**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Taman Kanak-kanak (TK) adalah suatu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini anak usia 4-6 tahun. Tugas utama TK sebagai lembaga pendidikan prasekolah adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap dan perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Pandangan ini mengisyaratkan bahwa TK merupakan lembaga pendidikan pra-akademik. TK tidak mengemban tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik TK adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di TK meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Matematika anak usia dini menurut Sriningsih, (2009: 23) yaitu : “pembelajaran matematika terpadu yang merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual anak.” Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini pada dasarnya bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak agar memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada tahap selanjutnya.

1

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak TK diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Sriningsih (2009: 121) menyatakan bahwa, “guru secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang dapat menggantikan benda-benda kongkrit dengan alat-alat yang dapat mengantarkan anak pada kemampuan membilang”.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung pada 24 Februari 2014 ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung pada Kelompok A. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.

Adapun data kemampuan anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung dalam membilang pada waktu observasi yaitu anak baru mampu membilang dari 1-10 secara berurutan yang dilakukan secara bersama-sama dengan cara membilang teman yang hadir di kelas. sampai saat ini para guru di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung belum menemukan media yang tepat untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Guru kurang memberikan media yang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif di dalam kelas. Sehingga dalam mengenalkan konsep bilangan yang diterapkan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung masih menggunakan metode konvensional atau pengerjaan latihan di buku tulis.

Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil buku dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada buku dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang telah disediakan. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sriningsih (2009 : 2), “beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode drill dan praktik-praktik paper-pencil test”. Kalau pun ada media, hanya terbatas pada kertas kerja saja.

Hal tersebut bertentangan dengan prinsip kurikulum. Salah satu prinsip kurikulum pembelajaran matematika di TK adalah lingkungan dan media menurut Copley (2001 : 14). Lebih lanjut lingkungan yang efektif untuk belajar matematika adalah kaya dengan media yang dapat membantu anak mengekspresikan konsep inti. Karena itu dalam proses pembelajaran konsep-konsep matematika diperlukan dukungan media yang bervariasi. Dengan demikian dalam pembelajaran matematika untuk mengenalkan konsep bilangan diperlukan media pembelajaran yang sesuai.

Manfaat penggunaan media yang sesuai untuk anak usia dini dalam pengenalan matematika memiliki peranan yang besar, khususnya mengenai pengenalan konsep bilangan. Manfaat penggunaan media dalam pengenalan matematika untuk anak usia dini yaitu dapat membantu anak dalam memahami berbagai konsep matematika yang bersifat abstrak dalam matematika yang dapat disajikan dalam bentuk kongkrit. Sehingga mudah dipahami dan dimengerti anak-anak sesuai dengan karakteristik dan tahapan berpikirnya. Motivasi yang ditunjukkan dengan rasa senang, terangsang dan tertarik sehingga mendorong anak berfikir positif terhadap pembelajaran matematika khususnya kemampuan mengenal konsep bilangan.

Menurut Copley, (2001: 14) terdapat berbagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika diantaranya pertama media nyata yang dapat dimanipulasi seperti balok, tangram dan lego. Kedua media simbol seperti kartu angka, dadu, garis angka dan media visual lainnya. Ketiga media yang bisa merepresentasikan secara abstrak seperti kalkulator, komputer dan lain sebagainya.

Komariyah dan Soeparno (2010 : 66) menjelaskan bahwa, media kartu angka bergambar adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka bergambar ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung dan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media kartu angka bergambar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak TK dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung dengan mengangkat judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Kata di TK Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui Media Kartu Angka Bergambar dapat meningkat di TK Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo?

1. **Tujuan Penelitian :**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui Media Kartu Angka Bergambar dapat meningkat di TK Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil rencana penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoretis maupun yang bersifat praktis.

1. Manfaat Teoretis.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi pembelajaran khususnya dalam rangka peningkatan kemampuan pengenalan lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka.
3. Bagi praktisi pendidikan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran khususnya peningkatan pengenalan lambang bilangan permulaan melalui penerapan media kartu.
4. Manfaat Prakris.
5. Bagi guru, dapat menjadi wawasan tentang menstimulasi secara tepat untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penerapan media kartu angka di TK Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.
6. Bagi anak didik TK Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, diharapkan dapat memberikan kesempatan yang besar untuk secara langsung dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka.

**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kajian Tentang Lambang Bilangan**
3. **Pengertian Bilangan**

Pada usia dini anak harus dikenalkan tentang lambang bilangan, dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak 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.

Pendidikan dimulai dari keluarga sehingga kerjasama antara orang tua sebagai pendidik dan Pembina yang paling utama sebelum anak masuk TK, dan pihak Sekolah harus menunjukkan sikap saling menghargai. Shvoong (2010) menyatakan “ bahwa bilangan adalah representasi fisik dari data yang diamati. Bilangan dapat dipresentasikan dalam berbagai bentuk, yang kemudian digolongkan pada sebuah sistem bilangan, tetapi mempunyai arti yang sama”. Maka kita dapat melakukan suatu konvensi dari sistem bilangan yang lain.

