**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pada dasarnya usia Taman kanak – kanak sebagian besar adalah permainan, jadi bermain bagi anak – anak bukanlah sekedar bermain saja tapi banyak aspek yang dapat dikembangkan pada diri anak taman kanak – kanak yang usia 4 – 6 tahun. Bermain adalah dunia kerja anak – anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Bermain merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan. Bagi anak, bermain dijadikan sebagai kesempatan yang menyenangkan karena anak melakukannya dengan sukarela, spontan dan tanpa beban. Ketika bermain anak bereksplorasi menemukan sendiri hal yang sangat menyenangkan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik dan intelektualnya. Melalui permainan anak – anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek tersebut saling menunjang satu sama lan yang tak dapat dipisahkan. Dengan kegiatan bermain anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan senang hati tanpa merasa terpaksa atau dipaksa mempelajarinya.

Usia pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak – anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di Taman Kanak – kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif anak saja, tetapi kesiapan mental sosial dan emosional anak. Karena dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari – hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti kemampuan dasar. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang – Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa:

1

1

Taman Kanak – kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkaan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai – nilai Agama, sosial, emosional, kemadirian, kognitif, bahasa, fisik / motorik dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar.

Karena dunia anak adalah dunia bermain maka sebaiknya dalam segala hal yang menyangkut cara mengembangkan potensi yang ada pada anak usia dini di TK sebaiknya dilakukan dengan cara yang menarik yaitu seraya bermain dan bermain seraya belajar, begitu pula untuk pengenalan atau pembelajaran berhitung atau matematika pada anak usia dini sebaiknya dilakukan sambil bermain agar anak merasa tertarik dengan apa yang Guru sajikan tentang matematika. Upaya – upaya pengenalan atau pembelajaran matematika yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi / bahan dan media yang menarik dan mudah diikuti oleh anak. Dikatakan bahwa permainan mempunyai peran langsung dalam perkembangan kognitif anak melalui simbol – simbol yang merupakan bagian penting dalam pengembangan berpikir abstrak pada diri anak.

Berdasarkan hasil observasi awal hari Senin, 09-10 April 2012 menjelaskan fenomena yang terjadi selama ini apabila anak – anak dikenalkan dengan pelajaran berhitung anak kurang tertarik karena media yang digunakan oleh guru dalam berhitung tidak sesuai dengan perkembangan anak dan materi pemebelajaran. Dan apabila hal ini dibiarkan maka kemampuan anak di TK Al-Masita Kecamatan Malangke Barat, banyak anak yang mengalami kesulitan dalam beberapa hal misal : membilang / menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan membedakan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Selain gejala yang terdapat pada anak didik terdapat beberapa hal yang menurut penulis merupakan suatu kendala yang membuat hasil yang diperoleh dalam pembelajaran matematika pada anak kurang maksimal, diantaranya yaitu cara guru mengajar dengan Monoton, pembelajaran yang dilakukan tidak dalam suasana yang santai dan menyenangkan dan guru kurangn kreatif dalam menyajikan pelajaran berhitung tersebut.

Fenomena lain yang terjadi di dunia bermain anak saat ini yaitu semakin terlupakannya permainan berhitung dikalangan anak – anak dan kalah bersaing dengan permainan modern yang semakin merajai dunia anak. Saat ini orang tua beranggapan, bahwa dengan memiliki atau membelikan anak mereka permainan modern akan mengangkat gengsi mereka dan juga dapat membuat anak mereka pintar, padahal mereka tidak menyadari bahwa dengan permainan seperti kartu angka menyebabkan anak mereka bisa berkembang dan bisa pintar. Selain itu permainan seperti ini harganya lebih murah dibandingkan permainan modern, bisa juga dibuat sendiri dan hal ini dapat membantu meningkatkan kreatifitas anak.

Adanya kendala – kendala yang menyebabkan kurang berminatnya anak terhadap pelajaran berhitung dan kurangnya pengetahuan anak tentang permainan tersebut menuntut guru cerdik dan kreatif dalam mencari strategi belajar yang cocok diterapkan sesuai dengan kondisi dan minat anak. Kemampuan menerapkan metode yang baik dan dapat memilih jenis permainan yang cocok, alat dan bahan yang akan digunakan dalam pengenalan berhitung yang akan disajikan pada anak agar anak tertarik dengan apa yang kita ajarkan adalah salah satu jenis kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang pendidik anak usia dini. Kemampuan ini merupakan kunci yang dapat memudahkan anak didik dalam menerima setiap materi yang dibawakan oleh guru. Metode mengajar yang dalam proses belajar – mengajar merupakan faktor penentu yang sangat penting dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran bagi anak didik. Seorang guru hendaknya memiliki keterampilan dalam memilih metode mengajar yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi.

Mencermati fenomena diatas sangatlah diharapkan seorang guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membantu dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak didik. Dan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah dengan melalui bermain kartu angka.

Kemampuan seorang guru mengamati anak didiknya merupakan solusi terbaik dalam menerapkan metode dan cara mengenalkan Anak Usia Dinidalam sistem berhitung menggunakan kartu angka***.*** Dalam metode mengajar yang diterapkan dalam proses belajar mengajar merupakan faktor penentu yang sangat penting dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran bagi AnakUsia Dini. Seorang guru hendaknya memiliki keterampilan dalam memilih metode mengajar yang tepat digunakan dalam menyiapkan materi seperti berhitung yang menggunakan Kartu Angkaagar dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan Anak Usia Dinidalam berhitung***.***

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dan mengingat pentingnya belajar berhitung pada anak usia TK, maka dalam kesempatan ini penulis akan mengangkat masalah yaitu : “Apakah bermain Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di Taman Kanak – Kanak Al – Masita Kecamatan Malangke Barat ?”

**C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari kegiatan pembelajaran permainan Kartu Angka yaitu untuk melihat atau mengetahui efektifitas penerapan Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman kanak – Kanak Al-Masita Kecamatan Malangke Barat.

**D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi dalam:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penulisan karya tulis ini adalah :

1. Bagi Lembaga pendidikan sebagai bahan bacaan (Referensi) bagi pengembangan pendidikan di Taman Kanak – Kanak.
2. Bagi peneliti selanjutnya menjadi masukan dalam meneliti dan mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penelitian dengan bermain Kartu Angka dan kemampuan berhitung anak.
3. Manfaat Praktis
4. Bagi sekolah dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran khususnya dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan kartu angka
5. Bagi Guru dapat menjadi pedoman dalam meningkatkan kemapuan berhitung anak melalui bermain Kartu angka.
6. Bagi anak didik, dapat meningkatkan kemampuan berhitung sebagai dasar kelak anak tidak mengalami kesulitan dalam hal berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kemampuan Berhitung**
3. **Pengertian Kemampuan Berhitung**

Pendidikan berhitung dapat diberikan pada anak melalui permainan, karena pada waktu bermain, anak akan banyak mendapatkan kesempatan bereksprimen dan bebas mengekpresikan dirinya, tanpa disadari anak akan memahaami konsep-konsep matematika tertentu dan melihat adanya hubungan antara satu benda dengan yang lainnya.

