**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak-anak. Upaya mengembangkan ini dapat di lakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan membilang. Permainan membilang di Taman Kanak-Kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja , tetapi juga kesiapan mental, sosial .dan emosional , karena itu dalam pelaksannaannya harus di lakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Perkembangan di artikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahn dalm diri seseorang yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya, dan sudah menjadi hal yang pasti, bahwa perkembangan ini akan berlangsung sampai terus seseorang memasuki usia lanjut.

Depdiknas (2007: 1) menyatakan bahwa:

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama,sosial, emosional, kemamdirian, kognetif,bahasa, fisik/motorik , dan seni untuk memasuki sekolah dasar.

Khusus anak-anak usia Taman Kanak-Kanak, permainan membilang harus di rancang sedemikian rupa sehingga akan memberikan konsribusi besar bagi peningkatan kemampuan membilang melalui bermain kartu angka pada anak.baik melalui metode pendekatan, materi maupun situasi pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Hal di maksudkan untuk mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar membilang anak.

1

Membilang merupakan bagian Matematika, di perlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan membilang yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan mengenal bilangan yang merupakan juga dasar bagi peningkatan kemampuan Matematika mau pun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

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

Fenomena yang terjadi di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene Mallomo Desa Empagae Kecamatan Wattang Sidenreng Kabupaten Sidrap berdasarkan pengamatan awal pada hari Senin 3 Maret 2014 sampai Sabtu 8 Maret 2014. Penulis menemukan rendahnya kemampuan membilang permulaan anak yang ditandai dengan ketidakmampuan anak membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 dan membilang dengan menunjuk benda 1 sampai 10. Hal ini dikarenakan kurangnya minat anak didik untuk belajar membilang dengan benda-benda yang ada di lingkungan, anak-anak lebih menyukai pembelajaran mewarnai, membilang dan bermain di luar karena metode pembelajaran membilang yang diterapkan guru bersifat membosankan. Oleh sebab itu di perlukan sebuah metode pembelajaran yang mengasikkan bagi anak dan media yang disukai anak salah satunya kartu angka.

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. 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”.

Instrumen vital sekolah adalah guru karena mempunyai peran penting dalam penyesuaian emosional, sikap, sosial, kreativitas dan perkembangan kepribadian anak di sekolah. Olehnya itu tak salah kalau di katakan bahwa guru merupakan bagian dari kunci keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang berhasil dan efektif, yang menjadi motivator dan fasilitator dalam belajar untuk mencapai pembelajaran anak atau peserta didik yang di harapkan dalam rangka mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak-anak. Hal ini dapat terwujud bila di tunjang dengan profesionalisme guru sebagai orang tua peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “Peningkatan Kemampuan Membilang Permulaaan Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene’ MallomoDesa Empagae Kecamatan Wattang Sidenreng Kabupaten Sidrap” .

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimanakah meningkatkan kemampuan membilang permulaan melalui bermain kartu angka pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene Mallomo Desa Empagae Kecamatan Wattang Sidenreng Kabupaten Sidrap?.

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang permulaan melalui bermain Kartu angka pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene’Mallomo Desa Empagae Kecamatan Wattang Sidenreng Kabupaten Sidrap.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian adalah :

1. Manfaat Teoritis
2. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
3. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi anak didik
6. Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
7. Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran membilang.
8. Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar membilang.
9. Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dikehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang.
10. Bagi guru
11. Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran membilang.
12. Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
13. Bagi sekolah
14. Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan efisien.
15. Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
16. Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas.

**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kemampuan Membilang**
3. **Pengertian Bilangan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia I, bilangan adalah banyaknya benda, jumlah. Sedangkan bilangan (Sudaryanti, 2006: 1) adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Macam-macam bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1-4) adalah sebagai berikut: a) bilangan kardinal, b) bilangan ordinal, c) bilangan asli, d) bilangan komposit (positif), e) bilangan sempurna, f) bilangan cacah, g) bilangan bulat, h) bilangan pecahan.

