**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

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 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.

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.

Kemampuan berhitung anak dapat dilihat dari kemampuan anak mengenal angka maupun kemampuannya dalam pembelajaran yang berkaitan dengan angka. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak bukanlah hal yang mudah. Banyak yang ditemukan anak yang masih enggan untuk belajar. Proses belajar yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak di pengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, dan karakteristiknya. Metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan, sarana belajar yang memadai juga menyenangkan. Media kartu angka yang menarik dan menyenangkan, serta tersedianya sumber belajar yang akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan dialog interaksi antara guru dan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, maka pendidik harus membekali diri dengan pengetahuan kemampuan untuk mengaplikasikan tujuan tersebut. Sehingga guru harus mampu memilih media pembelajaran dan mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk memudahkan mencapai tujuan, disamping pemilihan media yang tepat akan menciptakan iklim dan suasana belajar yang kondusif. Guru hendaknya memahami bahwa media pembelajaran adalah sarana informasi atau peralatan yang dapat digunakan untuk menjelaskan, mendeskripsikan, mendemonsrtasikan dan menganalisis.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 Februari 2015 pada TK Amanah Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone, yang memiliki kemampuan berhitung kurang yang ditandai dengan anak tidak bisa mengenal bilangan. Dari pelaksanaan pembelajaran dengan indikator membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20 dari 15 anak didik yang hadir hanya 2 anak yang masuk kategori baik dan 13 anak yang berada pada kategori kurang. Pada indikator menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda dari 1 sampai 20, dari 15 anak didik yang tak satupun yang berada pada kategori baik

Fenomena yang terjadi di Taman Kanak-Kanak TK Amanah Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone disebabkan oleh penggunaan metode ceramah dan tak mempergunakan media pembelajaran 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.

Pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak TK Amanah Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, bila dilihat anak-anak kurang tertarik dengan metode ini, karena anak cenderung pasif dan tidak antusias dalam pembelajaran. Belajar sambil bermain dengan menggunakan media 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 kartu angka, bermain lompat angka, dan bermain berapa biji.

Salah satu sumber belajar yang luas dalam pembelajaran anak TK adalah media kartu angka yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan media. Media ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Guru TK hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang media yang digunakan untuk pembelajaran di TK. Media kartu angka ini selain untuk pembelajaran TK dan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan lebih lanjut.

Penelitian ini menggunakan bermain kartu angka dalam pengembangan 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.

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.

Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menerapkan metode bermain kartu angka untuk mengenalkan anaka simbol angka dalam melakukan kegiatan berhitung. Adapun judul penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung melalui penerapan metode bermain kartu angka di TK Amanah Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penerapan metode bermain kartu angka di TK Amanah Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone?

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini berdasar pada rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penerapan metode bermain kartu angka di TK Amanah Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.

**D. Manfaat Penulisan**

1. Manfaat Teoretis

Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan jenis permainan untuk mengembangkan kemampuan berhitung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

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

b. Bagi guru

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

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

**A. Tinjauan Pustaka**

1. **Kemampuan Berhitung**

Banyak pendapat dari berbagai sumber tentang defenisi kemampuan berhitung. 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.

Selain itu, Pakasi dalam Sriningsih (2009:45) menjelaskan bahwa bilangan merupakan suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang dan jumlah. Senada dengan pendapat tersebut. Yazid Busthomi (2012:105-106) menjelaskan tentang “konsep bilangan yang merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda”.

Suriasumantri (1982: 121) mengungkapkan bahwa “kemampuan berhitung 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.

Sedangkan Paimin (1998:109) menjelaskan bahwa “kemampuan berhitung 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.

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 kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang tidak hanya pada kemampuan berhitung saja akan tetapi berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian dedukatif. Konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak yang terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan.

