**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Taman kanak-kanak merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang pertama dalam pendidikan formal, sementara pendidikan keluarga merupakan pendidikan yang paling utama dan pertama diperolah anak atau seorang individu dalam kehidupannya.

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengolah angka-angka. Sayangnya banyak yang menganggap bahwa kemampuan berhitung merupakan suatu pelajaran yang dianggap menakutkan, karena 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. Pengenalan bilangan dapat berupa menghitung, menyebutkan urutan angka, menjumlahkan dan mengurangkan.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.

Fenomena yang terjadi di TK PAUD RAMA 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. 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, bermain lompat angka, dan bermain berapa biji.

Dari faktor utama penyebab rendahnya kemampuan berhitung anak tersebut maka perlu untuk meningkatkan dengan melakukan metode yang cocok atau sesuai dengan perkembangannya. Untuk itu, pengenalan berhitung dapat dilakukan dengan permainan. Dengan bermain anak akan merasa senang dan belajar tanpa ada unsur paksaan dari orang lain sehingga anak akan mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Bermain merupakan jembatan bagi semua aspek perkembangan anak, melalui bermain semua potensi kecerdasan yang ada pada anak akan berkembang secara optimal.

Penelitian ini menggunakan bermain kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Frobel (FIP; 2000: 51) mengungkapkan bahwa “kotak kartu angka berupa balok bangunan, dengan fungsi adalah untuk melatih koordinasi mata dan tangan juga melatih emosi, melatih motorik dan daya nalar”. Melalui bermain kartu angka, anak akan bergerak aktif, berfikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerja sama dengan teman, karena permainan ini dapat dimainkan dengan kelompok. Bermain kartu angka merupakan jenis permainan dengan menggunakan kartu yang terdiri dari kartu angka. Fungsi kartu angka ini adalah untuk membantu anak memahami kemampuan berhitung, melatih konsentrasi dan daya nalar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2015 di TK PAUD RAMA Makassar, bahwa dari 15 anak yang sudah mampu berhitung adalah 7 anak atau 46,66% dan yang belum mampu berhitung yaitu ada 8 anak atau 53,33% yang memiliki kemampuan berhitung kurang yang ditandai dengan anak tidak bisa mengenal bilangan. Adapun penyebab rendahnya kemampuan berhitung pada anak yaitu anak bosan dengan pembelajaran, anak banyak bermain dengan anak yang lain.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Paud Rama Kota Makassar, penulis tertarik untuk melakukan penelitian model kartu angka sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar. Model bermain kartu angka dianggap mampu memecahkan masalah di atas karena dalam proses pembelajaran, model bermain kartu angka tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Model bermain kartu angka merupakan jenis permainan dengan menggunakan kartu yang terdiri dari kartu angka. Fungsi kartu angka ini adalah untuk membantu anak memahami kemampuan berhitung, melatih konsentrasi dan daya nalar. Proses belajar mengajar dengan menggunakan kartu angka ini anak dapat meningkatka kemampuan berhitung, membantu anak memahami matematika, meningkatkan kemampuan berhitung anak serta mengajak anak untuk menyukai matematika. Bermain Kartu angka juga dapat mengembangkan kemandirian dan dapat bekerja sama dengan teman menyusun kartu angka dengan kartu angka.

Berkaitan dengan hal tersebut maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul peningkatan kemampuan berhitung melalui model bermain kartu angka pada anak kelompok B di TK PAUD RAMA Makassar Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung melalui model bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan pada rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut: Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui model bermain kartu angka pada anak kelompok B di TK PAUD RAMA Makassar Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoritis
3. melalui penelitian ini diharapkan bagi guru dan calon guru memiliki pengetahuan tentang teori model bermain kartu angka yang merupakan salah satu bentuk pembelajaran bermain di TK
4. Bagi TK, sebagai informasi yang sangat berharga dalam memperbaiki pengajaran di TK dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi
5. Manfaat Praktis
6. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

1. Bagi guru

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan berhitung, khususnya dengan bermain.

1. Bagi pemerintah

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

**BAB II**

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

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Mutmainnah Hasan (2009) Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia ini anak-anak perlu sekali memperoleh perhatian dalam tumbuh kembangnya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Mansur (2005: 18) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah anak usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar. Anak usia dini merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masayang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan maupun fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan (Slamet Suyanto, 2005: 1). Usia dini merupakan usia yang tepat bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi diri. Pengembangan potensi pada diri anak perlu dikembangkan sesuai dengan tahapan dan karakteristik anak sehingga potensi anak berkembang dengan optimal.

7

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini berada pada masa keemasan yang tepat untuk pemberian rangsangan pendidikan, untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkambangan anak. pemberian rangsangan pendidikan perlu memperhatikan karakteristik anak, sehingga potensi anak dapat berkembang dengan optimal.

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model adalah sebuah pola (contoh, acuan,ragam) dan sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.Model juga dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Pengertian Pembelajaran Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta. Jadi, pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya,latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya.

Model pembelajaran adalah pola suatu penyajian materi pembelajaran yang menggambarkan proses belajar dan pengalaman belajar siswa yang dirancang oleh guru, atau suatu penyajian pengajaran yang digunakan dalam suatu proses belajar mengajar dan pengalaman yang dialami oleh siswa dalam proses menguasai pembelajaran (Depdiknas, 2002 :8)

1. Pengertian Kemampuan Berhitung
2. Pengertian Kemampuan

Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang di rasa sangat penting. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar (Susanto, 2011:97), “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”. Senada dengan Munandar, Robin (Susanto, 2011:97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya. Sedangkan Fatkhurohmah (2010) pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan awal peserta didik merupakan prasarat yang diperlukan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar selanjutnya. Proses belajar mengajar kemampuan awal peserta didik dapat menjadi titik tolak untuk membekali peserta didik agar dapat

mengembangkan kemampuan baru.