Dalam Depdiknas (2007: 8) dijelaskan bahwa “ bilangan yang mulai dipelajari oleh anak-anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas”, Artinya bilangan itu menunjukkan besarnya kumpulan benda. Bilangan ini berbeda dengan bilangan urut (bilangan ordinat), seperti: pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya, yang digunakan untuk menerangkan urutan.

8

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah banyaknya satuan jumlah matematis atau banyaknya benda dan besarnya kumpulkan benda yang dapat ditambah maupun dikurangi dan dikalikan sehingga akhirnya dapat mencocokkannya sesuai dengan lambang bilangannya.

1. **Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting, dalam hal ini orang tua maupun guru harus memperhatikan beberapa hal agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan tujuan yang kita inginkan. Hal tersebut setara dengan pendapat Nurani (2005: 11) bahwa hal-hal yang perlu diingat dalam mengenalkan lambang bilangan adalah sebagai berikut:

1) Mendapatkan konsep bilangan adalah proses yang berjalan perlahan-lahan, anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pikiran mereka sehingga mulai membangun arti angka. 2) Belajar dengan *trial and error* dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlah. 3) Menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan bilangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksudkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah potensi yang dimiliki seorang anak yang dibawa sejak lahir dan dikembangkan oleh orang yang berada disekitarnya melalui latihan dan pembiasaan, sehingga ia mampu dengan demikian di TK maka yang menjadi pelaksana untuk membiasakan dan melatih adalah guru yang memberikan stimulus dan merangsang kemampuan anak untuk mengenal lambang dapat berkembang secara optimal.

1. **Pentingnya Anak TK Mengenal Lambang Bilangan**

Pada hakekatnya matematika sangat tepat dikenalkan kepada anak usia dini atau usia anak balita, sebab pada usia ini anak untuk dilatih untuk berpikir agar perkembangan kognitifnya dapat berkembang sesuai dengan harapan. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi anak. Intelegensi merupakan suatu proses berkesinambungan yang menghasilkan struktur dan diperlukan dalam interaksi dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan individu akan memperoleh pengetahuan dengan menggunakan asimilasi, akomodasi. Anak TK khususnya, pengetahuan itu bersifat subyektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan ketika mencapai usia remaja dan dewasa.

Piaget (Pitajeng, 2006) menyatakan “ bahwa dalam belajar, struktur kognitif yang dimiliki seseorang terjadi Karena proses asimilasi dan akomodasi”. Jadi belajar tidak hanya menerima informasi dan pengalaman baru. melainkan yang perlu diperhatikan pada tahap operasi konkrit yaitu pembelajar berdasarkan pada benda-benda konkret untuk memudahkan anak didik dalam memahami suatu konsep matematika, anak memerlukan bantuan memanipulasi benda-benda konkret yang relevan.

Selanjutnya menurut Piaget (Saputra, 2005) bahwa kemampuan yang diharapkan dicapai pada usia anak 5-6 tahun pada aspek ini adalah : “(a) menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20, (b) menguasai konsep bilangan, (c) mengenal lambing bilangan, (d) menghubungkan/memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda.

Dari ke empat tahapan tersebut, maka anak TK berada pada tahap praoperasional yang diwarnai oleh perkembangan kemampuan berpikir secara simbolis. Refleksi dari kemampuan berpikir ini dapat dilhat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang berada di sekitarnya secara mental. Proses berfikir anak merupakan suatu peralihan dari pemahaman konkret menuju ke pengenalan lambing yang abstrak, dinama benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya harus dilakukan secara bertahap sesuia dengan kemampuan anak, Karena setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda.

Lambang atau symbol merupakan visual dari beberapa konsep, misalkan lambang 5 untuk menggambarkan konsep lima, merah untuk menggambarkan warna, besar melambangkan konsep ruang dan persegi panjang menggambarkan bentuk. Santoso (2001: 25) mengatakan bahwa: “pengenalan konsep bilangan merupakan salah satu kegiatan dalam mengenal lambang bilangan”. Setiap materi disajikan berdasarkan Garis-garis besar Program Kegiatan belajar di TK khususnya dalam meningkatkan kemampuan dasar kognitif yang meliputi beberapa hal seperti: penampilan gambar-gambar berwarna yang bervariasi dan menarik anak.

Selain pendapat di atas, Slameto (2005: 56) mengemukakan bahwa pembelajaran di TK difokuskan kepada tiga bidang dasar yaitu:” membaca, menulis dan mengenal lambang bilangan yang dikenal dengan tiga R yaitu *Reading, Writing dan Arithmatic,* yaitu fokus pembelajaran di TK kelas awal dengan istilah*” Calistung”.*  Kegiatan pembelajaran di TK tidak sekedar untuk mengembangkan tiga R, akan tetapi untuk mengembangkan aspek-aspek secara menyeluruh yang ujung-ujungnya menjadi fungsi untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan permulaan anak agar lebih memahami maka diperlukan suatu model pembelajaran yang menggunakan media.