**2**. **Tujuan Peningkatan Kemampuan 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. **Karakteristik Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun**

Salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai anak usia 4-5 tahun adalah pengembangan pemahaman terhadap konsepbilangan. Konsep bilangan penting untuk dikuasai karena menjadi dasarbagi pengembangan konsep matematika selanjutnya. Dalam pengenalankonsep bilangan pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristikmasing-masing usia. Disini akan dibahas tentang karakteristikpemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.Dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 dijelaskan tentangkonsep bilangan dan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TKkelompok A adalah anak sudah mampu mengetahui konsep banyak dansedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsepbilangan, serta mengenal lambang bilangan. Berdasarkan PermendiknasNo. 58 tahun 2009 tersebut, anak usia 4-5 tahun hendaknya telahdikenalkan pada konsep bilangan.Menurut Ahmad Susanto (2011:107) karakteristik pemahamankonsep bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalahsebagai berikut:

1. Membilang sampai dengan sepuluh;
2. Menyebutkan urutan bilangan
3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda;
4. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga 10; 5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun terdiri dari membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal lambang bilangan (angka), serta mengetahui konsep banyak dan sedikit (membandingkan).

Perkembangan konsep mengenal bilangan menurut Sujiono (2007:11) meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Pengenalan kualitas (jumlah) yaitu anak-anak menghitung sejumlah benda yang telah ditentukan dilakukan secara bertahab 1-5, 6-10 kemudian 11-20.
2. Menghafal urutan nama bilangan yaitu menyebutkan nama bilangan (angka) sesuai urutannya yang benar.
3. Menghitung secara rasional dalam arti anak dikatakan memahami bilangan/ angka bila mampu :
4. Menghitung benda sambil menyebutkan nama bilangannya.
5. Membuat korespondensi satu-satu
6. Menyadari atau mengerti bahwa bilangan terakhir yang disebut mewakili total/jumlah benda dalam satu kelompok.
7. Menghitung maju artinya menghitung 2 kelompok benda yang digabungkan dengan cara :
8. Menghitung semua, dimulai dari benda pertama sampai akhir
9. Menghitung dan melanjutkannya
10. Menghitung benda dan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok
11. Menghitung mundur yaitu berhitung mundur dilakukan dalam operasi pengurangan bilangan, menggunakan angka kecil saja
12. Menghitung melompat adalah menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan bilangan tertentu.
13. **Cara Pengenalan Konsep Bilangan**

Diperlukan cara yang tepat dalam mengenalkan bilangan pada anak agar nantinya anak bisa paham tentang konsep bilangan. Menurut Sudaryanti (2006:5) terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan bilangan pada anak, diantaranya adalah menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, menghitung diatas sepuluh, menuliskan angka, memasangkan angka, serta membandingkan angka. Diah Hartanti (1994:77) juga menjelaskan tentang cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak, yakni:

1. Anak mengenal bilangan melalui pengamatan. Kegiatan dapat dilakukan dengan mengucap bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk pada himpunan benda serta menghitung sejumlah benda dan mencocokkan dengan benda lain.
2. Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan 1 sampai 10 serta mengurutkan tempat bilangan melalui pengamatan, pengelompokan dan mengkomunikasikan. Kegiatan dapat dilakukan dengan menyebut urutan lambang bilangan 1 sampai 10, menuliskan urutan lambang bilangan 1 sampai 10, mencocokkan dengan himpunan serta mengisi lambang bilangan yang dikosongkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep bilangan dapat dilakukan dengan menyebutkan bilangan, mengurutkan bilangan, menuliskan angka, mencocokkan/ memasangkan angka serta membandingkan.

1. **Indikator Kemampuan Berhitung**

Menurut Depdiknas (2003: 42) dalam Kurikulum 2004 Standar kompetensi pendidikan anak usia dini, taman kanak-kanak dan raudatul atfal diuraikan berdasar pada kompetensi dasarnya yaitu Anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan hasil belajar yaitu anak dapat mengenali benda di sekitarnya menurut bentuk, jenis dan ukuran dengan indikator-indikator sebagai berikut:

1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20
2. Menyebutkan hasil penambahan dengan benda-benda 1-20
3. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda dari 1 sampai 20
4. **Pengertian Bermain Kartu angka**

Bermain 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. Bermain Kartu angka juga dapat mengembangkan kemandirian dan dapat bekerja sama dengan teman menyusun kartu angka dengan kartu angka.

Sementara 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”.

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

1. **Pentingnya Bermain Kartu Angka**

Hurlock (1994: 154) mengemukakan bahwa bermain kartu angka bisa “mengembangkan kemampuan berhitung karena dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam menghitung”. Bermain kartu angka tidak hanya sekedar membuat anak menikmati bermain tapi juga dapat belajar menghitung secara tidak langsung. Para ahli psikologi menggunakan sebutan awal masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, usia bertanya dan usia kreatif.

