**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Tugas orang tua dan pendidiklah mempertahankan sifat-sifat yang menjadi dasar kecerdasan anak agar bertahan sampai tumbuh dewasa, dengan memberikan faktor lingkungan dan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi otak dan kecerdasan anak. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di masa kanak-kanak, karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan Intelektual dibentuk pada usia dini. Kualitas masa awal anak termasuk masa Prasekolah merupakan cermin kualitas bangsa yang akan datang. Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal.

Anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain , beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Jadi belajar adalah hak anak, bukan kewajiban. Orang tua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar. Menurut Suyanto (2005:5) “Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental”. Maka tepatlah bila dikatakan bahwa usia dini adalah usia emas (*golden age*), dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) menjadi sarana efektif untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Tentunya, dengan cara yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan anak. Dengan berusaha menggali dan mengembangkan potensi anak sejak usia dini, diharapkan ketika masuk jenjang pendidikan selanjutnya, anak tidak lagi merasa kesulitan untuk mengikuti aktivitas belajar sesuai dengan potensinya.

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti dan termasuk ketika anak akan memahami konsep bilangan. Karena belajar adalah hak bagi anak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias. Hildayani, (2007:91) Bahwa “Anak akan dapat mengembangkan potensinya seluas mungkin tanpa ada rasa paksaan atau tekanan yang berlebihan”.

Pengenalan konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka merupakan salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan, dimana Metode belajar ini merupakan suatu tipe dalam proses belajar mengajar yang menitik beratkan pada kegiatan untuk menuntut anak didik dalam belajar mandiri dan meningkatkan kreativitas. Dengan menerapkan pengenalan konsep bilangan pada anak melalui bermain kartu angka, anak akan lebih mudah mengenal dan memahami angka.

Untuk mempermudah mengenal konsep bilangan atau konsep angka perlu proses yang berjalan perlahan-lahan dengan menggunakan media akan mempermudah menjelaskan pikiran anak dalam mengenal konsep bilangan serta mempermudah membangun pengertiannya arti bilangan atau angka itu sendiri, lambang bilangan dalam kehidupan sehari-hari lebih dikenal sebagai nomor atau angka. Konsep angka disini melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlahnya atau beberapa banyak sesuatu, termasuk juga menghitung, menjumlahkan satu tambah satu dan yang terpenting adalah mengerti konsep angka.

Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu anak didik diperintahkan menyebutkan, mengurutkan, menyusun, menghubungkan/memasangkan dan membilang konsep bilangan yang terdapat pada kartu angka. Karena dengan bermain kartu angka 1-10 yang di mana melatih imajinasi anak, menarik perhatian anak, dapat memudahkan menyampaikan materi kepada anak, karena dapat melihat secara lansung bentuk angka berdasarkan media yang telah disediakan oleh guru, guru memberikan materi pembelajaran dikemas secara menarik sehingga memungkinkan anak didik dapat memahami konsep/materi pelajaran untuk memperoleh hasil yang optimal Prasetyono, (2007:69) menyimpulkan “Bermain dengan angka dapat dilakukan dengan cara bernyanyi dan juga dengan bermain kartu angka akan mempermudah anak dalam pengenalan konsep bilangan”.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di TK. Bhayangkari Panaikang Makassar pada tanggal 20 September 2011, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran yang masuk kedalam kemampuan kognitif, melalui pengenalan konsep bilangan yang di mana guru menunjukkan angka yang terdapat pada kertas dan pemberian tugas pada lembaran. Awalnya guru memberikan penjelasan kepada anak lalu anak mulai mengerjakannya, walaupun sudah ada anak yang bisa mengerjakannya tapi anak didik sebagian besar masih mengalami kesulitan pada pembelajaran pengenalan konsep bilangan.

Dimana anak didik masih sering melakukan kesalahan seperti anak didik kesulitan mengenal, menyebut, mengurutkan, menghubungkan/memesangkan dan membilang konsep bilangan bahkan lupa bagaimana bentuk lambang bilangannya dan mengurutkan bilangan dari 1-10, selain itu anak didik mengalami kesalahan-kesalahan ketika menghitung dengan menggunakan konsep bilangan. Untuk itu diperlukan suasana belajar yang menyenangkan agar anak didik termotivasi dalam belajar pembelajaran menjadi efektif dan efesien. Penerapan dalam meningkatkan konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka yang menitikberatkan pada kemandirian merupakan suatu metode pembelajaran pilihan yang dapat meningkatkan pembelajaran perkembangan kognitif pada anak didik. Untuk meyakinkan hal tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka di Tamam Kanak-Kanak Bhayangkari Panaikang Makassar”**.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan Anak Usia Dini di TK Bhayangkari Panaikang Makassar ?

1. **Tujuan Penelitian**

 Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian untuk mengetahui apakah kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan Anak Usia Dini di TK Bhayangkari Panaikang Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktisi sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
2. Sebagai salah satu bahan referensi bagi calon peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian tentang meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka.
3. Sebagai bahan masukan di Taman Kanak-Kanak guna meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain kartu angka dalam pengenalan konsep bilangan*.*
4. Manfaat praktisi
5. Bagi guru diharapkan dapat menjadi masukan dalam memudahkan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak.
6. Bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran guna mendapatkan hasil yang baik.
7. Bagi anak didik, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Tinjaun tentang mengenal konsep bilangan**
3. **Pengertian Konsep Bilangan**

Salah satu bidang pengembangan  kemampuan dasar yang berhubungan dengan intelegensi anak adalah aspek perkembangan kognitif. Dimana kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep bilangan melalui kartu angka dan pasangan gambar sebagai salah satu upaya mengembangkan konsep bilangan.  Perkembangan kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Bermain konsep bilangan melalui kartu angka merupakan bagian dari kemampuan meningkatkan kognitif anak. Hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan sekolah dasar selanjutnya.

Sophian (1996) menyatakan bahwa Konsep adalah Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung benda/bilangan. Sedangkan Bilangan adalah Suatu konsep dalam angka yang dipergunakan dalam pengenalan simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan dalam mengukur angka bentuk mengurutkan, penjumlahan dan pengurangan.

Pengenalan konsep bilangan ditujukan seorang anak berusia 4-6 tahun memerlukan bimbingan dan pendampingan oleh orang tua dan guru. Orang tua dan guru adalah sangat berperan aktif dalam membantu siswa untuk dapat memahami konsep suatu bilangan.

Menurut Piaget (2004) bahwa anak senantiasa berinteraksi dengan sekitarnya dan selalu berusaha mengatasi masalah-masalah yang dihadapi di lingkungan itu, Lingkungan menawarkan berbagai kesempatan kepada anak untuk bertindak dalam pandangan beliau untuk mempelajari sesuatu termasuk konsep bilangan digunakan pendekatan konstruktif, pandangan belajar ini merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan ini harus dibentuk oleh anak usia dini itu sendiri, ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan adalah sesuatu yang berkaian dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarki melalui penalaran yang bersifat deduktif yang di mana dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak adalah kegiatan belajar tentang meningkatkan konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka.

1. **Tahapan mengenal konsep bilangan dalam pembelajaran matematika.**

Sulitnya memahami konsep bilangan ditunjukkan seorang anak berusia 5 tahun memerlukan bimbingan dan pendampingan oleh orang tua (guru). Orang tua dan guru sangat berperan aktif dalam membantu anak didik untuk dapat memahami konsep suatu bilangan. Hal ini dapat dilakukan oleh orang tua dan guru melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya melalui berbagai permainan yang berkaitan dengan bilangan.

Orang tua atau guru dapat menciptakan berbagai permainan yang dapat mendorong anak untuk belajar menguasai bilangan. Pembelajaran dapat dilakukan bukan hanya di dalam kelas, tapi juga dapat dilakukan di luar kelas, yang penting anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakannya yang di dalamnya memuat kemampuan untuk menguasai konsep bilangan. Selain itu orang tua atau guru harus mempertimbangkan tingkat kemampuan atau pemahaman anak terhadap materi yang diberikan.

Menurut Piaget (Ian, 2011) Dua macam perkembangan dapat terjadi sebagai hasil dari beraktivitas, yaitu asimilasi dan akomodasi. Suatu perkembangan disebut asimilasi jika aktivitas terjadi tanpa menghasilkan perubahan pada anak, sedangkan akomodasi terjadi jika anak menyesuaikan diri terhadap hal-hal yang ada di lingkungannya. Menurut Piaget (Ian, 2011) yang penting, yaitu anak sebagai pembelajar dan pemikir yang aktif, yang membangun pengetahuannya dengan ‘bergulat’ dengan benda-benda atau gagasan-gagasan. Jika kita mengambil gagasan Piaget bahwa anak beradaptasi dengan lingkungannya, kita dapat melihat bagaimana lingkungan dapat menjadi *setting* untuk perkembangan. Lingkungan menawarkan berbagai kesempatan kepada anak untuk bertindak. Oleh karenanya, lingkungan kelas, misalnya, dapat menjadi ajang kegiatan dan kreativitas yang menyebabkan pembelajaran terjadi.

Proses pembelajaran akan menarik bila dalam proses belajar mengajar menggunakan alat peraga yakni dalam media kartu angka, Ruseffendi, (1994:132) menyimpulkan bahwa “Dengan harapan alat peraga akan memperjelas tentang materi yang disampaikan dan diajarkan secara lansung melalui bermain”.

Piaget, (2004:12) mengungkapkan bahwa anak usia dini 4-6 tahun berfikirnya masih pada tahap operasional konkrit, sehingga anak usia dini akan mudah memahami operasional logis dalam konsep bilangan melalui matematika berhitung bila menggunakan alat peraga, Adapaun tahapan berfikir konsep bilangan pada anak usia dini:

1. Tahap berfikir konkrit, Pada tahap ini anak dalam belajarnya sangat membutuhkan benda-benda konkrit untuk dapat menanamkan konsep matematikanya.
2. Tahap berfikir semi konkrit, Pada tahap ini anak dapat memahami sebuah konsep bilangan bila dibantu dengan benda-benda semi konkrit, Misalnya untuk menjelaskan 3 buah mangga kita dapat menunjukkan kepada anak 3 buah gambar mangga dan angkanya.
3. Tahap berfikir semi abstrak, Pada tahap ini dalam pembelajaran konsep matematika, Anak memerlukan alat peraga tiruan.
4. Tahap berfikir abstrak, pada tahap ini sudah tidak memerlukan bantuan alat peraga dalam pembelajaran matematika.

Dari beberapa pandapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap konsep bilangan atau prinsip matematika yang disajikan dalam bentuk alat peraga atau dalam bentuk konkrit akan lebih mudah dipahami dengan baik, Bahwa benda-benda/objek-objek dalam bentuk permainan sangat berperan penting bila dimanipulasi dengan baik dalam pelajaran matematika.

1. **Fungsi konsep bilangan dalam pembelajaran matematika**

Menurut Yuliani, (2006) fungsi konsep bilangan dalam pembelajaran matematika:

1. Dengan menyadiakan alat peraga dalam pembalajaran konsep bilangan anak akan gembira dan timbul minat dalam mengikuti pembelajaran matematika.
2. Dengan disajikannya dalam bentuk konkrit, Anak pada tingkat yang lebih rendah akan lebih memahami dan mengerti seperti yang diajarkan.
3. Anak menyadari adanya hubungan antara pembelajaran dengan benda-benda disekitarnya.
4. Konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk konkrit yaitu model matematika dapat dijadikan objek penelitian untuk ide-ide baru dan relasi baru.

Dari pendapat diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi konsep bilangan dalam pembelajaran matematika sangatlah penting bagi anak usia dini kedepannya, karena konsep bilangan yang disiapkan berdasarkan benda atau media secara konkrik maka akan mempermudah anak dalam memahami dan mengenal konsep bilangan.

1. **Indikator Kemampuan konsep bilangan pada anak usia dini**

Konsep bilangan pada Taman kanak-kanak termasuk dalam perkembangan kognitif yang meliputi Pengetahuan umum dan sains, Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, Konsep bilangan dan lambang bilangan. Adapun lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembanganyang digunakan pada penelitian adalah:

|  |  |
| --- | --- |
| A.Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf  | 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
 |

Sumber : Peraturan Menteri No.58 Tahun 2009

Diantara beberapa lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan, yang terdapat pada Peraturan Menteri No.58 Tahun 2009 di atas penelitian akan meneliti tentang kemampuan konsep bilangan. Adapun indikator yang akan digunakan berpatokan pada kurikulum yang digunakan di Taman Kanak-Kanak yaitu:

1. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1sampai 10).
2. Menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10.
3. Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis).
4. **Peran guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui konsep**

**bilangan.**

Menurut Sophian, (1996:25) menyatakan bahwa peran guru dalam mengembangkan anak melalui konsep bilangan:

1. Membangun rasa ingin tahu anak secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah, konsep-konsep dasar lain dari matematika.
2. Peduli dan tertarik terhadap apa yang dikatakan anak, Hal ini akan mendorong anak untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka.
3. Penerimaan terhadap sejumlah kegiatan matematika yang dilakukan anak, Hal ini akan mendorong kepercayaan diri untuk tetap berfikir, bertanya dan berbagi pengalaman tentang hal berbagai hal yang dialami anak.

