**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Setiap anak dilahirkan dengan sejumlah potensi yang berbeda-beda. Perbedaan individu inilah yang menyebabkan adanya perbedaan kemampuan pada setiap anak walau usia mereka sama. Menyadari hal tersebut maka sudah selayaknya guru perlu memberikan kesempatan dan waktu yang berbeda untuk  masing-masing anak. Diyakini bahwa seorang anak akan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya secara tuntas apabila dia mendapat kesempatan dan waktu yang memadai sesuai dengan kemampuannya (Sujono dkk, 2007:2.1). Apapun yang anak-anak alami dalam kehidupan sehari-hari mereka pasti melibatkan semua jenis indera penglihatan, pendengaran, pengecapan, penciuman dan rabaan. Dan apapun yang mereka rasakan berfungsi untuk merangsang mental mereka. Pengembangan indera merupakan tujuan dari tiap pengasuhan dari Taman Kanak-Kanak yang baik.

(Masito,dkk, 2007:1.20) mengungkapkan “pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini adalah melalui suatu kegiatanyang berorentasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar)”. Pembelajaran yang berorentasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak.

1

Usia dini/ pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai metode termasuk melalui permainan dan media berhitung, dimana permainan berhitung di Taman Kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan mengenal konsep bilangan saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional peserta didik, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan (Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

Menurut Hurlock (Susanto,2011:50), menyatakan bahwa anak usia 3 – 5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5 – 6 tahun. Pada masa ini juga anak lebih peka untuk  berkembang.

Maka pada masa ini pula merupakan saat yang efektif bagi guru dan orang tua dalam memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui pemberian contoh-contoh kongkrit atau beberapa peragaan yang mendidik akan lebih efektif diterima oleh anak. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28, ayat 3 menyatakan bahwa pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik  psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik untuk siap memasuki jenjang berikutnya.

Anak Usia Dini sebaiknya diberikan pengalaman langsung baik secara kelompok maupun individual, sehingga anak memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang nyata. Sekolah atau lembaga-lembaga pendidikan dijadikan laboratorium bekerja bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pada usia 4 – 5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak mulai belajar matematika sederhana. Misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan menguasai sejumlah kecil dari benda-benda yang ada disekitar anak.

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan potensi dasar yang perlu di kembangkan. Konsep-konsep seperti jumlah serta urutan tidak akan berarti apa-apa bagi mereka kecuali mereka memiliki sesuatu yang konkret untuk di hitung dan di urutkan. Kemampuan mengenal konsep bilangan dan mengembangkan kompetensi itu melalui interaksi langsung dengan dunia yang berada disekitarnya. Mereka menyerap dan membangun kembali pengetahuan ini melalui pengalaman langsung dengan kegiatan-kegiatan nyata.

Model pembelajaran dalam rangka pengembangan kemampuan berhitung permulaan harus dikemas dalam bentuk bermain. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak jenuh dan mudah bosan hanya melihat bentuk-bentuk angka. Oleh karena itu memahami konsep bilangan melalui permainan sangat penting karena dengan permainan anak akan dapat cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut. Menurut Hurlock (Susanto,2011:107) seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, diantaranya konsep bilangan. Adapun materi pengenalan konsep bilangan pada Anak Usia Dini terdapat dalam kurikulum 2006 yang meliputi membilang, menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20, membuat urutan bilangan1–20 dengan benda-benda, menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 20 (anak tidak disuruh menulis).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Oktober 2014 di Taman Kanak-kanak Pertiwi Pasir Putih Kecamatan Sinjai Borong Kabupaten Sinjai, menemukan masalah yang terbanyak dialami anak adalah dari 12 anak 9 anak belum memahami bentuk-bentuk angka, sehingga kondisi tersebut berdampak pada mereka dalam mengurutkan angka 1 – 20 dan jumlah bendanya. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mencoba menggunakan metode pembelajaran kartu angka dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak dikarenakan dengan menggunakan media kartu angka anak dapat melihat bentuk angka itu sendiri dengan jelas dan disertai dengan media yang menarik. Penggunaan media yang menarik diharapkan menambah minat belajar anak sehingga proses pembelajaran pengenalan konsep bilangan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Dari paparan tersebut peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di TK Pertiwi Pasir Putih Kecamatan Sinjai Borong Kabupaten Sinjai.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah yaitu, bagaimanakah penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di TK Pertiwi Pasir Putih Kecamatan Sinjai Borong Kabupaten Sinjai?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di TK Pertiwi Pasir Putih Kecamatan Sinjai Borong Kabupaten Sinjai.