Bilangan kardinal adalah bilangan yang digunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan, misalnya Ibu membeli 2keranjang buah jeruk. Sedangkan bilangan ordinal adalah bilangan yang berfungsi untuk menyatakan urutan atau ranking (tingkat), contohnya pada lomba mewarnai Ani juara ke-2. Bilangan komposit (positif) merupakan bilangan tersusun yang didefinisikan dengan bilangan asli yang memiliki lebih dari 2 faktor yaitu 4,6,8,10,…. Bilangan yang digunakan untuk membilang (menghitung mulai dari 1, satu-satu secara berurutan) merpakan bilangan asli. Bilangan asli yang jumlah faktornya (kecuali faktor yang sama dengan dirinya) sama dengan bilangan tersebut, misalnya 6 disebut bilangan sempurna, karena faktornya 1,2, dan 3 jumlahnya 6 merupakan bilangan sempurna. Sedang himpunan bilangan asli ditambah bilangan nol (0) yaitu 0,1,2,3,4,… yaitu bilangan cacah. Bilangan bulat adalah gabungan antara himpunan semua bilangan asli, nol, dan himpunan semua lawan bilangan asli (…,-2,-1,0,1,2,…). Bilangan pecahan itu adalah bilangan yang dibagi menjadi 2 yaitu bilangan biasa dan bilangan desimal.

6

Dari berbagai uraian, peneliti menyimpulkan bahwa bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika yang bersifat abstrak. Bilangan menunjukkan besarnya jumlah kumpulan benda. Bilangan merupakan bagian dari pengalaman anak sehari-hari, karena anak usia dini belajar mengenai nama lambang bilangan tetapi mereka tidak mampu menilai lambang-lambangnya. Anak dapat menyebutkan angka satu tetapi anak tidak mengerti seperti apa angka satu atau apa yang dikatakannya.

1. **Pengertian Kemampuan Membilang**

Dalam pedoman pembelajaran permainan membilang permulaan di taman kanak-kanak (Depdiknas, 2007: 1) dijelaskan bahwa:

Membilang merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan membilang yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan membilang yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengertian kemampuan membilang permulaan menurut Susanto (2011:98) adalah:

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya,sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sedangkan Sriningsih, (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan membilang untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan denganbenda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Dari pengertian membilang diatas, dapat disimpulkan bahwa membilang merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuhkembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapanuntuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

1. **Tujuan Membilang**

Depdiknas (2007:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran membilang di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum membilang permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran membilang pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan membilang, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Piaget (Suyanto S, 2005: 161) menyatakan bahwa “tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit”. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran membilang di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran membilang pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

1. **Manfaat Membilang**

Kecerdasaan matematika mencangkup kemampuan untuk menggunakan angkadan perhitungan, pola dan logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap , mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar.

Menurut Suyanto (2005: 57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan membilang ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Permainan matematika menurut Siswanto (2008: 44) mempunyai manfaat bagi anak-anak:

Melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuiakan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian membilang. Memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu. Mampu memperkirakan urutan sesuatu. Terlatih, menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi.

Anak-anak yang cerdas matemati-logika anak dengan adat materi-materi konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasaan matematika logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaks ipositif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan memberi penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak.

Menurut Yuliani (2008: 11) permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain:

Pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

1. **Tahap penguasan membilang**

Depdiknas (2007: 7) mengemukakan bahwa di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasan membilang, yaitu “penguasan konsep, masa transisi, dan lambang”. Penguasan konsep adalah Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, sepeti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa Transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda lain memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

Burns & Lorton (Sudono A, 2010: 22) menjelaskan lebih terperinci bahwa “setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep”. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan kemampuan membilang tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Piaget (Suyanto S. 2005 : 160) mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajaran secara langung sebelum anak kemampuan membilang permulaan dan operasi bilangan, anak harus di latih leih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berfikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (reflctife abstraction). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pegertian bilangan dengan simbol bilangan.

Burn & Lorton ( Sudono A, 2010: 22) mengungkapkan bahwa “pada tingkat ini biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami”. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa membilang di Taman kanak-kanak dilakukan melalui 3 tahap penguasaan membilang , yaitu: penguasaan, konsep ,masa transisi , dan lambang bilangan.

1. **Pentingnya Kemampuan Membilang**

Kemampuan membilang permulaan anak harus diajarkan sejak dini agar anak mampu mengetahui dasar-dasar matematika dan berguna untuk kehidupan anak dimasa yang akan datang, karena itu orang tua maupun guru harus bisa menstimulus kecerdasan-kecerdasan lainnya. Menurut Depdiknas (2007:2) bahwa pentingnya kemampuan membilang permulaan pada anak adalah sebai berikut :

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

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa dalam memberikan kegiatan pengembangan daya pikir terutama untuk kegiatan persiapan pengenalan kemampuan membilang, hendaknya guru memperhatikan masa peka anak dan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki yaitu dengan cara mengenalkan kemampuan membilang 1 sampai 10 dengan menghubungkan kemampuan membilang, korelasi dalam pikiran (hubungan atara angka) yang terbentuk pada tahap ini sangat bermanfaat saat anak memasuki usia sekolah, terutama saat mempelajari penjumlahan.

