**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap generasi bangsa. Anak-anak sebagai salah satu subjek dari pendidikan, mereka harus mendapatkan pendidikan secara layak dan benar sesuai dengan tingkat perkembangan usia mereka. Peletakan dasar secara benar dengan pola yang sesuai akan menghasilkan generasi yamg mempunyai sumber daya manusia unggul dan mempunyai tingkat keimanan dan keilmuan yang berimbang, pada akhirnya akan lahirlah generasi baru pelanjut estafet pembangunan karakter bangsa yang handal dan bermartabat.

Pola pendidikan harus dirancang dengan tepat dan di laksanakan secara benar sesuai dengan formulasinya yang di peruntukan bagi peserta didik semenjak usia dini akan memberikan efek positif bagi perkembangan ilmu anak itu sendiri. Salah satu bentuk atau pola pendidikan itu adalah penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini yang di laksanakan dalam sebuah lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada Bab 1 pasal 28 ayat 3 berbunyi:

Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik yang meliputi moral, nilai agama, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

1

Guru sebagai motivator dalam pelaksanaan proses pendidikan ini harus mengetahui dan mengerti secara baik dan benar, teknik dan praktek mengajar sesuai dengan perkembangan usia peserta didik itu sendiri, sebab kesalahan dalam proses akan melahirkan kefatalan dalam hasil.

Peraturan pemerintah No. 58 Tahun 2009 tentang standar isi, proses penilaian yang mencakup aspek- aspek perkembangan, nilai- nilai agama dan moral, sosial emosional kemandirian, bahasa, kognitif dan fisik. Dalam kemampuan kognitif terbagi tiga yaitu: pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna ukuran dan pola, konsep bilangan dan huruf.

Berhitung merupakan hal yang sering dilakukan anak dalam kehidupannya sehari- hari seperti: menghitung mata uang ketika mau jajan, melihat kelender, menghitung jumlah mainan yang ada dirumah. Salah satu cara meningkatkan kemampuan berhitung pada anak bisa ditempuh melalui bermain sambil belajar, hal ini dapat melatih kemampuan berhitung secara mengasikkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar pada Kamis, 29 Agustus 2013 penulis melihat kemampuan berhitung anak masih rendah, anak belum bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dan membuat urutan bilangan dari 1-10. Hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya media yang kurang menarik. Anak melakukan berhitung itu dengan membosankan sehingga berhitung yang dilakukan tidak menyenangkan dan tidak sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan kenyataan tersebut diatas maka penulis mencoba memberi solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara bermain sambil belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan anak itu sendiri. Salah satu metode bermain yang dapat diterapkan adalah bermain kartu angka.

Media Kartu Angka merupakan permainan yang menggunakan kartu angka yang banyak dijumpai disekitar kita dan menarik bagi anak. Menurut Gallahue (Hartati, 2005: 85) menyatakan bahwa bermain adalah “suatu proses yang berlangsung dan spontan yang dilakukan seseorang anak bersama orang lain atau dengan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela menggunakan perasaan, tangan atau seluruh anggota tubuhnya”.

Dalam kehidupan sehari-hari anak menemui benda-benda yang dapat dihitung seperti: bola , gambar buah-buahan, benda-benda dan sebagainya. Belajar bilangan dari objeknya perlu diberikan sebelum anak. belajar angka. Setelah anak benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara benda dan simbol bilangan. Kebiasaan untuk membilang benda-benda yang ada disekitarnya dapat turut membantu anak dalam memperoleh konsep bilangan dengan cepat.

Media Kartu Angkamerupakan bentuk bermain aktif dimana setiap anak memiliki kesempatan yang luas untuk belajar menemukan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalamannya. Dengan belajar menemukan sesuatu tersebut, pengetahuan anak akan tetap melekat dalam diri anak sehingga dapat mengembangkan kognitif anak.

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis tertarik untuk meneliti Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Melalui Media Kartu Angka di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yang diajukan adalah: apakah penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar ?.

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada anak melalui media kartu angka di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis
   1. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menjadikan bahan rujukan terutama dalam mengkaji masalah peningkatan kemampuan berhitung anak.
   2. Sebagai referensi bagi guru atau calon guru tentang masalah peningkatan kemampuan berhitung anak.
2. Manfaat Praktis
3. Bagi guru, diharapkan bisa menjadi bahan masukan dalam menghadapi anak untuk dapat mengetahui masalah peningkatan kemampuan berhitung pada anak melalui Media Kartu Angka.
4. Bagi anak didik untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode bermain kartu angka, khususnya bagi anak di Taman Kanak-kanak Islam H. M. Asyik Makassar.

**BAB II**

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

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Kemampuan Berhitung**
3. **Pengertian Kemampuan Berhitung**

Menurut Novia, (2000) pengertian Kemampuan Berhitung dibagi menjadi 2 kata, yaitu : Kemampuan dan Berhitung. Kemampuan adalah kesanggupan atau kekuatan untuk melakukan sesuatu dan berhitung adalah menghitung dan menjumlahkan. Jadi kemampuan berhitung adalah suatu kesanggupan dalam menghitung.