1. **Manfaat Penelitian**

Terdapat beberapa manfaat dalam melaksanakan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi bahan rujukan terutama dalam mengkaji masalah pengembangan kognitif anak.
3. Sebagai referensi guru atau calon guru dalam mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak.
4. Manfaat Praktis
	1. Bagi anak didik untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam pengembangan konsep bilangan.
	2. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan, keterampilan atau kemampuan guru serta meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan metode dan alat pembelajaran yang tepat.
	3. Bagi sekolah, dapat menjadi masukan agar meningkatkan kualitas dan kreativitas anak.

 **BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
	* 1. **Pengertian Media Kartu Angka**

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam mencapai tujuan pengajaran. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2007: 3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat,metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikas idan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas ( Sanaky, 2011:4-8).

Depdiknas (2007: 15) pengertian kartu angka adalah “kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda”. Dalam pengembangan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut.

Menurut Sudiman, dkk (Sanaky 2011:4) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut: a) mempermudah proses pembelajaran di kelas. b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar. d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Anak juga akan lebih aktif untuk mengamati,mendemonstrasikan dan mengeksplorasikan potensinya.

7

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kartu angka merupakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan yang berisi bahan ajar berupa gambar dan angka yang terbuat dari lembaran kertas dimana salah satu sisinya bergambarkan jumlah benda satu sampai dengan sepuluh.

* + 1. **Fungsi Kartu Angka**

Menurut Susanto (2011:109) “permainankartu berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan”. Kartu angka merupakan kartu yang dapat dibuat sendiri oleh guru dimana di atas kartu dituliskan lambang bilangan yang bertujuan sebagai sarana bermain dan belajar anak dalam kegiatan mengenal konsep bilangan yang disebut angka. Materi ini dapat mengimplemetasikan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangakn anak. Melalui penggunaan kartu angka, anak mampu menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, dan 1-20 serta anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Karena permainan kartu ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak, mampu mengembangkan kemampuan karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuanya seoptimal mungkin, anak  juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

Menurut Azhar (2003:23), “media merupakan sarana yang penting sebagai alat untuk merangsang berlangsungnya proses belajar”. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan anak sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal). Dengan demikian dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi anak.

* + 1. **Fungsi Media Pembelajaran Menggunakan Kartu Angka**

Pengertian pembelajaran menurut Surya (2004: 7) bahwa, ”pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Definisi tersebut menunjukkan pertama bahwa pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku dalam diri individunya. Media pembelajaran mempunyai jenis dan karakteristik yang bermacam-macam. Para ahli melakukan pengelompokkan dan klasifikasi didasarkan pada kesamaan ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh tiap-tiap media pembelajaran tersebut. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sekarang ini. Seiring dengan kemajuan jaman yang diikuti dengan kemajuan di bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) media pembelajaran pun mengalami perkembangan yang cukup pesat.

Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2007: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran anak, yaitu: pertama pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh anak dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan anak tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Keempat, anak akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Hamalik (Arsyad, 2007: 15) mengemukakan bahwa: “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minta yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak didik”. Sedangkan menurut Thoifuri ( 2007: 171) fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik. (b) Bahan pembelajaran akan jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan anak didik menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik. (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga anak didik tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru menajar untuk tiap jam pelajaran. (d) Anak didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Zaman, dkk (2008: 4), menjelaskan bahwa:

1. “Dengan penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan serta dalam penjumlahan dan pengurangan dapat mengoptimalkan potensi kognitif, hal ini karena penggunaan media kartu angka sebagai media belajar dapat memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan pengetahuan dan memfasilitasi anak untuk menyalurkan keinginannya yang kuat dan antusias terhadap suatu hal”.