Dari pendapat diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa peran guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui konsep bilangan sangatlah penting karena akan memberikan stimulus kepada anak agar dapat mengembangkan rasa keingintahuannya, mendorong kepercayaan diri anak dan anak dapat mengungkapkan pengalamannya kemudian menceritakannya.

1. **Defenisi bermain**
2. **Pengertian Bermain**

Menurut Dworetzky, (1990:395) ada lima kiteria dalam bermain :

a) Motivasi instrinsik, yaitu tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak. b) Pengaruh positif, yaitu tingkah laku itu menyenangkan untuk dilakukan. c) Bukan dikerjakan sambil lalu, yaitu tingkah laku itu dilakukan. d) Cara /tujuan, yaitu cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. e) Kelenturan, yaitu bermain itu perilaku yang lentur.

Menurut Tedjasaputra, (2001:5) mengatakan bahwa ”bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dimasa muda, oleh karena itu tetap dilakukan dimasa dewasa”.

Dari pendapat diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi dan sering tanpa tujuan tertentu, bagi anak bermain merupakan sesuatu kebutuhan yang perlu agar dia dapat berkembang secara wajar dan utuh dimana dunia anak adalah dunia bermain, tidak hanya itu dengan kegiatan bermain anak juga dapat mengembangkan bakat dan minatnya dalam menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki oleh setiap anak.

**b. Fungsi Bermain**

Menurut Moeslichatoen, (1999) ada 8 fungsi bermain bagi anak : a) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. b) Untuk melakukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata. c) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. d) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat. e) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima. f) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan. g) Mencerminkan pertumbuhan. h) Untuk memecahkan masalah.

Adapun manfaat bermain menurut Hudoyo (1990:268) :

1. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
2. Bermain bermanfaat mengasah panca indra
3. Bermain bermanfaat sebagai media terapi
4. Bermain memacu kreativitas
5. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
6. Bermain itu melakukan penemuan

Sedangkan menurut Baktiar (2004) fungsi bermain yakni bahwa memampukan anak menjalajah dunianya mengembangkan kemampuan sosial dan kultural membantu anak mengungkapkan pikiran dan perasaan, mengembangkan keterampilan berbahasa, memberikan kesempatan mengalami serta memecahkan masalah.

Dengan adanya fungsi bermain maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan mengetahui begitu pentingnya fungsi bermain bagi anak usia dini karena akan membantu anak mengembangkan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menyalurkan minat dan bakatnya.

**c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain Pada Anak**

Menurut Hurlock, (1987) faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain :a) Kesehatan, b) Perkembangan motorik, c) Intelegensi, d) Jenis kelamin, lingkungan dan taraf sosial ekonomi, e) Alat permainan.

Adapun penjelasan diatas dari faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain pada anak yaitu:

1. Kesehatan

Ketika anak bermain, sangat memerlukan fisik yang kuat karena akan banyak tenaga dan energi anak yang terbuang, maka dari itu orang tua dan guru perlu memperhatikan kesehatan anak, mulai dari pakaian, makanan, minuman, dan benda-benda yang ada disekitarnya.

1. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik yang ada pada diri anak yaitu motorik kasar dan motorik halus, keduanya tidak terlepas ketika anak melakukan kegiatan bermain selain itu, keterampilan motorik anak juga dapat menghibur dirinya dan memperoleh persaan senang dengan memiliki keterampilan seperti memeinkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.

1. Intelegensi

Sebagai kemampuan menghadapi dan menyusuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif. Tidak hanya itu, intelegensi juga merupakan satu atau beberapa kemempuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi terhadap lingkungan.

1. Jenis Kelamin, Lingungan dan Taraf sosial ekonomi

Dalam kegiatan bermain yang mempengaruhi faktor bermain anak dilihat dari jenis kelamin, perempuan bermain dengan alat permainan sendiri begitupun pada laki-laki, dilihat dari lingkungannya tempat dimana saja anak dapat bebagi pengalaman dan mengembangkan ide-ide yang dimilinya, pelu juga diperhatikan taraf sosial ekonomi sangat menunjang kegiatan bermain anak.

1. Alat permainan

Ketika anak bermain perlu diperhatikan benda-benda atau alat-alat apa saja yang yang dimainkan oleh anak karena anak ketika semakin kuat rasa kingitahuannya maka semakin besar pula keinginannya untuk mencari tahu. Maka dari itu berikanlah alat permainan anak yang tdak membahayakan anak itu sendiri.

Dari penjelasan diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain, orang tua dan guru agar lebih memperhatikan kegiatan apa saja yang dilakukan anak terutama memahami apa yang dinginkan pada saat mereka bermain.

1. **Ciri-ciri Kegiatan Bermain**

Menurut (Tedjasaputra, 2001:16) mengungkapkan beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

1. Dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif.
3. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas keaktivitas lain.
4. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir.
5. Bebas memilih.
6. Mempunyai kualitas pura-pura.
7. **Tahapan perkembangan bermain**

Menurut Hurlock, (2001) Tahapan perkembangan bermain sebagai berikut:

1. Tahapan Penjelajahan (Exploratory stage)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

1. Tahapan Mainan (Toy stage)

Tahap ini mencapai puncknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

1. Tahap Bermain (Play stage)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

1. Tahap Melamun (Daydream stage)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematik dengan hal-hal diluar bermain(seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

1. **Pengertian Kartu Angka**

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1990: 392) definisi dari kartu adalah ”kertas tebal berbentuk persegi atau persegi panjang dan lain-lain (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis)”. Sedangkan menurut Daryanto (1997: 330) yang dimaksud dengan kartu adalah ”kertas tebal yang tak seberapa besarnya, persegi panjang untuk bebagai keperluan”.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat penulis simpulkan mengenai defenisi dari kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk suatu keperluan. Dan adapun yang dimaksud dengan bilangan dalam bermain kartu angka ini yakni bilangan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990 : 116) Bilangan adalah ”banyaknya benda, jumlah, ide yang bersifat abstrak yang bukan simbol atau lambang, yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan”.

Mengenai angka, Bilangan dan nomor dalam penggunaan sehari-hari, angka dan bilangan seringkali dianggap sebagai dua hal yang sama. Selain itu terdapat pula konsep nomor yang berkaitan secara angka,bilangan dan nomor merupakan 3 hal yang berbeda. Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan. Maka dari itu penulis berpendapat bahwa pendapat para ahli tentang media pendidikan dapat diambil kesimpulan bahwa media gambar dalam hal ini kartu angka merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, serta dapat mengurangi adanya dalam penyampain materi pelajaran.

1. **Fungsi media pembelajaran anak melalui bermain kartu angka**

Menurut Daryanto, (1997) fungsi media pembelajaran anak melalui bermain kartu angka sebagai berikut:

1. Melatih anak untuk belajar berhitung, anak dapar belajar berhitung dengan mudah karena dalam kartu ini selain terdapat angka-angka juga terdapat gambar-gambar yang sesuai jumlah angkanya.
2. Melatih anak membedakan warna, dalam bermain ank diarahkan untuk membedakan jenis warna yang terdapat dalam kartu.
3. melatih anak membedakan angka, hal ini sangat membantu anak unuk mengetahui urutan angka termasuk membedakan mana yang lebih besar dan mana yang lebih kecil.
4. Melatih mental anak, melatih mental disini adalah mengajarkan anak untuk bisa menerima kekalahan dan tidak bosan jika terpaksa dia terus-terusan mengambil kartu baru. Setiap anak mempunyai tempramen berbeda-beda terutama anak mempunyai sifat harus menang’ajarkanlah pelan-pelan hal ini akan membentuk mental anak untuk bisa motivasi diri untuk tetap bertahan.jangan sampai menjatuhkan atau merendahkan anak jika kalah berilah motivasi dan cobalh sedikit mengalah supaya motivasinya meningkat dengan bisa bermain dan mengalahkan anda.
5. **Langkah-langkah Bermain Kartu Angka**

Didalam bermain anak mamilki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Seperti halnya ketika anak bermain kartu angka, Dengan bermain Anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain melalui Tahapan-tahapan dan Langkah-langkahnya, Kartu yang bergambarkan angka antau simbol-simbol dapat digunakan mengenalkan konsep bilangan pada anak.

Menurut Doman (1986:25), Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain kartu angka adalah sebagai berikut:

1. Kartu dipersiapkan dan ditunjukkan pada anak secara langsung.
2. Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai bermain kartu angka dan memberikan contoh secara langsung. Guru mengucapkan angka dalam kartu, anak mengulang berkali-kali. Jika anak dirasa sudah mampu mengingat, Guru menyebutkan angka dan anak mengulangnya.
3. Guru Mempersilahkan anak untuk bermain kartu angka secara bergantian dan berkelompok.
4. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlangsung.
5. Guru memberikan penilaian kepada anak pada saat bermain kartu angka.

Dengan mengetahui langkah-langkah anak dalam bermain kartu angka maka hasil belajar yang diharapkan adalah perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan individu. Hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan anak terhadap topik bahasan yang dipelajari,yang diukur dengan berdasarkan hasil penilaian belajar.

Maka penulis dapat menyimpulkan langkah-langkah bermain kartu angka sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka.
2. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang-ulang dan memberikan contoh secara lansung.
3. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.
4. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlansung.
5. Guru memberikan penilaian kepada anak pada saat bermain kartu angka.

Menurut Hudoyo (1990:175) dalam jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan mengatakan bahwa, pada hakekatnya belajar adalah

suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri individu, perubahan sebagai hasil dari proses pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kemampuan serta aspek lainnya yang ada pada individu yang belajar. Perubahan tersebut merupakan suatu yang baru dan belum pernah terjadi sebelumnya.

Menurut Slameto, (1997:91) Dalam jurnal ilmu kependidikan mengatakan secara psikiologis bahwa, belajar merupakan ”suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari intraksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku”.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan kemampuan pada diri anak didik sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan baik kognitif, afektif maupun psikiomotor dan hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan anak pada suatu bahasan. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

**B. Kerangka Pikir**

Keberhasilan belajar murid dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari dalam dan dari luar, melalui pengenalan konsep bilangan dalam penggunaan kartu angka merupakan seperangkat pendukung materi kemampuan kognitif yang merupakan pengaruh faktor dari luar diri anak itu sendiri. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam hal ini kegiatan belajar sambil bermain merupakan pembelajaran yang cocok diterapkan pada anak usia dini sekarang ini, dengan menggunakan media kartu dan gambar-gambar anak akan mudah bermain sambil belajar.

Kemampuan kognitif sangat diperlukan oleh setiap anak didik karena dapat dipergunakan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkenaan dengan cara berfikir anak khususnya dalam mengenal konsep bilangan. Dari beberapa lingkup perkembangan tentang kemampuan mengenal konsep bilangan pada taman kanak-kanak yang menjadi acuan untuk diteliti adalah Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10), Menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10, Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis). Berkaitan dengan pembelajaran meningkatkan pengenalan konsep bilangan melalui bermain kartu angka dapat menciptakan suasana yang lebih kondusif dan menyenangkan untuk itu diterapkan bermain kartu angka yang mempermudah guru dalam mengajar.

 Pembelajaran dengan menggunakan bermain kartu angka dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan kemampuan kognitif anak didik khususnya dalam konsep bilangan anak. Penerapan bermain kartu angka dapat dilakukan dengan cara guru mempersiapkankan dan menunjukkan media, guru menjelaskan cara bermain kartu angka, guru mempersilahkan anak bermain kartu angka, membimbing selama pembelajaran berlansung dan memberikan penilaian. Kegiatan bermain kartu angka ini merupakan suatu metode dalam proses belajar mengajar yang menitik beratkan pada kegiatan untuk menuntut anak didik dalam belajar mandiri dan meningkatkan kreatifitas.

Dengan menggunakan metode bermain kartu angka ini maka diharapkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat meningkat.