Media yang digunakan dalam penerapan model antara lain yaitu kartu angka, hal ini bertujuan agar anak lebih mengenal lambang bilangan permulaan dengan harapan anak akan meningkat kemampuan dan berkembang dalam bahasa dan kognitif. Dengan demikian tidak salah apabila dikatakan bahwa dunia anak pada prasekolah adalah dunia bermain dan melalui permainan anakpun dapat belajar terutama dalam pengenalan lambang bilangan permulaan dengan media kartu angka.

1. **Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Indikator kemampuan mengenal lambang bilangan dalam pengembangan kemampuan dasar kognitif dalam Kurikulum 2004 yang akan dijadikan tolak ukur kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada penelitian ini yaitu:

1) Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10.

2) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10.

1. **Perlunya Pengenalan Lambang Bilangan melalui Media Kartu Angka**

Sebelum anak memulai belajar dengan menggunakan kartu angka, anak sudah diajarkan konsep yang sederhana mengenai komunikasi dan matematika, sehingga anak dapat mengembangkan bahasa dan kognitifnya, setelah itu anak dapat membilang dengan lancar tentang lambang bilangan permulaan yang nantinya diterapkan melalui media kartu angka.

Sujiono (2005: 23) bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak melalui media kartu adalah sebagai berikut:

1) Sebagai alat bantu yang dapat memperlancar PBM. 2) Alat untuk merangsang anak melakukan kegiatan dengan melibatkan pikiran,minat,emosi dan perhatian sehingga menimbulkan kesan yang lebih laman bagi anak. 3) Alat untuk bereksperimen diman anak selalu ingin mencoba segala sesuatu yang belum diketahui. 4) Alat peraga dapat memperjelas dan menghilangkan bentuk abstrak. 5) Mengembangkan imajinasi anak sehingga anak akan lebih berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. 6) Alat mencapai tujuan pendidikan secara maksimal karena melalui media anak akan lebih bersemangat mengerjakan tugas dari gurunya.

Sukayati (2004:9) mengatakan “ bahwa kartu angka digunakan untuk pengenalan konsep dan pemahaman konsep”. Sejalan dengan pendapat Trajono (2003:1) menyatakan bahwa” kartu angka mengenali bilangan. Kartu angka merupakan alat bantu paling penting untuk berlatih dan memperkuat kemampuan menganalkan bilangan”. Kartu bilangan terdiri dari bagian bilangan dan gambar (Pujiati, 2007:19). Selanjutnya pula dikemukakan oleh Pujiati (2007) Media kartu angka memiliki kelebihan dan kekurangan seperti:

1. Kelebihannya:
2. Memotivasi dan memancing minat anak belajar
3. Menggali kemampuan inteketual anak secara individual sesuai dengan tingkat intelegensinya.
4. Mempercepat tujuan belajar dan bermain anak
5. Membantu anak dan guru dalam PBM sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai
6. Memberikan penguatan kepada anak sehingga ia merasa terdorong dan termotivasi untuk melanjutkan pelajaran selanutnya
7. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengaplikasikan atau mentransfer pada situasi dan masalah baru.
8. Kekurangannya:
9. Membutuhkan penjelasan dari guru
10. Perencanaan dan persipan harus dilakukan secara baik sehingga pada saat menggunakan media ini perhatian anak tidak tertuju pada hal lain.
11. Tidak tahan lama karena dibuat secara manual dan bahannya terbuat dari bahan bekas.

Berdasarkan kelebihan dan keterbatasan tersebut di atas, bahwa dengan menggunakan media kartu angka akan memudahkan anak untuk melakukan kegiatan belajar dengan cara mengurutkan angka dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak, selain melatih kemampuan kognitif anak, cara inipun akan melatih kemampuan anak bersosialisasi dan berinteraksi untuk saling bekerja sama agar tugas dari guru dapat terselesaikan dengan cepat. Sekaitan dengan hal tersebut di atas, langkah-langkah yang pelaksanaan media kartu bilangan sebagai mana diuraikan dalam kurikulum 2010 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal. Materi yang diberikan diantaranya: “ membilang banyak benda 1 sampai 10, membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan pada benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan dengan benda dari 1-10 (anak tidak disuruh menulis).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan bendabenda) sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

1. **Kajian Tentang Media Kartu Angka**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasidan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Gagne (Sujiono, dkk, 2008: 12) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar”.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak (Sujiono, dkk, 2008 ). Selanjutnya menurut Sudiman, dkk dalam Sanaky (2011) 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.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Menumbuhkan motivasi belajar anak. 2) Akan lebih jelas maknanya,sehingga dapat lebih dipahami serta dapat menguasai tujuan pengajaran. 3) Metode pembelajaran bervariasi dan tidak  membosankan dan pengajar tidak kehabisantenaga. 4) Pembelajar akan banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan pengajar. Anak  juga akan lebih aktif untuk mengamati, mendemonstrasikan dan mengeksplorasikan  potensinya. Menurut Hamalik (Sanaky, 2011: 6) ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk  berkonsentrasi kepada isi pelajaran. 2) Fungsi efektif media visual dapat terlihat dari tingkat kesukaan pembelajar ketika belajar membaca gambar.3) Fungsi kognitif  berarti media visual mengungkap-kan, memperlancar pencapaian tujuan untuk  memahami dan mendengarkan informasiyang terkandung dalam gambar. 4) Fungsi kompensatoris berarti media visual konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam mengingat kembali.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang bertujuan agar memudahkan anak untuk memahami pembelajaran yang diperoleh dari gurunya.