Pada belajaran berhitung dapat diberikan misalnya pada pengenalan bilangan, bukan berarti langsung mengenalkan lambang bilangan “satu” atau “dua” karena anak akan bingung. Tetapi terlebih dahulu diperdengarkan angka dengan menyebut angka satu, dua, tiga, dan seterusnya. Dengan bertambahnya kecerdasan dan umur anak barulah diperkenalkan kelambang bilangan.

Secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir (Gagne, l976 : 71). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

8

Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (structuralism) dan aliran konstruktif (constructivism). Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya. Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitil, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis.

1. **Tahapan Berhitung**

Permainan berhitung berdasarkan pada buku pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di TK Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut:

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya: dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar dan lain-lain.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberi rasa aman dan kebebasan bagi anak.
5. Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan mengambil contoh yang ada disekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dikelempokkan sesuai dengan tahap penguasaannya yaitu tahap konsep masa transisi dan lamban.
7. Dalam evaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.
8. **Berhitung Di Taman Kanak-Kanak**

Departemen Pendidikan Nasional (2007 : 1) dijelaskan bahwa berhitung merupakan dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang juga merupakan dasar dari kemampuan matematika maupun persiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Menurut Prasojo (2010 : 19) mengajar anak berhitung menunjukkan kepadanya cara mengelompokkan berbagai benda, apakah benda itu serupa atau tidak serupa. Anak paling baik menyerap informasi jika disajikan dengan cara menyenangkan, praktis, seperti menghitung aneka macam benda sehari-hari.

Kegiatan berhitung di taman kanak-kanak hendaknya dilakukan atau disajikan secara menarik dan mudah untuk di pahami usia taman kanak- kanak. Kegiatan berhitung di taman kanak-kanak dilakukan dengan cara menghitung benda-benda konkrit yang ada di sekitarnya sehingga dengan mudah melakukan kegiatan berhitung.

Lebih lanjut Prasojo (2010 : 20) mengatakan bahwa terdapat dua elemen untuk menghitung yaitu untuk mengenali suara dari setiap angka serta simbolnya, tulisannya dan menghubungkan dengan jumlah tertentu dari beberapa benda misalnya anda meyebut kata 5 maka anda mengingat tulisan 5 dan mengambil mainan sejumlah 5.

Menurut Eriva Syamsiatin (2006 : 11) menghitung merupakan cara belajar mengenal angka kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasikan jumlah benda-benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan, membedakan angka, menunjukkan angka atau nomor adalah symbol atau lambang.

Sedangkan Sriningsih (2008 : 8) bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit.

1. **Tujuan Berhitung**

Menurut Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar secara umum permainan berhitung di Taman Kanak-kanak, untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
2. Dapat menyesuiakan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Agar proses belajar berhitung dapat berlangsung menyenangkan ada beberapa pemikiran untuk mengurangi ketakutan ataupun persepsi negatif terhadap matematika yaitu :

1. Pembelajaran matematika dikemas dengan berorientasi pada lingkungan sekitar yaitu dengan mengaitkan dan melibatkan lingkungan sekitar, pengalaman nyata anak didik dalam kehidupan sehari-hari seperti pengenalan nyata dalam berhitung seperti mengenali mata uang dan nilainya serta diajari tentang penghematan membelanjakan uang yang biasa kita kenal dengan uang jajan dalam setiap hari dan disiplin menabung dengan baik.
2. Pembelajaran di luar ruangan seperti menghitung pepohonan memperkenalkan nama-nama pohon dan jumlah dahan-dahan pohon disekitar pekarangan sekolah.
3. Belajar melalui bermain. Bagi kebanyakan orang belajar matematika merupakan beban dan membosankan, sehingga mereka kurang termotivasi, cepat bosan, dan lelah. Untuk itu seorang pendidik harus dapat melakukan berbagai inovasi pembelajaran misalnya pembelajaran melalui syair-syair lagu tentang matematika atau selalu bermotif bilangan dalam angka seperti “ satu tambah satu sama dengan dua” dan itu dinyanyikan bisa melalui gambar atau kartu angka seperti yang dijelaskan di atas.
4. Mensinergikan hubungan pendidik, anak didik dan orang tua. Banyak orang tua tidak memperhatikan perkembangan dan kesulitan belajar anak di TK. Orang tua tidak mau tahu perkembangan belajar anak-anaknya yang penting nilainya bagus. Oleh karena itu sinegitas hubungan antara hubungan pendidik – anak didik, orang tua-anak, orang tua-pendidik di berbagai kesempatan perlu ditingkatkan. Orang tua memantau kesulitan belajar anaknya anaknya dengan cara berkonsultasi dengan pendidik secara rutin, sebaliknya pendidik secara rutin menyampaikan perkembangan anak didik kepada orang tua anak didik.
5. **Landasan Permainan Berhitung**
6. Landasan Teori

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di Taman Kanak-kanak sebagai berikut :

1. Tingkat perkembangan mental anak

Kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri. Anak usia TK berada pada tahapan pra operasional konkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berpikir intuitif, dimana anak mampu memperhatikan tentang besar bentuk dan benda-benda di dasarkan pada interpertasi dan pengalamannya (persepsinya) sendiri.

1. Masa peka berhitung pada anak

Seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini selalu dipengaruhi oleh faktor kematangan belajar, olehnya itu guru dan orang tua murid harus tanggap apabila seorang anak telah menunjukkan kematangan untuk belajar khususnya dalam berhitung. Kalau hal ini terjadi orang tua dan guru segera memberikan bimbingan sehingga kebutuhan anak merasa terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya tanpa merasa terbebani atas rasa keinginan tahuannya terhadap kepekaan di alam sekitarnya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bertindak bagi anak usia dini, yaitu perkembangan intelektual pada anak (prasekolah) umur 4-6 tahun. Dalam usia ini seringkali disebut masa peka belajar atau rasa ingin tahunya sangat peka di sekitar tempat dimana dia berada (lingkungannya).

1. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya.

Hurlock (1993) mengatakan bahwa 5 (lima) tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang megalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan fisik maupun psikis di awal perkembangannya, diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Piaget juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ketahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkret, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman aktif dengan menggunakan benda-beda di sekitarnya.

