**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Dalam kehidupan sehari-hari, sering dijumpai penggunaan angka dan bilangan, misalnya menghitung uang. Segala hal yang melibatkan angka dan bilangan pasti akan melibatkan proses berhitung, mulai dari proses berhitung yang paling sederhana hingga yang paling rumit. Berhitung juga digunakan pada ilmu-ilmu lainnya seperti ilmu fisika, kimia, ekonomi, biologi dan sebagainya. Ilmu-ilmu itu menggunakan angka dan bilangan yang tentunya akan melibatkan proses berhitung. Untuk itu berhitung perlu dikuasai oleh setiap orang sebagai bekal dalam kehidupannya.

Bilangan merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengolah angka–angka. Sayangnya banyak yang menganggap bahwa bilangan merupakan suatu pelajaran yang dianggap menakutkan, karena disitu terdapat banyak rumus-rumus, angka-angka yang sulit dipahami. Tak jarang banyak yang nilai matematikanya jelek dibandingkan dengan pelajaran yang lain.

Bilangan bukanlah suatu bidang studi yang sulit dipelajari, asalkan strategi penyampaiannya tepat. Strategi dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan anak didik untuk memahami bilangan. Dan dalam praktiknya belajar bilangan diperlukan alat bantu media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan anak didik untuk belajar.

1

Pengenalan bilangan di Taman Kanak-kanak atau lebih dikenal dengan pengenalan berhitung, dilakukan dengan melihat tahap-tahap perkembangan anak dan sesuai dengan usia anak. Berhitung di Taman Kanak-kanak dapat berupa pengenalan bilangan, geometri dan pengukuran secara sederhana. Pengenalan bilangan dapat berupa menghitung, menyebutkan urutan angka, menjumlahkan dan mengurangkan. Untuk geometri dapat dikenalkan melalui bentuk geometri yaitu segitiga, segiempat, lingkaran, sedangkan pengukuran berupa pengenalan jarak jauh dekat, panjang pendek, lebar sempit, berat ringan dan sebagainya. Namun untuk berhitung permulaan di TK diawali dengan pengenalan bilangan, karena dengan mengetahui angka-angka anak dapat melakukan penjumlahan, pengurangan, mengenal bentuk dan melakukan pengukuran.

Untuk melakukan pengenalan bilangan pada anak di Taman Kanak-kanak diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak. Masa anak di Taman Kanak-kanak adalah masa bermain, untuk itu pengenalan berhitung khususnya pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan metode bermain. Karena dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain, sehingga anak akan mudah menerima suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pengalaman penulis selama mengajar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ranting Malimongan Tua kurang menggunakan teknik bermain dalam pembelajaran terutama pengenalan berhitung, tentu saja dengan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, menuntut kreativitas guru dan sebagainya. Kebanyakan dari guru-guru menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, bila dilihat anak-anak kurang tertarik dengan metode ini, karena anak cenderung pasif dan tidak antusias dalam pembelajaran. Padahal bermain merupakan sesuatu yang sangat disenangi anak-anak usia TK, sehingga dapat digunakan sebagai metode untuk mengenalkan bilangan. Banyak kegiatan bermain yang dapat digunakan dalam pengenalan berhitung, diantaranya bermain kartu angka bergambar, bermain kartu angka, bermain lompat angka, dan bermain berapa biji.

Pembelajaran ini menggunakan bermain kartu angka bergambar dalam pengembangan bilangan. Frobel (Sadiman; 2008: 51) mengungkapkan bahwa “kotak kartu angka bergambar adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, dengan fungsi adalah untuk melatih koordinasi mata dan tangan juga melatih emosi, melatih motorik dan daya nalar”. Melalui bermain kartu angka bergambar, anak akan bergerak aktif, berfikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerja sama dengan teman, karena permainan ini dapat dimainkan dengan kelompok.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2015 di TK Aisyiyah Ranting Malimongan Tua Makassar, bahwa dari 18 anak ada 8 anak yang memiliki penguasaan bilangan kurang yang ditandai dengan anak belum berkembang dalam hal menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya, dan belum berkembang dalam hal menghubungkan benda-benda kongkret dengan lambang bilangan 1-20.