1. **Pengertian Kartu Angka**

Kartu angka merupakan salah satu alat atau media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang terbuat dari kertas tebal. Sukayati (2009) menyatakan “bahwa yang dimaksud dengan kartu angka atau bilangan yang digunakan untuk pengenalan konsep dan pemahaman konsep”. Kemudian senada dengan konsep di atas, Trajo (Margowati, 2009) menyatakan bahwa kartu angka” adalah kartu bilangan merupakan kartu untuk mengenali bilangan yang merupakan alat bantu paling penting untuk berlatih dan memperkuat kemampuan mengenali bilangan”. Demikian pula, diungkapkan oleh Pujiati (2007) bahwa yang dimaksud “dengan kartu angka yaitu didalamnya terdapat tulisan angka-angka”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, maka yang dimaksud dengan kartu angka adalah berupa kartu yang terbuat dari kertas yang berbentuk persegi panjang yang didalamnya terdapat angka sebagai alat bantu atau media yang dapat digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran sehingga kemampuan anak dalam mengenali lambang angka dapat meningkat.

1. **Manfaat Media Kartu Angka Bergambar**

Menurut Susanto (2011) bahwa dengan “permainan  kartu angka  berdampak positif terhadap  peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan  permulaan, karena permaiman kartu ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka”. Hal tersebut membuat minat anak  semakin menguat dalam menguasai konsep  bilangan, serta dapat merangsang kecerdasan dan ingatan anak, mampu mengembangkan kemampuan karena anak dapat memiliki konsep mengenal lambang bilangan 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.

Selanjutnya, diungkapkan oleh Rahman dalam Susanto (2011:208) bahwa dampak  penggunaan kartu angka terhadap kemampuan  mengenal lambang bilangan permulaan:

diantaranya anak  mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep mengenal lambang bilangan dengan baik, dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.

1. **Langkah-langkah Penerapan Media Kartu Angka Bergambar**

Depdiknas (2007: 19) menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan media kartu angka bergambar adalah sebagai berikut:

1) Guru menyediakan kartu angka dan kartu gambar, 2) Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan, 3) Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka dengan kartu gambar, 4) Anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, 5) Permainan ini terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya.

1. **Kerangka Pikir**

Penelitian ini akan dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka. Media merupakan salah satu alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran di TK, khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan permulaan dalam hal ini media kartu. Dimana dalam kegiatan PBM dapat dilakukan latihan untuk mengembangkan pemikiran logis matematika anak agar kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Namun kenyataan di Taman Kanak-kanak masih banyak anak belum terlayani secara maksimal dalam bimbingan, arahan sehingga menyebabkan masih rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan permulaan anak khususnya di TK Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Usaha untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan permulaan adalah melalui penggunaan media kartu angka. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar kerangka pikir di bawah ini:

Langkah-Langkah Penerapan Media Kartu Angka Bergambar :

1. Guru menyediakan kartu angka dan kartu gambar
2. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
3. Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka dengan kartu gambar
4. Anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar
5. Permainan ini terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya.

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kurang

1. Anak belum bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10.
2. Anak belum bisa menghubungkan/memasangkan lambang bilangan benda-benda sampai 10.

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Meningkat

1. Anak sudah bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10.
2. Anak sudah bisa menghubungkan/memasangkan lambang bilangan benda-benda sampai 10.

Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

**C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika media kartu angka diterapkan maka kemampuan mengenal lambang bilangan permulaan pada TK Ulugalung Kecamatan Pammana di Kabupa Wajo dapat meningkat.”

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu berupaya untuk mendeskripsikan, menggambarkan, menguraikan dengan kata-kata dan kalimat tentang pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui penerapan media kartu angka bergambardi Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana di Kabupaten Wajo.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang berbentuk daur ulang, yang menurut Arikunto, (2008: 16) terdiri dari: perencanaan, aksi atau pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu anak TK Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana di Kabupaten Wajo yaitu :

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan anak dalam mengenal lambang angka bilangan 1 sampai 10.
2. Media Kartu angka adalah kartu bergambar yang terbuat dari kertas yang berbentuk persegi panjang yang didalamnya terdapat angka sebagai alat bantu atau media yang dapat digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran sehingga kemampuan anak dalam mengenali lambang angka dapat meningkat.

21

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

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Ulugalung di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Peneliti memilih TK Aisyiyah tersebut, berdasarkan pertimbangan (1) tempatnya masih terjangkau oleh peneliti, (2) masih ditemukan anak yang sulit mengenal lambang bilangan permulaan,(3) adanya dukungan dari kepala TK dan guru terhadap pelaksanaan penelitian.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok A di TK Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo dengan jumlah anak sebanyak 10 orang dan 1 orang guru.