Pendidikan TK sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutbya. Bloom bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (learning to learn) terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, apresiatif.

Berdasarkan beberapa teori yang dikemukakan diatas, maka permainan berhitung di TK sebaiknya dilakukan melalui 3 (tiga) tahapan penguasaan berhitung dijalur matematika, diantaranya:

* 1. Penguasaan Konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, pengenalan warna, bentuk dan hitungan bilangan.

* 1. Masa Transisi

Proses berpikir yang merupakan peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenal untuk lambangnya, misalnya guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah buku) anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenalkan untuk lambang dari angka satu.

* 1. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang lima untuk menggambarkan konsep bilangan lima, biru untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi untuk menggambarkan konsep bentuk.

Konsep berhitung yang harus dikenalkan kepada anak usia pra sekolah, hanya pengalaman dan bukan penguasaan, diantaranya yaitu:

1. Koresponden satu-satu

Pertama mulai dengan mencoba-coba membilang dari tingkatan yang sangat sederhana, contohnya: satu pensil, satu tas, satu buku dan seterusnya.

1. Pola

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

1. Memilah/menyortir/klasifikasi

Anak belajar klasifikasi meteri, pengelompokan berdasarkan atribut, bentuk, ukuran, jenis, warna, dll

1. Membilang

Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka, contoh: 1 2 3 4 5 6 7 8 . . . . . dst.

1. Makna angka dan pengenalannya

Setiap angka memiliki makna dari benda-benda atau simbol-simbol. Angka dari gambar berikut adalah = 3 bintang

1. Bentuk

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

1. **Pengenalan Dini Berhitung**

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik anak usia dini dalam upaya pengenalan dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini ini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung.

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

Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung antara lain:

1. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktifitas permainan berhitung.
2. Anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman.
3. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
4. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarya.
5. Anak mulai menjumlahkan atau mengurangkan angka dan benda-benda yang ada disekitarnya.
6. Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Kemampuan Berhitung

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi peningktan kemampuan berhitung antara lain.

1. Faktor Hereditas / Keturunan

Teori hereditas atau nasivisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopemhover, dia berpendapat “manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan, berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya”. Para ahli psikologi Loehin berpendapat bahwa taraf intelegensi 75 – 80 % merupakan warisan atau faktor keturunan.

1. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke, dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasi. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

1. Kematangan

Tiap organ ( fisik maupun psikis ) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis.

1. **Indikator Kemampuan Berhitung**

Kurikulum taman kanak-kanak pengembangan Program Pembelajaran Ditaman Hanak-kanak Sesuai PP No 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

1. Membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10.
2. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
3. **Penggunaan Kartu Angka**
   1. **Pengertian Kartu Angka**

Tahap permulaan pengajaran (operasi) hitung akan selalu menggunakan tanda-tanda pemisah mulai dari kelompok A sampai kelompok B. Pengajaran berhitung dapat dimulai dengan pengertian yang konkrit mengarah atau beralih ke pengerjaan dengan pengertian abstrak. Pra operasional dan tahap operasional konkrit. Lebih lanjut dijelaskan bahwa anak pada masa tersebut masih sulit berpikir abstrak. Untuk itu dalam proses pembelajaran perlu digunakan alat-alat visual seperti gambar, kartu angka atau benda-benda manipulatif yang dapat membantu anak dalam mengilustrasikan materi pelajaran..

* 1. **Fungsi Bermain Krtu Angka**

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak membutuhkan berbagai macam media, alat peraga, permainan atau alat bantu lainnya. Karena usia anak Taman Kanak-Kanak adalah usia bermain, oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif , imajinatif dan komunikatif dalam menciptakan atau menemukan berbagai alat permainan dan media untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sujiono ( 2005 : 34 ), menyatakan bahwa:

Fungsi kartu angka dalam pengembangan logis-matematika adalah untuk merangsang anak melakukan kegiatan (pikiran, perasaan, perhatian dan minat), bereksperimen, menyelidiki atau meneliti alat bantu mencapai tujuan pendidikan yang maksimal, alat peraga untuk memperjelas sesuatu (menghilangkan verbalisme), mengembangkan imajinasi, melaksanakan tugas yang diberikan, melatih kepekaan berfikir, digunakan sebagai alat permainan dan keperluan anak untuk melakukan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan definisi di atas maka fungsi kartu angka, menurut Sujiono (2005) dalam pengenalan konsep bilangan pada anak sebagai berikut:

1. Alat bantu yang dapat memperlancar proses belajar mengajar.
2. Alat untuk merangsang anak melakukan kegiatan dengan melibatkan pikiran, minat, emosi dan perhatian sehingga menimbulkan kesan yang lebih lama bagi anak.
3. Alat untuk berekspresi dimana anak sifatnya selalu ingin mencoba segala sesuatu yang belum diketahuinya.
4. Alat peraga yang dapat memperjelas dan menghilangkan bentuk abstrak sehingga dapat meningkatkan daya serap anak.
5. Alat untuk mengembangkan imajinasi anak sehingga anak akan lebih berfikir kreatif dalam memecahkan suatu persoalan.
6. Alat untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal karena media anak lebih bersemangatm engerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Media kartu angka ini mempunyai kelebihan dan keterbatasan seperti:

1. Kelebihannya :
2. Memotivasi dan memancing minat anak untuk belajar
3. Mengalih kemampuan intelektual anak secara individu sesuai dengan tingkat intelegensinya.
4. Mempercepat tujuan belajar dan bermain bagi anak
5. Membantu anak dan guru dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan lebih bermakna.
6. Memberikan penguatan kepada anak sehingga ia merasa terdorong dan termotivasi untuk melanjutkan pelajaran berikutnya.
7. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengaplikasikan atau mentransfer pada situasi dan masalah baru.
8. Keterbatasannya :
9. Membutuhkan penjelasan dari guru
10. Perencanaan dan persiapan harus dilakukan secara baik sehingga pada saat menggunakan media ini perhatian anak tidak teralihkan pada masalah lain
11. Tidak tahan lama karena dibuat secara manual dan bahan-bahannya dari bahan bekas.

Masalah aplikasi dalam penggunaan media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah masalah yang berdasarkan kehidupan di masyarakat dan membantu anak menyadari bahwa pelajaran dan mainan yang mereka peroleh merupakan suatu proses yang berguna dan bermanfaat bagi dirinya kelak.

* 1. **Langkah – Langkah Penggunaan Kartu Angka**

Pedoman pembelajaran permainan berhitung di taman kanak-kanak, departemen pendidikan nasional drektorat jendral manajemen pendidikan dasar dan menengah. Direktorat pembinaan Taman kanak –kanak dan sekolah dasar, Jakarta 2007.