Berkaitan dengan hal tersebut maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul peningkatan penguasaan bilangan melalui penggunaan media bermain kartu angka bergambar di TK Aisyiyah Ranting Malimongan Tua Makassar.

**B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : bagaimanakah peningkatan penguasaan bilangan melalui penggunaan media bermain kartu angka bergambar di TK Aisyiyah Ranting Malimongan Tua Makassar?

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembelajaran ini berdasar pada rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui peningkatan penguasaan bilangan melalui penggunaan media bermain kartu angka bergambar di TK Aisyiyah Ranting Malimongan Tua Makassar.

**D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan jenis permainan untuk mengembangkan penguasaan bilangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pemerintah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan pendidikan dan penyusunan kurikulum dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

b. Bagi guru

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan penguasaan bilangan, khususnya melalui bermain kartu angka bergambar.

c. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan media bermain kartu angka pada anak usia dini.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

**A. TINJAUAN PUSTAKA**

**1. Pengertian Bilangan**

Pendapat dari berbagai sumber tentang defenisi bilangan ada beberapa. Menurut Sujiono (2007: 76) memaparkan bahwa “bilangan adalah kemampuan tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan”. Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan bilangan melalui jalur membilang dengan benda-benda maupun menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Paimin (1998:109) menjelaskan bahwa “bilangan adalah kemampuan tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan”. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulus/rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila permainan berhitung diberikan dengan berbagai macam permainan tentu akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Hal tersebut diyakini akan berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

6

Sedangkan Suriasumantri (1982: 121) mengungkapkan bahwa “bilangan adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan”. Lambang-lambang matematika bersifat artifisial dan baru memiliki arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya. Tanpa kebermaknaan matematika hanya sebuah kumpulan rumus-rumus yang mati.

Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja tetapi kesiapan mental sosial dan emosional. Pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Dari berbagai definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bilangan merupakan kemampuan yang tidak hanya pada bilangan saja akan tetapi berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian dedukatif.

**2. Tujuan Peningkatan penguasaan bilangan**

Mengerti atau paham dalam penguasaan bilangan anak usia dini datang dari membangun atau mengenali hubungan. Hal ini senada dengan apa yang telah dikemukakan oleh Nurlaela (2009) bahwa:

tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya, memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setelah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan), anak bisa menunjukkan dengan kartu angka bergambar (tampilan model/benda mainan), menggambarkannya (tampilan gambar), lalu anak menulis jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata).

Menurut Sujiono (2007: 89) membagi tujuan pengembangan bilangan menjadi dua yaitu “tujuan secara umum dan tujuan secara khusus”. Secara umum pengembangan bilangan di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pengembangan bilangan yang sesungguhnya di jenjang sekolah selanjutnya. Secara khusus pengembangan bilangan di TK bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan berikut, yaitu :

1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekita anak.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
4. Dapat melakukan suatu aktivitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi.
5. Dapat berkreatifitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Bermain akan mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya arti bermain bagi anak sangatlah berpengaruh pada anak dalam pengenalan bilangan terutama pada aspek kognitif. Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berpikir serta anak pun merasa memiliki kesenangan tersendiri, sehingga aspek kognitif yang sangat membutuhkan pemikiran yang lebih besar untuk dilakukan sebagai strategis bermain. Bermain yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak dalam berhitung.

Keterampilan akan berguna dalam merencanakan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Seorang guru TK seharusnya selalu bersedia bermain dengan anak dan tidak menganggap aktifitas bermain sebagai hal yang sia-sia.

Menurut Sisdiknas (2000: 22) berhitung memiliki tujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya sebagai berikut;

“1) dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan”.

