaralain yang ditandai dengan kemampuan anak untuk menghubungkan bilangan dengan benda 1-10, menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda serta penerapan permainan kartu bilangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak secara lebih optimal dan maksimal.

**Saran**

Saran yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

* 1. Disarankan kepada guru taman kanak-kanak dapat memanfaatkan permainan kartu bilangan bergambar untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didiknya.
	2. Bagi orang tua hendaknya menjalin hubungan kerjasama yang harmonis dengan guru-guru yang membimbing anaknya di sekolah, agar dapat memantau hasil yang telah dicapai di sekolah agar dapat diarahkan lagi ketika di rumah.
	3. Disarankan kepada guru taman kanak-kanak agar perlu menguasai metode pembelajaran dengan menggunakan alat bantu belajar sebagai salah satu pilihan dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak.
	4. Disarankan kepada guru taman kanak-kanak sebagai tindak lanjut peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan bergambar, agar guru lebih kreatif dalam menyajikan tema pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anti. 2008. *Permasalahan Anak di Taman Kanak-Kanak.* Online www google.com.Diakses 1 Februari 2009

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, Kepala Sekolah, Pengawas dan Penilai*. [www.Google.com](http://www.Google.com) (http/ptk/content/567654). Diakses 26 Maret 2010.

Beck, Joan. 2004. *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta. Pustaka Delapratasa.

Dalyono, M. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Rineka Cipta.

Gustian, Edy. 2002. *Menangani Anak Underchiever: Anak Cerdas dengan Prestasi Rendah*. Jakarta. Puspa Swara.

Kartono, Kartini. 2001. *Psikologi Umum*. Bandung. Mandar Maju.

Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Direktoral Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Monks, F.J. dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Rineka Cipta.

Patmonodewo, Soemarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta. Rineka Cipta.

Saleh. 2009. *Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan melalui Metode Alat Permainan Manipulatif.* Online www google.com.Diakses 29 September 2011.

Sriningsih. 2010. *Kemampuan Membilang Anak Usia TK.* Online www google.com.Diakses 29 September 2011.

Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidik Tenaga Kependidikan.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Research and Development*. Bandung. Alfabeta.

Suherman. 2000. Pendidikan Prasekolah Sebagai Alternatif. *Suara Guru.*hlm 8

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.