Selanjutnya, berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dipaparkan pada bagian di atas, maka dapat disusun kerangka berpikir dari penelitian ini, sebagai berikut :

Kemampuan Anak Bermain Kartu Angka Masih Kurang

Aspek Anak didik

1. Anak kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan.
2. Anak kurang mampu membilang dengan menunjuk benda ( mengenal benda 1-10)
3. Anak kurang mampu menyusun dan mengurutkan lambang bilangan 1-10.
4. Anak kurang mampu untuk memasangkan konsep bilangan (benda-benda) dengan lambang bilangan 1-10.

Aspek Guru

1. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah.
2. Media yang digunakan kurang menarik

Kegiatan Bermain kartu Angka

Lankah-langkah pelaksnaan kegiatan bermain kartu angka:

1. Guru mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka.
2. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang-ulang dan memberikan contoh secara lansung.
3. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.
4. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlansung.
5. Guru memberikan penilaian kepada anak pada saat bermain kartu angka.

Kemampuan Konsep Bilangan Meningkat

1. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1sampai 10).
2. Menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10.
3. Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis).

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “Jika diterapkan penggunaan bermain kartu angka melalui kemampuan mengenal konsep bilangan anak maka akan meningkat”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yaitu penelitian ini berusaha mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka di TK Bhayangkari Panaikang Makassar. Menurut Sukmadinata (2007:60 ) “Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”. Disamping itu, menurut Sukmadinata (2006: 60) “ penelitian kualitatif bertujuan, pertama untuk menggambarkan dan mengungkap (*to describe and explore*), dan kedua menggambarkan dan menjelaskan (*ti describe and explain*)”.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas dimana peneliti melakukan observasi dalam kegiatan pembelajaran guru dan murid dikelas. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa siklus (tiap siklus 4 tahapan) yaitu tahapan perencanaan, tahapan tindakan, tahapan observasi dan tahapan refleksi. karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Menurut Umar dan Kaco (2008: 5) bahwa “PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih professional”.

1. **Fokus Penelitian**

Berdasarkan kajian secara empirik, maka dapat ditetapkan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Hasil memahami dan mengenal konsep bilangan ditunjukkan kepada anak usia dini dengan tehnik anak Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10), Menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10, Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis).
2. Proses penggunaan metode bermain kartu angka yang dilakukan oleh guru dengan tehnik guru mempersiapkan dan menunjukkan media dan menjelaskan tata cara bermain kartu angka kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka secara bergantian hal ini dapat menarik perhatian anak dapat memudahkan menyampaikan materi kepada anak**.**
3. **Setting dan Subjek Penelitian**

Setting penelitian ini adalah TK.Bhayangkari Panaikang yang terletak di kota makassar. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B2 TK.Bhayangkari Panaikang Makassar pada Tahun Pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 14 anak didik, terdiri 10 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

1. **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan layanan propesional guru dalam menangani kegiatan belajar mengajar. Tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*), dimana dalam penelitian ini direncanakan atas dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Tiap-tiap siklus dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus kedua merupakan kelanjutan dan perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus pertama. Secara rinci keterkaitan antara setiap komponen dengan komponen lainnya dalam setiap siklus, secara sistematis disain penelitian Arikunto (2006:6) dapat dilihat di bawah ini:

Perencanaan

Refleksi

Pelaksanaan

**SIKLUS I**

Pengamatan

Perencanaan

Refleksi

**SIKLUS II**

Pelaksanaan

Pengamatan

Gambar 2. Skema Disain Penelitian Tindakan Kelas

* + - 1. **Rencana Siklus I**
				1. Perencanaan
1. Mengkaji kurikulum TK. Bhayangkari Panaikang Makassar untuk kemampuan mengenal konsep bilangan.
2. Guru dan Observer membuat rencana kegiatan harian (SKH).
3. Guru dan Observer menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan.
4. Pengajar menyiapkan materi yang akan dipelajari anak didik.
5. Observer mempersiapkan lembar observasi kegiatan anak didik untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung penerapan meningkatkan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka sesuai indikator yang ingin dicapai.
	* + - 1. Tindakan
6. Guru mempersiapkan dan menunjukkan beberapa kartu yang berisi konsep bilangan.
7. Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai cara bermain dengan kartu-kartu secara langsung dengan berulang - ulang agar anak paham.
8. Guru membagikan kartu-kartu dan mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.
9. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlansung.
10. Guru akan memberikan penilaian/pujian bagi anak pada saat bermain kartu angka.
	* + - 1. Observasi

Pada tahap ini, dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi tentang aspek yang akan diamati pada guru tentang penggunaan bermain kartu angka, dan lembar observasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

* + - * 1. Refleksi

Kegiatan ini menghubungkan antara peristiwa yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran yang direkam dalam kegiatan observasi dengan kriteria yang sesuai. Hasil yang diperoleh pada kegiatan refleksi adalah informasi tentang apa yang terjadi dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Hasil yang diperoleh pada tahap observasi, selanjutnya dikumpulkan serta dianalisis, sebagai acuan untuk melaksanakan siklus II, sehingga yang dicapai pada siklus berikutnya (siklus II) hendaknya lebih baik dari siklus sebelumnya (siklus I).

* + - 1. **Rencana Siklus II**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus II pada umumnya sama dengan tahap perencanaan atau pelaksanaan dalam siklus I hanya dilanjutkan kembali dari siklus I yang dianggap perlu untuk diperbaiki dan disempurnakan pelaksanaannya.

1. **Teknik pengumpulan data**

Berdasarkan karakteristik data yang akan diteliti maka teknik pengumpulan data digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilaksanakan dalam pelaksanaan tindakan. Menurut Margono (2007) bahwa “observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap kriteria yang tampak pada objek penelitian”. Oleh karena itu, dipilihnya teknik observasi karena peneliti ingin mengamati aktivitas belajar anak dan kegiatan mengajar guru sebagai objek dalam penelitian serta digunakan untuk mengamati kemampuan pemahaman konsep anak, adapun alat observasi yang digunakan berupa model *checklist* (√).

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas) yang dianggap berharga dan penting dan dilakukan dengan tujuan memberikan gambaran yang jelas tentang situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip-arsip hasil belajar yang dapat memberi informasi data keberhasilan anak didik dan dokumen berupa foto-foto yang menggambarkan situasi pembelajaran.

1. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapain**

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif untuk mengungkapkan data dalam penelitian. Dengan demikian hasil penelitian menggunakan tehnik analisa data dengan cara mereduksi data kemudian mendisplay data tersebut dan akhirnya mengambil kesimpulan dan dapat dipaparkan secara kualitatif sehingga diharapkan dapat menjelaskan tentang permasalahan yang dikaji yaitu meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka. Data-data yang diperoleh akan dianalisis berupa hasil observasi. Patton (1990:103) mengemukakan bahwa “analisis dan kualitatif adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar”.

Adapun penelitian yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak yaitu menggunakan skala penilaian sesuai dengan pedoman penilaian di TK untuk mengetahui standar pencapainnya, Adapun penilaiannya yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka. Berdasarkan pada buku pedoman penilaian di Taman Kanak-kanak secara kualitatif dalam tabel sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kategori | Indikator | Simbol |
| 1. | Baik | Anak dapat melakukan sendiri, dengan tehnik anak mengenal, membilang, menyusun, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan hasil yang baik. | • |
| 2. | Cukup  | Anak dapat melakukan, dengan tehnik anak mengenal, membilang, menyusun, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan 1-10 namun dengan sedikit bantuan atau anak dapat melakukan sendiri sampai selasai hanya hasilnya belum rapi atau belum sempurna. | √ |
| 3. | Kurang  | Anak belum bisa melakukan atau menyelasaikan sendiri dengan tehnik anak mengenal, membilang, menyusun, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan 1-10 dan masih memerlukan bantuan secara penuh atau anak tidak bisa melakukannya sendiri atau tidak menghasilkan sesuatu pekerjaan yang bisa dimulai. | ○ |

Tabel 3.1 standar keberhasilan

Standar pencapaian yang diinginkan dicapai oleh peneliti adalah ≥ 80% dari jumlah anak didik telah berhasil memenuhi tingkat perkembangan yang akan dicapai pada kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* 1. **Hasil Penelitian**

Dalam bagian ini di paparkan hasil penelitian dan pembahasan. Pembelajaran dengan mengunakan metode bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui bermain kartu angka kelompok B2 TK Bhayangkari Panaikang Makassar. Data setiap siklus di paparkan secara terpisah. Adapun paparan data penelitian mencakup (1) hasil penelitian siklus I pertemuan 1, (2) hasil penelitian siklus I pertemuan 2. Hal ini betujuan untuk melihat perkembangan alur setiap siklus. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka Pada Anak Kelompok B2 TK Bhayangkari Panaikang Makassar sebagai suatu proses yang mencakup (1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan tindakan pembelajaran, (3) hasil observasi dan refleksi tindakan.

* + 1. **SIKLUS I**
			- 1. **Siklus I Pertemuan I**

Pada kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

**Perencanaan**

Pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah tahap Perencanaan tindakan adalah persiapan perencanaan pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan mengunakan metode bermain kartu angka, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru dan obsever mengkaji materi penelitian yang sesuai dengan kurikulum semester II TK. Bhayangkari Panaikang Makassar.
2. Observer mengidentifikasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak yang masih perlu ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain kartu angka.
3. Guru dan observer menyusun satuan kegiatan harian (SKH) yang sesuai dengan kemampuan mengenal konsep bilangan, Tema dalam SKH adalah Alam Semesta. Indikator yang digunakan sesuai dengan konsep bilangan.
4. Guru Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan skenario pembelajaran untuk metode bermain kartu angka yaitu menyiapkan kartu-kartu.
5. Observer Membuat lembar observasi guru dan anak untuk mengamati proses pembelajaran selama Siklus berlangsung.
	* 1. **Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B2 di TK Bhayangkari Panaikang Makassar untuk siklus I pertemuan I. Pelaksanaannya pada hari selasa, 7 Februari 2012 yang dihadiri oleh 14 Anak didik. Pelaksanaan pertemuan 1 dimulai pada pukul 08.00 wita sampai dengan pukul 10.00 wita.

 Peneliti melakukan penilaian dengan mengisi lembar observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas belajar anak didik.

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat (lampiran 1) dan dibagi atas tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yakni sebagai berikut:

**Kegiatan Guru Pada hari Pertama**

1. Kegiatan Awal (±30 menit)
2. Guru mengajak anak-anak berbaris dihalaman sekolah dan masuk kedalam kelas.

Pada kegiatan ini, Guru mengarahkan anak untuk berbaris didepan kelas dengan teratur dan antri masuk kelas satu-persatu, dimulai dari anak yang barisannya paling lurus.

1. Guru mengarahkan anak untuk menyanyikan lagu ‘selamat pagi’.

Pada kegiatan ini merupakan kegiatan rutin yang dilakukan disekolah guru dan anak didik menyanyikan lagu “selamat pagi” bersama-sama.

1. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdoa sebelum belajar membalas salam dan berdoa.

Pada Guru mengajak dan membimbing anak untuk berdo’a “do’a sebelum belajar” dimana guru yang memimpin untuk membaca doa.

1. Berbagi cerita

Guru memilih atau menunjuk 2 orang anak didik untuk berbagi cerita dengan teman-temannya tentang pengalaman anak didik kemarin, ketika pulang dari sekolah.

1. Melakukan gerakan fantasi

Guru melakukan gerakan fantasi meniru gerakan tanaman yang terkena angin sepoi-sepoi, kencang, kemudian mengajak anak untuk meniru gerakan tersebut

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)
2. Guru mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka.

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pada kegiatan guru ini mempersiapkan kartu angka kemudian guru menunjukkan bahwa media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka berbentuk kartu yang sudah divariasikan bentuknya yang berisikan konsep bilangan dan lambang bilangan.

1. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang dan memberikan contoh secara lansung

Guru menjelaskan penggunaan kartu angka dalam membilang, menyebutkan, mengurutkan dan memasangkan konsep bilangan 1-5. Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai cara bermain dengan kartu-kartu secara langsung dengan berulang-ulang kemudian guru menjelaskan masing-masing kartu dan mempraktekkan cara melakukannya sampai anak paham betul.

1. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.

Setelah guru menjelaskan kemudian guru membagikan kartu-kartu kepada anak didik. Selanjutnya Guru memberikan kesempatan kepada anak bermain kartu angka secara bergantian.

1. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlansung.

Selama pembelajaran berlangsung Guru membimbing anak agar anak lebih termotivasi pada saat belajar dan bermain kartu angka dalam mengenal konsep bilangan.