**3. Pengertian Bermain Kartu Angka Bergambar**

Kartu angka bergambar atau alat peraga kartu bergambar adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka bergambar sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya (Nurani, 2012)**.**

Bermain kartu angka bergambar merupakan jenis permainan dengan menggunakan kartu yang terdiri dari kartu angka dan kartu gambar. Fungsi kartu angka bergambar ini adalah untuk membantu anak memahami bilangan, melatih konsentrasi dan daya nalar. Proses belajar mengajar dengan menggunakan kartu angka bergambar ini anak dapat mengembangkan penguasaan bilangan, membantu anak memahami matematika, mengembangkan kemampuan berhitung anak serta mengajak anak untuk menyukai matematika. Bermain Kartu angka bergambar juga dapat mengembangkan kemandirian dan dapat bekerja sama dengan teman menyusun kartu angka bergambar dengan kartu angka.

Sementara Mudjito (2007: 19) menjelaskan bahwa “bermain kartu angka bergambar adalah aktivitas bermain yang dilakukan dengan menggunakan alat bermain yang terdiri dari kartu angka bergambar dan kartu angka”. Dengan begitu anak akan antusias untuk mengikuti kegiatan bermain ini. Dalam bermain kartu angka bergambar anak akan bergerak aktif, berfikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerja sama dengan teman, karena bermain kartu angka bergambar dapat dimainkan dengan kelompok.

Bidang lain adalah anak dapat mencocokkan kartu angka sesuai dengan kartu gambar. Mengembangkan kemampuan menghitung berapa banyak kartu yang digunakan, mengembangkan kemampuan mengenal angka yang disesuaikan dengan jumlah gambar yang ada di setiap kart gambar. Menurut Sujiono (2007: 76) menyatakan bahwa bermain kartu angka bergambar adalah “suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat permainan edukatif berupa kartu angka bergambar”.

Dari ketiga definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain kartu angka bergambar adalah jenis bermain dengan menggunakan kartu angka bergambar dan kartu angka dengan variasi gambar yang beragam.

**4. Kelebihan Bermain Kartu Angka Bergambar**

Adapun kelebihan dari bermain katu bergambar menurut Sadiman (2008: 29) adalah sebagai berikut:

1. Sifatnya konkrit gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata

2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu anak-anak dibawa ke objek/ peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini.

3. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.

4. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

5. Gambar atau foto harganya murah dan gampang didapat serta serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

**5. Kelemahan Bermain Kartu Angka Bergambar**

Adapun kelemahan dari bermain kartu angka bergambar dalam Sadiman (2008: 31) adalah sebagai berikut:

1. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata

2. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran

3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

**6. Indikator**

 Menurut Kurikulum (2013) bahwa indikator yang sesuai dalam pengembangan bilangan anak usia dini hubungannya dengan bermain kartu angka bergambar pada anak didik kelompok B adalah :

a. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya.

b. Menghubungkan benda-benda kongkret dengan lambang bilangan 1-20

**7. Peningkatan Penguasaan Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar**

Mengenalkan bilangan/angka kepada anak TK memang sedikit sulit. Hal ini dikarenakan bilangan sifatnya abstrak dan anak TK belum bisa berpikir secara abstrak melainkan mereka berpikir secara kongkrit. Oleh karena itu dalam mengenal bilangan bagi anak, tidak hanya menggunakan tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model/benda mainan serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pengenalan bilangan.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam peningkatan belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, metode mengajar dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang esensial dan saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai meskipun masih terdapat berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2011) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. (3) Metode belajar akan lebih bervariasi. Mata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan menhasil belajar. Selain itu media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung dengan guru, masyarakat, lingkungannya serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. banyak hasil penelitian yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran, diantaranya penelitian yang menunjukkan bahwa rata seseorang pada umumnya melalui indra penglihatan (visual)”. Dengan demikian, penggunaan yang dapat dilihat (visual) mengoptimalkan proses pembelajaran di TK. Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran pengenalan bilangan di TK yaitu media kartu angka bergambar.

