**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD ) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal.

Pendidikan dipandang sebagai salah satu jalan yang dapat ditempuh untuk mengembangkan diri kearah yang lebih baik dan bermakna dalam kehidupan manusia, dengan bertambahnya usia anak akan semakin mudah mengukur kemampuan yang yang dimiliki anak. Selain itu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini, secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda baik dalam kognitif, minat, bakat, kreativitas, kepribadian, emosi, jasmani maupun kehidupan sosialnya.

1

Dalam mengembangkan bakat anak, bukan hanya tergantung pada faktor keturunan ( hereditas ) melainkan dari lingkungan di sekitar anak. Salah satu bentuk kepedulian terhadap perkembangan anak usia dini adalah melatih anak agar lebih memahami konsep diri dalam berbagai bidang pengembangan baik agama, sosial emosional dan kemandirian, bahasa, kognitif, serta fisik. Dalam memberi pembelajaran pada anak didik perlunya pemberian stimulus yang tepat dengan stimulus yang diberikan akan mampu menarik perhatian anak untuk mengetahui segala sesuatu yang dianggapnya baru. Rasa ingin tahu yang tinggi akan merangsang anak untuk terus menerus memilih, mengkombinasikan, menyusun, merubah dan mengamati yang ada di sekitarnya.

Salah satu bentuk dari stimulus yang dapat menarik minat anak adalah dengan bermain, karena dengan bermain anak lebih mudah memahami dan mengerti apa yang dipelajarinya. Bermain tidak hanya dipandang sebagai hiburan, akan tetapi bermain merupakan suatu sarana peningkatan kemampuan anak dalam berbagai bidang. Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan adalah memberikan bekal kemampuan dalam mengenal angka. Di usia dini merupakan masa yang tepat untuk mengenalkan anak tentang angka sebagai awal pemahaman anak tentang matematika, karena usia dini sangatlah peka terhadap ransangan dari lingkungan, rasa ingin tahu yang tinggi, dan timbulnya sifat jenuh terhadap sesuatu. Jika pengenalan angka dilakukan dengan pemberian stimulus dapat menarik perhatian anak, maka perlu memberi bermacam cara agar anak tertarik untuk mempelajarinya.

Pengembangan mengenal angka bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak sebagai salah satu bentuk pengetahuan dasar yang perlu dikuasai. Menurut Munandar (Susanto 2011 : 97) bahwa “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”. Seperti halnya dengan mengenalkan angka pada anak usia dini, tentunya perlu berbagai cara untuk mengajarkan anak agar lebih mudah memahami, dan mengenal angka tersebut. Mengingat begitu pentingnya pendidikan bagi manusia, maka kemampuan untuk mengenalkan angka perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media, metode dan kegiatan yang tepat. Pengenalan angka dapat dilakukan dengan cara yang sederhana yang mudah dimengerti serta dilakukan secara bertahap dan kontinu, sehingga otak anak akan terlatih untuk terus berkembang dan anak dapat menguasai bahkan menyenangi matematika.

Namun, harapan tersebut tidak teralisasi sepenuhnya di taman kanak-kanak khususnya Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene**.** Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 25 Januari 2013 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene, terungkap bahwa kemampuan mengenal angka masih rendah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan indikator kemampuan mengenal angka yaitu masih terdapat anak yang belum dapat dapat menunjukkan angka 1 sampai 10 secara urut, belum dapat menunjukkan angka 1 sampai 10 secara acak, belum dapat mencari angka sesuai jumlah benda dan anak kurang dapat menunjukkan bilangan yang lebih besar dan lebih kecil.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majenemasih rendah sehingga perlu ditingkatkan melalui penggunaan media, metode atau kegiatan yang tepat untuk dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Salah satu kegiatan yang digunakan adalah kegiatan bermain kartu angka. Kegiatan bermain kartu angka merupakan kegiatan bermain dengan cara memindah-mindahkan, atau menukar-nukar tata letak angka kemudian menyebutkan kartu angka tersebut. Selain itu kegitan yang diawali dengan bermain akan menyenangkan anak khusunya anak di taman kanak-kanak karena usia anak di taman kanak-kanak adalah usiar bermain sehingga sangat cocok jika pembelajaran itu diiringi dengan bermain. Menurut Moeslichatoen (2004: 32) pembelajaran yang diiringi bermain akan memberikan manfaat kepada anak yaitu:

anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya. Selain itu melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Bagi anak usia dini kegiatan pembelajaran yang diiringi dengan kegiatan bermain akan dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan anak, apalagi

Kegiatan bermain kartu angka akan memberikan manfaat terhadap kemampuan kognitif anak khususnya kemampuan mengenal angka.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian sebagai perbaikan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene dengan judul penelitian yaitu: Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene**.**

1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan

 kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan

 kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene.

1. **Manfaat Penelitian**
2. **Manfaat Teoretis**
3. Bagi Prodi PGPAUD diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk

memberikan gambaran terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka pada anak di Taman Kanak-Kanak.

1. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran dalam merenovasi pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak.
2. **Manfaat Praktis**
3. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang adanya peningkatan kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene.
4. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene
5. Bagi TK sebagai bahan masukan dan referensi terhadap adanya peningkatan kemampuan men genal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka.

**BAB II**

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

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

Salah satu bidang pengembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah pembelajaran mengenal angka yang umumnya diberikan pada anak usia 3 – 6 tahun. Dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran memerlukan berbagai bentuk dan cara, seperti media yang digunakan serta metode yang dilakukan, kegiatan ini dapat dilakukan secara bertahap.

Konsep angka atau bilangan pada anak usia 4 – 5 tahun pada kelompok A dan anak usia 5 – 6 tahun pada kelompok B sesuai dengan Direktorat PAUD Nomor 58 Tahun 2009 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam hal ini mengenai bidang pengembangan kognitif adalah:

1) Membilang atau menyebut urutan bilangan 1 – 10. 2) Membilang (Mengenal konsep bilangan dengan benda – benda sampai 20 ) sampai 20 3) Menunjuk lambang bilangan, 4) Membuat urutan bilangan dengan benda - benda. 4). 5). Meniru lambang bilangan. 6) Memasangkan lambang bilangan dengan benda. 7) Mencocokkan lambang bilangan dengan benda. 8). Mengenal lambang bilangan

Bilangan atau biasa juga disebut dengan angka tidak terlepas dari matematika, bilangan banyak ditemui dalam kehidupan kita sehari-hari, hanya saja bilangan yang kita temui memiliki arti yang berbeda-beda dan fungsi yang berbeda pula. Bilangan atau lambang bilangan menurut Ruslani (Angraeni 2011 :13) adalah “suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian, bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dengan lambang bilangan”, sedangkan menurut Copley (Angraeni 2011:13 ) “angka atau bilangan adalah suatu yang merupakan objek terdiri dari angka-angka contoh bilangan 10 dapat ditulis dengan dua angka yaitu 1 dan 0”.

7

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka adalah kemampuan anak untuk mengenal angka-angka khususnya di taman kanak-kanak kelompok A yaitu angka 1 sampai 10 dan kelompok B angka 1 sampai 20.

1. Tujuan mengenal angka pada anak usia taman kanak-kanak

Menurut kurikulum taman kanak-kanak (Depdiknas, 2006) tujuan mengenal angka pada anak usia taman kanak-kanak adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka-angka seperti angka 1, 2, 3, 4,5, 6,7,8,9 dan 10. Sedangkan menurut Ferry (2010) mengenal angka pada anak usia taman kanak-kanak adalah agar anak dapat membedakan-bedakan angka serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari seperti angka 1 diikuti dengan benda konkritnya, angka dua diikutinya dengan benda konkritnya, dan seterusnya.