Menurut Bismo (1999), kemampuan berhitung adalah kemampuan seseorang yang digunakan untuk memformulasikan persoalan matematik sehingga dapat dipecahkan dengan operasi perhitungan atau aritmatika biasa yaitu tambah, kurang, kali, dan bagi. Menurut Riyanto (2004) berhitung secara harfiah berarti cara menghitung dengan menggunakan angka-angka.

Menurut Masykur dan Fathani (2008) kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dari matematika yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Sujiono, (2008: 11) memberi batasan bahwa menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

6

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan anak melafalkan angka secara berurutan tanpa bantuan orang lain dan kemampuan berhitung merupakan salah satu dasar pengetahuan dalam pengembangan kognitif anak lebih lanjut.

1. **Tujuan Pengembangan Kemampuan Berhitung di Taman Kanak-Kanak**

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007) secara umum permainan berhitung di taman kanak-kanak bertujuan “agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks”.

Lanjut menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007) tujuan khusus kemampuan berhitung di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

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

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuanpengembangan kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak adalah mengajarkan anak supaya bisa berhitung sebagai bekal untuk pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

1. **Kemampuan Berhitung Pada Anak Taman Kanak-Kanak (5-6 tahun)**

Perkembangan logika matematika berkaitan dengan perkembangan berpikir sistematis, kemampuan berhitung dan menggunakan angka, membuat klasifikasi dan kategori, serta menemukan hubungan sebab akibat.

Anak usia 5 – 6 tahun menunjukkan minat yang tinggi terhadap angka terutama pemjumlahan. Mereka menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep-konsep kompleks seperti angka dan waktu. Menurut Brewer (Tadkiroatun, 2008 : 81), anak usia 5 – 6 tahun menunjukkan kemampuan :

1. Dapat mengurutkan benda
2. Dapat mengelompokkan benda
3. Dapat membedakan antara fantasi dan realitas
4. Mulai tertarik pada angka
5. Tidak lagi menggunakan angka latihan secara spontan dalam tugas­tugas ingatan
6. Dapat mengikuti tiga perintah yang tidak, berkaitan
7. Beberapa anak mulai berminat pada penjumlahan
8. Beberapa anak mulai berminat pada pengurangan

Kemampuan berhitung anak dalam hal ini berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya.

1. **Metode Dalam Pembelajaran Berhitung**

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, analisis dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan (Depdiknas, 2007: 13).

Adapun metode yang dapat digunakan antara lain :

1. Metode Bercerita

Adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan jenisnya antara lain bercerita dengan alat peraga, tanpa alat peraga dan gambar.

1. Metode Bercakap-Cakap

Adalah salah satu penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru atau anak dengan anak. Jenisnya antara lain-lain bercakap-cakap bebas berdasarkan gambar seri atau berdasarkan tema.

1. Metode Tanya Jawab

Dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berfikir melalui pertanyaan guru, anak akan berusaha untuk memahaminya dan menemukan jawabannya.

1. Metode Pemberian Tugas

Adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru.

1. Metode Demonstrasi

Adalah suatu cara untuk mempertunjukkan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa.

1. Metode Eksperimen

Adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut. Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan di dalam permainan berhitung.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam pembelajaran kemampuan berhitung awal anak melalui media kartu angka adalah metode pemberian tugas dan metode tanya jawab.

1. **Prinsip-Prinsip Kemampuan Berhitung**

Permainan berhitung di taman kanak-kanak pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan.

Adapun prinsip-prinsip dalam pengembangan kemampuan berhitung di taman kanak-kanak menurut Depdiknas (2007: 23), adalah sebagai berikut :

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap mulai dari menghitung benda-benda sampai keperistiwa konkrit.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya dari konkrit ke abstrak.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak ikut berpartisipasi dan dirangsang dalam menyelesaikan masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan.
5. Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung bahasa yang sederhana.
6. Anak dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaan berhitung.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir.
8. **Indikator Kemampuan Berhitung**

Indikator kemampuan berhitung dalam pengembangan kemampuan dasar kognitif menurut kurikulum taman kanak-kanak (2010) yang akan dijadikan tolak ukur kemampuan berhitung anak pada penelitian ini yaitu:

1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan menggunakan benda
2. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan benda
3. **Media Kartu Angka**
4. **Pengertian Media Pembelajaran Kartu Angka**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga anak lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan anak lebih variatif sehingga menimbulkan minat anak serta memberi rangsangan untuk belajar.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Sadiman, dkk., (2013: 6), media adalah “perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Umar Suwito (Suharsimi Arikunto, 2006: 45) memberi batasan media pembelajaran sebagai berikut media pembelajaran adalah “sarana pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan”. Azhar Arsyad (2002: 4) menyatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran”.

R. Angkowo dan A. Kosasih (2007: 10) menyatakan bahwa media adalah “segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membangun komunikasi dan interaksi antara guru dan anak dan proses belajar.

Dari segi istilah kartu angka terdiri dari 2 kata yakni kartu dan angka. Menurut Alwi, (2005 :50) kartu artinya” kertas tebal berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis, sedangkan angka artinya tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan, nomor atau nilai, kepandaian, prestasi dan sebagainya”.

