**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 2 Tahun 1989 dan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 27 Tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah telah disahkan. Dengan demikian menunjukkan bahwa pemerintah menganggap betapa pentingnya pembinaan generasi muda secara menyeluruh dan khususnya pendidikan prasekolah. Salah satu cara yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan dan perilaku anak adalah dengan menerapkan kegiatan belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potansi pada anak.

Bermain di Taman Kanak-kanak dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian yang berawal dari bermain bebas, bermain dengan bimbingan hingga bermain yang diarahkan.Bermain bebas merupakan suatu kegiatan bermain di mana anak dapat melakukan kegiatan permainan apapun yang mereka suka secara spontan dan tanpa ada keikutsertaan guru di dalamnya. Anak bebas menentukan alat permainannya, waktu bermain, lokasi, dan juga teman-teman yang terlibat. Dalam hal ini, guru hanya sebagai fasilitator di sekolah. Pada tahapan kedua atau tahapan bermain dengan bimbingan, guru mulai memiliki sedikit peran dalam permainan yakni dapat menentukan jenis permainan serta menyediakan alat permainan yang akan digunakan. Meskipun demikian, guru tidak terlibat lebih jauh saat anak melaksanakan permainan. Ada saat tertentu guru bisa membantu atau sedikit memberi masukan ketika anak mengalami kesulitan. Lebih dari itu, guru diharapkan lebih menghargai cara anak dalam melakukan permainan. Dalam kegiatan bermain yang diarahkan, peran dan keterlibatan guru semakin besar. Guru yang akan menentukan jenis permainannya, alat yang digunakan, peraturannya, lokasi serta pemainnya. Meskipun demikian anak tetap bisa menikmati kegiatan atau merasakan kesenangan. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah titik jenuh anak saat bermain, karena hampir semua yang dilalui ditentukan oleh guru atau bukan kebebasan dari anak.

1

Kemampuan dalam mengenal angka-angka merupakan konsep dasar dalam mengenal konsep bilangan yang merupakan potensi dasar yang perlu dikembangkan. Hal ini didukung pendapat Nurrahma (2008)bahwa, “membilang adalah sebuah sistem abstrak bagi anak untuk pengalaman dalam mengorganisasikan serta mengurutkan”. Konsep-konsep seperti jumlah serta urutan tidak akan berarti apa-apa bagi mereka kecuali mereka memiliki sesuatu yang konkret untuk dihitung dan diurutkan yaitu konsep angka. Oleh karena itu, anak harus memiliki kesempatan untuk memahami angka melalui manipulasi obyek-obyek yang konkret, yaitu mereka harus bermain dengan benda-benda yang bisa dihitung serta diurutkan. Pembelajaran serta penguasaan konsep angka tidak hanya datang dari buku kerja atau tugas-tugas di kertas, melainkan anak mengalami perkembangan melalui penggunaan alat permainan edukatif. Kemampuan berhitung dan mengembangkan kompetensi itu melalui interaksi langsung dengan dunia yang berada di sekitrnya. Mereka menyerap dan membangun kembali pengetahuan ini melalui pengalaman langsung dengan kegiatan-kegiatan nyata.

Berdasarkan survey awal pada tanggal 20 April 2012 pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Lallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara, peneliti melihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka sangat terbatas. Artinya anak masih mengalami kesulitan dalam mengenalbentuk dari angka, terutama beberapa angka yang memiliki bentuk yang hampir sama seperti 6 dan 9, atau angka 1 dan 7. Olehnya itu, dalam penelitian ini peneliti mencoba mengangkat kegiatan bermain yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu belajar sambil bermain. Dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan tanpa membebani anak maka anak akan meresa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul: meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui kegiata bermain kartu angka di Taman Kanak-kanak Lallo Sarana Lantang Tallang Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah yang diajukan adalah: Apakah melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-kanak Lallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara?