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa mengenal angka pada anak usia taman kanak-kanak adalah sesuatu yang sangat penting dan sangat dibutuhkan oleh anak usia taman kanak-kanak untuk mengenal angka-angka dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi bekal awal kemampuan kognitif untuk melanjutkan pendidikan di jenjaang pendidikan SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi.

1. Faktor - faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka

Kemampuan mengenal angka merupakan aspek perkembangan yang cukup kompleks, yaitu kemampuan kognitif anak yang ditandai dengan koordinasi berbagai cara berpikir atau kecakapan anak dalam memecahkan masalah. Menurut Daryanto (2009: 73) faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka adalah “faktor intern (dari dalam) anak dan faktor ekstern (dari luar) diri anak”. Faktor internal terdapat pada diri Siswa itu sendiri, yang meliputi faktor fisiologis-biologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal merupakan kondisi yang berada di luar anak yang terdiri atas faktor keluarga atau rumah tangga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan masyarakat. Sedangkan menurut Dalyono (Angraeni 2011: 16) faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam mengenal angka adalah sebagai berikut :

1) faktor bawaan sejak lahir yang ditentukan oleh sifat dan ciri-ciri, faktor bawaan ini ditandai dengan kesanggupan seseorang memecahkan masalah karena manusia ada yang pintar dan ada yang bodoh, 2) faktor pertumbuhan dan perkembangan dimana organ-organ tubuh serta fungsi jiwa masih belum matang untuk memecahkan masalah, 3) faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan kognitif anak, 4) faktor minat yang merupakan dorongan dan motivasi, 5) faktor kebebasan memilih metode yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, 6) faktor genetika yang merupakan faktor keturunan yang diturunkan oleh orang tua berupa struktur otak, kecerdasan yang dimiliki orang tua yang diturunkan pada anaknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan anak mengenal angka adalah faktor dari luar anak seperti (faktor keluarga atau rumah tangga, faktor sekolah, dan faktor ingkungan masyarakat) dan faktor dari dalam anak (faktor hereditas/genetika, kematangan, pembentukan, minat, dan bawaan.

e) Indikator kemampuan mengenal angka

Menurut Depdiknas (Megawati, 2012) kemampuan mengenal angka kelompok A yaitu:

Anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 secara urut, menyebutkan angka 1 sampai 10 secara acak, menunjuk benda secara urut, mencari angka sesuai jumlah benda. Menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

 Berdasarkan uraian di atas maka indikator kemampuan mengenal angka yang akan diteliti oleh peneliti adalah:

1. Menunjukkan angka 1 sampai 10 secara urut
2. Menunjukkan angka 1 sampai 10 secara acak
3. Mencari angka sesuai jumlah benda
4. Menunjukkan bilangan yang lebih besar dan lebih kecil
5. **Bermain Kartu Angka**
6. Pengertian bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepibadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Menurut Hurlock (1978 : 320) bahwa “bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Kategori bermain dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif dimana anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya sedangkan bermain pasif merupakan kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Menurut Singer (Mariani 2011: 4) mengemukakan bahwa:

Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

 Bermain menurut Mulyadi (Mariani, 2011 : 4), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, 2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, 3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, 4) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, 5) memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan seuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bermain adalah suatu aktivitas yang menimbulkan gerakan pada anak yang bersifat menyenangkan dan dapat melatih perkembangan motoriknya, perkembangan sosial dan sebagainya.

1. Pengertian kartu angka

Kartu terbuat dari kertas tebal yang segi empat bangunnya berbentuk persegi panjang. Sukayati (2009) mengatakan bahwa untuk kartu angka atau bilangan digunakan untuk pengenalan konsep dan pemahaman konsep. Menurut Trajono (Margowati, 2009: 7 ) menyatakan bahwa “kartu angka/bilangan adalah kartu untuk mengenali bilangan yang merupakan alat bantu paling penting untuk berlatih dan memperkuat kemampuan mengenali bilangan”. Sedangkan menurut Pujiati (2007: 32) bahwa kartu angka adalah kartu yang didalamnaya terdapat tulisan angka-angka.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kartu angka merupakan kartu yang terbuat dari kertas berbentuk persegi panjang yang didalamnya terdapat angka sebagai alat atau media yang dapat digunakan untuk berlatih dan meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia taman kanak-kanak.