Dari segi harfiah kartu angka dapat diartikan sebagai kertas tebal yang bertuliskan angka-angka yang digunakan untuk berbagai keperluan termasuk keperluan untuk bermain sambil belajar anak di taman kanak-kanak.

Menurut Sujiono dkk (2008 : 8.30) " mengemukakan bahwa Kartu angka adalah kartu yang berisi angka-angka dari 1 sampai seterusnya dan setiap kartu berisi satu angka".

Menurut Anwar (2001 : 220) "Kartu angka adalah kertas sedang yang biasanya persegi panjang, dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti tanda anggota, permainan, domino dan lain-lain".

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kertas persegi panjang yang berisi symbol, gambar atau angka-angka dari satu sampai seterusnya dan angka-angka itu sendiri harus menarik, sehingga mampu menstimulasi anak untuk berbicara, memberi komentar, atau mengandung pertanyaan ingin tahu anak yang tinggi.

1. **Manfaat Media Kartu Angka**

Pemanfaatan media dalam pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan anak didik. Beberapa manfaat lain yang lebih khusus Yamin, (2007: 200).

1) Penyampaian metode pelajaran yang dapat diseragamkan, 2) Proses belajar lebih menarik, 3) Proses belajar anak menjadi lebih interaktif, 4) jumlah waktu belajar dapat dikurangi, 5) kualitas belajar anak dapat meningkat, 6) proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Menurut John D. Latuheru (Suwarni, 2001: 38) mengemukakan bahwa keuntungan kartu angka sebagai berikut:

a) melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari, b) permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar, c) biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu, d) Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, e) permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk (2003: 29) kelebihan media grafis/gambar antara lain;

1) Sifatnya konkrit: gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata; 2) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua obyek, benda atau peristiwa dibawa kekelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa pada obyek tersebut. Gambar/foto dapat mengatasi berbagai masalah tersebut, 3) dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman, 4) murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat ditegaskan bahwa keuntungan kartu angka dan kartu bergambar adalah sebagai berikut; (a) pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena dengan kartu tersebut materi akan mudah diulangi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu pemahaman anak dapat tercapai secara optimal; (b) belajar lambang bilangan dengan menggunakan kartu angka dan kartu bergambar, anak akan senang karena kartu dikemas dan disajikan dengan tema yang bermacammacam dan menarik; (c) karena bentuk kartu relatif kecil maka kartu dapat disimpan di tempat manapun. Karena sifatnya yang praktis maka materi akan mudah dipelajari di mana anak akan mempelajarinya.

1. **Fungsi Media Kartu 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 ( 2008: 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.

Lanjut Sujiono ( 2008 : 8.30) fungsi kartu angka adalah sebagai berikut:

1. Menarik minat anak mengenal angka

Anak-anak terkadang malas belajar apabila tidak dirangsang dengan sesuatu yang menanik perhatian mereka. Oleh sebab itu, dalam pengenalan lambang bilangan, angka-angka sebaiknya ditulis dalam bentuk kartu angka agar tampak lebih menarik. Hal ini akan meningkatkan minat anak untuk mengenal angka.

1. Mengenalkan angka pada anak

Kartu angka benisi berbagai jenis angka yang dimulai dari angka 1. Dengan kartu angka, anak dapat mengenal angka 1 sampal 10 saat mereka di kelompok A, dan mengenal angka 1 sampai 20 saat mereka di kelompok B.

1. Mengelompokkan angka

Melalui kartu angka anak-anak dapat mengelompokkan angka, misalnya mengelompokkan angka 1 sampai 10 tergantung instruksi guru.

1. Menyusun angka

Melalui kartu angka, anak akan mudah menyusun angka dari kecil ke besar atau dari besar ke kecil karena kartu angka tersebut sangat mudah dipindah-pindahkan.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunaka Media Kartu Angka**

Menurut Trianto, (2011: 31) menjelaskan tata cara pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka antara lain:

a) Guru menyediakan kartu angka dan kartu gambar, b) Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan, c) Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka dengan kartu gambar, d) Anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, e) Permainan ini berlanjut sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengenalkan konsep bilangan melalui media kartu bergambar, guru terlebih dahulu menyiapkan kartu angka bergambar sesuai dengan perkembangan anak seperti angka 1-10, dan guru menjelaskan terlebih dahulu tentang pengenalan konsep bilangan kepada anak, dan setelah itu membuat permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar tersebut.

1. **Kerangka Pikir**

Secara sederhana guru di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar memberikan pelajaran dengan memakai media pembelajaran baik media pembelajaran yang ada di sekolah maupun media pembelajaran yang dibuat guru dengan media pembelajaran tersebut diharapkan anak lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan.

Di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar kemampuan berhitung anak masih kurang dimana anak belum bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang hal itu, dipakailah salah satu media pembelajaran yaitu kartu angka, dengan langkah-langkah pertama-tama guru menyiapkan kartu angka bergambar, menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan kemudian melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar, pada saat kegiatan berlangsung guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dan melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainannya.