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-kanak Lallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
   1. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menjadikan bahan rujukan terutama dalam mengkaji masalah kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.
   2. Sebagai referensi bagi guru atau calon guru tentang kegiatan bermain melalui kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak.
2. Manfaat Praktis
   1. Bagi guru, diharapkan bisa menjadi bahan masukan dalam menghadapi anak untuk dapat mengetahui kegiatan bermain melalui media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.
   2. Bagi anak didik untuk dapat meningkatkan kemampuanmengenal angka melalui kegiatan bermain kartu angka.
   3. Bagi sekolah menjadi bahan masukan dalam mengembangkan kurikulum kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR,**

**DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
   * 1. **Kemampuan Mengenal Angka**
2. **Pengertian kemampuan mengenal angka**

Kemampuan adalah “kesanggupan atau kecakapan” (KBBI, 1999: 72) sedangkan pengenalan angka kepada anak merupakan jenis kegaitan permainan yang melibatkan aktivitas kognitif anak dari tingkat sederhana ketingkat yang lebih kompleks. Seperti kegiatan pengenalan angka dengan cara mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai, menyebutkan angka. Konsep dasar dari pembelajaran matematika adalah dengan mengenalkan angka kepada anak. seperti yang diungkapkan oleh Shihab (2003: 35)bahwa, “kemampuan menggunakan bilangan atau angka, diajarkan melalui berhitung, membedakan bentuk dan bermain dengan benda-benda yang ada di sekitar anak”.

Dalam kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan untuk membantu mereka menghadirkan konsep dalam pikiran anak secara konkret. Dengan menyediakan bahan yang beragam, diharapkan anak akan mengembangkan perasaan mampu menguasai beragam tantangan yang mereka hadapi, serta akan membantu anak mengembangkan pemikiran simboliknya. Bahan-bahan yang terstruktur adalah bahan yang memiliki cara tertentu dalam menggunakannya. Yang termasuk dalam bahan permainan jenis ini adalah seperti puzzle, unit balok, beragam kertas, gunting, pasta, potongan-potongan kain dan kayu, kartu-kartu permainan seperti kartu angka, kartu kata, kartu bergambar, domino sertta bahan-bahan yang manipulatif.

5

Dengan mengenalkan jenis-jenis angka kepada anak maka akan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mereka ke arah yang lebih konkret. Selain itu, pengenalan angka merupakan dasar dari kecerdasan matematika yang akan mengolah kemampuan kognitif anak dalam bernalar, seperti yang diungkapkan oleh Indriyani (2008: 68) cerdas matematika dan logika adalah “kecerdasan dalam hal sains dan berhitung”.

Menurut Catur (2010) bahwa:

Pengenalan angka merupakan konsep dari matematika permulaan dan merupakan kemampuan yang dapat dikuasai oleh seorang anak dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini berkenaan dengan pola-pola, urutan, pengklasifikasian, ukuran, konsep bilangan, korespondensi satu-satu, konsep bentuk geometri, melakukan estimasi serta pengolahan data sederhana dengan memanipulasi dan menggunakan media-media kongkrit sebelum mengoperasikan simbol-simbol abstrak, serta melakukan interaksi melalui bermain.

Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak adalah suatu kemampuan di mana anak akan menggunakan logikanya dalam mengenal angka-angka yang kemudian mampu untuk mengenal, mencocokkan, mengurut, dan menjumlahkan angka tersebut.

1. **Tahapan pembelajaran pengenalan angka pada anak**

Pembelajaran matematika bersifat hierarkis, dengan demikian kegiatan pengembangan kemampuan pengenalan konsep bilangan di TK juga perlu dilakukan secara bertahap dalam hal ini dengan melakukan kegiatan pengenalanangka kepada anak sejak dini, sehingga anak akan tahu jenis-jenis angka serta susunan angka secara benar. Lorton (dalam Abidin, 2010:6) mencoba menunjukkan pentingnya konsep tersebut mulai diperkenalkan pada anak usia 4-5 tahun. Pengembangan ini yang biasa disebut sebagai stimulasi matematika permulaan di TK. Terdapat beberapa tahapan dalam penguasaan materi yang konkrit sebagai dasar konsep matematika di manamelalui tiga tingkat penekanan tahapan, yaitu:

1. Tahap pemahaman konsep

Anak akan memahami konsep melalui pengalaman beraktivitas atau bermain dengan benda-benda kongkrit. Hal ini termasuk dalam bentuk pengenalan angka, urutan angka, serta bentuk-bentuk penjumlahan angka.

1. Tahap transisi

Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda.

1. Tahap lambang bilangan

Tahap terakhir di mana anak diberi kesempatan untuk mengenal dan memvisualisasikan lambang bilangan atas konsep kongkrit yang telah mereka pahami. Ada saat di mana mereka masih menggunakan alat kongkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

1. **Faktor-faktor yang mempengaruhi tahap perkembangan anak**

Beberapa faktor yang dapapat mempengaruhi tahap perkembangan anak. Bila anak tumbuh dan berkembang tidak normal sebagaimana anak normal yang lain maka anak tersebut dipastikan mengalami gangguan pertumbuhan. Terdapat banyak faktor yang menyebabkan anak tidak tumbuh dan berkembang dengan normal seperti yang diungkapkan oleh Widayati dan Widijati (2008: 28) bahwa faktor-faktor yang turut mempengaruhi tahap perkembangan anak, adalah:

* + - * 1. Faktor genetik (keturunan)

Faktor genetik merupakan potensi kecerdasan yang sudah ada atau diturunkan karena terkait dengan syaraf-syaraf yang ada pada organ otak.