1. Pentingnya bermain kartu angka

Mengenai angka dalam penggunaan sehari-hari sangat penting. Menurut pendapat Shin (Suhardiyana 2010: 44 ) mengungkapkan bahwa;

bermain kartu angka merupakan salah satu cara untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam aktifitas belajar diperlukan adanya alat pendukung berupa alat-alat visual, mainan, boneka ataupun obyek-obyek lain yang berwarna warni, yang sesuai dengan cerita atau lagu yang digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu menurut Suherman, (2010: 24) pentingnya bermain kartu angka adalah “dengan kartu angka anak dapat memperjelas pelajaran, memudahkan anak untuk mengenal angka, anak merasa senang, anak rileks mengikuti pelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bermain kartu angka sangat penting bagi anak untuk memudahkaan anak mengenal angka, merasa senang, rileks mengikuti pelajaran sehingga anak menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

1. Bentuk-bentuk kartu angka

Dalam kurikulum taman kanak-kanak (Depdiknas, 2006) Bentuk-bentuk kartu angka yang digunakan adalah bentuk angka yang dipelajari di kelompok A yaitu angka 1 sampai 10. Adapun bentuk kartu angkanya adalah:

 5

 4

 3

 2

 1

 10

 9

 8

 7

 6

Gambar 1. Bentuk-bentuk kartu kata kelompok A

di taman kanak-kanak

1. Langkah-langkah bermain kartu angka

Dalam kurikulum KTSP pendidikan taman kanak-kanak (Depdiknas, 2006: 40) langkah-langkah bermain kartu angka adalah:

1. Menyiapkan kartu angka 1 sampai angka 10
2. Memperlihatkan kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak
3. Memperkenalkan nama-nama angka yang terdapat pada kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak.
4. Membimbing anak menyebutkan angka beserta banyak benda sesuai angka.
5. Kemampuan mengenal angka melalui kegiatan bermain kartu angka

Di taman kanak-kanak kemampuan mengenal angka melalui kegiatan bermain kartu angka dapat diterapkan sesuai langkah-langkah kurikulum KTSP pendidikan taman kanak-kanak (Depdiknas, 2006) langkah-langkah bermain kartu angka adalah:

1. Menyiapkan kartu angka 1 sampai angka 10

Guru menyiapkan kartu angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

1. Memperlihatkan kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

1. Memperkenalkan nama-nama angka yang terdapat pada kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak.

Guru memperkenalkan nama-nama angka yang terdapat pada kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak.

1. Membimbing anak menyebutkan angka beserta banyak benda sesuai angka

 

2

3

1

1. **Kerangka Pikir**

Kemampuan mengenal angka adalah kemampuan anak mengenal angka seperti angka 1, 2, 3 dan seterusnya. Mengenal angka merupakan sesuatu yang sangat penting karena dengan angka kita dapat mengetahui kuantitas sesuatu benda khususnya anak usia ditaman kanak-kanak. Namun di taman kanak-kanak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene khususnya kelompok A kemampuan mengenal angka belum teralisasi sepenuhnya. Hal disebabkan masih terdapat anak yang belum dapat menunjukkan angka 1 sampai 10 secara urut, belum dapat menunjukkan angka 1 sampai 10 secara acak, belum dapat mencari angka sesuai jumlah benda dan belum dapat menunjukkan bilangan yang lebih besar dan lebih kecil.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene, diperlukan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan kegiatan bermain kartu angka. Kegiatan bermain kartu angka dapat diterapkan dengan langkah-langkah: 1) menyiapkan kartu angka 1 sampai angka 10, 2) memperlihatkan kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak, 3) memperkenalkan nama-nama angka yang terdapat pada kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak dan 4) membimbing anak menyebutkan angka beserta banyak benda sesuai angka.