Secara umum menurut Sadiman (2003) kartu adalah kertas terbal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi. Sedangkan pengertian gambar adalah bahasa yang dimengerti dimana-mana”. Selanjutnya Pamadhi & Sukardi (2008) “Bagi anak normal ketika melihat gambar maka terjadi proses berpikir dimana cita-rasa dan angannya akan tumbuh terus”. Gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Hanya dengan melihat gambar anak dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah dilihat sebelumnya. Selain itu Azhar Arsyad (2011) flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, angka atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu”. Jadi dapat disimpulkan bahwa kartu angka bergambar merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan meteri pelajaran.

Dalam kegiatan penggunaan media kartu angka bergambar, anak terlibat langsung. Sehingga anak menjadi aktif dalam pembelajaran. Dalam sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

**8. Langkah-Langkah Bermain Kartu Angka Bergambar**

Langkah-langkah penggunaan media kartu angka bergambar menurut Winarti (2014) sebagai berikut :

1. Guru memegang bagian kartu yang berisi banyaknya gambar

2. Guru memperkenalkan kartu bilangan yang berisi gambar pada anak

3. Guru memperkenalkan lambang bilangan yang berwarna pada anak

4. Setelah anak mengetahui jumlah benda yang ada pada pasangan kartu, anak diminta untuk mencari/menunjuk angka yang sesuai dengan jumlah benda yang terdapat pada bagian kartu lainnya.

5. Setelah anak menemukan pasangan kartu, kemudian anak menunjuk pasangan kartu yang sesuai dengan jumlah benda dan lambang bilangannya. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang yang disesuaikan dengan kemampuan anak, sampai anak mampu membilang angka.

**B. Kerangka Pikir**

Kegiatan penguasaan bilangan dapat dilakukan melalui bermain kartu angka bergambar. Dengan permainan ini di harapkan anak mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya, dan mampu menghubungkan benda-benda kongkret dengan lambang bilangan 1-20. Bermain akan mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya arti bermain bagi anak sangatlah berpengaruh pada anak dalam pengenalan kemampuan berhitung terutama pada aspek kognitif. Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berpikir serta anak pun merasa memiliki kesenangan tersendiri, sehingga aspek penguasaan bilangan yang sangat membutuhkan pemikiran yang lebih besar untuk dilakukan sebagai strategis bermain. Bermain yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak dalam berhitung.

Dengan penggunaan media bermain kartu angka, anak dapat menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya, dan mampu menghubungkan benda-benda kongkret dengan lambang bilangan 1-20.

Hal tersebut di atas memberikan dorongan bagi penulis untuk melakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ranting Malimongan Tua Makassar dengan jumlah subjek 15 orang. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penulis bermaksud meneliti peningkatan penguasaan bilangan melalui penggunaan media kartu angka bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ranting Malimongan Tua Makassar. Adapun kerangka pikir adalah sebagai berikut :

Indikator kemampuan berhitung anak rendah

1. Anak belum mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya, dan
2. Anak belum mampu menghubungkan benda-benda kongkret dengan lambang bilangan 1-20

Kemampuan Penguasaan Bilangan Anak Kurang

1. Guru memegang bagian kartu yang berisi banyaknya gambar
2. Guru memperkenalkan kartu bilangan yang berisi gambar pada anak
3. Guru memperkenalkan lambang bilangan yang berwarna pada anak
4. Setelah anak mengetahui jumlah benda yang ada pada pasangan kartu, anak diminta untuk mencari/menunjuk angka yang sesuai dengan jumlah benda yang terdapat pada bagian kartu lainnya.
5. Setelah anak menemukan pasangan kartu, kemudian anak menunjuk pasangan kartu yang sesuai dengan jumlah benda dan lambang bilangannya

Bermain Kartu Angka Bergambar

Indikator Kemampuan Berhitung anak meningkat

1. Anak mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya, dan
2. Anak mampu menghubungkan benda-benda kongkret dengan lambang bilangan 1-20

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Kemampuan Penguasaan Bilangan Anak Meningkat

**C. Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan sehubungan dengan judul penelitian ini adalah jika penggunaan media bermain kartu angka bergambar diterapkan secara efektif dan sistematis maka kemampuan penguasaan bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ranting Malimongan Tua Makassar meningkat.