1. **Indikator Membilang**.

Beberapa anak TK kelompok A pada mulanya akan belajar nama-nama bilangan tetapi belum mampu menilai lambang-lambangnya. Anak-anak bisa menyebut, satu, dua, tiga, tetapi tidak mampu mengidentifikasi angka 1 dengan kata satu. Seringkali bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Sejalan dengan pertumbuhan dan pengalaman, anak TK kelompok A awalnya mengembangkan konsep satu dan lebih banyak dari satu.

Berdasarkan Kurikulum Taman Kanak-Kanak 2004 tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun pada kemampuan membilang yaitu:

1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10
2. Membilang dengan menunjuk 1 sampai 10
3. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10
4. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit
5. Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya

Pada penelitian ini indikator yang akan digunakan guna mengukur kemampuan membilang permulaan anak yakni:

1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10
2. Membilang dengan menunjuk 1 sampai 10

Kedua indikator ini yang dianggap cocok guna mengukur kemampuan membilang permulaan anak di Taman Kanak-kanak PGRI Nene’ Mallomo melalui bermain kartu angka.

1. **Kajian Tentang Bermain Kartu angka**
2. **Pengertian Bermain**

Menurut Hurlock (Tadkiroatun, 2005: 1) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara suka rela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar.

Menurut Catron dan Allen (Tadkiroatun, 2005: 13) kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (personal awareness), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan ketrampilan motorik. Piaget (Slamet, 2005: 116) menyatakan bahwa bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar. Berinteraksi dengan objek dan orang, serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan membantu anak memahami tentang objek, orang, dan situasi tersebut.

Sementara itu, menurut Bruner dan Sutton-Smith (Slamet, 2005: 116) bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, dan obyek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemapuan berpikir dan memecahkan masalah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bisa dikatakan sebagai dunia anak karena sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain. Selain bermain anak juga belajar melalui permainan yang mereka mainkan. Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan dan dilakukan dengan cara suka rela. Jadi bermain merupakan sarana yang digunakan anak yang digunakan untuk mengembangkan seluruh perkembangan anak meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, seni, fisik motorik.

1. **Manfaat Bermain**

Menurut Sofia (2005: 94) manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

a) bagi perkembangan aspek fisik anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat; b) bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh; c) bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks; d) bagi perkembangan aspek kognisi dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya; e) bagi perkembangan alat indera: aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan) perlu diasah agar anak lbih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitar; f) dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari; g) sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangkan yang ada pada anak.

1. **Pengertian Kartu Angka**

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 Yuliani (2008: 30) " mengemukakan bahwa kartu angka adalah kartu yang berisi angka-angka dari 1 sampai seterusnya dan setiap kartu berisi satu angka".

Menurut Desi Anwar (2005 : 220) "Kartu angka adalah kertas sedang yang biasanya persegi panjang, dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti tanda anggota, permainan, domino dan lain-lain".

Kartu angka menurut Muntolalo, (2007: 53) “merupakan kartu yang dapat dibuat sendiri oleh guru dimana di atas kartu dituliskan lambang bilangan yang bertujuan sebagai sarana bermain dan belajar anak dalam kegiatan membilang yang disebut angka”. Materi ini dapat mengimplemetasikan perkembangan kemampuan kognitif anak. Melalui penggunaan kartu angka, anak mampu menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 serta anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Modifikasi ini juga mengaktifkan secara serentak semua panca indera anak dan saraf motorik mereka. Dengan demikian konsep makna angka yang mereka pegang pada kartunya lebih dipahami anak. Anak bisa membaca pada kartu, tahu permainan ini adalah pengenalan anak terhadap bentuk dan urutan bilangan serta makna yang dikandungnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kertas persegi panjang yang berisi simbol, 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. **Fungsi Kartu Angka**

Untuk memberikan pemahaman yang jelas, maka fungsi kartu angka menurut Yuliani (2008: 30) adalah “menarik minat anak mengenal angka, mengenalkan angka pada anak, mengelompokkan angka dan menyusun angka”. Adapun uraiannya 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 berisi 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. **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 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, 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.