1. Guru memberikan penilaian/pujian kepada anak didik pada saat bermain kartu angka.

Pembelajaran lebih menarik Guru memberikan penghargaan/pujian bagi anak untuk menghargai kemampuan anak didik maupun kelompok. Diakhir pembelajaran Guru bersama-sama dengan anak didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

1. Istirahat (± 30 menit)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Pada kegiatan ini Guru membimbing dan mengarahkan anak didik tentang pentingnya mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. Dan guru memberikan contoh atau cara mencuci tangan yang baik.

1. Berdo’a sebelum dan sesudah makan

pada kegiatan ini Guru membimbing anak didik untuk berdo’a sebelum dan sesudah makan, setelah itu makan secara teratur bersama-sama kegiatan berdoa dimpimpin oleh salah seorang anak didik yang ditunjuk oleg guru untuk mempim teman-temannya berdoa sebelum makan.

1. Istirahat sambil bermain-main

Pada kegiatan ini, setelah anak didik selesai makan, berdoa dan mencuci tangan guru mengarahkan anak didik untuk beristrahat dengan mengajak anak didik keluar dari lingkungan kelas untuk bermain-main dengan temannya di tempat bermain yang sudah ada dan tersedia dilingkungan sekolah.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)
2. Guru mengarahkan anak didik untuk membuat sajak bermakna dengan bahasa anak didik sendiri.

Misalnya ibu guru memberikan contoh sajak “topi” (topi dipakai dikepala, warnanya merah, topi melindungi kita dari sinar matahari). Setelah anak membuat sajak dengan bahasa anak didik sendiri tapi dengan judul yang berbeda.

1. Guru meminta anak menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan yaitu pegunungan, air terjun, pantai dan lain-lain dengan bahasa yang benar.

Kegiatan akhir yang dilakukan oleh guru pertama guru menjelaskan apa-apa saja ciptaan Tuhan kemudian guru memberikan contoh dan mempersilahkan anak didik.

1. Diskusi kegiatan hari ini dan besok

Kegiatan dilakukan guru ini melakukan kegiatan berdiskusi dan Tanya jawab bahwa apa saja kegiatan yang dilakukan oleh guru dan anak pada hari ini, dan mengingatkan pelajaran untuk esok yang yang dilakukan guru dan anak didik.

1. Guru meminta anak untuk berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

Pada kegiatan ini Guru mengarahkan anak berdo’a sebelum pulang, guru menunjuk salah seorang anak didik untuk maju kedepan dan memimpi teman-temannya dalam berdoa yang dipandu oleh guru.

**Kegiatan anak pada hari pertama**

1. Kegiatan Awal (±30 menit)
2. Anak-anak berbaris dihalaman sekolah dan anak masuk kedalam kelas.

Sedangkan kegiatan anak yang mendapat arahan dari guru berbaris depan kelas mengikuti perintah guru dan anak yang paling lurus barisannya masuk kelas satu persatu secara tertib

1. Anak-anak menyanyikan lagu ‘selamat pagi’

Kegiatan menyanyikan lagu “selamat pagi” merupakan kegiatan yang rutin yang dilakukan disekolah ini anak didik bersama-guru menyanyikan lagu tersebut.

1. Anak didik memberi salam dan berdoa sebelum belajar

kegiatan anak didik yakni anak didik mengikuti ajakan guru untuk berdoa sebelum belajar dan mengikuti ucapan-ucapan doa yang di bacakan oleh guru. Kegiatan berdoa ini dilakukan setiap kali masuk belajar. Hal ini dilakukan agar anak terbiasa berdoa sebelum melakukan aktifitas.

1. Berbagi cerita

kegiatan anak didik yakni akan yang ditunjuk maju kedepan kelas untuk bercerita tentang pengalamannya sedangkan anak didik yang lain mendengarkan cerita temannya.

1. Melakukan gerakan fantasi

Kegiatan anak adalah memperhatikan guru dalam menirukan gerakan fantasi kemudian anak didik mengikuti gerakan fantasi yang dilakukan oleh guru secara bersama-sama.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Anak duduk dengan tenang dan memperhatikan guru Pada kegiatan ini yang akan dilakukan oleh anak adalah anak mendengarkan arahan dan penjelasan dari guru tentang kegiatan dan cara pelaksanaan metode bermain kartu angka, dengan memperhatikan setiap kartu yang dipegang dan dijelaskan oleh guru, setelah itu anak kemudian mendengarkan satu persatu kartu yang disebutkan guru, selanjutnya anak mengikuti apa yang diperintahkan guru kemudian melaksanakan dan melakukan bermain kartu angka.

1. Istirahat (± 30 menit)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Sedangkan kegiatan anak adalah mencuci tangan mereka dengan sabun sebelum dan sesudah makan. Hal ini dilakukan agar anak terbias menjaga kebersihan terutama kebersihan tangan sebelum makan.

1. Berdo’a sebelum dan sesudah makan

kegiatan anak adalah mengikuti bimbingan guru dan anak yang ditunjuk oleh guru maju kedepan kelas untuk memimpin doa sebelum dan sesudah makan. Hal ini dilakukan agar anak terbiasa berdoa dan bersyukur atas nikmat yang diberikan oleh sang pencipta.

1. Beristirahat sambil bermain-main.

Sedangkan kegiatan Anak didik adalah beristirahat sambil bermain-main dengan temannya dan tidak meninggalkan sekolah selama jam sekolah. Kegiatan bermain ini di lakukan agar anak tidak terlalu jenuh dan bosan dalam meningkuti pelajaran.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)
2. Anak membuat sajak bermakna dengan menggunakan bahasa sendiri.

Kegiatan anak membuat sajak dengan bahasa anak didik sendiri tapi dengan judul yang berbeda.

1. Anak menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan dengan bahasa yang benar.

Setelah mendapatkan bimbingan dari guru mengenai ciptaan-ciptaan Tuhan maka tiba giliran anak untuk menyebutkan kembali apa saja ciptaan-ciptaan Tuhan.

1. Diskusi kegiatan hari ini dan besok

Kegiatan dilakukan anak ini melakukan kegiatan berdiskusi dan Tanya jawab bahwa apa saja kegiatan yang dilakukan oleh anak bersama dengan guruya pada hari ini, dan mengingatkan pelajaran untuk esok yang yang dilakukan guru dan anak didik.

1. Anak berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

kegiatan anak adalah anak yang ditunjuk maju kedepan kelas untuk memimpin doa sedangkan anak didik yang lain mengikuti secara bersama-sama untuk membaca doa sebelum pulang.

* + 1. **Observasi**

Tahap observasi yang dialakukan adalah mencatat semua peristiwa yang dialami guru dan anak didik, situasi dan kondisi belajar anak berdasarkan lembar observasi yang dibuat. Dalam hal ini menyangkut perhatian kemampuan mengenal konsep bilangan anak selama mengikuti proses belajar mengajar.

Adapun hasil observasi penelitian tindakan kelas yang diperoleh bahwa Hasil observasi mengajar guru di TK Bhayangkari Panaikang Makassar aspek penilaian keterampilan mengajar yaitu pada siklus I pertemuan I :

1. Guru mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka.

 Pada langkah ini guru telah menyiapkan kartu-kartu yang berkaitan dengan konsep bilangan untuk digunakan oleh anak didik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena kartu-kartu yang telah disiapkan dan ditunjukkan kepada anak sudah dilaksanakan dengan baik.

1. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang-ulang dan memberikan contoh secara lansung.

Pada langkah ini guru melakukannya dalam kategori cukup (C) karena guru sudah menjelaskan bagaimana cara bermain dengan kartu-kartu tapi masih perlu diulang – ulang lagi sebab masih ada anak yang belum paham.

1. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.

Pada langkah ini kategori cukup (C) karena guru sudah mempersilahkan anak didik untuk bermain kartu angka secara bergantian, tapi masih ada anak yang belum mendapatkan bermain kartu angka.

1. Guru membimbing anak didik selama pembelajaran berlangsung.

Pada langkah ini termasuk kategori cukup (C) dimana guru sudah berupaya membimbing anak selama pembelajaran berlangsung namun masih perlu ditingkatkan lagi.

1. Guru memberikan penilaian/pujian kepada anak pada saat bermain kartu angka.

Pada langkah ini guru belum sepenuhnya memberikan penilaian/pujian kepada anak sehingga guru termasuk kategori kurang (K) maka perlu diperhatikan lagi dan ditingkatkan lagi.

Adapun hasil observasi pada penelitian ini yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melaui bermain kartu angka yaitu :

1. Anak dapat Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-5) yaitu :

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 2 anak karena masih dua anak yang mendaptkan nilai memuaskan dalam membilang dengan menunjuk benda kartu angka dimana anak mengenal konsep bilangan 1-5, yang mendapatkan nilai cukup (√) adalah 4 karena masih kurang dalam membilang dengan menunjuk kartu angka dalam mengenal konsep bilangan 1-5 sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah 8 anak dalam kategori penilaian ini masih ada 8 anak yang belum tercapai dalam membilang dengan menunjuk kartu angka dalam mengenal konsep bilangan 1-5.

1. Anak dapat menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-5 yaitu:

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 3 anak karena masih sedikit anak yang baik dan bisa tanpa bantuan guru dalam menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-5, yang mendapatkan cukup (√) adalah 4 anak karena masih ada beberapa anak yang belum terlalu bisa dalam menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-5 dengan sedikit bantuan guru sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai adalah 7 anak masih perlu peningkatan lagi karena anak belum bisa dalam menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-5 tidak bisa melakukan sendiri masih perlu bantuan guru.

1. Anak dapat Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-5 (anak tidak disuruh menulis) yaitu:

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 2 anak karena masih 2 anak yang bisa dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-5 yang dapat mereka lakukan sendiri dengan hasil yang baik, yang mendapatkan nilai cukup (√) adalah 3 anak karena masih sebagian anak yang bisa dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-5 dengan masih sedikit bantuan guru sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah 9 anak karena 9 anak ini belum tercapai dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-5 karena mereka belum bisa melakukan dengan sendiri masih memerlukan sepenuhnya bantuan dari guru.

* + 1. **Refleksi**

Setelah melaksanakan kegiatan penelitian diketahui bahwa komponen -komponen yang perlu diperbaiki adalah:

1. Perencanaan

Pada perencanaan masih ada kekurangan ,yaitu belum adanya kegiatan antisipasi yang direncanakan apabila anak didik mengalami kesulitan ketika bermain kartu angka ini diterapkan.

1. Pelaksanaan

Pemberian kegiatan pada anak dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan akan sangat membantu anak yang mengalami masalah dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan akan berkembang secara optimal.

1. **Siklus I Pertemuan II**
	* 1. **Perencanaan**

Perencanaan tindakan adalah persiapan perencanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun satuan kegiatan harian (SKH) yang sesuai dengan kemampuan konsep bilangan, Tema dalam SKH adalah Alam Semesta.
2. Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan skenario pembelajaran untuk metode mengenal konsep bilangan anak yaitu menyiapkan kartu-kartu.
3. Menyiapkan instrumen observasi yang berisi hal-hal yang diamati dan diisi pada saat kegiatan berlangsung. Mencatat hal-hal yang mungkin terlewatkan pada lembar observasi. (terlampir)
	* 1. **Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan pada pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari sabtu, 11 februari 2012 di kelompok B2 TK Bhayangkari Panaikang Makassar. Pelaksanaan pertemuan II dimulai pada pukul 08.00 wita sampai dengan pukul 10.00 wita, Pada tahap ini terbagi atas empat kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan istirahat, kegiatan inti, dan kegiatan penutup seperti yang terlihat berikut ini:

**Kegiatan Guru Pada hari Kedua**

1. Kegiatan Awal (±30 menit)
2. Guru mengajak anak-anak berbaris dihalaman sekolah dan masuk kedalam kelas.

Pada kegiatan ini, Guru mengarahkan anak untuk berbaris didepan kelas dengan teratur dan antri masuk kelas satu-persatu, dimulai dari anak yang barisannya paling lurus.

1. Guru mengarahkan anak untuk menyanyikan lagu ‘selamat pagi’.

Pada kegiatan ini merupakan kegiatan rutin yang dilakukan disekolah guru dan anak didik menyanyikan lagu “selamat pagi” bersama-sama.

1. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdoa sebelum belajar membalas salam dan berdoa.

Pada Guru mengajak dan membimbing anak untuk berdo’a “do’a sebelum belajar” dimana guru yang memimpin untuk membaca doa.

1. Guru menyebutkan tulisan sesuai simbol gambar yang melambangkan tentang simbol bulan dan bintang.

Dimana pada kegiatan ini guru menyebutkan simbol bulan dan bintang berdasrkan media yang sudah dipersiapkan sampai berulang-ulang hingga anak bisa menyebutkannya.