Sementara Sujiono (2007: 79) menjelaskan bahwa ada beberapa definisi tentang bermain kartu angka salah satunya adalah “suatu kegiatan bermain yang menggunakan kartu angka yang dilakukan secara berulang ulang demi kesenangan”. Jadi kegiatan apapun bila dilakukan dengan menggunakan kartu angka bisa dikatakan bermain 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 misalnya pengetahuan tentang angka, bahasa, sosial emosional dan moral agama. Permainan 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 3-5 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.

1. **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 dan kartu gambar, b) Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan, c) Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka dengan kartu gambar, 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 dan kartu gambar 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.”

**B. Kerangka Pikir**

Pengembangan kemampuan kognitif anak khusuanya kemampuan dalam mengenal angka sebagai kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak untuk melakukan kegiatan berhitung. Kegiatan berhitung pada anak TK harus dilakukan dengan memperhatikan tahap-tahap perkembangan anak sehingga kegiatan harus dilakukan dengan suasana bermain.

Pengembangan kemampuan berhitung dapat menggunakan media seperti kartu angka yaitu berupa kartu dengan simbol-simbol angka dalam kartu tersebut yang dapat dimainkan oleh anak dalam kegiatan pembelajaran. Permainan kartu angka memiliki fungsi melatih kemampuan konsentrasi dalam menghitung dalam menyebut dan mencari angka dalam permainan.

Kegiatan bermain kartu angka dapat dilakukan dengan langkah-langkah guru menyiaapkan kartu dengan simbol angka dalam kartu tersebut, kartu angka harus dibuat menarik sehingga anak tertarik untuk memainkan kartu tersebut. Dalam permainan guru dapat melakukan kegiatan berlomba dalam mencari simbol angka.

Penerapan bermain kartu angka yang akan dilakukan di Amanah Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone bertujuan untuk mengkaji tentang pengembangan kemampuan berhitung melalui bermain kartu angka di TK. Dalam pengembangan kemampuan berhitung ditekankan pada: Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal kemampuan berhitung dengan benda-benda) sampai 20. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 20. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (anak tidak disuruh menulis), dan menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya. Selama bermain, gunakan kosakata seputar dunia bilangan untuk menambah pengetahuan dan kosakata anak. Berikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya dengan bermain susun kartu angka bersama. Amati perkembangan anak dalam bermain kartu angka susun.

**Langkah-langkah Bermain Kartu angka:**

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

**Kemampuan berhitung anak rendah :**

1. Kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20 kurang
2. Kemampuan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda dari 1 sampai 20 kurang

**Meningkatkan kemampuan berhitung anak :**

1. Anak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20
2. Anak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda dari 1 sampai 20

Gambar 2.1. Kerangka Pikir

**C. Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan sehubungan dengan judul penelitian ini adalah jika permainan kartu angka diterapkan secara efektif dan sistematis maka kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Amanah Kelurahan Macege Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone dapat meningkat

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Pendekatan Dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu penelitian ini berusaha mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain kartu angka di TK Amanah Kelurahan Macege Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone**.**

2. Jenis penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (1998: 76) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah “penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan (*Action*) bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*) dan menganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*).

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian merupakan sasaran yang akan dibahas dalam penelitian ini, adapun fokus penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan berhitung anak adalah kemampuan anak membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20.
2. Bermain kartu angka adalah jenis bermain dengan menggunakan kartu yang terdiri dari lambang bilangan 1-20.

**C. Setting Penelitian**

Unit analisis dalam penelitian ini peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain kartu angka di Taman Kanak-kanak Amanah Kelurahan Macege Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. Berkaitan dengan hal itu, maka subjek dan sumber informasi dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B dengan jumlah 15 anak didik dan 1 orang guru.