1. **Rancangan Tindakan**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Tindakan Kelas (Action Research Classroom) yaitu rancangan penelitian daur ulang (siklus) yang mengacu kepada pendapat Kemmis dan Mc Taggart (Iskandar, 2008:70) bahwa penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat komponen utama yaitu perencanaan, tindakan,pelaksanaan tindakan dan obeservasi serta refleksi. Olehnya itu, Maka pelaksanaan penelitian ini mengikuti alur penelitian yang telah disebutkan di atas. Adapun siklus penelitian tersebut tergambar dalam skema berikut:

Perencanaan

Pelaksanaan tindakan

Refleksi

Observasi

Perencanaan

Pelaksanaan tindakan

Refleksi

Observasi

Gambar 3.1.Desain Penelitian Kemmis& Mc Taggart (Arikunto, 2008: 16)

Adapun inti tahapan tiap siklus adalah sebagai berikut:

* 1. Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Ada beberapa hal yang perlu dilakukan penelitian dalam rencana tindakan tersebut, diantaranya:

1. Menelaah kurikulum dan silabus
2. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) yang dijadikan pedomanan dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran dengan media kartu angka.
4. Membuat lembar observasi, mengamati dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses pembelajaran antara lain keaktifan anak didik di dalam proses pembelajaran.
5. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan yang dipadukan dengan menggunakan media kartu angka, adapun tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Guru menyediakan kartu angka dan kartu gambar
2. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
3. Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka dengan kartu gambar
4. Anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar
5. Permainan ini terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya
6. Observasi

Selama pelaksanaan tindakan pembelajaran dilaksanakan pencatatan dengan menggunakan format observasi yang telah dibuat sebelumnya. Adapun hal-hal yang dicatat selama berlangsungnya kegiatan guru dan anak didik dalam pembelajaran.

1. Refleksi

Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran, hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian berikutnya, apakah dilanjut kesiklus berikutnya atau berhenti.

* 1. Siklus II

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

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi.

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku anak didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan permulaan dengan menggunakan media kartu bergambar di TK Aisyiyah Ulugalung di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Melalui lembar observasi sesuai dengan indikator penilaian anak dengan model checklish. Lembar observasi anak digunakan untuk memantau setiap perkembangan anak dalam kemampuan anak yang menjadi patokan dalam mengukur perkembangan anak dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Lembar observasi guru disusun untuk memantau perkembangan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penguasaan terhadap metode yang sesuai.Serta penguasaan khas dalam menggunakan media, lembar observasi ini disusun untuk memantau strategi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh teman sejawat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas) yang dianggap penting dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip hasil belajar yang dapat menjadi informasi data keberhasilan anak didik dan berupa foto yang menggambarkan situasi pembelajaran termasuk jumlah anak didik.

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

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

Untuk mengukur peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui media kartu angka di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, yaitu ketika kemampuan mengenal lambang bilangan anak berupa kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, dan kemampuan menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10 dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan di atas 75%.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung terletak di jalan Boswa Timur Ulugalung. Taman kanak-kanak ini berdiri pada tahun 2009. Sebahagian tanahnya terdiri atas halaman sekolah tempat anak didik beraktivitas setiap hari, seperti kegiatan upacara, senam, bermain, dan tepat beribadah. Gedung sekolah terdiri dari 1 ruangan kepala sekolah, 3 ruangan belajar dan 1 kamar WC.

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung di kelola oleh pengurus Yayasan Aisyiyah dengan Kepala Taman Kanak-Kanak Ibu Anriani Rauf, A.Ma.Pd, dengan tenaga pengajar 3 orang. Adapun daftar nama-nama tenaga pendidik Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Daftar nama pendidik TK Aisyiyah Ulugalung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Pendidikan Terakhir | Jabatan |
| 1.  2.  3.  4. | Anriani Rauf, A.Ma.Pd  Yusnita, A.Ma.Pd  Hasnidar, A.Ma.Pd  Sudarni, A.Ma.Pd | D II  D II  D II  D II | Kepala Tk  Guru Kelompok A  Guru Kelompok B1  Guru Kelompok B2 |

Sumber : Papan data Pendidik TK Aisyiyah Ulugalung tahun 2014.

28

1. **Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung Wajo**
2. **Siklus I**
3. **Siklus I Pertemuan I**

Penggunaan media kartu angka bergambar dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK Aisyiyah Ulugalung Wajo dilaksanakan pada semester genap pada bulan Mei 2014. Adapun tahap-tahap yang dilakukan, adalah:

1. **Tahap Perencanaan**

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

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

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

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Rabu 30 April 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak bercerita dengan gambar yang diperlihatkan dan diakhiri dengan kegiatan motorik dengan melompat dari kursi turun ke lantai.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru yaitu anak membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 sambil melihat kartu angka yang diperlihatkan guru. Adapun uraian pelaksanaannya sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka bergambar “bintang” dan membagikannya kepada masing-masing anak, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak-anak disini ada gambar bintang, coba sebutkan ada berapa gambar bintang. Kemudian guru memperlihatkan angka dan anak-anak menyebutkan angka tersebut seperti angka 5 “anak langsung berteriak lima” sampai kartu angka selesai diperlihatkan semua, kemudian guru mengambil gambar bintang dan menghitung gambar bintang 1 sampai 10, anak mengikuti seperti apa yang disebut oleh guru, kemudian masing-masing anak mengambil gambar bintang dan mencoba untuk mencocokkan dengan kartu angka. Pada saat kegiatan berlangsung guru mengobservasi setiap kegiatan anak dengan mengisi lembar observasi anak serta memberikan penilainan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Kegiatan inti selanjutnya adalah pemberian tugas meniru membuat garis I--/C menjadi gambar matahari, bulan, bintang yang kemudian diakhiri dengan kegiatan memberi huruf P pada waktu pagi dan M pada waktu malam.