* + 1. Guru menyediakan kartu angka
    2. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
    3. Letakkan semua potongan kartu angka di atas meja, biarkan anak-anak mencoba untuk menghitung kartu angka.
    4. Anak mencoba bermain mencari kartu yang sesuai dengan angkanya.
    5. Permainan ini terus berlanjut, sampai semuaa anak mencoba permainannya.

1. **Kerangka Pikir**

Agar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media kartu angka, maka dirumuskan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan selain itu pada tahap penilaian peningkatan kemampuan berhitung melakukan tekhnik

penilaian yang berdasar pada indikator penelitian sehingga skor penelitian kemampuan berhitung pada anak memiliki dasar pegangan yang kuat untuk lebih memudahkan dan dapat dipadukan tema kerangka pikir di bawah ini.

Kemampuan Berhitung

Anak Belum Meningkat

Aspek Guru

1. Guru mengajar menoton
2. guru kurang kreatif
3. pembelajaran tidak menyenangkan

Aspek Anak

1. Membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10.
2. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Penggunaan Kartu Angka

1. Guru menyediakan kartu angka
2. Guru menjelaskan tugas – tugas yang akan dikerjakan
3. Letakkan semua potongan kartu angka diatas meja, biarkan anak –anak mencoba untuk menghitung kartu angka
4. Anak mencoba bermain mencari kartu yang sesuai dengan angkanya.
5. Permainan ini terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya.

6.

Kemampuan Berhitung Anak Meningkat

1. Anak sudah dapat Membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10
2. Anak sudah dapat Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

.

**Gambar 2.1. Kerangka Pikir**

**C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Jika penggunaan kartu angka diterapkan maka kemampuan berhitung pada anak di Taman Kanak – Kanak Al-Masita dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata (2006 : 60) bahwa penelitian kwalitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa aktivitas sosial, sikap, secraa individual maupun kelompok. Disamping itu, menurut Sukmadinata (2006 : 60) penelitian kualitatif bertujuan pertama untuk mengembangkan dan mengungkapkan yang kedua untuk menggambarkan dan menjelaskan.

* + 1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan alasan untuk berusaha mengkaji dan mereflesksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajarmengajar, interaksi guru dan anak, interaksi antara anak untuk menjawab permasalahan penelitian dalam berupaya melakukan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain kartu angka lebih profesional.

27

1. **Fokus Penelitian**

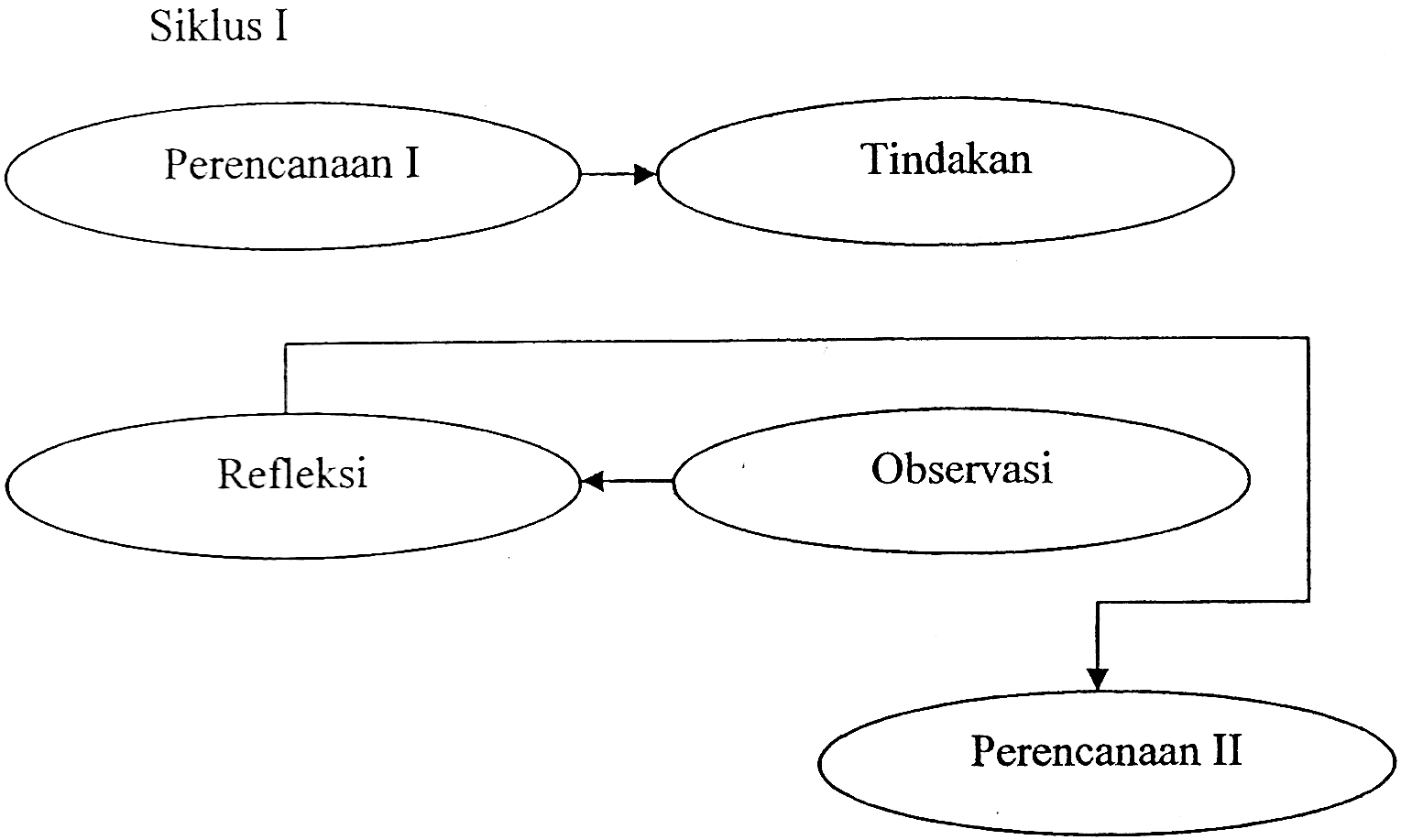
Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuaan berhitung pada anak melalui penggunaan kartuangka di Taman Kanak-Kanak Al- Masita Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

1. **Setting dan subjek penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Al- Masita Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara dengan jumlah anak sebanyak 15 orang dan 1 orang guru.