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

**A. Subyek Penelitian**

Adapun subyek pembelajaran pada usulan pengembangan pembelajaran ini adalah peningkatan penguasaan bilangan anak melalui media bermain kartu angka bergambar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ranting Malimongan Tua Makassar kelompok B yang berjumlah 15 anak didik dan 1 orang guru.

**B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Pembelajaran ini akan dilaksanakan pada bulan Desember tahun 2015 dan bertempat di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ranting Malimongan Tua Makassar**.**

**C. Prosedur Penelitian**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang berbasis kelas kolaboratif, yaitu suatu pembelajaran yang bersifat praktis, situasional dan konteksual berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di Taman Kanak-kanak. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terbagi ke dalam empat tahapan kegiatan pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan dan refleksi (Sanjaya W, 2010). Kepala sekolah, guru dan penulis senantiasa berupaya memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang-ulang dengan revisi untuk meningkatkan bilangan anak. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pembelajaran ini yaitu:

18

1. Perencanaan

1. Mempersiapkan alat dan sumber belajar.
2. Anak duduk dalam kelompok besar, berbentuk lingkaran dimana penulis berdiri di tengah, kepala sekolah dan guru kelas sebagai pendamping yang bertugas membantu mengamati aktivitas anak selama proses kegiatan pembelajaran.
3. Mempersiapkan waktu kegiatan pembelajaran. Waktu keseluruhan yang dibutuhkan dalam kegiatan ini direncanakan kurang lebih 30 menit.
4. Membuat rencana kegiatan pembelajaran. Adapun pada pembelajaran ini menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai perencanaanya.

2. Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Dalam pembelajaran direncanakan akan meliputi lima pertemuan. Tindakan tidak mutlak dikendalikan oleh rencana, hal ini mengandung resiko karena terjadi dalam situasi nyata, oleh karena itu rencana tindakan harus bersifat tentatif dan sementara, fleksibel dan siap diubah sesuai dengan kondisi yang ada sebagai usaha kearah perbaikan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam waktu antara 1 bulan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1. Guru memegang bagian kartu yang berisi banyaknya gambar
2. Guru memperkenalkan kartu bilangan yang berisi gambar pada anak
3. Guru memperkenalkan lambang bilangan yang berwarna pada anak
4. Setelah anak mengetahui jumlah benda yang ada pada pasangan kartu, anak diminta untuk mencari/menunjuk angka yang sesuai dengan jumlah benda yang terdapat pada bagian kartu lainnya.
5. Setelah anak menemukan pasangan kartu, kemudian anak menunjuk pasangan kartu yang sesuai dengan jumlah benda dan lambang bilangannya. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang yang disesuaikan dengan kemampuan anak, sampai anak mampu membilang angka.

3. Pengamatan/ observasi

Pengamatan berperan dalam upaya perbaikan praktek profesional melalui pemahaman yang lebih baik dan perencanaan tindakan yang lebih kritis. Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan penulis dengan dibekali lembar pengamatan menurut aspek-aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, pendekatan, metode dan tindakan yang dilakukan penulis, tingkah laku anak serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan. Adapun aspek yang diamati adalah kegiatan bermain kartu angka bergambar dalam meningkatkan bilangan anak. Anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerjasama dengan teman.

4. Refleksi

 Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian tehadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya menurut Hopkins (dalam Suhardjono, 2007). Kegiatan refleksi ini dilakukan setiap akhir kegiatan pembelajaran.

**D. Teknik Analisis Data**

Pada pembelajaran tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan kegiatan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Untuk kesinambungan dan kedalaman dalam pengajaran data dalam pembelajaran ini digunakan analisis dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sutopo, 2010).

**E. Indikator Keberhasilan**

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Adapun keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan penguasaan bilangan anak mengalami peningkatan lebih dari 75 %.