Berdasarkan karakteristik kartu di atas, maka dapat digunakan sebagai pedoman untuk menganalisa karakteristik kartu angka yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu: Kelebihan kartu angka; (1) bentuk kartu sederhana; (2) kartu angka disertai dengan angka; (3) warna yang digunakan berupa warna yang menarik yang sering dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari; (4) mudah dipelajari dan digunakan sehingga mudah untuk membilang; (5) memiliki keluwesan atau kepraktisan dalam penggunaannya. Dengan menggunakan kartu angka serta mengetahui kelebihan-kelebihannya maka dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran membilang diharapkan anak didik dapat meningkatkan kemampuan dalam membilang permualaan.

1. **Cara Membuat Media Kartu Angka**

Media kartu angka merupakan salah satu contoh media sederhana. Media pembelajaran sederhana adalah media pembelajaran yang dapat di rancang, dikembangkan dan dibuat sendiri oleh guru. Media pembelajaran untuk anak usia dini haruslah dirancang dan direncanakan dengan baik sehingga keberadaan media pembelajaran dapat memotivasi anak untuk belajar lebih rajin.

Menurut Depdiknas (2002: 137) alat dan bahan untuk membuat media kartu angka adalah gunting/cutter, spidol/cat air, crayon, pensil, penggaris, kertas/karton/kertas warna, ampelas kayu/plastik perekat, lem UHU/ Takol. Cara membuatnya yaitu pertama, gunting kertas/karton/kertas warna dengan ukuran 5 x 5 cm sejumlah 10 lembar. Kedua, tulislah lambang bilangan/angka 1 sampai dengan 10 dengan spidol/cat air/crayon. Ketiga, berilah garis tepi pada kertas dengan spidol. Keempat, potonglah ampelas kayu/plastik perekat sejumlah 10 lembar, dengan ukuran 1,5 cm x 1,5 cm, kemudian tempelkan pada bagian belakang setiap kartu angka tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat, merancang, dan mengembangkan media kartu angka sendiri. Bahan dan alat yang digunakan adalah gunting, pensil, penggaris, kertas warna, perekat, lem, dan gambar bintang, bulan, dan batu. Cara membuatnya yaitu pertama, gunting kertas warna dengan ukuran 23 cm x 19 cm sejumlah 10 lembar untuk masing-masing gambar (jumlah keseluruhan ada 30 lembar). Kedua, tempelkan lambang bilangan/angka 1 sampai dengan 10 pada kertas warna dengan lem. Ketiga, tempelkan gambar (bintang, bulan, dan batu) pada kertas warna dengan jumlah gambar sesuai angka yang tercantum (1-10). Keempat, potonglah perekat sejumlah 10 lembar, dengan ukuran 1,5 cm x 1,5 cm, kemudian tempelkan pada bagian belakang setiap kartu angka tersebut.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Kartu Angka**

Langkah-langkah pembelajaran kartu angka dapat dilakukan melalui permainan matematika. Dimana salah satu permainan ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada kegiatan matematika seperti membilang dan konsep bilangan melalui kartu angka. Dalam Depdiknas (2007: 18) dijelaskan tata cara pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka antara lain:

1) Guru menyediakan kartu angka, 2) Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan, 3) Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka, 4) Anak mencoba bermain mencari kartu angka, 5) 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**

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pembelajaran dengan bermain, itulah sebetulnya proses pembelajaran yang diharapkan didunia pendidikan TK. Guna mengembangkan kemampuan membilang anak diterapkan satu cara yang bisa menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar anak salah satunya dengan bermain kartu angka.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik, bermain merupakan cara alamiah menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan tanpa paksaan serta lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir dan tujuan bermain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep, misalnya konsep sama dan bentuk, warna. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik.

Melalui bermain seorang anak diharapkan dapat mengembangkan seluruh kepribadiannya, termasuk perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosional maupun kecerdasannya. Dengan kegiatan bermain anak mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, kemampuan untuk memilih dan menumbuhkan motivasi belajar.

Bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir. Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar di TK diperlukan alat bermain untuk mencapai maksud dan tujuan sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Bermain Kartu angka adalah kegiatan belajar yang dilakukan anak usia dini untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang.