* + - * 1. Faktor makanan sehat

Lebih dari 20 tahun terakhir berbagai penelitian juga mengungkapkan korelasi positif antara gizi, terutama pada pertumbuhan pesat dengan perkembangan fungsi otak, dan ini berlaku sejak anak masi berbentuk janin dalam rahin ibu. Bahan makanan harus diolah sesuai dengan tahap perkembangan daru lumat, lembek , lalu padat. Secara keseluruhan asupan makanan sehari harus mengandung 10 sampai 15 persen kalori dari protein, 20 sampai 35 persen dari lemak, dan 40 sampai 60 persen karbohidrat.

* + - * 1. Faktor perawatan

Faktor genetik saja tidak cukup untuk mengembangkan kecerdasan anak secara maksimal. Justru peran orang tua dalam memberikan latihan-latihan dan lingkungan yang mendukung jauh lebih penting dalam menentukan perkembangan kecerdasan yang dimiliki anak.

* + - * 1. Faktor lingkungan

Anak memerlukan lingkungan subur yang sengaja diciptakan untuk, yang memungkinkan potensi mereka tumbuh dengan maksimal, lingkungan tersebut adalah lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Selain itu,Indriyani (2008:70) menambahkan bahwa, “perasaan emosi, kasih sayang, seorang anak dapat mengembangkan berbagai kecerdasan jika mempunyai faktor keturunan dan dirangsang oleh lingkungan terus menerus”.

1. **Indikator kemampuan mengenal angka pada anak**

Dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2009, indikator kemampuan mengenal angka pada anak, yaitu:

* + - 1. Membilang/ menyebutkan lambang bilangan 1-10
      2. Menunjuk lambang bilangan 1-10
    1. **Kegiatan Bermain Anak Usia Dini**

1. **Pengertian bermain**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog, ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk.

Hurlock, (1978:320) mengemukakan pula bahwa, “bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan berkerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.

Konsep dasar belajar bagi anak usia dini adalah belajar melalui bermain, menempatkan anak sebagai subjek dan orang tua atau guru sebagai fasilitator. Dalam konsep ini anak akan memiliki kebebasan untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas berfikirnya, dan akan merangsang daya cipta dan berfikir kritis. Jika dua hal ini terbangun anak akan menjadi orang yang percaya diri dan mandiri serta mencetaka anak yang tidak selalu menghafal melainkan anak yang analis.

Menurut Gordon dan Browne, (Moeslichaton, 2004:24), bahwa, “bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri”. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Dworetsky, (Moeslichaton, 2004:395), bahwa,

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan di laksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel.

Ada lima kriteria dalam bermain yang dikemukakan oleh Dworetzky (Moeslichaton, 2004:395-396) yaitu:

1. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi tubuh.
2. Pengaruh positif. Tingkah laku menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
3. Bukan dikerjakan sambil lalu tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
4. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
5. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan arti bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan anak pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

1. **Jenis bermain**

Terdapat berbagai jenis dari kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Menurut pandangan Brewer (2007:142), bahwa bermain terbagi atas tiga tipe:

Bermain bebas; bermain bebas dapat didefinisikan bahwa anak dapat memilih permainan dan jenis permainan yang dia inginkan serta bebas memainkan dari permainan yang dipilihnya.

Bermain dengan petunjuk yang diberikan oleh guru kepada anak. Guru akan mempersiapkan materi bermain dan memberi petunjuk tata cara bermain kepada anak.

Bermain sesuai dengan instruksi guru. Guru akan memberikan perintah yang spesifik untuk dimainkan anak. seperti menyanyikan sebuah lagu, bermain permainan tangan, bermain dengan menggunakan media.

Sedangkan menurut Jamaris (2005:118) membagi bermain dalam 6 jenis, yaitu: a) bermain dengan melakukan pengamatan; b) bermain bersama teman; c) bermain dalam kelompok; d) bermain untuk pengembangan kognitif; e) bermain sebagai latihan koordinasi gerakan motorik; f) bermain formal.