1. Pengertian Berhitung

 Berhitung adalah suatu kegiatan untuk menghitung jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung bisa di perkenalkan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian yang berhubung penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Sujiono (2007: 76) memaparkan bahwa “kemampuan berhitung 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 berhitung pada jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

 Sedangkan menurut Susanto (2011:98) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah,yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

 Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya.

1. Manfaat Berhitung

 Manfaat berhitung ialah anak mampu mengenal angka, mengenal bilangan, penjumlahan, pengurangan dan mampu mengenal bentuk-bentuk angka. Mampu menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep angka sama dan tidak sama.

1. Tujuan Berhitung

Menurut Sujiono (2007: 89) membagi tujuan pengembangan kemampuan berhitung menjadi dua yaitu “tujuan secara umum dan tujuan secara khusus”. Secara umum pengembangan kemampuan berhitung 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 kemampuan berhitung yang sesungguhnya di jenjang sekolah selanjutnya. Secara khusus pengembangan kemampuan berhitung 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 kemampuan berhitung 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”.

1. Indikator Kemampuan berhitung

Indikator yang digunakan dalam pengembangan menggunakan PERMEN 146 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD Yang berakiatan dengan KD yaitu Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung

1. Bermain Kartu Angka
2. Pengertian Bermain

Manusia bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Anak usia Taman kanak-kanak sebagai bagian anak kelompok usia dini identik dengan usia bermain, oleh karena itu pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan usianya. Dengan kata lain pembelajaran harus dilakukan dengan melalui kegiatan bermain. Banyak para ahli pendidik PAUD yang menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dari beberapa pernyataan tersebut diatas tentang bermain dapat diambil kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak atas dasar kesenangan dan atas dasar rasa ingin dan bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

1. Tujuan dan Manfaat Bermain.

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendektan bermain kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak (Sujiono, 2009).

Menurut Sujiono (2007) manfaat bermain antara lain 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melaluigerak, melatih motorik kasar dan halus serta keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya. 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain. 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan disekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya. 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungannya, belajar mengambil keputusan, berlatih peran social.5) Bermain memicu kreativita, 6) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik 7) Bermain bermanfaat untuk melatih empati 8) Bermain bermanfaat mengasah panca indra, 9) Bermain sebagai media terapi atau pengobatan, 10) Bermain itu melakukan penemuan

1. Pengertian Kartu Angka

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

Mudjito (2007: 19) menjelaskan bahwa “bermain kartu angka adalah aktivitas bermain yang dilakukan dengan menggunakan alat bermain yang terdiri dari kartu angka dan kartu angka”. Dengan begitu anak akan antusias untuk mengikuti kegiatan bermain ini. Dalam bermain kartu angka anak akan bergerak aktif, berfikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerja sama dengan teman, karena bermain kartu angka 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 adalah “suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat permainan edukatif berupa kartu angka”.

Sementara Nurani (2012) mengartikan Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. 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.

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

1. Manfaat Bermain Kartu Angka

Rentang usia 5-6 tahun merupakan time play (masa bermain), jadi biarkan anak menikmatinya, anak perlu bermain sebagai sarana untuk tumbuh kembang dalam lingkungan budaya dan persiapannya dalam belajar norma.

Menurut (Tadkirotun, 2012)kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik.

1. Jenis-jenis Kartu Angka

Bermain kartu angka dibagi menjadi beberapa jenis menurut Bergen (Sujiono, 2007: 87), yaitu “bermain bebas dengan bimbingan dan bermain dengan arahan”. Selain itu bermain dapat juga dibagi dari jumlah anak yang terlibat. Alat bermain tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat bermain sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat, alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan terutama dibidang ketekunan dan ketelitian.

Semua alat yang dapat dimainkan anak digolongkan sebagai alat bermain contohnya kartu angka. Dengan kartu angka ini anak dapat mengenal angka dan menyesuaikan dengan kartu angka, kalau dilengkapi dengan angka atau benda lain maka kita akan melihat betapa sibuk anak bermain dengan kartu angka tersebut.

1. Manfaat Bermain kartu angka Bagi Anak

Rentang usia 4-5 tahun merupakan time play (masa bermain), jadi biarkan anak menikmatinya, anak perlu bermain sebagai sarana untuk tumbuh kembang dalam lingkungan budaya dan persiapannya dalam belajar norma.

Menurut Frobel (FIP, 2000: 63) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu angka diharapkan anak dapat mengembangkan kemampuannya pada aspek/bidang pengembangan diantaranya;

1. Anak dapat menunjukkan kerjasama dan persatuan. (senang bermain dengan teman/tidak bermain sendiri), dapat melaksanakan tugas kelompok, dapat memuji teman /orang lain.
2. Anak dapat melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar misalnya anak mengambil kartu angka sesesuai petunjuk guru, menyebutkan warnanya, mengurutkannya kartu angka tersebut dari urutan kecil sampai besar.
3. Anak mengenal bilangan mulai 1 sampai 10, yaitu pada kartu angka yang paling rendah dan selanjutnya sampai kartu angka sampai 10, membuat urutan bilangan dengan kartu angka.
4. Anak bermain/berlomba mengambil kartu angka yang sesuai dengan kartu angka.
5. Anak dapat menyebutkan angka ,dan menyanyikan angka.
6. Langkah-Langkah Bermain Kartu Angka

Sebelum pelaksanaaan bermain kartu angka dan kartu angka, terlebih dahulu guru menyediakan alat dan bahan yang digunakan yaitu kartu angka sebanyak 10 lembar dan kartu bergambar benda-benda sebanyak 10 lembar.