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Kemampuan Menghitung Anak Masih Kurang**

1. Anak belum bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10
2. Anak belum bisa membilang dengan menunjuk 1 sampai 10

**Langkah-langkah Bermain Kartu Angka**

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

**Kemampuan Menghitung Anak Meningkat**

1. Anak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10
2. Anak mampu membilang dengan menunjuk 1 sampai 10

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika penggunaan kartu angka diterapkan maka kemampuan membilang permulaan pada anak di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene’ Mallomo Desa Empagae Kecamatan Wattang Sidenreng Kabupaten Sidrap dapat ditingkatkan.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis penelitian**
2. **Pendekatan penelitian**

Pendekatan yang di gunakan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena dalam hal ini peneliti hanya ingin mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak PGRI Nene’ MallomoDesa Empagae Kecematan Wattang sidenreng Kabupaten Sidrap.

1. **Jenis penelitian**

Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas adapun alasan memilih penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kemampuan membilang permulaan melalui permainan kartu angka di Taman Kanak-kanak PGRI Nene’ Mallomo Desa Empagae Kecamatan Wattang Sidenreng Kabupaten Sidrap dengan cara pembelajaran berulang yang berbentuk siklus.

1. **Fokus Penelitian**

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuaan membilang merupakan kemampuan anak dalam hal membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 dan membilang dengan menunjuk 1 sampai 10.

26

1. 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.
2. **Subjek dan Setting Penelitian.**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene’ Mallomo Desa Empagae Kecamatan Wattang Sidenreng Kabupaten Sidrap. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak didik pada kelompok A yang berjumlah 10 orang dan 1 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. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adapat digambarkan sebagai berikut :

**PERENCANAAN**

**OBSERVASI**

**AKSI**

**SIKLUS**

**REFLEKSI**

**SIKLUS II**

**AKSI**

**REFLEKSI**

**OBSERVASI**

**PERENCANAAN**

Gambar 3.1 Alur PTK oleh Arikunto, 2007:16

Skema penelitian ini berbentuk siklus dengan perincian kegiatan sebagai berikut :

1. Siklus pertama
   1. Tahap perencanaan dalam penelitian ini secara rinci diuraikan sebagai berikut :
      * 1. Menelaah kurikulum Taman Kanak-Kanak, khususnya mengenai membilang.
        2. Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH)
        3. Mempersiapkan instrument pengamatan berupa lembar observasi anak yang berisi hal-hal yang akan diamati, dan kamera untuk merekam jalannya kegiatan.
        4. Mempersiapkan Kartu angka yang akan digunakan dalam kegiatan membilang.
   2. Aksi atau pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan menghitung untuk mengembangkan membilang anak. Dalam pelaksanaannya, dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan awal,kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Rincian pelaksanaannya yaitu :
      * 1. Kegiatan awal (± 30 menit)
2. Bernyanyi, salam pembuka dan berdoa sebelum belajar
3. Tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah dilakukan hari sebelumnya
4. Pemberian kegiatan motorik
   * + 1. Kegiatan inti (± 60 menit)
5. Guru menyiapkan kartu angka bergambar
6. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
7. Guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka
8. Guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar
9. Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencobanya
   * + 1. Kegiatan akhir (± 30 menit)
          1. Tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan hari itu.
          2. Memperlihatkan hasil karya anak dan member pujian atas hasil kerjanya.
          3. Berdoa untuk pulang dan salam penutup
   1. Observasi merupakan kegiatan mengamati aktivitas anak dalam kegiatan menghitung di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene’ MallomoDesa Empagae Kecamatan Wattang Sidenreng Kabupatenberupa Sidrap. Selain itu, kegiatan pengamatan juga ditunjukkan untuk mengamati perkembangan membilang anak dan mendokumentasikan jalannya kegiatan berupa pengambilan gambar.Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan tahap aksi dengan berpedoman pada lembar observasi anak.
   2. Refleksi merupakan kegiatan mengukur dan menganalisis perkembangan membilang anak melalui kegiatan menghitung Kartu angka. Hal ini dilakukan untuk mengukur apakah terjadi perkembangan membilang anak atau belum serta menganalisis kekurangan maupun kelebihan yang terdapat pada siklus pertama sebagai acuan pada pelaksanaan siklus kedua.
10. Siklus kedua

Siklus kedua dalam kegiatan menghitung relative sama dengan siklus pertama, mulai dari perencanaan,pelaksanaan,pengamatan atau observasi dan refleksi.Akan tetapi, dilakukan perbaikan yang dianggap perlu dengan berdasarkan pada hasil siklus pertama.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Untuk mendapatkan data tentang peningkatan kemampuan membilang permulaan anak melaui Kartu angka dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap  perilaku guru dan anak.