Bermain dengan melakukan kodisi merupakan jenis bermain di mana kelihatannya anak tidak sedang bermain akan tetapi pada hakikatnya anak tersebut sedang bermain dengan cara yang berbeda yaitu mengamati sesuatu yang sedang menarik perhatian mereka. Anak dalam kondisi seperti ini biasanya hanya berperan sebagai pemberi saran kepada teman-temannya.

Jenis bermain bersama teman terjadi apabila anak sedang melakukan kegiatan permainan bersama temannya, anak berbicara, memberikan pinjaman serta meminjamkan permainan kepada teman, anak terlibat dalam kondisi sosial di mana terdapat aturan yang diikuti oleh semua anak.

Pada jenis bermain untuk pengembangan kemampuan kognitif, terdapat beberapa jenis bermain yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, sebagai berikut:

* + - 1. Bermain konstruktif

Sejalan dengan perkembangan kognitifnya anak melakukan permainan konstruktif. Kegiatan bermain dilakukan anak seperti menyusun balok di mana anak akan menggunakan kognitifnya untuk berfikir agar balok yang disusunnya tidak jatuh.

* + - 1. Bermain untuk pengembangan kemampuan dasar IPA

Jenis bermain ini sarat dengan kegiatan yang mengasah kemampuan kognitif anak seperti melakukan pengamatan, penyelidikan, kegiatan penemuan.

* + - 1. Bermain matematika dan pengenalan angka

Seperti permainan sebelumnya yang melibatkan aktivitas kognitif. Seperti kegiatan pengenalan angka dengan cara menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai.

* + 1. **Kartu Angka**

**Pengertian kartu angka**

Menurut Soeparno (2010) beliau menjelaskan bahwa:

“Media adalah alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Media bisa berupa manusia, benda, alat, bahan ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan”.

Sedangkan menurut Heinich, Molenda dan Russel (Zaman,dkk. 2009: 4.4):

“Media adalah merupakan saluran komuniaksi. media bersal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *mediun* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan *(a source )* dengan penerima pesan *(a receiver).*Kata “media” berarti alat, perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan perantara penyalur informasi belajar atau penyalur pesan ke peserta didik”

Disamping berbagai pengertian tentang pendapat tersebut di atas menurut Zaman, dkk. (2009:4.4) bahwa masih terdapat beberapa pengertian lain yang dikemukan oleh beberapa ahli, antara lain sebagai berikut:

* + - 1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm,1977).
      2. Sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti: buku, film, video, slide, dll (briggs,1977)
      3. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).

Kartu angka menurut Montolalu, (2007: 53) bahwa:

Merupakan kartu yang dapat dibuat sendiri oleh guru dimana di atas kartu dituliskan lambang bilangan yang bertujuan sebagai sarana bermain dan belajar anak dalam kegiatan mengenal lambang bilangan yang disebut angka.

Materi ini dapat mengimplemetasikan perkembangan kemampuan kognitif anak. Melalui penggunaan kartu angka, anak mampu menyebut urutan bilangan 1 - 10 serta anak mampu menunjuk lambang bilangan 1-10. Modifikasi ini juga mengaktifkan secara serentak semua panca indera anak dan saraf motorik mereka. Dengan demikian konsep makna angka yang mereka pegang pada kartunya lebih dipahami anak. Anak bisa membaca pada kartu, tahu permainan ini adalah pengenalan anak terhadap bentuk dan urutan bilangan serta makna yang dikandungnya. Kartu angka, kegunaan untuk menambah keterampilan anak dalam memahami atau mendalami suatu materi.

Kemampuan membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda-benda yakni anak diberi tugas membilang dengan menggunakan benda-benda seperti tutup botol sebagai alat hitung, anak berhitung sesuai dengan angka pada kartu angka sehingga anak mampu membilang dan mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan dimana anak diberi tugas mencocokkan gambar sesuai dengan jumlah angka pada kartu angka baik secara ditempel pada papan planel maupun dihubungkan dengan cara menarik garis sesuai dengan gambar dan jumlah angkanya sehingga anak dapat memahami antara konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Anak usia Taman Kanak-kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung dijalur matematika, karena usia Taman Kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Menurut Bruner (Montolalu, (2007: 32) menyatakan bahwa:

“Dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Dengan alat peraga tersebut anak didik dapat melihat langsung bagaimana keteraturan serta pola yang terdapat dalam suatu tempat atau baying sedang diperhatikannya”.