Melalui penggunaan media kartu angka, anak membilang jumlah kartu angka berdasarkan warna, bentuk, dan ukurannya, anak mencari dan menunjuk lambang bilangan tertentu sambil berlomba cepat dengan anak lain, anak membuat urutan bilangan 1–10 dengan benar sehingga diharapkan kemampuan berhitung anak bisa meningkat. Secara sederhana model kerangka pikir diuraikan dalam skema berikut:

Kemampuan Berhitung Anak Kurang

1. Anak belum bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan menggunakan benda
2. Anak belum bisa membuat urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan benda

Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Angka

1. Guru menyiapkan kartu angka bergambar
2. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
3. Guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar
4. Guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar
5. Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencobanya

­

Kemampuan Berhitung Anak Meningkat

1. Anak sudah bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan menggunakan benda
2. Anak sudah bisa membuat urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan benda

Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini, adalah jika Media Kartu Angka diterapkan maka kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Islam H. M. Asyik Makassar dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu berupaya untuk mendeskripsikan, menggambarkan, menguraikan dengan kata-kata dan kalimat tentang pengembangan kemampuan motorik halus anak melalui penerapan bermain lipatan kertasdi Taman Kanak-kanak Islam H. M. Asyik Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang berbentuk daur ulang, yaitu: perencanaan, aksi atau pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak dalam penguasaan ilmu hitung.
2. Media kartu angka adalah kertas persegi panjang yang berisi symbol, gambar atau angka-angka dari satu sampai seterusnya dan angka-angka itu sendiri harus menarik, sehingga mampu menstimulasi anak untuk berbicara, memberi komentar, atau mengandung pertanyaan ingin tahu anak yang tinggi.

21

1. **Setting dan Subjek Penelitian**

Lokasi penelitian ini bertempat di taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak didik pada kelompok A yang berjumlah 15 orang dan 1 orang guru.

1. **Prosedur dan Desain Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus dan berdaur ulang. Prosedurnya meliputi: perencanaan, aksi atau pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri atas 2x pertemuan. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan digambarkan sebagai berikut:

AKSI

REFLEKSI

OBSERVASI

**SIKLUS I**

PERENCANAAN

PERENCANAAN

REFLEKSI

**SIKLUS II**

AKSI

OBSERVASI

(Arikunto, 2007:16)

Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan dua siklus dengan perincian kegiatan sebagai berikut:

1. Siklus pertama
2. Tahap perencanaan dalam penelitian ini secara rinci diuraikan sebagai berikut:
3. Menelaah kurikulum Taman Kanak-kanak, khususnya mengenai kemampuan berhitung.
4. Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH)
5. Mempersiapkan instrumen pengamatan berupa lembar observasi anak yang berisi hal-hal yang akan diamati, dan kamera untuk merekam jalannya kegiatan.
6. Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam penerapan media kartu angka.
7. Aksi atau pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan penerapan media kartu angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Dalam pelaksanaannya, dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Rincian pelaksanaannya yaitu:
8. Kegiatan awal (±25 menit)
9. Bernyanyi, salam, dan berdoa
10. Motivasi dengan mengarahkan anak pada situasi pembelajaran.
11. Menjelaskan dan mendemonstrasikan kegiatan yang akan diajarkan.
12. Kegiatan inti (±60 menit)
13. Membagikan kartu angka yang akan digunakan untuk Media Kartu Angka.
14. Memerintahkan anak mengerjakan kegiatan yang dimulai dengan membaca basmalah.
15. Mengamati anak bekerja sambil mengisi lembar observasi dan mencatat kesulitan-kesulitan yang dialami anak dalam melakukan media kartu angka.
16. Memberikan dorongan kepada anak berupa pujian atas hasil hitungannya.
17. Memberi bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan lalu membiarkannya mengerjakannya sendiri.
18. Kegiatan akhir (±25 menit)
19. Tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan hari itu.
20. Menyanyikan lagu sebelum pulang.
21. Berdoa untuk pulang dan salam.
22. Observasi merupakan kegiatan mengamati aktivitns anak dalam Media Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Islam H. M. Asyik Makassar. Selain itu, kegiatan pengamatan juga ditujukan untuk mengamati perkembangan berhitung anak dan mendokumentasikan jalannya kegiatan berupa pengambilan gambar. Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan tahap aksi dengan berpedoman pada lembar observasi anak.
23. Refleksi merupakan kegiatan mengukur dan menganalisis perkembangan kemampuan berhitung anak melalui media kartu angka. Hal ini dilakukan untuk mengukur apakah terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak atau belum serta menganalisis kekurangan maupun kelebihan yang terdapat pada siklus pertama sebagai acuan pada pelaksanaan siklus kedua.
24. Siklus kedua

Siklus kedua dalam media kartu angka pada anak, relatif sama dengan siklus pertama, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Akan tetapi, dilakukan perbaikan-perbaikan yang dianggap perlu dengan berdasarkan pada hasil siklus pertama.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi dan dokumentasi:

1. Observasi

Kegiatan observasi atau pengamatan merupakan kegiatan mengamati proses peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media kartu angka. Kemampuan berhitung anak yang ingin diamati yaitu kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

1. Dokumentasi

Dalam dokumentasi merupakan pencatatan dokumen atau data-data tertulis seperti jumlah murid dan guru Taman Kanak-kanak Islam H. M. Asyik Makassar, pencatatan gambaran kemampuan berhitung anak dari buku laporan semesternya, dan pendokumentasian jalannya kegiatan berupa foto.