1. **Prosedur dan desain Penelitian**

Desain penelitian yang akan dilaksanakan adalah prosedur penelitian tindakan kelas yang menggunakan model penelitian Kurt Lewin yang diterapkan dalam penelitian ini tegambar dalam bagan lingkaran sebagai berikut.



Gambar 3.1 PTK Model Kurt Lewin

Tahap-tahap penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam alur siklus berdasarkan model Kurt Lewin dalam Wiriatmadja (2008 ; 64) sebagai berikut :

**Siklus I**

Siklus I Pertemuan Pertama

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama :

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut :

* 1. Menyusun rancangan kegiatan harian (RKH)
  2. Menbuat lembar obsevasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain kartu angka

1. Pelaksanaan tindakan
   * + 1. Kegiatan awal (30 menit)
2. Guru meminta anak berbaris memasuki ruangan kelas
3. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdo’a sebelum belajar
   * + 1. Kegiatan inti (60 menit)
4. Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
5. Guru mempersiapkan anak untuk melakukan kegiatan bermain kartu angka.
6. Guru menerangkan cara bermain kartu angka
7. Guru meminta anak untuk mengikuti apa yang dilakukan guru
   * + 1. Kegiatan istirahat (30 menit)
8. Guru meminta anak untuk mencuci tangan
9. Guru meminta anak berdo’a sebelum dan sesudah makan
10. Guru meminta anak untuk bermain
    * + 1. Kegiatan akhir (30 menit)
11. Guru meminta anak untuk mengucapkan rukun islam
12. Guru meminta anak berdo’a untuk pulang dan mengucapkan salam
13. 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 instrumen penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data empirik tentang peningkatan kemampuan berhitung 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 di peroleh.

Siklus I Pertemuan Kedua

Kegiatan guru pada Siklus I Pertemuan Kedua :

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Menyusun rancangan kegiatan harian (RKH)
2. Membuat lembar observasi mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan kartu angka
3. Pelaksanaan tindakan
4. Kegiatan awal (30 menit)
5. guru meminta anak berbaris memasuki ruangan kelas
6. guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdo’a sebelum belajar
7. Kegiatan inti (60 menit)
8. Guru mengemukakan tema yang akan diajarkan
9. Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
10. Guru mempersiapkan anak untuk menyimak cara bermain kartu angka dengan tema pebelajaran
11. Guru mengarahkan anak untuk mulai kegiatan berhitung
12. Anak sedang bermain kartu angka sesuai dengan yang di ajarkan oleh guru
13. Kegiatan istirahat (30 menit)
14. Guru meminta anak untuk mencuci tangan
15. Guru meminta anak berdo’a sebelum dan sesudah makan
16. Guru meminta anak untuk bermain
17. Kegiatan akhir (30 menit)
18. Guru meminta anak untuk mengucapkan rukun islam
19. Guru meminta anak berdo’a untuk pulang dan mengucapkan salam

Siklus II Pertemuan Pertama

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut

* + 1. Perencanaan

1. Menyusun rancangan kegiatan harian (RKH)
2. Membuat lembar observasi mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan kartu angka
   * 1. Pelaksanaan
3. Kegiatan inti (60 menit)
4. Anak menyebutkan tema yang akan pelajari
5. Anak menyebutkan tujuan dari bermain dengan menggunakan kartu angka
6. Anak bermain kartu angka
7. Kegiatan istirahat (30 menit)
8. Anak mencuci tangan anakberdo’a sebelum dan sesudah makan
9. Anak keluar untuk bermain
10. Kegiatan akhir (30 menit)
11. Anak mengucapkan rukun islam
12. Anak berdo’a untuk pulang dan mengucapkan salam
    * 1. 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 instrumen penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data empirik tentang peningkatan kemampuan berhitung 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.

Siklus II Pertemuan Kedua

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua Pertemuan Kedua

1. Perencanaaan

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 kembangnya kemampuan berhitung pada anak.
2. Merumuskan kembali alternativetindakan pembelajaran melalui kegiatan bermain kotak angka sebagai upaya peningkatan kemampuan berhitung pada anak.
3. Menyusun rancangan tindakan pembelajaran bermain kotak angka yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak.
4. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan guru pada hari pertama

1. Kegiatan awal (30 menit)
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 berdo’a sebelum belajar
5. Kegiatan inti (60 menit)
6. Guru memperlihatkan tema yang akan dikerjakan
7. Guru memperlihatkan pada anak cara-cara dalam menyusun kartu angka menjadi 1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10.
8. Guru meminta anak mengikuti apa yang lakukan guru.
9. Kegiatan istirahat (30 menit)
10. Guru meminta anak untuk mencuci tangan
11. Guru meminta anak untuk berdo’a sebelum dan sesudah makan
12. Guru meminta anak untuk bermain
13. Kegiatan akhir ( 30 menit)
14. Guru meminta anak mengucapkan rukun islam
15. Guru meminta anak untuk berdo’a sebelum pulang dan mengucapkan salam
16. 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 instrumen penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data empirik tentang peningkatan kemampuan berhitung 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. **Prosedur dan Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, tes perlakuan dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan observasi dimaksudkan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan strategi penerapan metode permainan kartu angka dan untuk peningkatan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak Al-Masita Kec. Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara . Adapun pelaksanaan kegiatan observasi dilaksanakan setiap pertemuan guna memperoleh gambaran tentang perilaku anak didik dalam mengikuti pelajaran

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimaksudkan untuk memeperoleh data tentang jumlah anak didik di Taman Kanak – Kanak Al-Masita Kelompok B dan data lain yang terkait dengan pengembangan kemampuan berhitung anak.

1. **Teknik Analisi Data Dan Standar Pencapaian**
2. Tahap Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan dan disimpulakan sebagai jawaban atas masalah yang dikaji dalam penelitian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan berhitung anak melalui bermain kartu angka dan kartu gambar pada Taman Kanak – Kanak Al-Masita Kelompok B. Dengan demikian semua data yang diperoleh berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan 2 kali pertemuan setiap siklus, dianalisis melalui langkah – langkah pengumpulan data, mengklasifikasi data, mereduksi data, menyertipikasi data.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi dan pencatatan lapangan. Semua data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis melalui analisis deskriptif. Analisis didasarkan pada aktivitas belajar yang didasrkan pada buku pedoman penilaian Taman Kanak – Kanak ( Dirjen PAUD,2007).enis penilaian yang dipergunakan ada tiga macam, yaitu:

Baik : Jika anak mampu melaksanakan kegiatan dengan benar.

Cukup : Jika anak mampu melaksanakan kegiatan namun masih perlu

bimbingan dari guru .

Kurang : Jika anak tidak mampu melaksanakan kegiatan dengan benar.