Dengan adanya kartu angka, anak-anak akan lebih banyak mengikuti pelajaran aritmatika atau matematika dengan gembira, sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar. Dengan disajikannya konsep abstrak matematika dalam bentuk konkrit, maka anak pada tingkat-tingkat yang lebih rendah akan lebih memahami. Sehingga anak-anak menyadari akan adanya hubungan antara pembelajaran dengan benda-benda yang ada disekitarnya.

Dimyati, (1998: 27) mengemukakan bahwa: “konsep-konsep abstrak yang tersajikan dalam bentuk konkrit yaitu dalam bentuk model matematika dapat dijadikan obyek penelitian dan dapat pula dijadikan alat untuk penelitian ide-ide baru dan realisasi-realisasi baru”.

**Langkah-langkah penggunaan media kartu angka**

Langkah-langkah penggunaan kartu angka dalam pengembangan kemampuankognitif khususnya kemampuan matematika permulaan anak. Adapun langkah yang di tempuh dalam menggunakan Kartu angka guna pengembangan kognitif khususnya bidang aritmatika menurut Moeslichaton, (2004: 23) yaitu:

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan kartu angka pada anak.

Langkah awal yang dilakukan guru dalam membelajarkan anak guna pengembangan kognitif bidang aritmatika adalah gurumenjelaskan materi pelajaran aritmatika lalu memperlihatkan dan memajangkan kartu angka yang digunakan dalam pelajaran tersebut.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan kartu bilangan yang di perlihatkan.

Langkah berikutnya, guru menyebut kartu angka yang diperlihatkn di Taman Kanak-kanak tersebut lalu meminta anak untuk ikut menyebutkannya

1. Guru membimbing anak dalam penggunaan kartu angka secara kelompok.

Guru menyajikan materi pelajaran bidang aritmatika dengan mengarhkan dan membimbing anak untuk menggunakan kartu angka secara kelompok.

1. Guru mengamati anak dalam menggunakan kartu angka.

Selanjutnya guru mengamati sejauh mana anak dapat menggunakan kartu angka dalam pengembanganmatematika anak.

**Bentuk permainan dengan menggunakan media kartu angka**

Menurut Montolalu, dkk (2007:7.36) terdapat beberapa bentuk permainan dengan angka, yaitu: “permainan dengar dan lakukan, kegiatan dengan waktu, berbaris menurut angka, bermain cocok-cocokan, cari sejumlah benda”. Berikut penjelasannya:

1. Permainan dengar dan lakukan,
   * + 1. Permainan ini harus dipimpin oleh guru
       2. Anak duduk di laintai membentuk setengah lingkaran guru di kursi kecil di hadapan anak-anak
       3. Alat/benda yang akan dihitung sudah disamping guru
       4. Guru bercerita yang mengandung unsur hitungan, misalnya: rian mempunyai 5 kelereng (anak-anak diajak untuk menghitung kelereng yang dipegang guru) kelereng itu diminta adi 2 buah (anak-anak menghitung kelereng yang diambil) dan seterusnya.
       5. Anak-anak dibiasakan menghitung benda konkret
       6. Alat peraganya dapat berupa benda yang sebenarnya.
2. Kegiatan dengan waktu,
   * + - 1. Permainan ini dilakukan kepada anak untuk mengenalkan waktu pada malam dan waktu siang
         2. Alat yang digunakan adalah kartu angka 1-12 (sesuai dengan waktu/jam)
         3. Setiap anak menunjukkan angka-angka yang cocok dengan waktu/jam yang disebutkan oleh guru
3. Berbaris menurut angka
   * 1. Permainan ini dimainkan sekurang-kurangnya 10 anak
     2. Alat yang digunakan adalah kartu angka (1-10)
     3. 10 anak maju masuk ke dalam lingkaran yang sudah disiapkan
     4. Guru menebarkan kartu angka secara tertutup di laintai
     5. Setelah anak-anak mendengarkan aba-aba, anak-anak mengambil 1 kartu angka, kemudian mulai mengatur barisan berderet ke samping sesuai urutan angka dalam kartu yang didapatnya.
     6. Kerja sama antar peserta sangat diperlukan untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik
     7. Agar ada tantangan, maka dapat dimainkan oleh 2 atau 3 kelompok sekaligus dan guru harus mempersiapkan beberapa set kartu angka. Kelompok yang lebih cepat menyusun barisan dengan urutan yang benar merupakan kelompok pemenang.
4. Bermain cocok-cocokan,
5. Permainan ini dilakukan bergiliran, 4 anak sekali main
6. Alat yang digunakan 1 set kartu angka (1 -10) 1 set kartu gambar, 1 set kartu nama angka, 1 cangkir biji-bijian
7. Anak-anak duduk berhadapan seperti dimeja makan
8. Anak pertama mendapat 1 set kartu angka, anak kedua mendapat 1 set kartu gambar, anak ketiga mendapat 1 set kartu nama angka, dan anak terakhir mendapat 1 cangkir biji-bijian.
9. Semua kartu dicocok anak menentukan siapa yang akan memulai lebih dulu dengan cara hom pim pa.
10. Anak yang memulai meletakkan 1 kartu di lantai, misalnya: kartu angka 9. Anak lain harus mencari angka 9 dalam kartu yang dipegangnya. Anak yang memegang cangkir biji-bijian harus berhitung 9 biji dan meletakkannya dimeja
11. Permainan dilanjutkan dengan permainan yang lain
12. Cari jumlah benda.
13. Permainan ini menggunakan 1 set kartu angka (1-10)
14. Guru memegang 1 set kartu angka. Anak-anak memperhatikannya
15. Gur memperhatikan satu kartu (misalnya 4)
16. Aba-aba yang diberikan adalah “Ambil batu sebanyak....”
17. Guru tidak menyebutkan angka yang tertera dalam kartu yang diperlihatkan
18. Anak-anak berlari mencari sesuai aba-aba dan mebawanya ke hadapan guru
19. Guru bersama-sama anak menghitung jumlah benda yang dibawa anak, yang masih salah boleh memperbaikinnya.
20. Dalam usaha memperbaiki kesalahan anak, guru dapat mengatakan “Cukupkah?”, “Kurangkah?”, “Kurang berapa?”, “Harus tambah berapa lagi?, “Lebihkah?” , “Berapa lebihnya?” dan seterusnya.
21. Permainan diulang dengan kartu angka yang lain dan benda-benda yang lain.
22. **Kerangka Pikir**