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan berdasar pada pengumpulan data penelitian berupa hasil observasi mengenai perkembangan kemampuan berhitung anak melalui media kartu angka.

1. **Standar Pencapaian**

Untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media kartu angka di Taman Kanak-kanak Islam H. M. Asyik Makassar, yaitu ketika kemampuan berhitung anak berupa kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik terletak di jalan A. P. Pettarani Makassar Kelurahan Buakana Kecamatan Rappocini. Taman kanak-kanak ini berdiri pada tanggal 01 Juli 2005. Sebahagian tanahnya terdiri atas halaman sekolah tempat anak didik beraktivitas setiap hari, seperti kegiatan upacara, senam, bermain, dan tepat beribadah.

Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik di kelola oleh pengurus Yayasan Masjid H. M. Asyik dengan Kepala Taman Kanak-Kanak Dra. Hj. Aminah, dengan tenaga pengajar 3 orang. Adapun daftar nama-nama tenaga pendidik Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Daftar nama pendidik TK Islam H. M. Asyik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Pendidikan Terakhir | Jabatan |
| 1.  2.  3.  4. | Dra. Hj. Aminah  Musriati, S.Pd  Fitriani Zary, A.Ma  Maryam, S.Pd | S1 PAUD  S1 PAUD  DII PGTK  S1 B.I | Kepala Tk  Guru Kelompok A  Guru Kelompok B  Guru Bahasa Inggris |

Sumber data : Papan data Pendidik TK Islam H. M. Asyik tahun 2013.

27

1. **Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Melalui Media Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar**
2. **Siklus I**
3. **Siklus I Pertemuan I**

Penggunaan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Islam H. M. Asyik Makassar dilaksanakan pada pertengahan semester ganjil bulan November 2013. Adapun tahap-tahap yang dilakukan, adalah:

1. **Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan dalam penggunaan media kartu angka Siklus I Pertemuan I adalah :

1. RKH yang telah dibuat dengan tema “Binatang” diperiksa untuk memastikan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini, mulai dari kegiatan awal, inti sampai kegiatan akhir. (RKH terlampir).
2. Menyiapkan alat atau media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media kartu angka.
3. Menyusun metode/strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran serta contoh yang mudah dimengerti oleh anak.
4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak untuk melihat perkembangan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka.
5. **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran terbagi atas tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti serta kegiatan akhir. Berikut ini proses kegiatan pembelajaran pada tiap kegiatan:

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Senin 18 November 2013, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak tanya jawab tentang binatang peliharaan dan diakhiri dengan kegiatan meniru gerakan kelinci melompat.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah penggunaan kartu angka dengan cara menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dengan cara meletakkannya di atas meja, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru, selanjutnya guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar, setelah semua anak mengerti guru kemudian memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, pada saat kegiatan berlangsung guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka yakni menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru.

Kegiatan inti selanjutnya adalah pemberian tugas meniru melipat kertas menjadi bentuk kepala kucing yang kemudian diakhiri dengan kegiatan mewarnai gambar macam-macam binatang peliharaan dengan menggunakan crayon.

1. Kegiatan Istirahat

Kegiatan istirahat dilaksanakan ± 30 menit, kegiatan yang dilakukan antara lain mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, makan dan setelah itu bermain bersama.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak mengaji yang merupakan kegiatan rutin pada setiap kegiatan akhir dan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu “kelinciku” kemudian tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

Pada pelaksanaan penggunaan media kartu angka peneliti melihat kemampuan setiap anak, dimana terdapat anak yang mampu melaksanakan kegiatan dengan benar, dan sesuai dengan apa yang diminta oleh ibu guru dan terdapat beberapa anak yang masih cukup dan kurang dalam melaksanakan kegiatan dengan benar.

Siklus I Pertemuan I pada hari Senin tanggal 18 November 2013 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 15 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian |
| 1 | Guru menyiapkan kartu angka bergambar | C |
| 2 | Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan | B |
| 3 | Guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar | B |
| 4 | Guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar | C |
| 5 | Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka | K |

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka adalah: guru menyiapkan kartu angka dengan cukup karena guru menyiapkan kartu angka dalam jumlah sedikit, guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan dengan baik dengan cara menjelaskan tugas yang akan dikerjakan yakni menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru, guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar dengan baik dengan cara menggunakan kartu angka, guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dengan cukup karena guru memberi kesempatan hanya kepada sebagian anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka dengan kurang karena guru tidak melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka.

Tabel 4.3 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka Siklus I Pertemuan I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10  Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 7 anak  6 anak | 5 anak  5 anak | 3 anak  4 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10. Dari 15 anak, ada 7 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 tanpa bantuan orang lain, 5 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan bantuan orang lain, dan 3 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 walaupun sudah dibantu.
2. Pada aspek kemampuan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Dari 15 anak, ada 6 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya tanpa bantuan orang lain, 5 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya dengan bantuan orang lain, dan 4 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya walaupun sudah dibantu.
3. **Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru melalui kartu angka pada siklus I pertemuan 1 peneliti menarik suatu kesimpulan bahwa kemampuan kemampuan berhitung anak belum menunjukkan peningkatan yang signifikan maka perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua.