Melalui kegiatan bermain kartu angka diharapkan kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene meningkat. Gambar kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:

**Indikator Penialian**

1. Anak belum dapat menunjukkan angka 1 sampai 10 secara urut
2. Anak belum dapat menunjukkan angka 1 sampai 10 secara acak
3. Anak masih kurang dapat mencari angka sesuai jumlah benda
4. Anak masih kurang dapat menunjukkan bilangan yang lebih besar dan lebih kecil.

**Kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene**

**Rendah**

**Kegiatan Bermain Kartu Angka**

Langkah-langkah:

1. Menyiapkan kartu angka 1 sampai angka 10
2. Memperlihatkan kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak
3. Memperkenalkan nama-nama angka yang terdapat pada kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak.
4. Membimbing anak menyebutkan angka beserta banyak benda sesuai angka.

**Indikator Penialian**

1. Anak dapat menunjukkan angka 1 sampai 10 secara urut
2. Anak dapat menunjukkan angka 1 sampai 10 secara acak
3. Anak dapat mencari angka sesuai jumlah benda
4. Anak dapat menunjukkan bilangan yang lebih besar dan lebih kecil.

**Kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene**

 **meningkat**

Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian

1. **Hipotes Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan keranka pikir maka hipotesis tindakan adalah jika

kegiatan bermain kartu angka diterapkan dalam pembelajaran, maka kemampuan mengenal angka pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah BatuSambua Kabupaten Majene akan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan kualitatif mengungkap kejadian yang dialami di tempat penelitian, sekaligus menjelaskan proses pembelajaran saat mengadakan penelitian khususnya Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene.

* 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK).karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Adapun model PTK yang dipilih adalah model sederhana yang ditawarkan Agung (2012: 66) Model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi”.

1. **Fokus Penelitian**

 Adapun fokus penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Kemampuan mengenal angka adalah kemampuan anak untuk mengenal angka-angka khususnya di taman kanak-kanak kelompok A yaitu angka 1 sampai 10.
2. Bermain kartu angka adalah bermain dengan cara menyebutkan angka-angka yang terdapat pada kartu angka.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**
4. Setting penelitian

 Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene.Alasan memilih TK tersebut: 1) TK tersebut adalah tempat peneliti mengajar, 2) kurangnya kemampuan anak mengenal angka, dan 3) adanya dukungan dari pihak sekolah untuk pelaksanaan penelitian di TK tersebut.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majenesebanyak 15 anak terdiri 10 perempuan dan 5 anak laki-laki dan 1 orang guru. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.

1. **Rancangan Tindakan**

 Rancangan tindakan mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas. Menurut Agung (2012: 66) Model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi”. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Adapun rancangan pelaksanaan penelitiandigambarkan pada gambar 3.1 berikut:

Rencana Tindakan

Refleksi

Pelaksanaan Tindakan

Observasi

**Siklus 1**

Rencana Tindakan

Refleksi

Pelaksanaan Tindakan

Observasi

**Siklus 2**

Berhasil

Gambar 3.1 Rancangan penelitian menurut Agung (2012: 66)

Secara lebih terperinci penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

* + - 1. Perencanaan
				1. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas melaksanakann tentang peningkatan kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene.
				2. Menelah kurikulum, menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Persiapan tersebut berupa penyusunan RKH, membuat kartu angka 1 sampai angka 10. Membuat format observasi mengajar guru dan membuat format observasi belajar anak tentang kemampuan mengenal angka.
			2. Pelaksanaan tindakan

Pada pelaksanaan tindakan, peneliti sebagai pelaksana tindakan yang menjelaskan pembelajaran kepada anak tentang peningkatan kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka. Sedangkan guru kelas mengamati peneliti saat mengajar peningkatan kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka.