Tujuannya adalah mengamati peristiwa yang dirasakan subjek dan untuk mengembangkan pemahaman tentang kognitif (membilang)  secara kompleks yang dimiliki anak.

1. Dokumentasi

Untuk mendapatkan data tentang peningkatan kemampuan membilang permulaan anak melalui Kartu angka didapat dari buku laporan semesternya, dan pendokumentasian jalannya kegiatan berupa foto.

1. **Teknik Analisis data dan Standar Pencapaian**
2. **Teknik Analisis data**

Menurut Moleong (2006: 288) teknik analisis data yang digunakan adalah analisis yang terdiri dari tiga yahap kegiatan yaitu :

* 1. Mereduksi data

Mereduksi data adalah identifikasi adanya satuan yaitu bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila diakitkan dengan fokus dan masalah penelitian.

* 1. Menyajikan data

Menyajikan data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dan hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

* 1. Menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran kegiatan ini mencakup pencarian makna data serta memberi penjelasan.

1. **Standar Pencapaian**

Indikator pencapaian merupakan acuan standar pencapaian kemampuan belajar anak didik. Adapun yang menjadi standar pencapaian dalam penelitian tindakan ini adalah kelas sudah dianggap tuntas apabila 80% anak didik telah mendapatkan kategori berikut :

1. Kategori baik diberi simbol ini menandakan bahwa anak didik dapat memebilang dengan baik dan benar tanpa bantuan atau bimbingan dari guru.
2. Kategori cukup diberi simbol √ ini menandakan bahwa anak didik dapat memebilang tetapi masih dibantu oleh guru.
3. Kategori kurang diberi symbol O ini menandakan bahwa anak didik belum bisa memebilang meskipun dibantu oleh guru.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Peningkatan Kemampuan membilang Pada Anak Melalui Bermain Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene Mallomo**

1. **Siklus I**

Penggunaan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan membilang anak di TK PGRI Nene Mallomo dilaksanakan pada semester genap bulan Mei 2014. Adapun tahap-tahap yang dilakukan, adalah:

1. **Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus I langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menelaah kurikulum Taman Kanak-Kanak, khususnya mengenai membilang.
2. Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian dengan tema “Alam Semesta”
3. Menyusun metode/strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran serta contoh yang mudah dimengerti anak.
4. Mempersiapkan instrument pengamatan berupa lembar observasi anak yang berisi hal-hal yang akan diamati.
5. Mempersiapkan Kartu angka yang akan digunakan dalam kegiatan membilang.

33

1. **Tahap Pelaksanaan**
2. **Pertemuan I**

Pada tahap ini pelaksanaan kegiatan pertemuan I 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 12 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak menyebutkan macam-macam kitab suci dengan cara menunjuk gambar kitab suci agama Islam (Al-Qur’an) dan diakhiri dengan kegiatan motorik dengan mempratekkan cara membuang sampah pada tempatnya.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah kegiatan bermain kartu angka dengan menyebutkan angka yang diperlihatkan oleh guru melalui kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dan membagikannya kepada masing-masing anak, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus menyebutkan angka yang diperlihatkan oleh guru misalnya pada saat guru mengangkat kartu angka 1 (satu) anak menyebutkan “satu” begitu seterusnya sampai bilangan 10 (sepuluh), selanjutnya guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka dan memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka serta melanjutkan permainan sampai semua anak mencobanya.

Kegiatan inti selanjutnya adalah pemberian tugas membuat gambar bulan dan matahari yang kemudian diakhiri dengan kegiatan menebalkan jarum jam dan menunjuk pukul berapakah gambar jam itu.

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 membaca nama diri sendiri kemudian tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dilanjutkan dengan pemberian pesan dan nasehat dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Pertemuan II**

Pada tahap ini pelaksanaan kegiatan pertemuan II 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 Rabu 14 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak menunjuk gambar anak yang mengucapkan terima kasih ketika memperoleh sesuatu dan diakhiri dengan kegiatan motorik dengan cara melakukan permainan tikus dan kucing.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah kegiatan bermain kartu angka dengan membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 dengan menggunakan kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dan membagikannya kepada masing-masing anak, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 dengan menggunakan kartu angka, selanjutnya guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka dan memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka serta melanjutkan permainan sampai semua anak mencobanya.