1. **Siklus I Pertemuan II**

Penggunaan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Islam H. M. Asyik Makassar Siklus I Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa 19 November 2013 dengan jenis kegiatan sebagai berikut :

1. **Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah yang di lakukan dalam penggunaan media kartu angka adalah :

* + 1. RKH yang telah di buat dengan tema “Binatang” di periksa untuk memastikan jenis kegiatan yang akan di laksanakan pada hari ini,mulai dari kegiatan awal,inti sampai kegiatan akhir.
    2. Menyiapkan alat atau media kartu angka yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
    3. Menyusun metode/strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran serta contoh yang mudah dimengerti anak.
    4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak untuk melihat perkembangan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka.

1. **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran terbagi atas tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti serta kegiatan akhir. Berikut ini proses kegiatan pembelajaran pada:

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Senin 18 November 2013, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak bercerita tentang gambar binatang yang disediakan oleh guru dan diakhiri dengan kegiatan melompat dengan dua kaki dengan seimbang sambil merentangkan tangan.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah penggunaan kartu angka dengan cara membuat urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dengan cara meletakkannya di atas meja, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni membuat urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka, selanjutnya guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar, setelah semua anak mengerti guru kemudian memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, pada saat kegiatan berlangsung guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka yakni membuat urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka.

Kegiatan inti selanjutnya adalah pemberian tugas menebalkan garis putus-putus hingga membentuk gambar jerapah, lalu beri warna yang kemudian diakhiri dengan kegiatan menggunting kepingan puzzle, susun lalu tempelkan pada kotak yang tersedia.

1. Kegiatan Istirahat

Kegiatan istirahat dilaksanakan ± 30 menit, kegiatan yang dilakukan antara lain mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, makan dan setelah itu bermain bersama.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak mengaji yang merupakan kegiatan rutin pada setiap kegiatan akhir kemudian guru mengajak anak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dilanjutkan dengan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

Pada pelaksanaan penggunaan media kartu angka peneliti melihat kemampuan setiap anak, dimana terdapat anak yang mampu melaksanakan kegiatan dengan benar, dan sesuai dengan apa yang diminta oleh ibu guru dan terdapat beberapa anak yang masih cukup dan kurang dalam melaksanakan kegiatan dengan benar.

Siklus I Pertemuan II pada hari Selasa tanggal 19 November 2013 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 15 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian |
| 1 | Guru menyiapkan kartu angka bergambar | B |
| 2 | Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan | B |
| 3 | Guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar | B |
| 4 | Guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar | C |
| 5 | Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka | K |

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan II diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka adalah: guru menyiapkan kartu angka bergambar dengan baik dalam jumlah yang banyak, guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan dengan baik dengan cara menjelaskan tugas yang akan dikerjakan yakni membuat urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka, guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar dengan baik dengan cara menggunakan kartu angka, guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dengan cukup karena guru memberi kesempatan hanya kepada sebagian anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka dengan kurang karena guru tidak melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka.

Tabel 4.5 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka Siklus I Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10  Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 8 anak  8 anak | 5 anak  4 anak | 2 anak  3 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10. Dari 15 anak, ada 8 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 tanpa bantuan orang lain, 5 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan bantuan orang lain, dan 2 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 walaupun sudah dibantu.
2. Pada aspek kemampuan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Dari 15 anak, ada 8 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya tanpa bantuan orang lain, 4 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya dengan bantuan orang lain, dan 3 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya walaupun sudah dibantu.
3. **Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan siklus I belum semua kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik. Hal ini disebabkan kurangnya kesempatan yang diberikan guru kepada anak didik pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak merasa tidak diperhatikan dan lebih memilih bermain sendiri ketimbang bermain kartu angka, maka penelitian ini dilanjutkan tahap selanjutnya yakni siklus II.

Dari hasil penelitian diatas, maka guru bersama observer membicarakan langkah- langkah apa yang perlu dilakukan pada siklus kedua agar kendala- kendala pada siklus pertama dapat teratasi dengan baik.

1. **Siklus II**
2. **Siklus II Pertemuan I**

Penggunaan media kartu angka siklus II pertemuan I dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Islam H. M. Asyik Makassar dilaksanakan pada hari Rabu 27 November 2013 dengan jenis kegiatan sebagai berikut :

1. **Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan dalam penggunaan media kartu angka, adalah :

1. RKH yang telah dibuat dengan tema “Binatang” diperiksa untuk memastikan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini, mulai dari kegiatan awal, inti sampai kegiatan akhir. (RKH terlampir).

2) Menyiapkan alat atau media kartu angka yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3) Menyusun metode/strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran serta contoh yang mudah dimengerti anak.

4) Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak untuk melihat perkembangan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka.