Adapun langkah-langkah berhitung anak melalui permainan kartu angka menurut Mudjito (2007: 23) adalah sebagai berikut:

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

Mudjito (2007: 23) menguraikan tujuan bermain kartu angka yaitu : “a) Mengenal lambang bilangan 1 – 5, dan b) Memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menentukan hubungan angka dengan benda-benda dengan cara mencari pasangan kartu.”

1. Kelemahan dan kelebihan Bermain Kartu Angka

Adapun kelemahan kartu angka bergambar menurut **(**Sri Winarti, 2012) yaitu:

* + - 1. Hanya dapat digunakan setelah peserta didik mengetahui konsep angka, berbeda dengan kegiatan yang digunakan secara riel seperti menghitung benda. Jika kartu bergambar lebih pada perhitungan tanpa praktek dengan benda riel.
			2. Terbatas pada materi-materi tertentu misalnya penjumlahan, adapun pengukuran atau geometri kartu angka bergambar tidak dapat digunakan

Adapun kelebihan kartu angka bergambar menurut **(**Sri Winarti, 2012) yaitu:

1. Siswa dapat memahami lebih cepat karena dilakukan dengan bermain
2. Untuk menguji kecepatan berpikir dan bertindak
3. Melatih keberanian siswa untuk tampil di depan teman dan berani mengeluarkan pendapat.
4. **Kerangka Pikir**

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak melalui model bermain kartu angka. Berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berkaitan dengan jumlah dan pengurangan.

Kemampuan berhitung pada anak dapat berkembang jika dilakukan dengan metode atau model pembelajaran yang cocok, ada berbagai macam metode atau model pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Salah satu model yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah menggunakan model bermain. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung guru harus dapat menciptakan susana pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga anak termotivasi untuk melakukan proses berhitung dengan mudah dan menyenangkan sesuai dengan kemampuan dan keinginannya serta tidak membebani memori otak anak.

Metode bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan, sehingga anak dengan bermain anak dapat lebih memahami tentang berhitung. Dalam hal ini peneliti memilih membuat permainan dengan menggunakan model bermain kartu angka salah satu model yang dapat digunakan untuk mengenalkan berhitung pada anak.

Untuk lebih memahami bermain kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak maka dapat di lihat pada bagan kerangka pikir, sebagai berikut:

Rendahnya Kemampuan Berhitung pada anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar

Aspek Anak:

1. Anak merasa bosan dengan pembelajaran
2. Anak banyak main dengan teman lain

Aspek Guru:

1. Kurang menggunakan teknik bermain dalam pembelajaran terutama pengenalan berhitung,
2. Guru kurang kreatif dan keterampilan guru dalam memilih strategi ataupun metode belajar

Menggunakan metode bermain kartu angka:

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

Kemampuan berhitung anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar dapat meningkat

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah jika model bermain kartu angka diterapkan, maka hasil kemampuan berhitung anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif adalah hasil penelitian beserta analisisnya diuraikan dalam suatu tulisan ilmiah yang berbentuk narasi, kemudian dari analisis yang telah dilakukan diambil suatu kesimpulan. Pendekatan penelitian ini dipilih untuk mendeskripsikan aktifitas dan kreatifitas murid serta guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran melalui model bermain kartu angka.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research.* Arikunto (Suyadi, 2011: 26) mengemukakan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Rapoport (Wiriaatmadja, 2010) mengartikan penelitian tindakan kelas untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yag dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.

Ebbut menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah ”kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut” (Wiriaatmadja, 2010: 12).

 23

Peneliti memilih jenis penelitian tindakan kelas karena pada dasarnya PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meneliti dan menelusuri akar persoalan yang muncul di dalam kelas, kemudian mencari solusi terbaik dari masalah tersebut. Dalam penelitian, peneliti adalah instrument kunci baik dalam merancang, melaksanakan, pengumpulan data, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan membuat laporan.

1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar difokuskan pada:

1. Penerapan model bermain kartu angka yang dilakukan oleh guru kelompok B pada aspek kemampuan berhitung, juga pada anak dalam proses pembelajaran pada aspek kemampuan berhitung dengan model bermain kartun angka.
2. Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar setelah diterapkan model bermain kartu angka dalam proses belajar mengajar.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**
4. **Setting Penelitian**

 Penelitian Tindakan Kelas ini mengambil lokasi atau tempat penelitian di kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar. Pada dasarnya, peneliti memilih TK ini karena hasil kemampuan berhitung TK Paud Rama Kota Makassar masih rendah.

Peneliti memilih TK Paud Rama Kota Makassar sebagai *setting* dalam penelitian ini karena (1) masih banyak ditemukan anak kelompok B yang memiliki hasil belajar rendah terhadap kemampuanberhitung. (2) di TK ini belum ada yang melakukan penelitian tindakan kelas.

1. **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah satu orang guru dan 15 anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar, terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan yang aktif dan terdaftar pada tahun ajaran 2015/2016. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui model bermain kartu angka.

1. **Desain/Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto (2006) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang diperoleh guru dari penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dimana penelitian ini dilakukan secara bekerjasama antara peneliti dengan guru dalam satu kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas dapat dijabarkan sebagai berikut:

Perencanaan

Refleksi

**Siklus I**

Pelaksanaan

Pengamatan

Perencanaan

Refleksi

**Siklus II**

Pelaksanaan

Pengamatan

Siklus N

Gambar 3.1 Skema alur Penelitian Tindakan Kelas yang diadaptasi dari Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2006: 16)

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas ini dijabarkan sebagai berikut:

**Siklus 1**

1. Perencanaan

 Tahap perencanaan dalam penelitian ini akan dilaksanakan dengan cara-cara

sebagai berikut ini, diantaranya:

a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema tanaman.

b. Menyiapkan model pembelajaran yang digunakan, yaitu kartu angka.

c. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui

kemampuan anak dalam berhitung.