Untuk memudahkan gambaran pelaksanaan pada penelitian ini maka dirumuskan kerangka pikir sebagai konsep pelaksanaan kegiatan. Penelitian ini menerapkan metode permainan kartu angka sebagai media dalam meningkatkan kemampuan matematika pada anak di Taman Kanak-kanak Lallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

Dengan menggunakan media kartu angka anak akan lebih mudah untuk mengenal angka-angka yang seyogianya angka-angka tersebut merupakan dasar dalam mengenal matematika dasar. Berkenaan dengan kemampuan matematika, anak akan menggunakan kecerdasan logika mereka dalam menganalisis dan menentukan angka-angka yang tepat sesuai dengan urutan dan penjumlahan.

Agar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media kartu angka, maka dirumuskan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan. Selain itu, pada tahap penilaian peningkatan kemampuan matematika dilakukan teknik penilaian yang berdasar pada indikator penelitian sehingga skor penilaian kemampuan matematika pada anak memiliki dasar pegangan yang kuat. Untuk lebih memudahkan, dapat dilihat pada skema kerangka pikir di bawah ini:

Kemampuan mengenal angkapada anak masihrendah:

1. Anak belum mampumembilang/menyebutkanlambangbilangan 1-10
2. Anak belum lancar menunjuklambangbilangan1-10

Media kartu angka

Kemampuan mengenal kartu angka anak

Langkah-langkahnya:

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan kartu angka pada anak
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan kartu bilangan yang diperlihatkan
3. Guru membimbing anak dalam penggunaan kartu angka secara kelompok
4. Guru mengamati anak dalam menggunakan kartu angka

Indikator:

1. Membilangdanmenyebutkanlambangbilangan 1-10
2. Menunjuklambangbilangan1-10

Kemampuan mengenal angka anak meningkat,

1. Anak mampumembilang/menyebutkanlambangbilangan 1-10
2. Anak lancar menunjuklambangbilangan1-10

**Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Jika kegiatan bermain kartu angka diterapkan dalam pembelajaran, maka kemampuan mengenal angka akan meningkat di Taman Kanak-kanak Lallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
   * + 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam ini adalah berupa pendekatan kualitatif deskriptif. Dan untuk jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis PenelitianTindakan Kelas (PTK). Menurut Wahidmurni (2008:33) penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah:

Suatu penelitian yang mengkaji proses pembelajaran dikaitkan dengan pengoptimalan penggunaan metode, media, strategi pembelajaran, dimana kegiatan perbaikan pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran anak didik.