1. Pakai kaset yang ada disesuaikan bunyi irama lalu digerakkan anak dengan bebas.

Dalam kegiatan ini guru hanya memutarkan kaset ditape kemudian setelah itu anak dipersilahkan untuk menggerakkan badannya sesuai dengan irama yang mereka dengar.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)
2. Guru mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka.

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pada kegiatan guru ini mempersiapkan kartu angka kemudian guru menunjukkan bahwa media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka berbentuk kartu yang sudah divariasikan bentuknya yang berisikan konsep bilangan dan lambang bilangan.

1. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang dan memberikan contoh secara lansung

Guru menjelaskan penggunaan kartu angka dalam membilang, menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan/memasangkan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan benda 6-10. Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai cara bermain dengan kartu-kartu secara langsung dengan berulang-ulang kemudian guru menjelaskan masing-masing kartu dan mempraktekkan cara melakukannya sampai anak paham betul.

1. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.

Setelah guru menjelaskan kemudian guru membagikan kartu-kartu kepada anak didik. Selanjutnya Guru memberikan kesempatan kepada anak bermain kartu angka secara bergantian.

1. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlansung.

Selama pembelajaran berlangsung Guru membimbing anak agar anak lebih termotivasi pada saat belajar dan bermain kartu angka dalam mengenal konsep bilangan.

1. Guru memberikan penilaian/pujian kepada anak didik pada saat bermain kartu angka.

Pembelajaran lebih menarik Guru memberikan penghargaan/pujian bagi anak untuk menghargai kemampuan anak didik maupun kelompok. Diakhir pembelajaran Guru bersama-sama dengan anak didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran mengenal konsep bilangan.

1. Istirahat (± 30 menit)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Pada kegiatan ini Guru membimbing dan mengarahkan anak didik tentang pentingnya mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. Dan guru memberikan contoh atau cara mencuci tangan yang baik.

1. Berdo’a sebelum dan sesudah makan

pada kegiatan ini Guru membimbing anak didik untuk berdo’a sebelum dan sesudah makan, setelah itu makan secara teratur bersama-sama kegiatan berdoa dimpimpin oleh salah seorang anak didik yang ditunjuk oleg guru untuk mempim teman-temannya berdoa sebelum makan.

1. Istirahat sambil bermain-main

Pada kegiatan ini, setelah anak didik selesai makan, berdoa dan mencuci tangan guru mengarahkan anak didik untuk beristrahat dengan mengajak anak didik keluar dari lingkungan kelas untuk bermain-main dengan temannya di tempat bermain yang sudah ada dan tersedia dilingkungan sekolah.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)
2. Pakai buku senang belajar di hal 3 diceritakan kembali dengan benar menggunakan bahasa yang baik.

Pada kegiatan akhir ini guru memberikan buku memberikan senang belajar untuk dipelajari kembali sambil guru membimbing dan mempersilahkan untuk beberapa anak menceritakan kembali gambar tersebut dengan bahasa anak sendiri yang mudah mereka pahami.

1. Guru meminta anak menyanyikan lagu ‘pulang sekolah, sayonara’.

Pada kegiatan ini guru bersama anak-anak menyanyikan lagu pulang sekolah dan sayonara.

1. Diskusi kegiatan hari ini dan besok

Kegiatan dilakukan guru ini melakukan kegiatan berdiskusi dan Tanya jawab bahwa apa saja kegiatan yang dilakukan oleh guru dan anak pada hari ini, dan mengingatkan pelajaran untuk esok yang yang dilakukan guru dan anak didik.

1. Guru meminta anak untuk berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

Pada kegiatan ini Guru mengarahkan anak berdo’a sebelum pulang, guru menunjuk salah seorang anak didik untuk maju kedepan dan memimpi teman-temannya dalam berdoa yang dipandu oleh guru.

**Kegiatan anak pada hari kedua**

1. Kegiatan Awal (±30 menit)
2. Anak-anak berbaris dihalaman sekolah dan anak masuk kedalam kelas.

Sedangkan kegiatan anak yang mendapat arahan dari guru berbaris depan kelas mengikuti perintah guru dan anak yang paling lurus barisannya masuk kelas satu persatu secara tertib

1. Anak-anak menyanyikan lagu ‘selamat pagi’

Kegiatan menyanyikan lagu “selamat pagi” merupakan kegiatan yang rutin yang dilakukan disekolah ini anak didik bersama-guru menyanyikan lagu tersebut.

1. Anak didik memberi salam dan berdoa sebelum belajar

kegiatan anak didik yakni anak didik mengikuti ajakan guru untuk berdoa sebelum belajar dan mengikuti ucapan-ucapan doa yang di bacakan oleh guru. Kegiatan berdoa ini dilakukan setiap kali masuk belajar. Hal ini dilakukan agar anak terbiasa berdoa sebelum melakukan aktifitas.

1. Menyebutkan tulisan sesuai simbol gambar yang melambangkan tentang yang menciptakan bulan dan bintang

Kegiatan anak ini, setelah mendapatkan penjelasan dari guru dan mendapatkan bimbingan kemudian anak menyebutkan simbol berdasarkan gambar bulan dan bintang.

1. Pakai kaset yang ada disesuaikan bunyi iramanya lalu digerakkan dengan bebas.

Pada kegiatan ini anak setelah anak mendengarkan lagu-lagu atau irama yang didengarnya maka anak bergaoyang sesuai dengan irama yang didengarnya.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Anak duduk dengan tenang dan memperhatikan guru Dalam proses kegiatan inti tersebut anak memperhatikan penjelasan guru dan mengulang menyebutkan tema yang telah diajarkan, kemudian memperhatikan guru menjelaskan dan mempraktekkan penggunaan kartu-kartu 6-10 dan mengetahui masing-masing kartu, setelah itu anak melaksanakan perintah dari guru dan mulai mengerjakan kegiatan yang diberikan kemudian diakhir kegiatan bersama guru mengulang kesimpulan yang telah dijelaskan guru.

1. Istirahat (± 30 menit)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Sedangkan kegiatan anak adalah mencuci tangan mereka dengan sabun sebelum dan sesudah makan. Hal ini dilakukan agar anak terbias menjaga kebersihan terutama kebersihan tangan sebelum makan.

1. Berdo’a sebelum dan sesudah makan

kegiatan anak adalah mengikuti bimbingan guru dan anak yang ditunjuk oleh guru maju kedepan kelas untuk memimpin doa sebelum dan sesudah makan. Hal ini dilakukan agar anak terbiasa berdoa dan bersyukur atas nikmat yang diberikan oleh sang pencipta.

1. Beristirahat sambil bermain-main.

 kegiatan Anak didik adalah beristirahat sambil bermain-main dengan temannya dan tidak meninggalkan sekolah selama jam sekolah. Kegiatan bermain ini di lakukan agar anak tidak terlalu jenuh dan bosan dalam meningkuti pelajaran.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)
2. Pakai buku senang belajar di Hal 3 diceritakan kembali dengan benar pakai bahasa yang baik.

Pada kegiatan anak ini, anak dipersilahkan untuk menceritakan kembali isi gambar yang terdapat pada buku senang belajar setelah mendapatkan bimbingan dari guru dan sudah dipelajari sebelumnya.

1. Anak menyanyikan lagu “pulang sekolah, sayonara”

Anak sebelum pulang bersama dengan guru menyanyikan lagu pulang sekolah dan sayonara.

1. Diskusi kegiatan hari ini dan besok

Kegiatan dilakukan anak ini melakukan kegiatan berdiskusi dan Tanya jawab bahwa apa saja kegiatan yang dilakukan oleh anak bersama dengan guruya pada hari ini, dan mengingatkan pelajaran untuk esok yang yang dilakukan guru dan anak didik.

1. Anak berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

kegiatan anak adalah anak yang ditunjuk maju kedepan kelas untuk memimpin doa sedangkan anak didik yang lain mengikuti secara bersama-sama untuk membaca doa sebelum pulang.

* + 1. **Observasi**

Tahap observasi yang dilakukan adalah mencatat semua peristiwa yang dialami guru dan anak didik, situasi dan kondisi belajar guru dan anak berdasarkan lembar observasi yang dibuat. Dalam hal ini menyangkut perhatian meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak selama mengikuti proses belajar mengajar.

Adapun hasil observasi penelitian tindakan kelas yang diperoleh bahwa Hasil observasi mengajar guru di TK Bhayangkari Panaikang Makassar aspek penilaian keterampilan mengajar yaitu pada siklus I pertemuan II Guru menyiapkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka, Pada langkah ini :

1. Guru mempersiapkan dan menunjukkan kartu-kartu yang berkaitan dengan konsep bilangan untuk digunakan oleh anak didik.

Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena kartu-kartu yang telah disiapkan dan ditunjukkan sesuai dengan konsep bilangan.

1. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang-ulang dan memberikan contoh secara lansung.

Pada langkah ini guru melakukannya dalam kategori cukup (B) karena guru sudah menjelaskan bagaimana cara bermain dengan kartu-kartu tapi masih perlu diulang – ulang lagi sebab masih ada anak yang belum paham.

1. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.

Pada langkah ini kategori cukup (C) karena guru sudah mempersilahkan anak didik untuk bermain kartu angka secara bergantian, tapi guru masih kurang sepenuhnya dalam mempersilahkan anak bermain kartu angka.

1. Guru membimbing anak didik selama pembelajaran berlangsung.

Pada langkah ini termasuk kategori cukup (C) dimana guru sudah berupaya membimbing anak selama pembelajaran berlangsung namun masih perlu ditingkatkan.

1. Guru akan memberikan penilaian/pujian kepada anak pada saat bermain kartu angka.

Pada langkah ini termasuk kategori cukup (C) karena guru masih sedikit memberikan penilaian/pujian kepada anak didik selama pembelajaran berlangsung.

Adapun hasil observasi pada penelitian ini yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka yaitu :

1. Anak dapat membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 6-10) yaitu :

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 3 anak masih 3 anak yang mendapat nilai baik karena sudah dapat melakukan sendiri dengan hasil yang baik dalam membilang dengan menunjuk kartu angka berdasarkan konsep bilangan dan lambang bilangan 6-10, yang mendapatkan nilai cukup (√) adalah 5 anak karena masih perlu sedikit bantuan guru dalam membilang dangan menunjuk kartu angka berdasarkan konsep bilangan dan lambang bilangan sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah 6 anak karena belum dapat melakukan dengan sendiri dan masih memerlukan abantuan guru dalam membilang dengan menunjuk kartu angka berdasarkan konsep bilangan dan lambang bilangan 6-10.

1. Anak dapat menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 6-10 yaitu:

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 3 anak karena anak sudah dan dapat melakukan dengan sendiri dengan hasil yang baik dalam menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 6-10, yang mendapatkan cukup (√) adalah 4 anak karena masih perlu mendapatkan bimbingan dan bantuan dari guru dalam menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 6-10 sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai adalah 7 anak karena belum dapat sama sekali dan masih memerlukan bantuan sepenuhnya dari guru dalam menyusun dan mengurutkan lambang bialangan dengan benda 6-10.

1. Anak dapat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 6-10 (anak tidak disuruh menulis) yaitu:

 Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 2 anak karena anak sudah dapat dengan sendiri dengan hasil yang baik dalam menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda 6-10 , yang mendapatkan nilai cukup (√) adalah 4 anak karena anak belum dapat sepenuhnya dan masih perlu bantuan dan bimbingan dari guru dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 6-10 sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah 8 anak karena belum dapat sama sekali melakukan dengan sendiri dan masih perlu bantuan dari guru dalam menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda 6-10.

1. **Refleksi**

Setelah melaksanakan kegiatan penelitian diketahui bahwa komponen – komponen yang perlu diperbaiki adalah:

1. Perencanaan

Pada perencanaan masih ada kekurangan ,yaitu belum adanya kegiatan antisipasi yang direncanakan apabila anak didik mengalami kesulitan ketika motode bermain kartu angka ini diterapkan.

1. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan belum terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang termuat dalam Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran.

1. Observasi

Terlihat adanya perubahan dan peningkatan setelah dilakukan pertemuan kedua disiklus pertama ini. Dari hasil refleksi yang dilakukan setelah akhir siklus I didapatkan beberapa kekurangan dan perlu diperbaiki yaitu:

1. Masih ada anak didik yang belum bisa bekerja ketika diberikan kartu secara bergantian.
2. Pada Pelaksanaan proses pembelajaran masih ditemukan anak yang tidak aktif selama pembelajaran.
3. Waktu pembelajaran berlangsung lebih lama dari waktu yang direncanakan.

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut, maka dilakukanlah *Replanning* dan diperbaiki pelaksanaannya di Siklus II.