1. StandarPencapaian

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan usia dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahsa, dan sosial-emosinal.

Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Walaupun setiap anak adalah unik karena perkembangan anak berbeda satu sama lain yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, namun demikian perkembangan anak tetap mengikuti pola yang umum. Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan. Tingkat perkembangan disusun berdasarkan kelompok usia anak 0 sampai 1 tahun, 2 sampai 3 tahun, dan 4 sampai 5 tahun.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Hasil penelitian
2. Siklus I

Penelitian tindakan kelas pada siklus I diadakan melalui dua kali pertemuan pembelajaran yaitu hari pertama dilaksanakan pada hari Kamis Tanggal 20 September 2012 dan hari kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 25 September 2012.

1. Siklus I Pertemuan Pertama
2. Perencanaan

Mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berhitung melalui kartu angka yang kemudian disusun menjadi sebuah rancangan kegiatan harian (RKH) yang nantinya merupakan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran.

1. Pelaksanaan

Kegiatan awal

Merupakan kegiatan pembukaan dimana guru memberikan kegiatan berbaris dengan memperkenalkan lagu berbaris yang akan dinyanyikan bersama-sama. Kemudian dalam ruangan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan guru mengawali dengan nyanyian sesuai dengan tema agar anak lebih siap untuk memulai kegiatan yang diberikan melalui teknik percakapan dan penugasan. Setelah itu anak diarahkan untuk mendengarkan cerita yang berkaitan dengan tema kebutuhanku.

40

Kegiatan Inti

Merupakan kegiatan dimana guru memberikan kegiatan inti, yaitu Tanya jawab tentang kebutuhanku kemudian anak didik diarahkan untuk Membilang dan menyebutkan lambang bilangan dari 1 – 4 dengan menggunakan kartu angka yang telah disiapkan oleh guru serta Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang sama jumlahnya. Pada kegiatan ini anak diarahkan untuk dapat melakukan kegiatan tersebut dengan baik agar kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan.

Istirahat

Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan mencuci dan melap tangan sebelum dan sesudah makan yang dilanjutkan dengan berdoa, makan bersama dan bermain.

Kegiatan Akhir

Guru mengarahkan anak untuk melakukan dua perintah secara sederhana, misalnya ambil tasnya dan simpan. Setelah itu anak didik diarahkan untuk melakukan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan hari ini. Dan ditutup dengan menyanyi, berdoa dan salam.

1. Observasi

Setelah tahap tindakan dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan dan kegiatan baik pada pihak anak didik maupun dari guru yang menyampaikan materi.

1. Hasil Observasi dan Evaluasi Guru
2. Cara guru menyediakan kartu angka dengan kategori cukup
3. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan dengan kategori cukup
4. Cara guru meletakkan semua potongan kartu angka di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk menghitung kartu angka dengan kategori cukup.
5. Cara guru mengarahkan anak mencoba bermain mencari kartu yang sesuai dengan angkanya dengan kategori cukup.
6. Cara guru mengawasi permainan ini agar terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya dengan kategori cukup.
7. Hasil Observasi Dan Evaluasi Anak

Dari data yang didapatkan diterangkan bahwa untuk indikator membilang/ menyebut lambang bilangan 1-10 ada 4 anak yang sudah dapat tanpa bantuan guru, 5 anak yang dapat tapi dengan bantuan guru dan 6 anak yang belum dapat sama sekali walaupun dengan bantuan guru dari total 15 responden yang ada. Sedangkan untuk indikator Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit terdapat 5 anak yang sudah dapat tanpa bantuan guru, 7 anak yang dapat tapi dengan bantuan guru dan 3 anak yang belum dapat sama sekali walaupun dengan bantuan guru dari total 15 responden yang ada. Selanjutnya dilakukan lagi observasi pada pertemuan kedua.

1. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menarik suatu kesimpulan bahwa berdasarkan hasil observasi di atas disimpulkan bahwa kemampuan Mengenal konsep bilangan anak belum menunjukkan peningkatan yang baik maka dari itu observasi perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua.

1. Siklus I Pertemuan Kedua
2. Perencanaan

Mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berhitung melalui kartu angka yang kemudian disusun menjadi sebuah rancangan kegiatan harian (RKH) yang nantinya merupakan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran.

1. Pelaksanaan
2. Kegiatan awal

Merupakan kegiatan pembukaan dimana guru memberikan kegiatan berbaris dengan memperkenalkan lagu berbaris yang akan dinyanyikan bersama-sama. Kemudian dalam ruangan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan guru mengawali dengan nyanyian sesuai dengan tema agar anak lebih siap untuk memulai kegiatan yang diberikan melalui teknik percakapan dan penugasan. Setelah itu anak diarahkan untuk berbaris didepan kelas, berbisik kepada teman dengan kata baju,celana dan topi.

1. Kegiatan Inti

Merupakan kegiatan dimana guru memberikan kegiatan inti, yaitu Tanya jawab tentang kebutuhanku kemudian anak didik diarahkan untuk Membilang dan menyebutkan lambang bilangan dari 1 – 6 dengan menggunakan kartu angka yang telah disiapkan oleh guru serta Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang tidak sama jumlahnya. Pada kegiatan ini anak diarahkan untuk dapat melakukan kegiatan tersebut dengan baik agar kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan.

1. Istirahat

Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan mencuci dan melap tangan sebelum dan sesudah makan yang dilanjutkan dengan berdoa, makan bersama dan bermain.

1. Kegiatan Akhir

Guru mengarahkan anak untuk melakukan melakukan dua perintah secara sederhana, misalnya ambil tasnya dan simpan. Setelah itu anak didik diarahkan untuk melakukan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan hari ini. Dan ditutup dengan menyanyi, berdoa dan salam

1. Observasi

Setelah tahap tindakan dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan dan kegiatan baik pada pihak anak didik maupun dari guru yang menyampaikan materi.

1. Hasil Observasi dan Evaluasi Guru
2. Cara guru menyediakan kartu angka dengan kategori baik
3. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan dengan kategori baik.
4. Cara guru meletakkan semua potongan kartu angka di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk menghitung kartu angka dengan kategori cukup.
5. Cara guru mengarahkan anak mencoba bermain mencari kartu yang sesuai dengan angkanya dengan kategori cukup.
6. Cara guru mengawasi permainan ini agar terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya dengan kategori cukup.
7. Hasil Observasi Dan Evaluasi Anak

Dari data yang didapatkan diterangkan bahwa untuk indikator membilang/ menyebut lambang bilangan 1-10 ada 6 anak yang sudah dapat tanpa bantuan guru, 5 anak yang dapat tapi dengan bantuan guru dan 4 anak yang belum dapat sama sekali walaupun dengan bantuan guru dari total 15 responden yang ada. Sedangkan untuk indikator Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit terdapat 7 anak yang sudah dapat tanpa bantuan guru, 6 anak yang dapat tapi dengan bantuan guru dan 2 anak yang belum dapat sama sekali walaupun dengan bantuan guru dari total 15 responden yang ada.

1. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi di atas disimpulkan bahwa kemampuan Mengenal konsep bilangan anak belum menunjukkan peningkatan yang baik. Karena hasil yang diperoleh pada siklus pertama masih sangat rendah maka peneliti melanjutkan penelitian ini pada siklus selanjutnya yaitu pada siklus II..

1. Siklus II

Penelitian tindakan kelas pada siklus II diadakan melalui dua kali pertemuan pembelajaran yaitu hari pertama dilaksanakan pada hari Kamis Tanggal 27 September 2012 dan hari kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 2 Oktober 2012. Pada siklus ini peneliti memperbaiki segala kekurangan yang terdapat pada siklus I.

1. Siklus II Pertemuan Pertama
2. Perencanaan

Mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang dihadapi pada siklus I sehubungan dengan peningkatan kemampuan berhitung melalui kartu angka. Kemudian disusun menjadi sebuah rancangan kegiatan harian (RKH) baru yang nantinya merupakan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sesuai dengan target yang ingin dicapai peneliti.

1. Pelaksanaan
2. Kegiatan awal

Merupakan kegiatan pembukaan dimana guru memberikan kegiatan berbaris dengan memperkenalkan lagu berbaris yang akan dinyanyikan bersama-sama. Kemudian dalam ruangan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan guru mengawali dengan nyanyian sesuai dengan tema agar anak lebih siap untuk memulai kegiatan yang diberikan melalui teknik percakapan dan penugasan. Setelah itu anak diarahkan untuk mendengarkan cerita yang berkaitan dengan tema kebutuhanku.

1. Kegiatan Inti

Merupakan kegiatan dimana guru memberikan kegiatan inti, yaitu Tanya jawab tentang kebutuhanku kemudian anak didik diarahkan untuk Membilang dan menyebutkan lambang bilangan dari 1 – 8 dengan menggunakan kartu angka yang telah disiapkan oleh guru serta Membedakan dan membuat dua kumpulan gambar baju yang lebih banyak jumlahnya. Pada kegiatan ini anak diarahkan untuk dapat melakukan kegiatan tersebut dengan baik agar kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan.

1. Istirahat

Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan mencuci dan melap tangan sebelum dan sesudah makan yang dilanjutkan dengan berdoa, makan bersama dan bermain.

1. Kegiatan Akhir

Guru mengarahkan anak untuk melakukan dua perintah secara sederhana, misalnya ambil tasnya dan simpan. Setelah itu anak didik diarahkan untuk melakukan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan hari ini. Dan ditutup dengan menyanyi, berdoa dan salam.

1. Observasi

Setelah tahap tindakan dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan dan kegiatan baik pada pihak anak didik maupun dari guru yang menyampaikan materi.

1. Hasil Observasi dan Evaluasi Guru:
2. Cara guru menyediakan kartu angka dengan kategori baik
3. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan dengan kategori baik
4. Cara guru meletakkan semua potongan kartu angka di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk menghitung kartu angka dengan kategori baik.
5. Cara guru mengarahkan anak mencoba bermain mencari kartu yang sesuai dengan angkanya dengan kategori baik.
6. Cara guru mengawasi permainan ini agar terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya dengan kategori cukup.
7. Hasil Observasi Dan Evaluasi Anak

Dari data yang didapatkan diterangkan bahwa untuk indikator membilang/ menyebut lambang bilangan 1-10 ada 8 anak yang sudah dapat tanpa bantuan guru, 5 anak yang dapat tapi dengan bantuan guru dan 2 anak yang belum dapat sama sekali walaupun dengan bantuan guru dari total 15 responden yang ada. Sedangkan untuk indikator Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit terdapat 9 anak yang sudah dapat tanpa bantuan guru, 5 anak yang dapat tapi dengan bantuan guru dan 1 anak yang belum dapat sama sekali walaupun dengan bantuan guru dari total 15 responden yang ada. Selanjutnya dilakukan lagi observasi pada pertemuan kedua.

1. Refleksi

Dari observasi yang dilakukan siklus II pertemuan pertama didapatkan hasil yang belum cukup memuaskan. Karena hal tersebut maka observasi perlu dilanjutan lagi pada pertemuan berikutnya.

1. Siklus II Pertemuan Kedua
2. Perencanaan

Mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berhitung melalui kartu angka yang kemudian disusun menjadi sebuah rancangan kegiatan harian (RKH) yang nantinya merupakan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran.

1. Pelaksanaan
2. Kegiatan awal

Merupakan kegiatan pembukaan dimana guru memberikan kegiatan berbaris dengan memperkenalkan lagu berbaris yang akan dinyanyikan bersama-sama. Kemudian dalam ruangan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan guru mengawali dengan nyanyian sesuai dengan tema agar anak lebih siap untuk memulai kegiatan yang diberikan melalui teknik percakapan dan penugasan. Setelah itu anak diarahkan untuk berbaris didepan kelas, berbisik kepada teman dengan kata baju,celana dan topi.

1. Kegiatan Inti

Merupakan kegiatan dimana guru memberikan kegiatan inti, yaitu Tanya jawab tentang kebutuhanku kemudian anak didik diarahkan untuk Membilang dan menyebutkan lambang bilangan dari 1 – 10 dengan menggunakan kartu angka yang telah disiapkan oleh guru serta Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang lebih sedikit jumlahnya. Pada kegiatan ini anak diarahkan untuk dapat melakukan kegiatan tersebut dengan baik agar kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan.

1. Istirahat

Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan mencuci dan melap tangan sebelum dan sesudah makan yang dilanjutkan dengan berdoa, makan bersama dan bermain.

1. Kegiatan Akhir

Guru mengarahkan anak untuk melakukan dua perintah secara sederhana, misalnya ambil tasnya dan simpan. Setelah itu anak didik diarahkan untuk melakukan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan hari ini. Dan ditutup dengan menyanyi, berdoa dan salam.

1. Observasi

Setelah tahap tindakan dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan dan kegiatan baik pada pihak anak didik maupun dari guru yang menyampaikan materi.