2. Pelaksanaan

 Peneliti melakukan tindakan pada Siklus1 sebanyak 2 kali pertemuan, yang

dilakukan di dalam kelas pada saat kegiatan awal selama 30 menit. Berikut ini akan diuraikan mengenai tahapan permainan kartu angka yang dilaksanakan yang meliputi:

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

Observer melakukan observasi atau pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran dan mencatat semua kejadian pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Obyek yang diobservasi adalah kegiatan belajar murid dan proses pembelajaran yang disajikan oleh guru, dalam hal ini adalah peneliti.

1. Refleksi (*reflektion*)

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar anak, diperoleh informasi tentang kelebihan dan kekurangan pada siklus I. Hasil refleksi ini digunakan sebagai pedoman oleh peneliti dalam merevisi kelemahan-kelemahan dari pembelajaran pada siklus I dan melanjutkan ke siklus II.

dan skor.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik dan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Dua teknik tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Misalnya mengamati dan mencatat setiap tindakan guru dalam setiap siklus atau tndakan pembelajaran sesuai denagan fokus masalah (Sanjaya,2009).

 Berdasarkan penjelasan di atas, observasi dapat pula diartikan sebagai cara yang digunakan untuk memperoleh data secara langsung mengenai dan perilaku guru dan anak selama proses belajar mengajar (PBM) berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

 Lembar observasi berisi pengamatan aktivitas anak dan guru dalam pembelajaran mengenal huruf setelah menerapkan metode bermain kartu kata. Format yang disusun berisi butir-butir kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Lembar observasi sangat diperlukan dalam kegiatan refleksi sebagai upaya untuk mengkaji keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan pembelajaran pada setiap siklus dan menentukan tindak lanjut pada putaran siklus berikutnya

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data-data atau arsip yang ada di sekolah yang digunakan sebagai sumber data, yang mampu menggambarkan kondisi ideal anak yang menjadi subjek dalam penelitian, seperti data guru, jumlah anak, buku daftar hadir anak, buku daftar nilai anak.

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

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi anak berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap murid terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas anak mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif. Menurut Milles dan Huberman (Sanjaya, 2011:106) teknik analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahap yaitu: mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

a) Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dari awal pengumpulan dan sampai penyusunan laporan penelitian, b) Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, c) Menarik kesimpulan atau verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan makna-makna yang muncul dari data.

* + - 1. **Indikator Keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kemampuan anak dalam berhitung pada Kelompok B Paud Rama Kota Makassar meningkat melalui model bermain kartu angka. Hal ini terlihat dari persentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrumen penelitian

Tabel 3.2 Kategori aktivitas guru

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori** | **Persentase Pelaksanaan** |
|  Kurang CukupBaik | <65%65%-79%≥80% |

 Sumber: Kunandar (2013)

Adapun kriteria standar yang dikemukakan sebagai berikut:

 Tabel 3.3 Kategori hasil belajar anak

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Interval nilai | Kategori Nilai |
| 1234 | 75-10050-7525-500-25 | Berkembang Sangat Baik (BSB)Berkembang Sesuai Harapan (BSH)Mulai Berkembang (MB)Belum Berkembang (BB) |

Sumber: (Guru Kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar)

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Lokasi penelitian adalah Taman Kanak-kanak Paud Rama Kota Makassar. Taman kanak-kanak Paud kota Makassar beralamat Jln. Anggrek Raya No. 2 Makassar, kelurahan Paropo kecamatan panakkukang Makassar. Taman kanak-kanak Paud Rama didirikan tahun 1997, di bawah naungan yayasan Pendidikan Rama dan mulai beroperasi pada tahun yang sama dengan jumlah pengajar di Taman Kanak-Kanak Paud Rama sebanyak 15 orang, 1 kepala sekolah, 2 staf administrasi, 1 satpam, 2 orang OB.

Taman Kanak-Kanak Paud Rama memiliki 23 ruangan yang terdiri dari kantor kepala sekolah 1 ruangan, perpustakaan 1 ruangan, computer 1 ruangan dapur 1 ruang, kamar mandi/toilet 4 ruangan, musallah 1 ruangan, 1 kanting sekolah, 1 gudang, dan ruang kelas 9 ruangan belajar yaitu 1 ruangan kantor tempat kelompok bermain, kelompok A 3 ruangan, dan kelompok B 5 ruangan. Proses pembelajaran di TK Paud Rama berpedeoman pada PERMEN 146 2014 tentang kurikulum 2013 paud.

Jumlah keseluruhan anak didik di taman kanak-kanak paud Rama tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 145 orang yang terbagi ke dalam kelompok-kelompok bermain sebanyak 20 orang, kelompok A sebanyak 45 orang, kelompok B sebanyak 85 orang. Adapun kondisi alat permainan di taman kanak-kanak paud rama adalah sebagai berikut ayunan 4 buah dengan kondisi baik, luncuran 3 buah dengan kondisi baik, mobil-mobilan, rumah-rumahan, dan tangga majemuk dengan kondisi baik, sepeda mainan, jungkit-jungkitan dengan kondisi baik.

32

1. **Hasil Penelitian Siklus I**

 Penelitian ini telah dilaksanakan selama dua siklus pada anak kelompok B tahun ajaran 2015/2016 di TK Paud Rama Kota Makassar. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 14 Desember sampai dengan 21 Desember 2015.