**2. Siklus II**

Pada siklus II dilaksankan selama 2 kali pertemuan.Langkah-langkah dalam siklus II relatif sama dengan perencanaan dan pelaksanaan disiklus I namun ada beberapa perbaikan dan penyempurnaan tindakan yang perlu dilakukan sesuai dengan kenyataan yang di temukan dilapangan selama silkus I dilaksanakan.

1. **Siklus II Pertemuan I**
	* 1. **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan dalam melakukan/memperbaiki satuan kegiatan harian (SKH) tentang tema pembelajaran sebagai bahan acuan untuk menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan konsep yang akan diteliti yaitu kemampuan konsep bilangan. Membuat lembar observasi untuk pelaksanaan dalam menerapkan metode meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka selama pembelajaran berlangsung.

* + 1. **Pelaksanaan tindakan**

Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dan pertemuan kedua Siklus II. Pelaksanaan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B2 di TK Bhayangkari Panaikang Makassar untuk siklus II pertemuan I. Pelaksanaannya pada hari senin, 13 Februari 2012 yang dihadiri oleh 14 Anak didik. Peneliti melakukan penilaian dengan mengisi lembar observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas belajar anak didik. Pelaksanaan pertemuan I siklus II dimulai pada pukul 08.00 wita sampai dengan pukul 10.00 wita.

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat (lampiran 1) dan dibagi atas tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yakni sebagai berikut:

**Kegiatan Guru Pada hari pertama**

1. Kegiatan Awal (±30 menit)
2. Mengikuti upacara bendera

Pada kegiatan ini, Guru mengarahkan anak didik untuk mengikuti upacara bendera di halaman sekolah. Yang setiap hari seninnya dilakukan upacara bendera kepala sekolah, guru dan anak melaksanakannya bersama-sama.

1. Guru mengajak anak-anak berbaris dihalaman sekolah dan masuk kedalam kelas.

Pada kegiatan ini, Guru mengarahkan anak untuk berbaris didepan kelas dengan teratur dan antri masuk kelas satu-persatu, dimulai dari anak yang barisannya paling lurus.

1. Guru mengarahkan anak untuk menyanyikan lagu ‘selamat pagi’.

Pada kegiatan ini merupakan kegiatan rutin yang dilakukan disekolah guru dan anak didik menyanyikan lagu “selamat pagi” bersama-sama.

1. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdoa sebelum belajar membalas salam dan berdoa.

Pada Guru mengajak dan membimbing anak untuk berdo’a “do’a sebelum belajar” dimana guru yang memimpin untuk membaca doa.

1. Menyanyikan secara berpasangan lagu “ di tangan ini doa”

Pada kegiatan ini guru memerintahkan kepada anak secara berpasangan pada setiap anak untuk melakukan lagu ditangan ini ada doa.

1. Menceritakan isi buku

Pada kegiatan ini, Guru menceritakan isi buku dengan menunjuk/menyatakan kata yang ada tentang bila tidak hujan, kita bisa melihat matahari.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)
2. Guru mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka.

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pada kegiatan guru ini mempersiapkan kartu angka kemudian guru menunjukkan bahwa media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka berbentuk kartu yang sudah divariasikan bentuknya yang berisikan konsep bilangan dan lambang bilangan.

1. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang dan memberikan contoh secara lansung

Guru menjelaskan penggunaan kartu angka dalam membilang, menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan/memasangkan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan benda 1-10. Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai cara bermain dengan kartu-kartu secara langsung dengan berulang-ulang agar anak paham guru menjelaskan masing-masing kartu sampai anak paham lalu mempraktekkan cara melakukannya sampai anak paham betul.

1. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.

Setelah guru menjelaskan kemudian guru membagikan kartu-kartu kepada anak didik. Selanjutnya Guru memberikan kesempatan kepada anak bermain kartu angka secara bergantian.

1. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlansung.

Selama pembelajaran berlangsung Guru membimbing anak agar anak lebih termotivasi pada saat belajar dan bermain kartu angka dalam mengenal konsep bilangan.

1. Guru memberikan penilaian/pujian kepada anak didik pada saat bermain kartu angka.

Pembelajaran lebih menarik Guru memberikan penghargaan/pujian bagi anak untuk menghargai kemampuan anak didik maupun kelompok. Diakhir pembelajaran Guru bersama-sama dengan anak didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran mengenal konsep bilangan.

1. Istirahat (± 30 menit)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Pada kegiatan ini Guru membimbing dan mengarahkan anak didik tentang pentingnya mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. Dan guru memberikan contoh atau cara mencuci tangan yang baik.

1. Berdo’a sebelum dan sesudah makan

pada kegiatan ini Guru membimbing anak didik untuk berdo’a sebelum dan sesudah makan, setelah itu makan secara teratur bersama-sama kegiatan berdoa dimpimpin oleh salah seorang anak didik yang ditunjuk oleg guru untuk mempim teman-temannya berdoa sebelum makan.

1. Istirahat sambil bermain-main

Pada kegiatan ini, setelah anak didik selesai makan, berdoa dan mencuci tangan guru mengarahkan anak didik untuk beristrahat dengan mengajak anak didik keluar dari lingkungan kelas untuk bermain-main dengan temannya di tempat bermain yang sudah ada dan tersedia dilingkungan sekolah.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)
2. Pakai buku senang belajar hal. 16 disebut posisi atas bawah

Guru membagikan buku senang belajar pada anak kemudian memberikan penjelasan dan menunjukkan kepada anak bagian mana posisi keatas dan yang mana posisi bawah berdasrkan buku senang belajar.

1. Melakukan gerakan tari yang diselingi dengan cerita tentang pohon yang terkena angin sepoi-sepoi.

Guru sambil menceritakan tentang pohon yang terkena angin sepoi sambil mempraktekkan bagaimana pohon itu terkena angin sepoi-sepoi. Kemudian memerintahkan kepada anak untuk mengikutinya sambil berbentuk lingkaran.

1. Diskusi kegiatan hari ini dan besok

Kegiatan dilakukan guru ini melakukan kegiatan berdiskusi dan Tanya jawab bahwa apa saja kegiatan yang dilakukan oleh guru dan anak pada hari ini, dan mengingatkan pelajaran untuk esok yang yang dilakukan guru dan anak didik.

1. Guru meminta anak untuk berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

Pada kegiatan ini Guru mengarahkan anak berdo’a sebelum pulang, guru menunjuk salah seorang anak didik untuk maju kedepan dan memimpi teman-temannya dalam berdoa yang dipandu oleh guru.

**Kegiatan anak pada hari pertama**

1. Kegiatan Awal (±30 menit)
2. Anak-anak berbaris dihalaman sekolah mengikuti kegiatan upacara bendera.

Setiap hari seninnya anak mengikuti kegiatan upacara bendera yang dimana juga merupakan aturan disekolah dan anak yang terlambat dan tidak mengikuti upacara akan dihukum oleh guru.

1. Anak-anak berbaris dihalaman sekolah dan anak masuk kedalam kelas.

Sedangkan kegiatan anak yang mendapat arahan dari guru berbaris depan kelas mengikuti perintah guru dan anak yang paling lurus barisannya masuk kelas satu persatu secara tertib

1. Anak-anak menyanyikan lagu ‘selamat pagi’

Kegiatan menyanyikan lagu “selamat pagi” merupakan kegiatan yang rutin yang dilakukan disekolah ini anak didik bersama-guru menyanyikan lagu tersebut.

1. Anak didik memberi salam dan berdoa sebelum belajar

kegiatan anak didik yakni anak didik mengikuti ajakan guru untuk berdoa sebelum belajar dan mengikuti ucapan-ucapan doa yang di bacakan oleh guru. Kegiatan berdoa ini dilakukan setiap kali masuk belajar. Hal ini dilakukan agar anak terbiasa berdoa sebelum melakukan aktifitas.

1. Secara berpasangan menyanyikan lagu “ di tangan ini ada doa”

Pada kegiatan ini setelah anak mendapatkan arahan dari guru maka anak menyanyikan lagu secara berpasangan berdasarkan lagu di tangan ini ada doa.

1. Menceritakan isi buku

kegiatan anak yakni anak menceritakan kembali isi buku tentang bila tidak hujan, kita bisa melihat matahari. Dengan bantuan dari guru.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Dalam proses kegiatan inti tersebut anak memperhatikan penjelasan guru dan mengulang menyebutkan tema yang telah diajarkan, kemudian memperhatikan guru menjelaskan dan mempraktekkan penggunaan kartu-kartu angka 1-10 dan mengetahui masing-masing kartu, setelah itu anak melaksanakan perintah dari guru dan mulai mengerjakan kegiatan yang diberikan kemudian diakhir kegiatan bersama guru mengulang kesimpulan yang telah dijelaskan guru.

1. Istirahat (± 30 menit)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Sedangkan kegiatan anak adalah mencuci tangan mereka dengan sabun sebelum dan sesudah makan. Hal ini dilakukan agar anak terbias menjaga kebersihan terutama kebersihan tangan sebelum makan.

1. Berdo’a sebelum dan sesudah makan

kegiatan anak adalah mengikuti bimbingan guru dan anak yang ditunjuk oleh guru maju kedepan kelas untuk memimpin doa sebelum dan sesudah makan. Hal ini dilakukan agar anak terbiasa berdoa dan bersyukur atas nikmat yang diberikan oleh sang pencipta.

1. Beristirahat sambil bermain-main.

Sedangkan kegiatan Anak didik adalah beristirahat sambil bermain-main dengan temannya dan tidak meninggalkan sekolah selama jam sekolah. Kegiatan bermain ini di lakukan agar anak tidak terlalu jenuh dan bosan dalam meningkuti pelajaran.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)
2. Pakai buku senang belajar hal 16 disebutkan posisi atas dan posisi bawah

Pada kegiatan ini anak setelah membaca dan memperhatikan penjelasan dari guru kemudian anak mempraktekkan dimana posisi-posisi tersebut.

1. Melakukan gerakan tari yang diselingi dengan cerita tentang pohon yang terkena angin sepoi-sepoi.

Anak mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru sambil mendengar apa yang diceritakan dan dilakukan oleh guru.

1. Diskusi kegiatan hari ini dan besok

Kegiatan dilakukan anak ini melakukan kegiatan berdiskusi dan Tanya jawab bahwa apa saja kegiatan yang dilakukan oleh anak bersama dengan guruya pada hari ini, dan mengingatkan pelajaran untuk esok yang yang dilakukan guru dan anak didik.

1. Anak berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

kegiatan anak adalah anak yang ditunjuk maju kedepan kelas untuk memimpin doa sedangkan anak didik yang lain mengikuti secara bersama-sama untuk membaca doa sebelum pulang.

* + 1. **Observasi**

Tahap observasi yang dialakukan adalah mencatat semua peristiwa yang dialami guru dan anak didik, situasi dan kondisi belajar mengajar guru dan anak berdasarkan lembar observasi yang dibuat. Dalam hal ini menyangkut perhatian kemampuan mengenal konsep bilangan anak selama mengikuti proses belajar mengajar.

Adapun hasil observasi penelitian tindakan kelas yang diperoleh bahwa Hasil observasi mengajar guru di TK Bhayangkari Panaikang Makassar aspek penilaian keterampilan mengajar yaitu pada siklus II pertemuan I Guru menyiapkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka. Pada langkah ini :

1. guru telah menyiapkan kartu-kartu yang berkaitan dengan konsep bilangan untuk digunakan oleh anak didik.

Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena kartu-kartu yang telah disiapkan sesuai dengan konsep bilangan.

1. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang-ulang dan memberikan contoh secara lansung.

Pada langkah ini guru melakukannya dalam kategori baik (B) karena guru sudah menjelaskan bagaimana cara bermain dengan kartu-kartu tapi masih perlu diulang – ulang lagi sebab masih ada anak yang belum paham.

1. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.

Pada langkah ini kategori baik (B) karena guru sudah mempersilahkan anak didik untuk bermain kartu angka secara bergantian dan semua anak sudah dapat bermain kartu angka secara bergantian dengan waktu yang tepat.

1. Guru membimbing anak didik selama pembelajaran berlangsung.

Pada langkah ini termasuk kategori cukup (C) dimana guru sudah berupaya membimbing anak selama pembelajaran berlangsung namun guru masih perlu memberikan bimbingan karena masih ada anak yang masih malas dan perlu ditingkatkan lagi.

1. Guru memberikan penilaian/pujian kepada anak pada saat bermain kartu angka. pada langkah ini termasuk kategori baik (B) karena guru memberikan penilaian/ pujian dengan baik sesuai harapan anak tapi masih perlu ditingkatkan lagi.