Kegiatan inti selanjutnya adalah pemberian tugas mengelompokkan benda 3 dimensi yang berbentuk geometri mis : lingkaran, segi tiga dan segi empat yang kemudian diakhiri dengan kegiatan mewarnai gambar anak yang suka menolong.

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 berbagi cerita tentang cara melaksanakan tugas kelompok kemudian guru mengajak anak tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dilanjutkan dengan pemberian pesan dan nasehat dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**
2. **Hasil Observasi Guru**

Hasil observasi guru siklus I menunjukkan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian |
| 1 | Guru menyiapkan kartu angka | Ya |
| 2 | Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan | Ya |
| 3 | Guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka | Ya |
| 4 | Guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka | Ya |
| 5 | Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencobanya | Tidak |

Berdasarkan hasil observasi siklus I diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat kegiatan menyebutkan angka yang diperlihatkan oleh guru melalui kartu angka adalah: 1) Guru menyiapkan kartu angka dan membagikannya kepada masing-masing anak, 2) Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 dengan menggunakan kartu angka, 3) Guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu, 4) Guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka, 5) Guru tidak melanjutkan permainan sampai semua anak mencobanya.

1. **Hasil Observasi Anak**

Hasil observasi anak siklus I menunjukkan kemampuan membilang permulaan anak sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui bermain kartu angka Siklus I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10  Membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 | 3 anak  2 anak | 2 anak  3 anak | 5 anak  5 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa pada aspek kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10. Dari 10 anak, ada 3 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 pada saat kegiatan tanpa bantuan orang lain, 2 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 pada saat kegiatan dengan bantuan orang lain, dan 5 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 pada saat kegiatan walaupun sudah dibantu. Pada aspek kemampuan membilang dengan menunjuk 1 sampai 10. Dari 10 anak, ada 2 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 pada saat kegiatan tanpa bantuan orang lain, 3 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 pada saat kegiatan dengan bantuan orang lain, dan 5 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 pada saat kegiatan walaupun sudah dibantu.

1. **Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan siklus I kegiatan bermain kartu angka belum 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 bermain kartu angka*,* maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. 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. **Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus II langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menelaah kurikulum Taman Kanak-Kanak, khususnya mengenai kemampuan membilang.
2. Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian dengan tema “Alam Semesta”
3. Menyusun metode/strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran serta contoh yang mudah dimengerti anak.
4. Mempersiapkan instrument pengamatan berupa lembar observasi anak yang berisi hal-hal yang akan diamati, dan kamera untuk merekam jalannya kegiatan.
5. Mempersiapkan Kartu angka yang akan digunakan dalam kegiatan membilang.
6. **Tahap Pelaksanaan**
7. **Pertemuan I**

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 Jum’at 16 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak menyebutkan kitab suci yang dianut agama Islam dan diakhiri dengan kegiatan motorik dengan cara berdiri dengan tumit di atas satu kaki dengan seimbang.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah kegiatan bermain kartu angka dengan membilang urutan bilangan dari 1-10 dengan menggunakan kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dan membagikannya kepada masing-masing anak, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus membilang urutan bilangan dari 1-10 dengan menggunakan kartu angka, selanjutnya guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka dan memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka serta melanjutkan permainan sampai semua anak mencobanya.

Kegiatan inti selanjutnya adalah mencocok bentuk gambar bintang yang kemudian diakhiri dengan kegiatan Memberi tanda pada gambar benda yang ada di langit.

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 menirukan kalimat “Matahari bersinar lagi” dan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok kemudian pemberian pesan dan nasehat dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Pertemuan II**

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 Sabtu 17 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak meniru kalimat “sampah dapat menyebabkan banjir dan diakhiri dengan kegiatan motorik dengan cara melambungkan dan menangkap bola sambil berjalan.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah kegiatan bermain kartu angka dengan membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 dengan menggunakan kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dan membagikannya kepada masing-masing anak, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 dengan menggunakan kartu angka, selanjutnya guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka dan memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka serta melanjutkan permainan sampai semua anak mencobanya.

Kegiatan inti selanjutnya adalah menunjukkan kejanggalan suatu gambar yang kemudian diakhiri dengan kegiatan menyebut dan melingkari kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama misal : petir-pelangi.