**D. Prosedur Tindakan**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berbasis kelas kolaboratif, yaitu suatu penelitian yang bersifat praktis, situasional dan konteksual berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di Taman Kanak-kanak. Kepala sekolah, guru dan peneliti senantiasa berupaya memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang-ulang dengan revisi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini yaitu 1).Perencanaan tindakan 2). Pelaksanaan tindakan 3). Pengamatan 4). Refleksi. Langkah-langkah penelitian untuk setiap siklus dapat diilustrasikan Suhardjono (2007: 74) dalam siklus sebagai berikut :

Perencanaan

Tindakan I

Refleksi I

Perencanaan

Tindakan II

Refleksi II

Dilanjutkan ke

siklus

berikutnya

Pelaksanaan

Tindakan I

Pengamatan/Pengumpulan Data I

Pelaksanaan tindakan

II

Pengamatan/

pengumpulan data II

Permasalahan

Permasalahan

baru hasil

refleksi

Apabila

permasalahan

belum

terselesaikan

Gambar 3.1. Proses Penelitian Tindakan

1. Perencanaan Tindakan

1. Mempersiapkan alat dan sumber belajar.
2. Anak duduk dalam kelompok besar, berbentuk lingkaran dimana peneliti 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 penelitian ini menggunakan Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai perencanaanya.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Dalam penelitian direncanakan akan melalui dua siklus. Siklus pertama meliputi dua pertemuan dan siklus kedua meliputi dua 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 sampai 1,5 bulan. Adapun proses tindakannya meliputi :

* + - * 1. Kegiatan pembukaan

1. Guru meminta anak berbaris sebelum masuk kelas.
2. Guru memulai proses belajar mengajar dengan salam dan meminta anak berdoa sebelum kegiatan belajar mengajar.
3. Guru menyiapkan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
   * + - 1. Kegiatan inti
4. Guru memberikan penjelasan secara singkat tentang bermain kartu angka.
5. Guru memberikan contoh-contoh bermain kartu angka pada anak
6. Guru memberi tugas kepada anak melakukan kegiatan bermain kartu angka.
7. Guru memberikan bimbingan pada anak yang belum mampu melakukan tugasnya dengan baik.
8. Guru bersama anak membuat kesimpulan.
9. Guru mencatat semua kejadian penting.
10. Guru bersama anak didik membereskan media yang telah digunakan
    * + - 1. Kegiatan Istirahat
11. Guru meminta anak mencuci tangan dengan bergiliran.
12. Guru meminta anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
13. Guru meminta anak untuk bermain.
    * + - 1. Kegiatan Penutup
    1. Guru memberikan arahan kesimpulan tentang permainan kartu angka.
    2. Guru meminta anak berdoa untuk pulang dan mengucapkan salam.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan permainan kartu angka diterapkan secara efektif dan sistematis maka diharapkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Amanah Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone pada anak didik diharapkan dapat membangkitkan motivasi anak didik, meningkatkan keterlibatan anak didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dalam rangka meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dengan mempergunakan kartu kata.

3. Pengamatan/ observasi

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

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis (Arikunto, 1998:28). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh kolaborasi yakni guru kelas. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subyek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar anak dikelas. Hal-hal yang diobservasi pada anak didik antara lain kemampuan anak membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, kemampuan anak membilang dengan menunjuk benda (mengenal kemampuan berhitung dengan benda-benda) dari 1 sampai 5, kemampuan anak menunjukkan urutan benda untuk bilangan dari 1 sampai 5, kemampuan anak menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda dari 1 sampai 5 dan kemampuan anak dalam menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya. Sedangkan pada guru observasi yang dilakukan meliputi bagaimana pelaksanaan permainan kartu angka yang dilaksnakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dan anak. Proses observasi menggunakan lembar observasi anak didik dan lembar observasi guru.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah di dokumentasikan (Mulyasa, 2009:69). Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama anak kelompok B.

**F. Teknik Analisis Data**

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

Penilaian hasil belajar penelitian ini didasarkan pada buku-buku pedoman penelitian di Taman Kanak-kanak (Direktorat Pendidik Anak Usia Dini Departemen Pendidikan Nasional, 2007) secara kualitatif dalam tabel sebagai berikut :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KATEGORI** | **KEMAMPUAN** | **SIMBOL** |
| 1 | Baik | Anak didik dapat melakukan perlakuan dengan baik, cekatan secara benar dan tepat |  |
| 2 | Cukup | Anak didik dapat melakukan perlakuan dengan baik, sedikit lamban secara benar dan tepat | √ |
| 3 | Kurang | Anak didik tidak dapat melakukan perlakuan dengan baik, lamban, kadang salah dan kurang tepat |  |

**G. Indikator Keberhasilan**

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Adapun keberhasilan penelitian ini adalah pengembangankemampuan berhitung anak didik mengalami peningkatan lebih dari 75 %. berada dalam kategori baik