Adapun hasil observasi pada penelitian ini yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melaui bermain kartu angka yaitu :

1. Anak dapat membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10 yaitu :

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 5 anak karena anak sudah dapat melakukan sendiri dengan hasil yang baik dalam membilang dengan benda yaitu mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10, yang mendapatkan nilai cukup (√) adalah 7 anak karena anak dapat membilang dengan menunjuk benda yaitu mengenal konsep bilangan tapi dengan sedikit bantuan guru sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah 2 anak karena 2 anak ini tidak dapat melakukan sendiri dan masih memerlukan bantuan secara penuh dari guru.

1. Anak dapat menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10 yaitu:

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 7 anak karena anak dapat melakukan sendiri dengan hasil baik dalam menyusun dan mengurutkan lambang bilangan 1-10, yang mendapatkan cukup (√) adalah 4 anak karena masih ada sebagian anak mengerjakannya tapi masih memerlukan bantuan dari guru dalam menyusun dan mengurutkan lamabang bilangan 1-10 sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah 4 anak karena anak belum bisa sama sekali mengerjakan dan masih memerlukan bantuan dari guru dalam menyusun dan mengurutkan lambang bilangan 1-10.

1. Anak dapat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis) yaitu:

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 5 anak karena sudah mampu melakukannya dengan sendiri dan hasil yang baik dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10, yang mendapatkan nilai cukup (√) adalah 4 anak karena anak sudah dapat mengerjakannya sendiri tapi masih memerlukan bantuan dari guru dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10 sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah 4 anak karena belum tercapai anak tidak dapat melakukan sendiri masih memerlukan bantuan secara penuh dari guru dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10.

* + 1. **Refleksi**
1. Perencanaan

Tahap pelaksanaan sudah bagus sehingga penelitian yang dilaksanakan pada siklus II lebih meningkat dari siklus I.

1. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan sudah berjalan dengan baik, yaitu guru telah berusaha secara maksimal dalam membimbing dan mengarahkan anak didik yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan penelitian.

1. Observasi

Pada observasi ini guru juga telah berusaha dengan semaksimal mungkin dalam mengamati keseluruhan anak didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

1. **Siklus II Pertemuan II**
	* 1. **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan dalam melakukan/memperbaiki satuan kegiatan harian (SKH) tentang tema Alam semesta pembelajaran sebagai bahan acuan untuk menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan konsep yang akan diteliti yaitu kemampuan konsep bilangan. Menyiapkan lembar observasi untuk pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka selama pembelajaran berlangsung.

* + 1. **Pelaksanaan tindakan**

Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dan pertemuan kedua Siklus II. Pelaksanaan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B2 di TK Bhayangkari Panaikang Makassar untuk siklus II pertemuan II. Pelaksanaannya pada hari kamis, 16 Februari 2012 yang dihadiri oleh 14 Anak didik. Peneliti melakukan penilaian dengan mengisi lembar observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas belajar anak didik. Pelaksanaan pertemuan II dimulai pada pukul 08.00 wita sampai dengan pukul 10.00 wita.

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat (lampiran 1) dan dibagi atas tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yakni sebagai berikut:

**Kegiatan Guru Pada hari kedua**

1. Kegiatan Awal (±30 menit)
2. Guru mengajak anak-anak berbaris dihalaman sekolah dan masuk kedalam kelas.

Pada kegiatan ini, Guru mengarahkan anak untuk berbaris didepan kelas dengan teratur dan antri masuk kelas satu-persatu, dimulai dari anak yang barisannya paling lurus.

1. Guru mengarahkan anak untuk menyanyikan lagu ‘selamat pagi’.

Pada kegiatan ini merupakan kegiatan rutin yang dilakukan disekolah guru dan anak didik menyanyikan lagu “selamat pagi” bersama-sama.

1. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdoa sebelum belajar membalas salam dan berdoa.

Pada Guru mengajak dan membimbing anak untuk berdo’a “do’a sebelum belajar” dimana guru yang memimpin untuk membaca doa.

1. Menangkap bola secara berpasangan

Pada kegiatan ini Guru membimbing anak didik untuk menangkap bola secara berpasangan dengan jarak lebih jauh. Kemudian mempersilahkan anak untuk secara bergantian menangkap bola yang dilemparkan oleh guru.

1. Guru menceritakan kegunaan matahari dan air hujan/ manfaat matahari dan air hujan lalu anak menceritakan kembali.

Pada kegiatan ini guru menceritakan apa manfaat matahari bagi kehidupan manusia, mahluk hidup dan alam sekitar.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)
2. Guru mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka.

Kegiatan ini merupakan pokok dari kegiatan yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pada kegiatan guru ini mempersiapkan kartu angka kemudian guru menunjukkan bahwa media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka berbentuk kartu yang sudah divariasikan bentuknya yang berisikan konsep bilangan dan lambang bilangan.

1. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang dan memberikan contoh secara lansung

Guru menjelaskan penggunaan kartu angka dalam membilang, menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan/memasangkan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan benda 1-10. Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai cara bermain dengan kartu-kartu secara langsung dengan berulang-ulang agar anak paham guru menjelaskan masing-masing kartu lalu mempraktekkan cara melakukannya sampai anak paham betul.

1. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.

Setelah guru menjelaskan kemudian guru membagikan kartu-kartu kepada anak didik. Selanjutnya Guru memberikan kesempatan kepada anak bermain kartu angka secara bergantian.

1. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlansung.

Selama pembelajaran berlangsung Guru membimbing anak agar anak lebih termotivasi pada saat belajar dan bermain kartu angka dalam mengenal konsep bilangan.

1. Guru memberikan penilaian/pujian kepada anak didik pada saat bermain kartu angka.

Pembelajaran lebih menarik Guru memberikan penghargaan/pujian bagi anak untuk menghargai kemampuan anak didik maupun kelompok. Diakhir pembelajaran Guru bersama-sama dengan anak didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran mengenal konsep bilangan.

1. Istirahat (± 30 menit)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Pada kegiatan ini Guru membimbing dan mengarahkan anak didik tentang pentingnya mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. Dan guru memberikan contoh atau cara mencuci tangan yang baik.

1. Berdo’a sebelum dan sesudah makan

pada kegiatan ini Guru membimbing anak didik untuk berdo’a sebelum dan sesudah makan, setelah itu makan secara teratur bersama-sama kegiatan berdoa dimpimpin oleh salah seorang anak didik yang ditunjuk oleg guru untuk mempim teman-temannya berdoa sebelum makan.

1. Istirahat sambil bermain-main

Pada kegiatan ini, setelah anak didik selesai makan, berdoa dan mencuci tangan guru mengarahkan anak didik untuk beristrahat dengan mengajak anak didik keluar dari lingkungan kelas untuk bermain-main dengan temannya di tempat bermain yang sudah ada dan tersedia dilingkungan sekolah.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)
2. Menyanyikan lagu naik kepuncak gunung

Setelah semua kegiatan terselasaikan guru menyanyikan lagu naik kepuncak gunung bersama anak didik dimana membantu merelaksasikan anak dengan lagunya.

1. Dengan cara berjalan maju diatas papan titian tanpa alat bantu.

Dimana guru mengajarkan anak untuk berjalan maju diatas papan titian tanpa alat bantu, dimana guru mengajarkan anak untuk menjaga keseimbangannya.

1. Diskusi kegiatan hari ini dan besok

Kegiatan dilakukan guru ini melakukan kegiatan berdiskusi dan Tanya jawab bahwa apa saja kegiatan yang dilakukan oleh guru dan anak pada hari ini, dan mengingatkan pelajaran untuk esok yang yang dilakukan guru dan anak didik.

1. Guru meminta anak untuk berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

Pada kegiatan ini Guru mengarahkan anak berdo’a sebelum pulang, guru menunjuk salah seorang anak didik untuk maju kedepan dan memimpi teman-temannya dalam berdoa yang dipandu oleh guru.

**Kegiatan anak pada hari kedua**

1. Kegiatan Awal (±30 menit)
2. Anak-anak berbaris dihalaman sekolah dan anak masuk kedalam kelas.

Sedangkan kegiatan anak yang mendapat arahan dari guru berbaris depan kelas mengikuti perintah guru dan anak yang paling lurus barisannya masuk kelas satu persatu secara tertib

1. Anak-anak menyanyikan lagu ‘selamat pagi’

Kegiatan menyanyikan lagu “selamat pagi” merupakan kegiatan yang rutin yang dilakukan disekolah ini anak didik bersama-guru menyanyikan lagu tersebut.

1. Anak didik memberi salam dan berdoa sebelum belajar

kegiatan anak didik yakni anak didik mengikuti ajakan guru untuk berdoa sebelum belajar dan mengikuti ucapan-ucapan doa yang di bacakan oleh guru. Kegiatan berdoa ini dilakukan setiap kali masuk belajar. Hal ini dilakukan agar anak terbiasa berdoa sebelum melakukan aktifitas.

1. Menangkap bola secara berpasangan

Pada kegiatan ini anak menangkap bola yang dilemparkan dari guru setelah mendapatkan arahan dan bimbingan dari guru.

1. Anak menceritakan kegunaan matahari dan air hujan/ manfaat matahari dan air hujan lalu anak menceritakan kembali.

Pada kegiatan ini anak setelah mendapatkan cerita dan mengetahui manfaat dari kegunaan matahari dan air hujan, kemudian anak memnceritakan kembali sesuai dengan pemahaman yang mereka tangkap dan menggunakan bahasa mereka sendiri.

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Anak duduk dengan tenang dan memperhatikan guru dalam menjelaskan bermain kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10, setelah itu anak bergantian bermain kartu angka dengan tertib dan teratur sambil anak mendengarkan bimbingan dari guru.

1. Istirahat (± 30 menit)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Sedangkan kegiatan anak adalah mencuci tangan mereka dengan sabun sebelum dan sesudah makan. Hal ini dilakukan agar anak terbias menjaga kebersihan terutama kebersihan tangan sebelum makan.

1. Berdo’a sebelum dan sesudah makan

kegiatan anak adalah mengikuti bimbingan guru dan anak yang ditunjuk oleh guru maju kedepan kelas untuk memimpin doa sebelum dan sesudah makan. Hal ini dilakukan agar anak terbiasa berdoa dan bersyukur atas nikmat yang diberikan oleh sang pencipta.

1. Beristirahat sambil bermain-main.

 kegiatan Anak didik adalah beristirahat sambil bermain-main dengan temannya dan tidak meninggalkan sekolah selama jam sekolah. Kegiatan bermain ini di lakukan agar anak tidak terlalu jenuh dan bosan dalam meningkuti pelajaran.

1. Kegiatan Akhir (± 30 menit)
2. Anak menyanyikan lagu kepuncak gunung

Anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu-lagu kepuncak gunung setelah mendapatkan pelajaran dari guru

1. Dengan cara berjalan maju diatas papan titian.

Anak setelah mendapat contoh dari guru bagaimana cara berjalan maju diatas papan titian tanpa bantuan guru, karena akan mengajarkan anak untuk menjaga keseimbangannya.

1. Diskusi kegiatan hari ini dan besok

Kegiatan dilakukan anak ini melakukan kegiatan berdiskusi dan Tanya jawab bahwa apa saja kegiatan yang dilakukan oleh anak bersama dengan guruya pada hari ini, dan mengingatkan pelajaran untuk esok yang yang dilakukan guru dan anak didik.

1. Anak berdoa sebelum pulang dan memberi salam.

kegiatan anak adalah anak yang ditunjuk maju kedepan kelas untuk memimpin doa sedangkan anak didik yang lain mengikuti secara bersama-sama untuk membaca doa sebelum pulang.

* + 1. **Observasi**

Tahap observasi yang dialakukan adalah mencatat semua peristiwa yang dialami guru dan anak didik, situasi dan kondisi belajar mengajar guru dan anak berdasarkan lembar observasi yang dibuat. Dalam hal ini menyangkut perhatian meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak selama mengikuti proses belajar mengajar.

Adapun hasil observasi penelitian tindakan kelas yang diperoleh bahwa Hasil observasi mengajar guru di TK Bhayangkari Panaikang Makassar aspek penilaian keterampilan mengajar yaitu pada siklus II pertemuan II.

1. Guru mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka.

Pada langkah ini mendapat kategori Baik (B) guru telah menyiapkan kartu-kartu yang berkaitan dengan konsep bilangan untuk digunakan oleh anak didik. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini karena kartu-kartu yang telah disiapkan sesuai dengan konsep bilangan.