Media pembelajaran menurut Sudjana (2000: 6) adalah ”upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar”. Pengembangan kognitif berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan sehingga diperlukan media yang konkret dengan kehidupan anak sehari-hari. Penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran akan dapat mengoptimalisasi kemampuan mengenal konsep bilangakn anak dalam mengenal penjumlahan, anak akan lebih berminat dan mampu dalam penjumlahan dan pengurangan.

* + 1. **Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Depdiknas (2007: 20) langkah-langkah berhitung dengan media kartu angka adalah sebagai berikut:

Yang pertama, konsep bilangan 1 sampai 10. Bilangan yang mulai dipelajari oleh anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas yaitu bilangan itu menunjukkan besarnya kumpulan benda.

Kedua, membilang. Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.

Ketiga, makna angka dan pengenalannya. Setiap angka memiliki makna dari benda-benda atau simbol-simbol angka dari gambar.

Keempat, penjumlahan. Penjumlahan dapat dikenalkan pada anak pra sekolah dengan memanipulasi benda. Media kartu angka merupakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran untuk penjumlahan yang nyata.

Adapun langkah yang ditempuh dalam menggunakan kartu angka guna pengembangan kognitif khususnya bidang aritmatika menurut Moeslichaton, (2004: 23) yaitu:

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan kartu angka pada anak. Langkah awal yang dilakukan guru dalam membelajarkan anak guna pengembangan kognitif bidang aritmatika adalah gurumenjelaskan materi pelajaran aritmatika lalu memperlihatkan dan memajangkan kartu angka yang digunakan dalam pelajaran tersebut.
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan kartu blangan yang di perlihatkan. Langkah berikutnya, guru menyebut kartu angka yang diperlihatkn di Taman Kanak-kanak tersebut lalu meminta anak untuk ikut menyebutkannya
3. Guru membimbing anak dalam penggunaan kartu angka secara kelompok. Guru menyajikan materi pelajaran bidang aritmatika dengan mengarhkan dan membimbing anak untuk menggunakan kartu angka secara kelompok.
4. Guru mengamati dan memberikan motivasi kepada anak dalam menggunakan kartu angka. Selanjutnya guru mengamati sejauh mana anak dapat menggunakan kartu angka dalam pengembangna kognitif anak.
	* 1. **Langkah-langkah pelaksanaan permainan kartu angka**

Adapun langkah yang di tempuh dalam menggunakan Kartu angka guna pengembangan kognitif khususnya bidang aritmatika menurut Moeslichaton, (2004: 23) yaitu:

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan kartu angka pada anak.

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

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

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

1. Guru menyebutkan kata dengan menggunakan kartu angka;
2. Guru mengamati anak dalam menggunakan kartu angka dan Guru memberikan pujian kepada anak.
	* 1. **Pengertian Konsep Bilangan**

Menurut Suriasumantri (1982:192) “konsep bilangan adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan”. Adapula paham yang menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan bahasa artifial yang di kembangkan untuk menjawab kekurangan bahassa verbal yang bersifat alamiah dan matematika hanya akan mempunyai arti jika terdapat hubungan pola, bentuk dan struktur”. Kata bilangan dalam kamus umum bahasa indonesia bermakna jumlah yag didapat sebagai hasil membilang, adapun makna membilang adalah menghitung: satu, dua, tiga dan seterusnya. Menurut Negoro dan Montolalu (2007:45), “bilangan adalah suatu idea, yang sifatnya abstrak. Bilangan bukan simbol atau lambang dan bukan pula lambang bilangan”.

Menurut Andri Saleh (2009:103) “bilangan adalah sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyaknya suatu benda misalnya setelah satu ada dua, setelah dua ada tiga, setelah tiga ada empat dan seterusnya”. Dalam mengajarkan konsep bilangan pada anak, angka yang hendak diajarkan hendaknya di sebutkan semua satu persatu, misalnya menghitung dari satu sampai sepuluh, satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh delapan, Sembilan, sepuluh. Semua angka ini harus di sebutkan tanpa ada yang diulang agar anak dapat mengingat urutannya dengan tepat.

Konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak, termasuk menghitung menjumlahkan satu tambah satu. Yang terpenting adalah mengerti konsep bilangan. Menurut Sujono (2008:11) bahwa, “pemahaman konsep bilangan berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya”. Anak yang kemampuannya tentang angka tidak dikembangkan mungkin akan berkata “5 gajah lebih banyak dari lima semut” karena gajah lebih besar dari semut.

Burns & Baratta Lorton (Sujono, 2007:3.14), keduanya mendasarkan pada teori Piaget yang menunjukkan sebagaimana konsep berhitung terbentuk pada anak menyatakan bahwa, “mengenal bilangan yang sudah dapat diperkenalkan kepada anak adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah”.

Penguasaan masing-masing kelompok tersebut melalui tiga tingkat penekanan tahapan menurut Burns & Baratta Lorton (Sujono, 2007:3.14) yaitu:

1. Tingkat pemahama konsep. Melalui pengalaman bekerja dan bermain dengan benda konkrit. Saat anak menaruh benda konkret pada tempat pemasangan adalah saat yang penuh dengan imajinasi. Perkembangan bahasa anak juga sangat meningkat pada saat menghitung.
2. Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan.
3. Tingkat lambang bilangan. Pada tahap ini anak sudah benar-benar memahami, mengetahui, mampu menyebutkan bilangan dari sejumlah benda-benda, gambar atau tanpa gambar dan benda.

Setelah konsep bilangan dan hitung-menghitung dikuasai benar dengan mengamati dan mencermati bahwa ketika anak menghitung ada keserasian antara ucapan dan jumlah bilangan yang diucapkan selalu sesuai. Ucapan juga tidak lebih cepat atau lebih lambat dari benda yang dihitung. Ketika anak sudah mencapai proses ini, barulah guru dapat melangkah ke tahap berikutnya.

* + 1. **Perkembangan Kognitif Dalam Konsep Bilangan**

Rahman (Susanto 2011:208) mengungkapkan bahwa:

Dampak  penggunaan flashcard terhadap kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik, dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya”.

Hal ini penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan taraf perkembangan. Menurut Piaget (Sujono, 2007:3.5) perkembangan kognitif mempunyai 4 aspek yaitu:

Kematangan merupakan pengembangan dari susunan syaraf, pengalaman merupakan hubungan timbal balik antara organisme dan lingkungan, transmisi merupakan pengaruh yang diperoleh dalam hubungan denganlingkungan sosial, ekuilibrasi kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungan.

Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai mahluk Tuhan yang harus diperdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.Pengembangan kemampuan logika matematika di Taman Kanak-Kanak dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah.

* + 1. **Indikator Konsep Bilangan**

Menurut kurikulum 2004 (Sujono, dkk, 2007: 10.32) yang termasuk bidang pengembangan kognitif bagi Taman Kanak-kanak antara lain:

Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.

Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan simbol.

1. **Kerangka Pikir**

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat di lakukan berbagai cara termasuk permainan berhitung. Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan mengenal konsep bilangan saja tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional karena itu pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak termask menghitung menjumlahkan satu tambah satu. Yang terpenting adalah mengerti konsep bilangan. Pemahaman konsep bilangan berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Anak yang kemampuannya tentang angka tidak dikembangkan anak akan bingung tentang konsep bilangan.

Kemampuan untuk mengenal konsep bilangan diarahkan untuk dapat berhitung secara sederhana. Kemampuan yanag di kembangkan antra lain mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan dan menciptakan bentuk sesuai dengan konsep bilangan. Dengan anak bermain kartu angka diharapkan anak mampu memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan kartu angka bertujuan sebagai sarana bermain dan belajar dalam pengembangan kognitif anak.