**Pertemuan I**

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas kemudian menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, guru mengucapkan syair bernapaskan agama, dan melakukan gerakan menggantung (bergelayut).

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah menyiapkan kartu angka 1 sampai angka 10, memperlihatkan kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak, memperkenalkan nama-nama angka yang terdapat pada kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak, membimbing anak menyebutkan angka beserta banyak benda sesuai angka, menyebut angka 1-10 secara urut, menghubungkan gambar matahari dengan angka sesuai jumlah benda dan mewarnai gambar matahari dan bintang.

1. Kegiatan istrahat

Pada kegiatan istrahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab kegiatan satu hari, kemudian membimbing anak menyanyi lagu matahari, anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran.

**Pertemuan II**

* + 1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas kemudian menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, tanya jawab tentang penciptaan alam semesta.

* + 1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah menyiapkan kartu angka 1 sampai angka 10, memperlihatkan kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak, memperkenalkan nama-nama angka yang terdapat pada kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak, membimbing anak menyebutkan angka beserta banyak benda sesuai angka, menyebut angka 1-10 secara acak, menunjukkan gambar matahari, bulan yang jumlahnya sama dan mengelompokkan benda menurut bentuk, Mis: Gambar matahari, bulan dan bintang.

* + 1. Kegiatan istrahat

Pada kegiatan istrahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

* + 1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir aktivitas yang dilakukan guru melakukan tanya jawab kegiatan satu hari, kemudian anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran

* + - 1. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, proses observasi yang dilakukan oleh observer untuk mengamati guru dalam mengajar dan mengamati anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka. melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene .

* + - 1. Refleksi

Pada tahap refleksi, guru bersama peneliti berdiskusi tentang pencapaian pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran, Hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian, apakah lanjut kesiklus berikutnya atau berhenti.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan, observasi, dan dokumentasi. Dua teknik tersebut diuraikan sebagai berikut :

* + - 1. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas mengajar guru dan kemampuan anak dalam mengenal angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene. Alat observasi yang digunakan berupa ceklis ($√)$. Proses observasi dilakukan oleh observer.
			2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau peristiwa yang dianggap penting untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang proses pembelajaran berupa arsip-arsip yang dapat memberi informasi data kemampuan mengenal angka dan dokumen berupa Jumlah anak, RKH, Kartu angka, Observasi mengajar guru dan belajar anak tentang mengenal angka dan foto-foto yang menggambarkan situasi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene.

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

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aktivitas

guru dan aktivitas anak. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dan anak dalam proses pembelajaran setiap siklusnya, data aspek aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran dianalisis berdasarkan tehnik analisis kualitatif deskriptif.

* 1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan penelitian tindakan meliputi indikator mengajar guru dan belajar anak tentang peningkatan kemampuan mengenal angka melalui penerapan kegiatan bermain kartu angka. Untuk itu peneliti dan guru kelas Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada setiap siklus pembelajaran. Kriteria tersebut setiap anak dan guru menunjukkan kategori rata –rata baik pada aktivitas mengajar dan belajar anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Sambua Kabupaten Majene.

 Tabel 3.1 Indikator keberhasilan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Kategori Penilaian** |
| 1 |  | Baik  |
| 2 |  | Sedang  |
| 2 |  | Kurang  |

Sumber: Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu

Sambua Kabupaten Majene.

Keterangan:

Baik : Anak dapat mengenal angka secara berurutan

maupun acak

Cukup : Anak dapat mengenal angka secara berurutan

namun belum bisa membedakan angka secara acak

Kurang : Anak belum dapat mengenal angka secara berurutan

maupun acak

Berdasarkan tabel 3.1, maka capaian presentase ketuntasan belajar anak adalah 85% dari 15 anak.