* + - 1. Jenis Penelitian

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas karena peneliti berupaya meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada anak dengan menggunakan media kartu angka, dan juga peneliti berusaha mengkaji dan merefleksikan secara mendalam antara penggunaan media kartu angka dengan kemampuan anak dalam mengenal kartu angka pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Lallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini, yaitu penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada anak di kelompok B di Taman Kanak-kanak Lallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Guna pengukuran fokus penelitian, berikut ini dikemukakan defenisi operasional yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

23

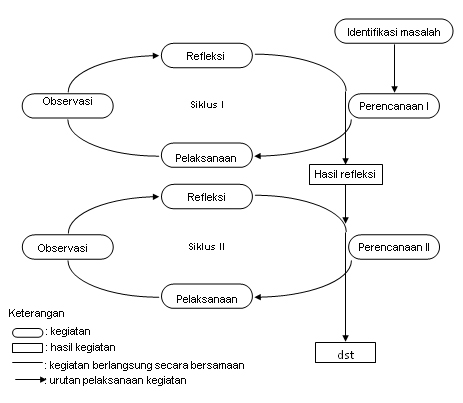
1. Kartu angka adalah media pembelajaran yang terbuat dari kartu yang bertuliskan lambang bilangan yang dapat digunakan guna mengenalkan lambang bilangan kepada anak didik.
2. Kemampuan mengenal angka pada anak dalam penelitian ini yaitu anak mampu membilang/menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan lambang bilangan 1-10.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**

Lingkungan penelitian yang dipilih oleh peneliti sebagai lokasi penelitian ini terletak di Taman Kanak-kanakLallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Taman Kanak-kanak Lallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara dipimpin oleh seorang kepala sekolah, dan diajar oleh 5 orang guru, sedangkan anak didiknya berjumlah 37 orang.

Yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah seluruh Taman Kanak-kanakLallo Sarana Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara yang berjumlah 37 orang. Sedangkan yang menjadi subyek penelitian adalah kelompokB yang berjumlah 17 orang dan guru yang mengajar sebanyak 1 orang.

1. **Rancangan Tindakan**

Desain penelitian yang akan dilaksanakan adalah prosedur penelitian tindakan kelas yang menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2006:92) yang diterapkan dalam penetian ini tergambar dalam bagan lingkaran sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Skema Prosedur Penelitian**

Model penelitian Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2006:92)

Adapun gambaran siklus penelitian ini menggunakan dua siklus. Masing-masing terdiri atas empat langkah yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

* + - 1. Perencanaan, merupakan tahap di mana peneliti melakukan dan menetapkan rumusan masalah, menentukan tujuan, metode penelitian, dan membuat perencanaan tindakan;
      2. Pelaksanaan, yang dilakukan sebagai upaya perubahan yang dilakukan;
      3. Observasi, dilakukan secara sistematis untuk mengamati hasil atau dampak tindakan terhadap proses belajar mengajar; dan
      4. Refleksi, yaitu mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan yang dilakukan.

Setelah operasional prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

**Siklus I**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama pertemuan I meliputi :

1. **Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Menyusun Rancangan Kegiatan Harian (RKH)
2. Membuat lembar observasi mengenai peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak dengan menggunakan kartu angka.
3. **Pelaksanaan Tindakan**

Kegiatan Guru pada hari pertama

1. Kegiatan awal
2. Guru memutar kaset dan melakukan senam dengan anak
3. Guru meminta anak berbaris memasuki ruangan kelas
4. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdoa sebelum belajar
5. Guru menanyakan aktifitas anak sebelum sampai ke sekolah
6. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, merupakan kegiatan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu proses pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Sebelum pelaksanaan kegiatan terlebih dahulu guru mempersiapkan dan mengenalkan kartu angka pada anak seperti menjelaskan bentuk dan fungsi kartu angka sehingga anak paham cara menggunakan media kartu angka. Setelah langkah pengenalan, guru kemudian melakukan langkah-langkah berikut:

1. Guru memperlihatkan 10 kartu angka kepada anak
2. Guru menyebutkan satu persatu kartu angka kepada anak
3. Guru mengajarkan konsep bilangan dengan menggunakan kartu angka
4. Guru meminta anak untuk mengikuti apa yang dilakukan guru

Selama kegaitan pembelajaran, guru melakukan pengamatan pada anak.

1. Kegiatan istirahat
2. Guru meminta anak mencuci tangan
3. Guru meminta anak berdo’a sebelum dan sesudah makan
4. Guru meminta anak untuk bermain
5. Kegiatan akhir
6. Guru meminta anak untuk mengucapkan rukun Islam
7. Guru meminta anak berdo’a untuk pulang dan mengucapkan salam
8. **Pengamatan/ Observasi**

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

1. **Refleksi**

Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi pada siklus pertama ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (observer) mengenai: (1) Analisis mengenai tindakan yang baru dilakukan, (2) Mengulas dan menjelaskan intervensi, dan penyimpulan data yang diperoleh.