1. Guru menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang-ulang dan memberikan contoh secara lansung.

Pada langkah ini guru melakukannya dalam kategori baik (B) karena guru sudah menjelaskan bagaimana cara bermain dengan kartu-kartu angka secara berulang-ulang dan memberikan contoh dengan baik.

1. Guru mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian.

Pada langkah ini kategori baik (B) karena guru sudah mempersilahkan anak didik untuk bermain kartu angka secara bergantian dengan tepat waktu.

1. Guru membimbing anak didik selama pembelajaran berlangsung.

Pada langkah ini termasuk kategori baik (B) dimana guru membimbing anak selama pembelajaran berlangsung namun masih perlu ditingkatkan.

1. Guru akan memberikan penilaian/pujian kepada anak pada saat bermain kartu angka.

Pada langkah ini termasuk kategori baik (B) guru memberikan penilaian dan pujian pada saat melihat hasil dari pekerjaan anaknya dengan baik.

Adapun hasil observasi pada penelitian ini yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melaui bermain kartu angka yaitu :

1. Anak dapat membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10) yaitu :

 Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 12 anak sudah mengalami peningkatan dapat melakukan sendiri dengan hasil yang baik dalam membilang dengan menunjuk benda yakni dalam mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10, yang mendapatkan nilai cukup (√) adalah 2 anak karena masih ada anak yang belum paham betul dan mengerjakan dengan sendiri karena masih perlu bantuan guru sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah sudah tidak ada lagi.

1. Anak dapat menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10 yaitu:

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 10 anak karena sudah anak sudah mengalami peningkatan dalam menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10 dapat melakukan sendiri dengan hasil yang baik, yang mendapatkan cukup (√) adalah 3 anak karena masih ada anak yang belum bisa mengerjakan dengan sendiri masih memerlukan sedikit bantuan dari guru dalam menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10 sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah 1 anak karena anak belum paham betul dan belum bisa mengerjakan dengan sendiri atau masih memerlukan bantuan secara penuh dari guru.

1. Anak dapat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis) yaitu:

Jumlah anak yang mendapatkan nilai baik (●) adalah 11 anak karena anak sudah bisa mengerjakan dengan sendiri dan hasil yang baik dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10 , yang mendapatkan nilai cukup (√) adalah 1 anak karena anak masih memerlukan sedikit bantuan dari guru dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10 sedangkan anak yang mendapatkan nilai kurang/belum tercapai (○) adalah 1 anak karena anak ini belum paham betul dan masih memerlukan bantuan secara penuhnya dari guru dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10.

**Kegiatan Guru Pada hari Kedua**

Setelah hasil observasi terkumpul selanjutnya dianalisi secara kualitatif dan dari hasil tersebut tidak perlu diadakan siklus III karena peneliti telah mendapatkan hasil yang diharapkan yaitu terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui bermain kartu angka baik dan hasil yang diperoleh sangat baik. Pada pertemuan II di siklus II terlihat selama proses pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.

* 1. **Pembahasan**

Selama penelitian ini peneliti menggunakan siklus I dan siklus II dimana peneliti melakukan 2 kali pertemuan pada masing-masing siklus. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik dengan menggunakan metode bermain kartu angka di kelompok B Taman kanak-kanak Bhayangkari Panaikang Makassar menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan indikator yaitu

1. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1sampai 10).
2. Menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10.
3. Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis).

 Pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak belum begitu baik atau belum mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Belum meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada siklus I karena dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan masih terdapat banyak kelemahan-kelemahan yang mesti diperbaiki oleh guru. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain:

1. Guru dalam mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka belum maksimal masih belum terlalu tepat.
2. Guru dalam menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang-ulang dan memberikan contoh secara lansung belum maksimal dimana guru terlalu cepat dalam menjelaskan sehingga anak tidak terlalu paham memahami penjelasan guru.
3. Guru dalam mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian belum terlalu tepat karena masih ada anak yang belum mendapatkan kesempatan untuk bermain kartu angka.
4. Guru dalam membimbing anak selama pembelajaran berlansung masih belum maksimal karena belum sepenuhnya memberikan bimbingan yang sesuai diharapkan oleh anak.
5. Guru dalam memberikan penilaian/pujian kepada anak pada saat bermain kartu angka belum terlalu tepat perlu lebih detail lagi dalam memberikan nilai dan pujian kepada anak .

Berdasarkan gambaran tentang kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada pembelajaran siklus I terutama pada hasil observasi penelitian maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena itu perlu di lanjutkan pada pembelajaran siklus II sekaligus memperbaiki kelemahan-kelemahan yang didapatkan pada siklus I.

Pada pembelajaran siklus II guru kelas melakukan perbaikan-perbaikan atas kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I sebagai berikut:

1. Guru dalam mempersiapkan dan menunjukkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain kartu angka sudah tepat.
2. Guru dalam menjelaskan tata cara bermain kartu angka dengan berulang-ulang dan memberikan contoh secara lansung sudah maksimal dimana guru secara pelanan dan tidak terburu agar anak mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.
3. Guru dalam mempersilahkan anak bermain kartu angka secara bergantian sudah tepat karena anak sudah mendapatkan kesempatan secara bergantian.
4. Guru dalam membimbing anak selama pembelajaran berlansung sudah maksimal karena semua anak mendapatkan bimbingan dalam proses pembelajaran bermain kartu angka.
5. Guru dalam memberikan penilaian/pujian kepada anak pada saat bermain kartu angka sudah tepat karena guru memberikan penjelasan hingga akhir pembelajaran memberikan penilaian dan pujian.

Dan pada setiap siklus peneliti melakukan interpensi perilaku yang diharapkan akan terbentuk pada anak, interpensi tersebut akan diberi instruksi tentang meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka, kemampuan mengenal konsep bilangan adalah sesuatu yang harus ditingkatkan dan harus dimiliki oleh setiah anak, Maimunah (2009:45) mendukung pernyataan dengan menyatakan“bahwa kemampuan berhitung dan membaca bisa dilatih diusia 5-6 tahun” . Hal ini dimaksudkan untuk melihat perubahan kemampuan anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini.

1. Anak dapat membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10) .

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kemampuan anak pada indikator ini sudah baik dimana terlihat bahwa anak sudah dapat membilang dengan menunjuk benda pada kartu 1-5 selanjutnya membilang dengan menunjuk benda 6-10 dari hasil yang diperoleh oleh peneliti 14 anak di kelompok B2 sudah dapat membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10).

1. Anak dapat menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10 yaitu:

Berdasarkan penelitian bahwa kemampuan anak pada indikator ini sudah baik, dimana anak sudah dapat menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan menggunakan kartu-kartu yang telah disiapkan guru pada saat pembelajaran yang dimulai dengan menyusun dan mengurutkan lambang bilangan sambil menunjuk pakai kartu 1-5 selanjutnya menyusun dan mengurutkan lambang bilangan pakai kartu 6-10, sehingga hasilnya dari 14 jumlah anak kelompok B2 sudah dapat hanya ada 1 anak didik masih kurang menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10.

1. Anak dapat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis) yaitu:

Berdasarkan penelitian ini kemampuan anak sudah baik, anak dapat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dangan benda-benda 1-5 pakai kartu sesuai dengan urutannya selanjutnya anak juga sudah dapat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda pakai kartu angka 6-10 secara berurut sehingga anak sudah dapat menghubungkan /memsangkan lambang bilangan dengan benda-benda dari1-10 dengan benar. Dari hasil 14 jumlah anak didik yang diperoleh hanya ada 1 anak didik masih kurang menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis).

Perubahan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka terjadi pada anak yaitu adanya peningkatan kemampuan setelah metode bermain kartu angkaditerapkan, yang terlihat selama peneliti melakukan pembelajaran di siklus I dan siklus II. Dari setiap masing-masing siklus terlihat peningkatan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik sehingga pada akhir siklus II dideskripsikan dari 14 anak didik di kelompok B2 hanya terdapat 2 anak didik yang masih kurang dan memerlukan bimbingan oleh guru, dapat disimpulkan bahwa ≥80% jumlah anak didik pada kelompok B2 TK Bhayangkari Panaikang Makassar sudah mengalami peningkatan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui bermain kartu angka dengan baik.

Dari kedua siklus penelitian tersebut dengan diterapkannya metode bermain kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sudah meningkat dan memberikan harapan bagi guru dan orang tua anak didik.

Hasil penelitian di atas didukung dengan pendapat Rusenffendi (1994:17) mengemukakan yaitu :

* + 1. Anak dapat bermain dengan mudah mereka pahami dengan adanya benda yang konkrit untuk menanamkan konsep matematikanya.
		2. Anak memerlukan alat peraga tiruan.
		3. Akan memperoleh kesempatan menuangkan ide-ide, berimajinasi, memecahkan masalah, bekejasama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan dalam bermain.

Berdasarkan hasil penelitan dan pendapat di atas jelas bahwa keberadaan metode bermain kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan sudah meningkat.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B2 TK Bhayangkari Panaikang Makassar. Hal ini ditandai dengan Anak Sudah dapat membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10), Menyusun dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda 1-10, Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis), sehingga ≥80% jumlah anak didik pada kelompok B2 TK Bhayangkari Panaikang Makassar sudah mengalami peningkatan dalam hal mengenal konsep bilangan melalui bermain kartu angka.

1. **Saran- saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dikemukakan beberapa saran-saran berikut:

1. Guru, kepala sekolah dan pengawas yang bertanggung jawab langsung kepada pendidikan/pembelajaran disarankan untuk menggunakan metode bermain kartu angka sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan.
2. Guru TK disarankan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui bermain kartu angka.
3. Guru yang menerapkan metode bermain kartu angka disarankan hendaknya selalu memberi penghargaan kepada anak didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini siswa berlomba untuk memberikan sumbangan yang terbaik dalam setiap pembelajaran yang sedang berlangsung.
4. Kepada orang tua anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini agar dapat membantu anak untuk lebih giat lagi dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adiningsih, N. U. 2001. *Pendidikan Anak Dini Usia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bakhtiar. 2004. Studi Eksperimen tentang Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada SMP Negeri 30 Makassar. *Tesis.* Makassar: PPs-UNM.

Daryanto, 1997. Kamus Bahasa Indonesia Lengkap. Sorabaya : Apollo

Depdiknas, 2006. *Pedoman pambelajaran di Taman Kanak-Kanak*, Mandiknas,Jakarta.

-------------, 2006, *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*, Jakarta, Depdiknas.

Doman, (1986). Mengajarkan Anak Anda Matematika. Jakarta : Gaya Favorit Perss.

Dworetzky, 1990. *Pembelajaran melakukan permainan*. Jakarta : Erlangga.

Hildayani, 2007, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta, Universitas Terbuka

Hurlock, E.B. 1987, *Perkembangan Anak Jilid I* (Alih Bahasa : meitasmi Tjadrasa dan muslich Zarkasih).Jakarta : Erlangga.

Hudoyo, 1990. *Strategi Belajar matematika*. Ikip Malang : Malang

Ian.2011. [*Penanaman*](http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/) *Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini*. (Online), [*http://pak guru ian.wordpress.com/2011/02/19/ penanaman-konsep-bilang -pada-anak-usia-dini/*](http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/), (diakses 19 February 2011).

Kurikulum 2004. Tentang Standar Kom petensi Taman Kanak-kanak dan Radhiatul Athfa. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Maimunah, H. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.

88

Moeslichatoen, 1999, Metode *Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*; Jakarta; PT Rineka Cipta.

89

Patton, M.Q, 1990. *Qualitative Evaluation and Rese Searh Methods*. Newbury Park: Sage.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Piaget, J. *Play,Dreams and Imitation in childhood*: New York.

Prasetyono, 2007. *Rahasia mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini.* Yogyakarta: Think.

Rusenffendi, E.T. 1994. *Pengantar kepada guru mengembangkan kompetensinya dalam pelajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung : Trasito.

Slameto, 1997, *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdikbud.

Sophian, 1996. *Manajemen Pemasaran, Dasar, Konsep dan strategi*. Edisi 1. Cetakan 5. Penerbit PT. Raja Grafindo Prasada : Jakarta.

Sukmadinata, N.S. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta*: PT. Remaja Rosdakarya.

Suyanto, S. 2005. *Dasar – dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

Tedjasaputra, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan.* Jakarta: Grassindo

Umar, Alimin dan Kaco, N. 2008. *Penelitian Tindakan kela*s (pengantar ke dalam dan pemahaman konsep dan aplikasi ). Makassar: Badan penerbit UNM.

 Yuliani, 2006, *Metode Penegmbangan Kognitif*, Jakarta, Universitas Terbuka-----, 2006, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi, Taman Kanak-kanak dan Raudhotul Athfal.*