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 bercakap-cakap tentang gambar yang saling membantu sesama tema dan dilanjutkan dengan diskusi tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

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

Siklus I Pertemuan I pada hari Rabu tanggal 30 April 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 10 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan I

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

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka bergambar adalah: 1) guru menyiapkan kartu angka bergambar “bintang” dan membagikannya kepada masing-masing anak, 2) guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru, 3) guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar dengan cara membilang 1-10 sambil memperlihatkan kartu angka bergambar bintang, 4) guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka bergambar yang sesuai dengan jumlah gambar dengan cara mengambil gambar bintang dan mencoba untuk mencocokkan dengan kartu angka, 5) guru tidak melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka bergambar.

Tabel 4.3 Hasil observasi kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka bergambar Siklus I Pertemuan I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 | 3 anak | 4 anak | 3 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10. Dari 10 anak, ada 3 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 tanpa bantuan guru, 4 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan bantuan guru, dan 3 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 walaupun sudah dibantu oleh guru.
2. **Siklus I Pertemuan II**

Penggunaan media kartu angka bergambar dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK Aisyiyah Ulugalung Wajo Siklus I Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa 6 Mei 2014 dengan jenis kegiatan sebagai berikut :

1. **Tahap Perencanaan**

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

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

1. **Tahap Pelaksanaan**

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

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Selasa 6 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak bercakap-cakap asal mula terjadinya tanah longsor dan diakhiri dengan kegiatan motorik melompat dengan dua kaki dengan seimbang sambil merentangkan tangan.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah membuat urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka bergambar yaitu anak mengurutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka bergambar. Adapun uraian pelaksanaannya sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka bergambar “bulan” dan membagikannya kepada masing-masing anak, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak-anak disini ada gambar bulan, coba sebutkan ada berapa gambar bulan. Kemudian anak mengurutkan dari 1 sampai 10 sesuai dengan jumlah gambar bulan, kemudian guru mengambil gambar bulan dan meminta anak menghitung gambar bulan 1 sampai 10, anak mengikuti seperti apa yang disebut oleh guru, kemudian masing-masing anak mengambil gambar bulan dan mencoba untuk mencocokkan dengan kartu angka. Pada saat kegiatan berlangsung guru mengobservasi setiap kegiatan anak dengan mengisi lembar observasi anak serta memberikan penilainan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Kegiatan inti selanjutnya adalah pemberian tugas mewarnai gambar hewan yang dapat dilihat pada malam h yang kemudian diakhiri dengan kegiatan mewarnai gambar yang membuang sampah pada tempatnya.

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 menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dilanjutkan dengan diskusi tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

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

Siklus I Pertemuan II pada hari Selasa tanggal 6 Mei 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 10 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan II

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

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan II diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka bergambar adalah: 1) guru menyiapkan kartu angka bergambar “bulan” dan membagikannya kepada masing-masing anak, 2) guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus mengurutkan bilangan dari 1 sampai 10 dengan menggunakan kartu angka bergambar bulan, 3) guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar dengan cara membilang 1-10 sambil memperlihatkan kartu angka bergambar bulan, 4) guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka bergambar yang sesuai dengan jumlah gambar dengan cara mengambil gambar bulan dan mencoba untuk mencocokkan dengan kartu angka, 5) guru tidak melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka bergambar.

Tabel 4.5 Hasil observasi kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka bergambar Siklus I Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1 | Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10 | 3 anak | 4 anak | 3 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10. Dari 10 anak, ada 3 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10 tanpa bantuan guru, 4 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10 dengan bantuan guru, dan 3 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10 walaupun sudah dibantu oleh guru.
2. **Tahap Refleksi**
   * 1. **Perencanaan**

Perencanaan siklus I berjalan dengan baik, guru telah merencanakan kesiapan semua yang akan diperlukan dalam kegiatan tindakan dari perencanaan pembuatan RKH, media kartu angka bergambar, strategi pembelajaran dan lembar observasi guru dan anak. Semuanya telah direncanakan dan disiapkan sebelum tahap tindakan.

* + 1. **Pelaksanaan**

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

* + 1. **Observasi**

Observasi siklus I menunjukkan hasil yang belum memuaskan dimana kemampuan mengenal lambang bilangan anak belum mengalami peningkatan yang signifikan dibanding sebelum penggunaan media kartu angka bergambar dan hasil observasi guru sendiri menunjukkan tidak maksimalnya langkah-langkah yang diterapkan guru, guru tidak melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka bergambar.