**Siklus II**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua

1. **Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus pertama maka tahap perencanaan siklus kedua ini dilakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kembali faktor-faktor penyebab dan gejala perilaku anak yang mengindikasikan kurang dan berkembangnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
2. Merumuskan kembali alternatif tindakan pembelajaran dengan menggunakan kartu angka sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.
3. Menyusun rancangan tindakan dan skenario pembelajaran dengan penggunaan kartu angka yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.
4. **Pelaksanaan tindakan**

Kegiatan guru pada hari pertama

1. Kegiatan awal
2. Guru memutar kaset dan melakukan senam dengan anak
3. Guru meminta anak berbaris memasuki ruangan kelas
4. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdoa sebelum belajar

Teknik pelaksanaan kegiatan

* 1. Guru mengecek kehadiran anak didik
  2. Guru mengemukakan tema yang akan diajarkan
  3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu: pembelajaran dengan menggunakan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.
  4. Guru memberikan contoh setiap kegiatan yang akan dilaksanakan
  5. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan kegiatan

1. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, merupakan kegiatan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu proses pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Sebelum pelaksanaan kegiatan terlebih dahulu guru mempersiapkan dan mengenalkan kartu angka pada anak seperti menjelaskan bentuk dan fungsi kartu angka sehingga anak paham cara menggunakan media kartu angka. Setelah langkah pengenalan, guru kemudian melakukan langkah-langkah berikut:

1. Guru memperlihatkan 10 kartu angka kepada anak
2. Guru menyebutkan satu persatu kartu angka kepada anak
3. Guru mengajarkan cara mencocokkan antara gambar dengan konsep bilangan yang ada di kartu angka
4. Guru meminta anak untuk mengikuti apa yang dilakukan guru

Selama kegaitan pembelajaran, guru melakukan pengamatan pada anak.

1. Kegiatan istirahat
   1. Guru meminta anak mencuci tangan
   2. Guru meminta anak berdo’a sebelum dan sesudah makan
   3. Guru meminta anak untuk bermain
2. Kegiatan akhir
   1. Guru meminta anak untuk mengucapkan rukun Islam.
   2. Guru meminta anak berdo’a untuk pulang dan mengucapkan salam.
3. **Pengamatan/ Observasi**

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

1. **Refleksi**

Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi pada siklus pertama ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (observer) mengenai: (1) Analisis mengenai tindakan yang baru dilakukan, (2) Mengulas dan menjelaskan intervensi, dan penyimpulan data yang diperoleh.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik dan prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu: observasi, dan dokumentasi.

* + 1. Observasi

Teknikpengamatanatau observasi yang digunakan adalah untuk mengetahui penggunaan kartu angka sehigga mendapatkan data secara langsung dengan merujuk pada pedoman observasi yang telah dibuat. Dan untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A yaitu dalam hal membilang/menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan menunjuk lambang bilangan 1-10.

* + 1. Dokumentasi

Teknik yang dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti laporan kegiatan, foto-foto, rekaman kegiatan dan data yang relevan lainnya.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

Data-data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga cara, yakni: observasi partisipasif yang dilakukan oleh guru dan observasi langsung pada anak. Pengelolaan data-data dilakukan dengan: (a) pengecekan kelengkapan data, (b) pentabulasian data, dan (c) analisis data. Analisis data yang dipergunakan adalah teknik deskriptif. Jenis penilaian yang dipergunakan ada tiga macam, yaitu:

Baik (●) : Apabila anak mampu melaksanakan kegiatan dengan cepat dan tepat dengan baik dalam mengenal angka.

Cukup (√) : Apabila anak mampu melaksanakan kegiatan dalam mengenal angka dan konsep bilangan, akan tetapi membutuhkan waktu yang sangat lama dengan hasil yang tidak maksimal.

Kurang (◌) : Apabila anak tidak mampu melaksanakan kegiatan dalam mengenal angka dan konsep bilangan dengan baik.

Standar pencapaian yang diharapkan oleh panitia adalah >75 % dari jumlah anak didik telah berhasil mencapai indikator (•) yaitu : anak dapat menghitung dan menempel kartu angka.

Indikator proses adalah apabila guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran bermain angka pada kategori baik.