1. **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran terbagi atas tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti serta kegiatan akhir. Berikut ini proses kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan I:

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Rabu 27 November 2013, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak tanya jawab tentang binatang buas dan diakhiri dengan kegiatan menirukan kata-kata dalam bahasa inggris, mis: lion, tiger, crocodile dan lain-lain.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah penggunaan kartu angka dengan cara menghitung dan menghubungkan gambar jumlah gambar harimau dengan kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dengan cara meletakkannya di atas meja, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni menghitung dan menghubungkan gambar jumlah gambar harimau dengan kartu angka, selanjutnya guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar, setelah semua anak mengerti guru kemudian memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, pada saat kegiatan berlangsung guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka yakni menghitung dan menghubungkan gambar jumlah gambar harimau dengan kartu angka.

Kegiatan inti selanjutnya adalah meniru melipat kertas menjadi bentuk burung elang yang kemudian diakhiri dengan kegiatan menciptakan bentuk kandang harimau dari balok.

1. Kegiatan Istirahat

Kegiatan istirahat dilaksanakan ± 30 menit, kegiatan yang dilakukan antara lain mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, makan dan setelah itu bermain bersama.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak mengaji yang merupakan kegiatan rutin pada setiap kegiatan akhir dan dilanjutkan dengan kegiatan mengucapkan doa keluar dari kelas kemudian tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

Pada pelaksanaan penggunaan media kartu angka peneliti melihat kemampuan setiap anak, dimana terdapat anak yang mampu melaksanakan kegiatan dengan benar, dan sesuai dengan apa yang diminta oleh ibu guru dan terdapat beberapa anak yang masih cukup dan kurang dalam melaksanakan kegiatan dengan benar.

Siklus II Pertemuan I pada hari Rabu tanggal 27 November 2013 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 15 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian |
| 1 | Guru menyiapkan kartu angka bergambar | B |
| 2 | Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan | B |
| 3 | Guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar | B |
| 4 | Guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar | B |
| 5 | Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka | B |

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan I diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka adalah: guru menyiapkan kartu angka bergambar dengan baik dalam jumlah yang banyak, guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan dengan baik dengan cara menjelaskan tugas yang akan dikerjakan yakni menghitung dan menghubungkan gambar jumlah gambar harimau dengan kartu angka, guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar dengan baik dengan cara menggunakan kartu angka, guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dengan baik dengan memberi kesempatan kepada semua anak untuk mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka dengan baik dengan melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka.

Tabel 4.5 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka Siklus I Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10  Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 11 anak  11 anak | 3 anak  2 anak | 1 anak  2 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10. Dari 15 anak, ada 11 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 tanpa bantuan orang lain, 3 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan bantuan orang lain, dan 1 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 walaupun sudah dibantu.
2. Pada aspek kemampuan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Dari 15 anak, ada 11 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya tanpa bantuan orang lain, 2 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya dengan bantuan orang lain, dan 2 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya walaupun sudah dibantu.
3. **Tahap Refleksi**

Dari hasil penelitian siklus II pertemuan pertama didapatkan hasil yang belum cukup memuaskan dimana kemampuan kemampuan berhitung anak sudah meningkat tapi belum maksimal. Karena masih ada beberapa anak yang berada pada kategori cukup dan kurang maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

1. **Siklus II Pertemuan II**

Penggunaan media kartu angka siklus II pertemuan II dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Islam H. M. Asyik Makassar dilaksanakan pada hari Kamis 28 November 2013 dengan kegiatan sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah perencanaan yang dilakukan dalam penggunaan media kartu angka, adalah :

1. RKH yang telah dibuat oleh guru dengan tema “Binatang” diperiksa untuk memastikan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini, mulai dari kegiatan awal, inti sampai kegiatan akhir. (RKH terlampir).
2. Menyiapkan alat atau media kartu angka yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Menyusun metode/strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran serta contoh yang mudah dimengerti anak.
4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak untuk melihat perkembangan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka.
5. **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran terbagi atas tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti serta kegiatan akhir. Berikut ini proses kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan II:

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Kamis 28 November 2013, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak bercerita tentang gambar buaya yang disediakan oleh guru dan diakhiri dengan kegiatan meniru gerakan shalat subuh secara berjamaah.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah penggunaan kartu angka dengan cara membuat urutan jumlah gambar buaya dengan menggunakan kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dengan cara meletakkannya di atas meja, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni membuat urutan jumlah gambar buaya dengan menggunakan kartu angka, selanjutnya guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar, setelah semua anak mengerti guru kemudian memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, pada saat kegiatan berlangsung guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka yakni membuat urutan jumlah gambar buaya dengan menggunakan kartu angka.

Kegiatan inti selanjutnya adalah memasangkan gambar hewan dengan makanannya yang kemudian diakhiri dengan kegiatan menunjuk kumpulan gambar buaya yang lebih banyak dan lebih sedikit jumlahnya.