 Data penelitian berupa nilai hasil belajar anak diperoleh dengan melakukan observasi berupa aktivitas belajar anak dan aktivitas mengajar guru selama pembelajaran berlangsung diperoleh dengan menggunakan lembar observasi model *checklist*. Data yang diperoleh lalu dihitung nilai frekuensi dan persentasenya sebagai sumber acuan untuk interpretasi dalam analisis deskriptif. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan siklus I, materi yang disajikan pada pertemuan pertama mencocokkan kartu angka dengan buah jeruk, dan pada pertemuan kedua adalah mencocokkan kartu angka dengan buah apel. Sedangkan pada siklus II, materi yang disajikan pada pertemuan pertama mencocokkan kartu angka dengan buah pisang dan pada pertemuan kedua adalah materi tentang menghitung buah mangga sesuai dengan kartu angka. Adapun perincian dari setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

33

**Pelaksanaan Siklus I**

1. **Perencanaan**

 Kegiatan perencanaan ini dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 11 Desember 2015 di Taman Kanak-kanak Paud Rama Kota Makassar. Pada kesempatan tersebut, penulis berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru kelas mengenai jadwal dan hal-hal yang akan dilakukan pada kegiatan pelaksanaan siklus I. Adapun jadwal pertemuan sebagaimana table 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Jadwal pelaksanaan pertemuan pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | URAIAN | WAKTU |
| 1 | Pertemuan 1 | Senin, 14 Desember 2015 |
| 2 | Pertemuan 2 | Rabu, 16 Desember 2015 |
| 3 | Pertemuan 3 | Jumat 18 Desember 2015 |
| 4 | Pertemuan 4 | Senin, 21 Desember 2015 |

 Terkait diskusi dengan pihak Kepala Sekolah, maka hal-hal yang dilaksanakan antara lain:

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema tanaman.
2. Menyiapkan model pembelajaran yang digunakan, yaitu kartu angka
3. .Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui

kemampuan anak dalam berhitung

1. **Pelaksanan Tindakan**

**Pertemuan I**

Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup seperti terlihat pada kegiatan di bawah ini:

Proses Pelaksanaan pertemuan I

1. Kegiatan awal ± 30 menit
2. Doa sebelum belajar
3. Bernyanyi “ Sayur dan buah “
4. Mengenalkan aturan main
5. PL.berjalan lurus kedepan sambil membawa beban di atas kepala
6. Berdiskusi tentang tanaman buah
7. Berdiskusi tentang pengelompokan warna
8. Mengenal angka 1-10
9. Inti (±60 menit)
10. Guru menyediakan kartu angka dan benda ( buah jeruk )
11. Guru menjelaskan tugas- tugas yang akan dikerjakan oleh anak
12. Guru meletakkan semua potongan kartu angka diatas meja /papan pengalas
13. Guru mempersilahkan anak untuk mencoba menghitung buah jeruk sesuai dengan kartu angka
14. Anak mencoba bermain mencari kartu angka sesuai dengan jumlah buah jeruk yang di ambil
15. Permainan mencari kartu angka terus berlanjut sampai semua anak mencoba permainannya
16. Kegiatan beres-beres
17. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukan
18. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.
19. Penutup (± 30 menit )
20. Menanyakan perasaan selama hari ini
21. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,mainan apa yang disukai
22. Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan /bertanya kepada orang tua tentang tanaman buah apel
23. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
24. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
25. Berdoa setelah belajar ( doa pulang )

**Pertemuan II**

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Desember 2015.

1. Pembukaan (±30 menit)
2. Doa sebelum belajar
3. Bernyanyi “ Sayur dan buah “
4. Mengenalkan aturan main
5. PL.menirukan gerakan tanaman di tiup angin
6. Berdiskusi tentang pengelompokan warna
7. Mengenal angka 5-10
8. Inti (±60 menit)
9. Guru menyediakan kartu angka dan benda ( buah apel )
10. Guru menjelaskan tugas- tugas yang akan dikerjakan oleh anak
11. Guru meletakkan semua potongan kartu angka diatas meja /papan pengalas
12. Guru mempersilahkan anak untuk mencoba mencocokkan kartu angka dengan buah apel
13. Anak mencoba bermain mencari kartu angka sesuai dengan jumlah buah apel yang di ambil oleh anak
14. Permainan mencari kartu angka terus berlanjut sampai semua anak mencoba permainannya
15. Kegiatan beres-beres
16. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukan
17. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.
18. Penutup (±30 menit)
19. Menanyakan perasaan selama hari ini
20. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,mainan apa yang disukai
21. Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan /bertanya kepada orang tua tentang tanaman buah apel
22. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
23. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
24. Berdoa setelah belajar ( doa pulang )
25. **Observasi**
26. **Hasil Observasi Aktivitas Guru siklus I**

**Pertemuan I**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis terhadap kegiatan yang dilakukan oleh guru, berdasarkan pengamatan pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek pembelajaran yang diamati, pada pertemuan I belum ditemukan aspek yang berada pada kategori baik, 3 aspek yang berada pada kategori cukup dan 2 indikator berada pada kategori kurang. Diuraikan sebagai berikut:

Aspek yang berada pada kategori cukup:

1. Guru menyediakan kartu angka;
2. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak mencocokkan kartu angka
3. Guru melanjutkan permainan terus menerus, sampai semua anak mencoba permainan.

Aspek yang berada pada kategori kurang terdapat 2 aspek yaitu:

* 1. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
	2. Guru membimbing anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai hasil penjumlahan.