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 memberikan informasi tentang bahaya banjir dan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok kemudian pemberian pesan dan nasehat dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**
2. **Hasil Observasi Guru**

Hasil observasi guru siklus II menunjukkan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

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

Berdasarkan hasil observasi siklus II diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat kegiatan melukis gambar pohon pisang dengan jari tangan adalah: 1) Guru menyiapkan kartu angka dan membagikannya kepada masing-masing anak, 2) Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus membilang urutan bilangan dari 1-10 dengan menggunakan kartu angka, 3) Guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu, 4) Guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka, 5) Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencobanya.

1. **Hasil Observasi Anak**

Hasil observasi anak siklus I menunjukkan kemampuan membilang permulaan anak sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui bermain kartu angka Siklus II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10  Membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 | 8 anak  7 anak | 2 anak  3 anak | - anak  - anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa pada aspek kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10. Dari 10 anak, ada 8 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 pada saat kegiatan tanpa bantuan orang lain, 2 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 pada saat kegiatan 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 sampai 10 pada saat kegiatan walaupun sudah dibantu. Pada aspek kemampuan membilang dengan menunjuk 1 sampai 10. Dari 10 anak, ada 7 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 pada saat kegiatan tanpa bantuan orang lain, 3 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 pada saat kegiatan dengan bantuan orang lain, dan sudah tidak ada lagi anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membilang dengan menunjuk 1 sampai 10 pada saat kegiatan walaupun sudah dibantu.

1. **Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus II secara umum pelaksanaan tindakan siklus II sudah terlaksana dengan baik dalam arti kemampuan membilang anak di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene Mallomo melalui bermain 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 membilang anak sudah berkembang dimana dari 10 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 PGRI Nene’ Mallomo 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 10 orang anak yang diteliti pada siklus II tidak ada lagi anak yang memperoleh nilai kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan media kartu angka kemampuan kemampuan berhitung anak pada Taman Kanak-kanak PGRI Nene’ Mallomo Kecamatan Wattang Sidenreng Kabupaten Sidrap dapat meningkat. jika digambarkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada diagram batang berikut :

Diagram Batang 4.1 Visualisasi Peningkatan Kemampuan membilang Melalui Bermain Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene Mallomo

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

Berdasarkan hasil pembahasan di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene Mallomo, peneliti menyimpulkan bahwa: kemampuan membilang anak dapat ditingkatkan melalui bermain kartu angka di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene Mallomo, dalam hal membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 dan membilang dengan menunjuk 1 sampai 10. Pada siklus I kegiatan bermain kartu angka belum 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. Pada siklus II kegiatan bermain kartu angka sudah terlaksana dengan baik dan kemampuan membilang anak di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene Mallomo sudah tercapai dengan baik . Hal ini dapat dilihat dari observasi kegiatan guru pada siklus II yang menunjukkan hasil yang maksimal pada saat kegiatan bermain kartu angka anak sudah mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 dan membilang dengan menunjuk 1 sampai 10. Dengan demikian kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain kartu angka di Taman Kanak-Kanak PGRI Nene Mallomo dapat ditingkatkan.

48

# Saran

1. Kepada pihak sekolah agar kiranya dapat melengkapi sarana dan prasarana pendukung yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran anak khususnya media pembelajaran bermain kartu angkaguna meningkatkan kemampuan membilang anak.
2. Bagi guru, kegiatan bermain kartu angka dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kemampuan membilang anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto .2007.*Penilaian Tindakan Kelas*.Jakarta:Bumi Aksara

Alwi, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta : Balai Pustaka

Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Membilang di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

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

Jubaedah, 2010. *Penerapan Bermain Educatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang.* Malang

Muntolalo, dkk. 2007, *Bermain dan Permainan anak.* Universitas Terbuka. Jakarta

Prasojo, Sumaniring. 2010. *Permainan Angka Dan Logika*. Jogjakarta. Diva Press

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

Sinring, A. Dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar. FIP UNM.

Siswanto.2008.*Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Andi.

Sriningsih. 2008. *Kemampuan Membilang Anak Di Taman Kanak-Kanak.* Skripsi : Universitas Pendidikan Nasional

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Garasindo.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung : Remaja Rosda Karya

Susanto. Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Premada Media Graup

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

Suyanto, S, 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yokyakarta: Hikayat Publishing

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

Yuliani Nurani Sujiono, 2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Buku Materi Pokok PGTK 2101/4SKS/Modul 1-12. Pusat Penerbit Univestas terbuka.