1. Hasil Observasi dan Evaluasi Guru
2. Cara guru menyediakan kartu angka dengan kategori baik
3. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan dengan kategori baik.
4. Cara guru meletakkan semua potongan kartu angka di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk menghitung kartu angka dengan kategori baik.
5. Cara guru mengarahkan anak mencoba bermain mencari kartu yang sesuai dengan angkanya dengan kategori baik.
6. Cara guru mengawasi permainan ini agar terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya dengan kategori baik.
7. Hasil Observasi Dan Evaluasi Anak

Dari data yang didapatkan diterangkan bahwa untuk indikator membilang/ menyebut lambang bilangan 1-10 ada 12 anak yang sudah dapat tanpa bantuan guru, 3 anak yang dapat tapi dengan bantuan guru dan tidak ada lagi anak yang belum dapat sama sekali walaupun dengan bantuan guru dari total 15 responden yang ada. Sedangkan untuk indikator Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit terdapat 11 anak yang sudah dapat tanpa bantuan guru, 4 anak yang dapat tapi dengan bantuan guru dan tidak ada lagi anak yang belum dapat sama sekali walaupun dengan bantuan guru dari total 15 responden yang ada.

1. Refleksi

Karena hasil yang diperoleh pada siklus II sudah meningkat dan memenuhi target yang diinginkan oleh peneliti maka penelitian ini dihentikan pada siklus II.

1. Pembahasan

Pendidikan berhitung dapat diberikan pada anak melalui permainan, karena pada waktu bermain, anak akan banyak mendapatkan kesempatan bereksprimen dan bebas mengekpresikan dirinya, tanpa disadari anak akan memahaami konsep-konsep matematika tertentu dan melihat adanya hubungan antara satu benda dengan yang lainnya.

Pada pelajaran berhitung dapat diberikan misalnya pada pengenalan bilangan, bukan berarti langsung mengenalkan lambang bilangan “satu” atau “dua” karena anak akan bingung. Tetapi terlebih dahulu diperdengarkan angka dengan menyebut angka satu, dua, tiga, dan seterusnya. Dengan bertambahnya kecerdasan dan umur anak barulah diperkenalkan kelambang bilangan.

Secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir (Gagne, l976 : 71). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Namun, kenyataannya berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti kemampuan berhitung anak masih sangat rendah. Hal ini diakibatkan karena kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan dan memberikan materi mengenal konsep bilangan pada anak. Guru terlihat memaksakan anak untuk mengenal konsep bilangan secara abstrak sehingga kesan yang ditimbulkan anak menjadi enggan dan takut untuk bealjar konsep bilngan tersebut. Proses pembelajaran pun terkesan akademis sehingga membuat proses pembelajaran berlangsung kaku dan membosankan.

Karena hal tersebut di atas peneliti kemudian berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode kartu angka. Pembelajaran dengan metode ini sangat menarik dimana anak belajar sambil bermain sehingga terbentuk suasana yang mengasyikkan bagi anak didik untuk belajar berhitung. Adapun manfaat dari penggunaan kartu angka tersebut adalah:

1. Agar anak lebih mudah memahami konsep berhitung karena tidak bersifat abstrak lagi.
2. Agar pelajaran berhitung tidak menjadi hal yang menakutkan lagi karena dengan kartu angka anak bisa memaknai pelajaran dengan baik
3. Agar pembelajaran tidak membosankan

Dari hasil penelitian terjadi peningkatan kemampuan mengenal berhitung pada anak didik. Hal ini dapat di lihat pada tabel beikut ini:

Berdasarkan hasil penelitian, di atas terdapat perbedaaan hasil belaiar pada setiap siklus, pada siklus I untuk indikator membilang dan menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10 pada pertemuan pertama hanya ada 4 anak yang dapat tanpa bantuan guru sedangkan pada pertemuan kedua sudah meningkat menjadi 6 anak. Sedangkan untuk indikator Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit pada pertemuan pertama hanya ada 5 anak yang dapat tanpa bantuan guru sedangkan pada pertemuan kedua sudah meningkat menjadi 7 anak dari dari total 15 anak. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II hasil yang didapatkan mengalami peningkatan yang sangat membahagiakan yaitu untuk indikator membilang dan menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10 pada pertemuan pertama hanya ada 8 anak yang dapat tanpa bantuan guru sedangkan pada pertemuan kedua sudah meningkat menjadi 12 anak. Sedangkan untuk indikator Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit pada pertemuan pertama hanya ada 9 anak yang dapat tanpa bantuan guru sedangkan pada pertemuan kedua sudah meningkat menjadi 11 anak dari dari total 15 anak .

Dengan kegiatan berhitung dengan kartu angka anak didik dapat dibimbing untuk belajar berhitung dengan lebih praktis, efisien dan efektif. Hal ini disebabkan karena disamping memudahkan guru dalam proses pembelajaran, guru juga dimudahkan karena motivasi siswa terhadap pelajaran meningkat. Motivasi siswa meningkat disebabkan karena siswa dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu angka tersebut.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat ditarik simpulan bahwa pengunaan kartu angka sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B pada Taman Kanak-Kanak Al-Masita Malangke Barat. Hal ini dapat diketahui dari pencapaian penilaian indikator-indikator yang diperoleh pada kategori meningkat dan meningkat. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dimana setiap siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan. Dari hasil observasi dan refleksi menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat dengan kegiatan Membilang/ menyebut lambang bilangan 1-10 dan Membedakan dan membuat dua kumpulan baju yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dengan menggunakan kartu angka tersebut. Hal ini karena guru melaksanakan kegiatan tersebut dengan baik sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan sebelumnya.

58

1. Saran
2. Bagi Guru

Berdasarkan simpulan di atas dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

* 1. Guru hendaknya menggunakan kartu angka atau alat peraga dalam menyampaikan materi pelajaran, agar siswa lebih mudah dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan.
  2. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang sesuai..
  3. Dalam pembelajaran berhitung hendaknya siswa lebih banyak diberikan latihan untuk mengenal konsep berhitung.
  4. Guru harus aktif dan kreatif agar dapat mengembangkan kualitas profesinya.

1. **Bagi Siswa**

Anak harus senantiasa mampu menyalurkan kemampuan berpikir kritis. Untuk itu maka partisipasi aktif siswa sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

1. **Bagi Sekolah**

Dalam interaksi belajar mengajar, guru memegang kendali utama untuk keberhasilan tercapainya tujuan. Oleh sebab itu guru harus memiliki keterampilan mengajar serta metode mengajar yang tepat. Sehingga prestasi siswa semakin meningkat dan secara langsung akan berpangaruh positif pada penilaian masyarakat terhadap sekolah.

Di samping itu berdasarkan pengalaman melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui PTK, guru seyogyanya selalu aktif dalam kegiatan KKG sehingga temuan-temuan dan permasalahan yang timbul dalam KBM dapat dicari solusi atau pemecahannya.