Secara sederhana akan di uraikan model kerangka pikir dalam skema sebagai berikut:

Anak belum mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 dan

Anak belum mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan simbol

Konsep bilangan anak kurang

Indikator

1. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20
2. Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan simbol

Konsep Bilangan anak meningkat

Kegiatan bermain Kartu Angka

Langkah-langkah kegiatan

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan kartu angka pada anak.
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan kartu angka yang di perlihatkan.
3. Guru menyebutkan simbol angka dengan menggunakan kartu angka;
4. Guru mengamati anak dalam menggunakan kartu angkadan Guru memberikan pujian kepada anak

 **Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan pada kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis tindakan, yaitu: Jika dalam proses pembelajaran dilakukan kegiatan bermain kartu angka, maka kemampuan mengenal konsep bilangan anak dalam hal mengenal konsep bilangan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan jenis penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Alasannya karena penelitian ini berupaya melakukan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dalam pengembangan konsep bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka.

1. **Fokus Penelitian**

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Yang dimaksud dengan media kartu angka dalam penelitian ini adalah media visual yang tidak dapat diproyeksikan yang berisi bahan ajar berupa gambar dan angka yang terbuat dari lembaran kertas dimana salah satu sisinya bergambarkan jumlah benda satu sampai dengan sepuluh. Kemampuan mengenal konsep bilangan dalam penelitian ini adalah bilangan adalah sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyaknya suatu benda misalnya setelah satu ada dua, setelah dua ada tiga, setelah tiga ada empat dan seterusnya.

1. **Subjek Penelitian**

Lingkungan penelitian yang dipilih oleh peneliti sebagai lokasi penelitian ini terletak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Pasir Putih Kecamatan Sinjai Borong Kabupaten Sinjai. Sasaran dalam penelitian ini adalah kelompok B dengan jumlah anak didik yang menjadi subjek penelitian adalah 12 anak dan 1 orang guru.

19

1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang akan dilaksanakan adalah prosedur penelitian tindakan kelas yang menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2006:92). Adapun gambaran siklus penelitian ini menggunakan dua siklus. Masing-masing terdiri atas empat langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.



Kesimpulan

**Gambar 3.1 Skema Prosedur Penelitian (Arikunto, 2006:92)**

Perencanaan, merumuskan masalah, menentukan tujuan, metode penelitian, dan membuat perencanaan tindakan. Pelaksanaan yang dilakukan sebagai upaya perubahan yang dilakukan; observasi, dilakukan secara sistematis untuk mengamati hasil atau dampak tindakan terhadap proses belajar mengajar; dan refleksi, yaitu mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan yang dilakukan.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

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

1. Observasi

Teknik pengamatan atau observasi yang digunakan adalah untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan sehigga mendapatkan data secara langsung dengan merujuk pada pedoman observasi yang telah dibuat untuk tiap-tiap anak yang berisi tentang indikator kemampuan anak melalui proses kegiatan pembelajaran.

1. Dokumentasi

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

1. **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara kuantitatif. Di mana data yang dimaksud adalah gambaran aktivitas mengajar guru dan belajar anak dalam pembelajaran yang menggunakan kartu angka yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada setiap siklus. Data dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran. Sedangkan data mengenai peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di analisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistika deskriptif yaitu dengan skor rata-rata, persentase, nilai tertinggi dan nilai terendah yang dicapai setiap siklus.

Data tentang hasil observasi anak didik dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan teknik kategori standar penilaian sebagai berikut:

B (Baik) = 75% - 100%

C (Cukup) = 55% - 74%

K (Kurang) = 0% - 54%

Penilaian kemampuan mengenal konsep bilangan dalam penelitian ini didasarkan pada pedoman penilaian di Taman Kanak-kanak oleh Departemen Pendidikan Nasional secara kualitatif (Mansur, 2012) dalam tabel sebagai berikut:

Kategori Penilaian Kemampuan membaca permulaan Anak Didik

 No Kategori Simbol Penilaian

 1 Mampu **●** Jika anak didik mampu mengenal konsep bilangan

 2 Tidak mampu **◌** Jika anak didik tidak mampu mengenal konsep

bilangan