**Pertemuan II**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis terhadap kegiatan yang dilakukan oleh guru, berdasarkan pengamatan pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek pembelajaran yang diamati, pada pertemuan I terdapat 1 aspek yang berada pada kategori baik, 2 aspek yang berada pada kategori cukup dan 2 indikator berada pada kategori kurang. Diuraikan sebagai berikut:

Aspek yang berada pada kategori baik:

1. Guru menyediakan kartu angka;

Aspek yang berada pada kategori cukup:

1. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak mencocokkan kartu angka
2. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
3. Guru membimbing anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai hasil penjumlahan.
4. Guru melanjutkan permainan terus menerus, sampai semua anak mencoba permainan.
5. **Observasi Aktivitas Anak Siklus I**

**Pertemuan I**

Hasil observasi aktivitas belajar anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar selama proses pembelajaran dengan mengembangkan bermain kartu angka pertemuan I terangkum dalam lembar observasi aktivitas belajar anak dapat dilihat pada lampiran 4a, adapun hasil pengamatannya yaitu:

Untuk pertemuan I dengan materi dapat mencocokkan kartu angka dengan jumlah buah jeruk bahwa belum ada anak yang berkembang sangat baik. dan anak yang berkembang sesuai harapan ada 2 orang yaitu Aqila, Alicia, anak yang mulai berkembang ada 6 orang anak Mualliah, Nabila, Zaki, Glasiah, Mutia, Naaih, anak yang belum berkembang 7 orang anak yaitu Adil, Devaro, Nia, Kayla, Dika, Falah,Kanza.

**Pertemuan II**

Hasil observasi aktivitas belajar anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar selama proses pembelajaran dengan mengembangkan bermain kartu angka pertemuan II terangkum dalam lembar observasi aktivitas belajar anak dapat dilihat pada lampiran 4b, adapun hasil pengamatannya yaitu:

Pada pertemuan II dengan materi mencocokkan kartu angka dengan jumlah buah apel bahwa anak yang berkembang sangat baik ada 3 orang yaitu Glaisah, Aqila, Alicia, anak berkembang sesuai harapan ada 3 orang yaitu Mutia, Naaih, Zaki, anak yang mulai berkembang ada 5 orang anak yaitu Dika, Kanza, Nabila, Mualliah, Devaro. Dan anak yang belum berkembang ada 3 orang anak yaitu Adil, Nia, Kayla, Falah.

1. **Refleksi**

Dari hasil penelitian tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan masih banyak anak yang belum mampu mencari kartu angka sesuai dengan jumlah buah jeruk yang di ambil, mencari kartu angka sesuai dengan jumlah buah apel yang di ambil oleh anak. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan.

Dengan melihat hasil yang dicapai semua anak didik pada pembelajaran siklus I, maka refleksi yang ditemukan sebagai berikut:

1. Perencanaan, umumnya sudah baik namun perlu disiapkan lebih baik lagi, seperti guru menjelaskan tentang bentuk kegiatan bermain kartu angka dan memberikan pemahaman bentuk angka yang lebih mudah dimengerti.
2. Pelaksanaan, secara keseluruhan sudah mulai baik namun guru masih perlu menjelaskan dan memperkenalkan kepada anak terlebih dahulu angka-angka tersebut sehingga tidak hanya sekedar bermain kartu angka dan kurang menyesuaikan dengan angkanya tetapi harus memahami angka tetapi harus memahami angka apa yang di kartu angka dan berapa jumlah benda yang sesuai dengan angka yang ada pada kartu angka.
3. Observasi, masih terlihat anak kurang memahami bentuk kegiatan yang dilaksanakan dan guru masih terfokus menjalankan kegiatan pembelajaran tanpa memperhatikan apakah anak mengerti tentang kegiatan yang diberikan.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas dapat mengacu kepada indikator keberhasilan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih belum berhasil. Oleh karena itu pembelajaran ini perlu diulang pada tindakan siklus II dengan beberapa penyempurnaan sebagai berikut:

1. Perencanaan, guru perlu memberikan penjelasan yang lebih konkrit tentang bentuk kegiatan dan memberikan penjelasan yang lebih detail mengenai angka-angka yang digunakan.
2. Pelaksanaan, perkenalkan satu persatu angka kepada anak dan bimbing satu persatu untuk ikut mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah
3. Observasi, guru harus cermat dan teliti dalam mengamati setiap anak didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak pun memahami materi yang diberikan
4. **Paparan Data Siklus II**

Berdasarkan pelaksanaan pada siklus I, pelaksanaan siklus II juga terdiri atas 4 tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan (observasi), dan tahap refleksi.

**Pertemuan I**

1. **Perencanaan**
2. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema tanaman.
3. Menyiapkan model pembelajaran yang digunakan, yaitu kartu angka
4. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam berhitung
5. **Pelaksanaan Tindakan**
6. Pembukaan (±30 menit)
7. Doa sebelum belajar
8. Bernyanyi “ Sayur dan buah “
9. Mengenalkan aturan main
10. PL.berlomba berlari mengambil gambar buah pisang
11. Berdiskusi tentang jenis- jenis tanaman
12. Mengenal angka 5-10
13. Inti (±60 menit)
14. Guru menyediakan kartu angka dan benda ( buah pisang )
15. Guru menjelaskan tugas- tugas yang akan dikerjakan oleh anak
16. Guru meletakkan semua potongan kartu angka diatas meja /papan pengalas
17. Guru mempersilahkan anak untuk mencoba mencocokkan kartu angka dengan buah pisang
18. Anak mencoba bermain mencari kartu angka sesuai dengan jumlah buah pisang yang di ambil
19. Permainan mencari kartu angka terus berlanjut sampai semua anak mencoba permainannya
20. Kegiatan beres-beresAnak menceritakan kegiatan main yang dilakukan
21. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.
22. **Penutup (±30 menit)**
23. Menanyakan perasaan selama hari ini
24. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,mainan apa yang disukai
25. Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan /bertanya kepada orang tua tentang tanaman buah mangga
26. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
27. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
28. Berdoa setelah belajar ( doa pulang)