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

Penggunaan media kartu angka bergambar siklus II pertemuan I dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK Aisyiyah Ulugalung Wajo dilaksanakan pada hari Rabu 7 Mei 2014 dengan jenis kegiatan sebagai berikut :

1. **Tahap Perencanaan**

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

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

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

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

4) Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak untuk melihat perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui penggunaan media kartu angka bergambar.

1. **Tahap Pelaksanaan**

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

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Rabu 7 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak bercakap-cakap tentang membantu orang yang dapat musibah banjir dan diakhiri dengan kegiatan motorik dengan berlari dan melompat.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah membilang jumlah gambar gunung dan memasangkan dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar yaitu anak harus membilang jumlah gambar gunung dan memasangkan dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Adapun uraian pelaksanaannya sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka bergambar “pelangi” dan membagikannya kepada masing-masing anak, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak-anak disini ada gambar pelangi, coba sebutkan ada berapa gambar pelangi. Kemudian guru memperlihatkan angka dan anak-anak menyebutkan angka tersebut seperti angka 5 “anak langsung berteriak lima” sampai kartu angka selesai diperlihatkan semua, kemudian guru mengambil gambar pelangi dan menghitung gambar pelangi 1 sampai 10, anak mengikuti seperti apa yang disebut oleh guru, kemudian masing-masing anak mengambil gambar pelangi dan mencoba untuk mencocokkan dengan kartu angka. Pada saat kegiatan berlangsung guru mengobservasi setiap kegiatan anak dengan mengisi lembar observasi anak serta memberikan penilainan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak..

Kegiatan inti selanjutnya adalah memberi tanda = pada gambar yang sama dan ≠ pada yang tidak sama jumlahnya yang kemudian diakhiri dengan kegiatan mencontoh huruf g pada kata gunung.

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 mengucapkan doa keluar dari kelas kemudian diskusi tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

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

Siklus II Pertemuan I pada hari Rabu tanggal 7 Mei 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 10 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan I

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

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan I diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka bergambar adalah: 1) guru menyiapkan kartu angka bergambar “pelangi” dan membagikannya kepada masing-masing anak, 2) guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru, 3) guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar dengan cara membilang 1-10 sambil memperlihatkan kartu angka bergambar pelangi, 4) guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka bergambar yang sesuai dengan jumlah gambar dengan cara mengambil gambar pelangi dan mencoba untuk mencocokkan dengan kartu angka, 5) guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka bergambar pelangi.

Tabel 4.7 Hasil observasi kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka bergambar Siklus II Pertemuan I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 | 6 anak | 3 anak | 1 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10. Dari 10 anak, ada 6 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 tanpa bantuan guru, 3 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 dengan bantuan guru, dan 1 anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 walaupun sudah dibantu oleh guru.
2. **Siklus II Pertemuan II**

Penggunaan media kartu angka bergambar siklus II pertemuan II dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK Aisyiyah Ulugalung Wajo dilaksanakan pada hari Senin 12 Mei 2014 dengan kegiatan sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan**

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

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

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

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Senin 12 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak bercakap-cakap tentang bermain bersama dan diakhiri dengan kegiatan melempar dengan bola.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah membuat urutan jumlah gambar pohon dengan menggunakan kartu angka bergambar yaitu anak harus mengurutkan jumlah gambar pohon dengan menggunakan kartu angka bergambar. Adapun uraian pelaksanaannya sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka bergambar “awan” dan membagikannya kepada masing-masing anak, kemudian guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak-anak disini ada gambar awan, coba sebutkan ada berapa gambar awan. Kemudian guru memperlihatkan angka dan anak-anak dan mengurutkannya dari 1 sampai 10, kemudian guru mengambil gambar awan dan menghitung gambar awan 1 sampai 10, anak mengikuti seperti apa yang disebut oleh guru, kemudian masing-masing anak mengambil gambar awan dan mencoba untuk mencocokkan dengan kartu angka. Pada saat kegiatan berlangsung guru mengobservasi setiap kegiatan anak dengan mengisi lembar observasi anak serta memberikan penilainan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Kegiatan inti selanjutnya adalah menarik garis dari gambar sesuai pasangannya yang kemudian diakhiri dengan kegiatan menebalkan huruf o pada tulisan pohon.

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 menyebut tempat ibadah orang Islam kemudian diskusi tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

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

Siklus II Pertemuan II pada hari Senin tanggal 12 Mei 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 10 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan II

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

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan II diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka bergambar adalah: 1) guru menyiapkan kartu angka bergambar “awan” dan membagikannya kepada masing-masing anak, 2) guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan yakni anak harus mengurutkan bilangan dari 1 sampai 10 dengan menggunakan kartu angka bergambar awan, 3) guru melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar dengan cara membilang 1-10 sambil memperlihatkan kartu angka bergambar awan, 4) guru memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka bergambar yang sesuai dengan jumlah gambar dengan cara mengambil gambar awan dan mencoba untuk mencocokkan dengan kartu angka, 5) guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka bergambar awan.