1. Kegiatan Istirahat

Kegiatan istirahat dilaksanakan ± 30 menit, kegiatan yang dilakukan antara lain mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, makan dan setelah itu bermain bersama.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak mengaji yang merupakan kegiatan rutin pada setiap kegiatan akhir dan dilanjutkan dengan kegiatan menyebut tempat ibadah orang Islam kemudian tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

Pada pelaksanaan penggunaan media kartu angka peneliti melihat kemampuan setiap anak, dimana terdapat anak yang mampu melaksanakan kegiatan dengan benar, dan sesuai dengan apa yang diminta oleh ibu guru.

Siklus II Pertemuan II pada hari Kamis tanggal 28 November 2013 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 15 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian |
| 1 | Guru menyiapkan kartu angka bergambar | B |
| 2 | Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan | B |
| 3 | Guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar | B |
| 4 | Guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar | B |
| 5 | Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka | B |

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan I diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka adalah: guru menyiapkan kartu angka bergambar dengan baik dalam jumlah yang banyak, guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan dengan baik dengan cara menjelaskan tugas yang akan dikerjakan yakni membuat urutan jumlah gambar buaya dengan menggunakan kartu angka, guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar dengan baik dengan cara menggunakan kartu angka, guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dengan baik dengan memberi kesempatan kepada semua anak untuk mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka dengan baik dengan melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka.

Tabel 4.5 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka Siklus I Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10  Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 13 anak  12 anak | 2 anak  3 anak | -  - anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10. Dari 15 anak, ada 13 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 tanpa bantuan orang lain, 2 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan bantuan orang lain, dan sudah tidak ada lagi anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 walaupun sudah dibantu.
2. Pada aspek kemampuan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Dari 15 anak, ada 12 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya tanpa bantuan orang lain, 3 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya dengan bantuan orang lain, dan sudah tidak ada lagi anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-bendanya walaupun sudah dibantu.
3. **Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus II secara umum pelaksanaan tindakan siklus II sudah terlaksana dengan baik dalam arti semua kegiatan peningkatan kemampuan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar melalui penggunaan media kartu angka sudah tercapai dengan baik . Hal ini dapat dilihat dari observasi kegiatan guru pada siklus II yang menunjukkan hasil yang maksimal.

Dari hasil penelitian diatas, karena peningkatan kemampuan kemampuan berhitung anak sudah berkembang dimana dari 15 orang anak yang diteliti tidak ada lagi anak memiliki nilai dengan kategori kurang, maka penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

**B. Pembahasan**

Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak dalam penguasaan ilmu hitung yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian terhadap bilangan-bilangan tertentu. 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 salah satunya adalah penggunaan media kartu angka.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui terjadi peningkatan kemampuan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar melalui penggunaan media kartu angka dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I masih terdapat kekurangan-kekurangan, dimana kekurangan tersebut berasal dari guru dan anak. Diantaranya pada saat kegiatan guru tidak memberi kesempatan kepada semua anak untuk mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Sedangkan kekurangan dari anak yaitu tidak memperhatikan pelajaran guru, anak banyak bermain sendiri dan cepat bosan.

Pada tindakan siklus II peningkatan kemampuan kemampuan berhitung anak sudah mengalami perkembangan , dimana kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I sudah dapat diperbaiki. Guru sudah memberi kesempatan kepada semua anak untuk mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dan melanjutkan sampai semua anak mendapat kesempatan. Dari 15 orang anak yang diteliti pada siklus II tidak ada lagi anak yang memperoleh nilai kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan media kartu angkakemampuan kemampuan berhitung anak pada Taman Kanak-kanak Islam H. M. Asyik Makassar dapat meningkat.

Hal ini senada dengan pendapat 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”.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

# Kesimpulan

Setelah mengadakan penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar, sebagaimana pada bab sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu angka dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Islam H. M. Asyik Makassar maka kemampuan berhitung awal anak dapat meningkat.

# Saran

1. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan kartu angka sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Kepada pihak sekolah agar kiranya dapat melengkapi sarana dan prasarana pendukung yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran anak khususnya media pembelajaran kartu angkaguna meningkatkan kemampuan berhitung anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

52

Arikunto Suharsimi, 2006. *Penelitian Tidakan Kelas.* Bumi Aksara Jakarta

Bismo, Setijo. 1999. *Kumpulan Bahan Kuliah Metode Numerik.* Jakarta : Balai Pustaka

Anwar Desi, 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia.* Surabaya : Karya Abadi

Depdiknas, 2007. *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

Direktorat Pembinaan TK dan SD.2010. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

--------------, 2010. *Peraturan pemerintah No. 58 Tahun 2009*. Jakarta: Depdiknas

Hartati Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas

Masykur, Moch dan Abdul Halim Fathani, (2008), *Mathematical Intelligence : Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, Penerbit Ar-Ruzz Media, Jogjakarta.

R. Angkowo dan A. Kosasih. 2007.  *Faktor-Faktor Hasil Belajar.* Jakarta

Sadiman, Arief S dkk. 2013. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Pers

Sujiono Yuliani N. 2008. *Metode Perkembangan konigtif.* Jakrta: UT

Suwarni, 2001. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud

Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif.* Jakarta: Kencana

Undang-undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.

Windi Novia, 2000. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya:Kashiko

Yamin Martinis, 2007. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: gaung persada