**Pertemuan II**

1. Pembukaan (±30 menit)
2. Doa sebelum belajar
3. Bernyanyi “ Sayur dan buah “
4. Mengenalkan aturan main
5. Berdiskusi tentang jenis dan fungsi tanaman
6. Mengenal angka 5-10
7. Inti (±60 menit)
8. Guru menyediakan kartu angka dan benda ( buah mangga )
9. Guru menjelaskan tugas- tugas yang akan dikerjakan oleh anak
10. Guru meletakkan semua potongan kartu angka diatas meja /papan pengalas
11. Guru mempersilahkan anak untuk mencoba menghitung buah mangga sesuai dengan kartu angka
12. Anak mencoba bermain mencari kartu angka sesuai dengan jumlah buah mangga yang di ambil oleh anak
13. Permainan mencari kartu angka terus berlanjut sampai semua anak mencoba permainannya
14. Kegiatan beres-beres
15. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukan
16. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.
17. Penutup (±30 menit)
18. Menanyakan perasaan selama hari ini
19. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,mainan apa yang disukai
20. Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan /bertanya kepada orang tua tentang tanaman buah jeruk
21. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
22. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
23. Berdoa setelah belajar ( doa pulang )
24. **Observasi**
25. **Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

**Pertemuan I**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis terhadap kegiatan yang dilakukan oleh guru, berdasarkan pengamatan pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek pembelajaran yang diamati, pada pertemuan I terdapat 1 aspek yang berada pada kategori baik, 4 aspek yang berada pada kategori cukup dan tidak ditemukan lagi aspek yang berada pada kategori kurang. Diuraikan sebagai berikut:

Aspek yang berada pada kategori baik:

1. Guru menyediakan kartu angka;

Aspek yang berada pada kategori cukup:

1. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
2. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak mencocokkan kartu angka
3. Guru membimbing anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai hasil penjumlahan.
4. Guru melanjutkan permainan terus menerus, sampai semua anak mencoba permainan.

**Pertemuan II**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis terhadap kegiatan yang dilakukan oleh guru, berdasarkan pengamatan pada pertemuan II menunjukkan bahwa dari 5 aspek pembelajaran yang diamati, terdapat 4 aspek yang berada pada kategori baik, 1 aspek yang berada pada kategori cukup dan tidak ditemukan lagi aspek yang berada pada kategori kurang. Diuraikan sebagai berikut:

Aspek yang berada pada kategori baik:

1. Guru menyediakan kartu angka;
2. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak mencocokkan kartu angka
3. Guru membimbing anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai hasil penjumlahan.
4. Guru melanjutkan permainan terus menerus, sampai semua anak mencoba permainan.

Aspek yang berada pada kategori cukup:

1. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan.
2. **Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II**

**Pertemuan I**

Hasil observasi aktivitas belajar anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar selama proses pembelajaran dengan mengembangkan bermain kartu angka pertemuan I terangkum dalam lembar observasi aktivitas belajar anak dapat dilihat pada lampiran 4c, adapun hasil pengamatannya yaitu:

Untuk pertemuan I siklus II dengan materi mencocokkan kartu angka dengan jumlah buah pisang, bahwa anak yang berkembang sangat baik ada 4 orang yaitu Zaki, Glaisah, Aqila, Alicia, anak yang berkembang sesuai harapan ada 5 orang yaitu Nabilah, Mualliah, Devaro, Mutia,Naaih, anak yang mulai berkembang ada 4 orang anak yaitu Nia, Kayla, Dika, Kanza, anak yang belum berkembang 2 orang anak yaitu Adil, Falah.

**Pertemuan II**

Hasil observasi aktivitas belajar anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar selama proses pembelajaran dengan mengembangkan bermain kartu angka pertemuan V terangkum dalam lembar observasi aktivitas belajar anak dapat dilihat pada lampiran 4e, adapun hasil pengamatannya yaitu:

Untuk pertemuan II siklus II dengan materi menghitung buah mangga sesuai dengan kartu angka, bahwa anak yang berkembang sangat baik ada 8 orang yaitu Mualliah, Devaro, Mutia, Naaih, Zaki, Glaisah, Aqila, Alisia, dan anak yang berkembang sesuai harapan ada 7 orang yaitu Adil, Falah, Nia, Kayla, Dika, Kanza, Nabila.

Dari hasil observasi tersebut kemampuan berhitung melalui metode bermain kartu angka dan kartu gambar menunjukkan lebih banyak berkembang sangat baik.

1. **Refleksi**

Dari hasil penelitian tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran siklus II ini, menunjukkan hasil yang maksimal dan sangat jelas terlihat perbedaan hasil yang dicapai dengan pembelajaran-pembelajaran sebelumnya. Di mana pada siklus I dan hasil pelaksanaan tindakan siklus II maka, hasil yang dicapai semua anak didik pada pembelajaran siklus II mengalami peningkatan yang signitifikan jika dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus sebelumnya. Hal ini didasarkan pada refleksi yang ditemukan yaitu:

1. Perencanaan yang dilakukan oleh guru sudah sangat baik, di mana persiapan dilakukan guru sebelum kegiatan pembelajaran sudah terkonsep dengan baik sehingga guru dapat mengaplikasikan perencanaan tersebut dalam kegiatan
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangat baik dan sesuai dengan kegiatan bermain kartu angka dan sesuai dengan konsep prosedur yang telah dibuat sebelumnya dan terkesan menyenangkan, sehingga dalam pembelajaran menjadi lebih kondusi dan menambah semangat anak dalam berhitung.
3. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan kajian teori diperoleh bahwa kemampuan anak dalam berhitung melalui model bermain kartu angka merupakan suatu keadaan di mana dengan adanya model bermain tersebut dalam proses pembelajaran membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran dan melatih anak mencari kartu angka sesuai jumlah buah. Pada kenyataannya, masih banyak anak TK yang belum mampu mencari kartu angka sesuai jumlah buah. Hal ini jugalah yang dialami oleh anak-anak di Taman Kanak-kanak Paud Rama Kota Makassar, di mana dimana dalam pembelajaran alat peraga yang diperlihatkan cenderung menoton, kurang kreatif dalam memilih model pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran sering terkesan kurang menarik minat dan perhatian anak-anak serta anak merasa bosan, padahal jika guru kreatif banyak alat peraga atau media yang dibuat sendiri, hal ini mengakibatkan kemampuan berhitung anak menjadi rendah. Dan untuk mengatasi hal tersebut, maka pada tahap ini perlu dilakukan pengenalan berhitung anak dalam kegiatan yang menyenangkan dan menarik minat anak sehingga anak tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran.