Tabel 4.9` Hasil observasi kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka bergambar Siklus II Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1 | Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10 | 7 anak | 3 anak | 0 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10. Dari 10 anak, ada 7 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10 tanpa bantuan guru, 3 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10 dengan bantuan guru, dan sudah tidak ada lagi anak yang melakukan dengan kurang baik yakni anak yang tidak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10 walaupun sudah dibantu oleh guru.
2. **Tahap Refleksi**
3. **Perencanaan**

Perencanaan siklus II berjalan dengan baik, guru telah merencanakan kesiapan semua yang akan diperlukan dalam kegiatan tindakan dari perencanaan pembuatan RKH, media kartu angka bergambar, strategi pembelajaran dan lembar observasi guru dan anak. Semuanya telah direncanakan dan disiapkan sebelum tahap tindakan.

1. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan siklus II semua kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Guru sudah memberikan kesempatan kepada semua anak didik untuk bermain kartu angka bergambar pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak merasa diperhatikan dan lebih fokus dalam kegiatan bermain kartu angka bergambar.

1. **Observasi**

Observasi siklus II menunjukkan hasil yang memuaskan dimana kemampuan mengenal lambang bilangan anak sudah mengalami peningkatan yang signifikan dibanding sebelum penggunaan media kartu angka bergambar dan hasil observasi guru menunjukkan hasil yang maksimal, guru sudah memberikan kesempatan kepada semua anak didik untuk bermain kartu angka bergambar pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak merasa diperhatikan dan lebih fokus dalam kegiatan bermain kartu angka bergambar.

**B. Pembahasan**

Kemampuan mengenal lambang bilangan 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 bergambar.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui terjadi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung Kabupaten Wajo melalui penggunaan media kartu angka bergambar 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 bergambar 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 mengenal lambang bilangan 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 bergambar 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 bergambarkemampuan mengenal lambang bilangan anak pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung Kabupaten Wajo dapat meningkat.

Hal ini senada dengan pendapat Sujiono (2005 : 34), menyatakan bahwa:

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

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

# Kesimpulan

Setelah mengadakan penelitian melalui penggunaan media kartu angka bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung Kabupaten Wajo, berdasarkan hasil penelitian, penulis menyimpulkan bahwa: melalui penggunaan media kartu angka bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung Kabupaten Wajo yang terdiri dari guru menyiapkan kartu angka bergambar, menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan, melaksanakan permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar, memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka bergambar yang sesuai dengan jumlah gambar dan melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainannya, kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui media kartu kata dapat meningkat dalam hal membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1-10 dan menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda dari 1-10. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui penggunaan media kartu angka bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung Kabupaten Wajo dapat meningkat.

# Saran

1. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan kartu angka bergambar sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

51

1. Kepada pihak sekolah agar kiranya dapat melengkapi sarana dan prasarana pendukung yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran anak khususnya media pembelajaran kartu angka bergambarguna meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto. 2008.  *Penelitian Tidakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara

Copley, V. 2001. *Anak dan Matematika.* Jakarta: NAEYC

Depdiknas, 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudatuh Athfal.* Jakarta: Depdiknas

Depdiknas, 2007. *Permainan Mengenal lambang bilangan Permulaan di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Depdiknas

Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman  Kanak-Kanak.* Jakarta: KementianPendidikan Nasional.

Iskandar. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Remaja Rosda Karya

Margowati. 2009. *Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Kartu Bilangan*.(online).Jeasz Wordpress.com. 25 Februari 2014

Nurani,S, 2005. *Metode Pengembangan Kognitif.* Universitas Terbuka. Jakarta: Depdiknas

Pitajeng. .2006. *Pembelajaran Yang Menyenangkan.*Jakarta:Depdiknas

Pujiati. 2007. *Ayo Jadi Pintar Kognitif.* Surabaya: Usaha Nasional

Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran*.Yogyakarta : Kaukeba

Santoso, G.2001.*Mengenalan Lambang Bilangan.Klaten:Intan Pariwara*

Saputra, M.Y.2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak. Jakarta: Depdiknas*

Slameto, S. 2005. *Pembelajaran untuk Meningkatkan Anak TK.* Jakarta: Depdiknas

Shvoong. 2010. *Pengertian Bilangan.(*Online): ([http://id.shvoong.com/social-sciences/education/ 2068232-Pengertian -bilangan/](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/%202068232-Pengertian%20-bilangan/)) diakses 25 Februari 2014

Sinring Abdullah, M. Ali Latif Amri, Pattaufi, Rudi Amir, Eds 2012. *Pedoman Penelitian Skripsi.* Wajo: Fakultas Ilmu Pendidikan. UNM

Sriningsih. 2009. *Pebelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas

53

Soeparno. 2010. *Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung.* Yogyakarta: Universitas Terbuka

Sujiono. 2005, *Metode Pengembangan Kognitif* .Jakarta: Universitas Terbuka.

Sukayati. 2004. *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta : PPPG Matematika

Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Tarjono. 2003. *Pengenalan dam Pemahaman Terhadap Bilangan*. Jakarta : Balai Pustaka