Pada saat peniliti mengadakan observasi awal di Taman Kanak-Kanak Paud Rama Kota Makassar, kemampuan anak dalam berhitung masih kurang hal ini terlihat jelas dari kemampuan awal: mencari kartu angka sesuai dengan jumlah gambar buah.

Adapun langkah-langkah kegiatan pelaksanaan pembelajaran mengenai kemampuan berhitung anak melalui model bermain kartu angkapada siklus I, sebagai berikut:

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

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, diperoleh data bahwa kemampuan anak dalam berhitung melalui model bermain kartu angka berada kategori berkembang sesuai harapan, ini karena masih banyak anak yang belum mampu mencari kartu angka sesuai dengan jumlah gambar. Sehingga dapat dikatakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I ini belum mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui model bermain kartu angka, karena masih banyaknya anak yang kurang mampu melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan konsep dan prosedur dalam kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, perlunya bimbingan, arahan, serta motivasi dan latihan terus menerus yang intensif dari guru masih sangat diperlukan dan ditingkatkan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, diperoleh data bahwa yang telah dicapai oleh anak sudah mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Pada umumnya anak sudah mampu untuk mencari kartu angka sesuai dengan jumlah buah.

Adapun langkah-langkah kegiatn pembelajaran yang dilakukan pada siklus II masih sama dengan siklus sebelumnya atau siklus I.

Hasil yang telah diperoleh dari siklus II tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui model bermain kartu angka merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang sangat menarik dan disenangi oleh anak. Pada setiap siklus atau pertemuan nampak peningkatan yang signifikan antara proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, hal tersebut dapat dilihat hasil observasi pada setiap pertemuan, dan ini semua berkat keuletan dan semangat yang dimiliki oleh guru yang tidak henti-hentinya dalam memberikan penjelasan dan membimbing anak-anak dalam setiap kegiatan pembelajaran berlangsung, serta adanya kemauan dan dorongan pada pribadi anak itu sendiri untuk mau berusaha belajar dan tidak bosan-bosannya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga kesemuanya dapat menentukan keberhasilan anak sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran ternyata dapat memberikan dampak yang positif dan efektif terhadap peningkatan dan perkembangan hasil belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan model bermain kartu angka maka kemampuan berhitung anak dapat meningkat sangat baik serta sangat efektif dan memberikan hasil maksimal, hal ini sesuai dengan pendapat Sri Winarti, ( 2012) yaitu:

1. Siswa dapat memahami lebih cepat karena dilakukan dengan bermain
2. Untuk menguji kecepatan berpikir dan bertindak
3. Melatih keberanian siswa untuk tampil di depan teman dan berani mengeluarkan pendapat.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Paud Rama Kota Makassar. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan berhitung pada siklus I kemampuan berhitung anak kelompok B mengalami peningkatan yaitu berada pada mulai berkembang, siklus II mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori berkembang sangat baik. Terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B tidak terlepas dari perbaikan aktivitas mengajar guru dalam menggunakan langkah-langkah model bermain kartu angka dan peningkatan persentase jumlah anak yang aktif dalam proses pembelajaran untuk setiap pertemuan.

1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan:

1. Bentuk pembelajaran dengan menggunakan model bermain kartu angka dengan melaksanakan 5 tahapan.

53

1. Dalam menggunakan model bermain kartu angka guru harus mempergunakan waktu dengan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik.
2. Diharapkan kepada penulis lain dalam bidang kependidikan supaya meneliti lebih lanjut tentang model bermain kartu angka karena dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah Sinring, Ali Latif Amri, Pattaufi, Rudi Amir. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*.Makassar. Budi Utama Prima

Arikunto, Suharsimi. 2006. *ProsedurPenelitianSuatuPendekatanPraktik*. Jakarta: RinekaCipta.

Depdiknas. 2002. *Pedoman Pembejaran Permainan Berhitung Permulaan di TK.* Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Fakhruddin, Asef Umar. 2010. Sukses Menjadi Guru TK-PAUD. Yogyakarta:

Bening.

Kunandar. 2013. *Penilaian* *Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers

Mudjito, A K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Direkrorat Jenderal Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar

Maimunah, Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Mansur. (2005). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka

Pelajar.

Nurani, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : PT Indeks

Tadkirotun, Mudfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Tangeran : Universitas Terbuka

Permen 146 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD

Sanjaya.2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana Perdana Media Group

Slamet Suyanto. (2005). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Sujiono, Yuliani H., Sujiono, Bambang. 2007. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini.* Jakarta : Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.

Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group

Sri Winarti, 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Kelompok A Melalui Metode Bermain Kartu Angka Bergambar Di RA Muslimat NU TUGUREJO Tempurang Mangelang. Skripsi*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Suyadi. 2011. *PanduanPenelitianTindakanKelas.* Yogyakarta: Diva Press.

Wiriaatamadja, Rochiati. 2010. *MetodePenelitianTindakanKelasuntukMeningkatkanKinerja Guru danDosen*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.