**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG MASALAH**

Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal apabila distimulasi atau diberi ransangan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang cerdas dan bermanfaat bagi bangsa. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur formal maupun non formal.

Anak TK berada pada usia 4-6 tahun, dimana anak mulai sensitif atau mengalami masa peka untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensinya. Anak TK dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia.Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya.Anak juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan agar anak mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangannya yaitu nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik (motorik kasar/motorik halus), bahasa dan kognitif.

Kognitif memiliki beberapa kemampuan, salah satunya yaitu kemampuan konsep bilangan. Pengenalan konsep bilangan sangat penting bagi anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Pada awalnya, anak akan belajar nama-nama bilangan tetapi belum mampu menilai lambang-lambangnya, misalnya mereka bisa menyebut satu,dua, tiga, tetapi tidak mampu memahami artinya. Seringkali bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Sejalan dengan pertumbuhan dan pengalaman yang diperoleh, anak akan mampu memahami arti dari suatu angka.

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan dasar bagi anak untuk melakukan perhitungan, karena dalam berhitung terdapat beberapa proses yang melibatkan pengolahan angka-angka. Untuk mengenalkan angka atau bilangan kepada anak bukanmerupakan suatu hal yang sulit dilakukan oleh Guru di Taman Kanak-kanak, asalkan strategi penyampaiannya tepat. Strategi dalam proses belajar mengajar yang tepat dapat mengarahkan anak untuk memahami dan menguasai ilmu yang diberikan, untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk belajar. Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah mengenal bilangan. Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini pada umumnya dimulai dengan menggunakan benda-benda konkrit yang dapat dilihat, dihitung atau diurutkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 11 September 2017 di TK Asiana Kota Makassar, kemampuan anak mengenal konsep bilangan masih rendah.Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini diterangai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.Sehingga akibatnya anak kurang mampu membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan belum mampu memasangkan lambang bilangan dengan gambar benda pada kartu.

Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini disebabkan oleh minimnya ruangan kelas yang di miliki oleh TK Asiana Kota Makassar.Sehingga guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak.

Permasalahan lain yang terjadi di TK Asiana Kota Makassar adalah metode yang digunakan oleh guru yaitu praktek –praktek paper pencil test. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing- masing.Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada majalah dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang telah disediakan.Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri.Hal ini merupakan salah satu penyeban rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Asiana Kota Makassar. Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di TK tersebut, dapat dilihat bahwa dari 15 siswa kelompok A yang sudah mengenal bilangan hanya 5 siswa (33,33%), dan sisanya sebanyak 10 siswa (66,66%) belum mengenal angka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Asiana Kota Makassar, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media kartu angka bergambar sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak TK dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di TK Asiana Kota Makassar. Media ini dianggap mampu memecahkan masalah di atas karena dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar komuikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi ransangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak melalui Bermain Kartu Angka Bergambar di Taman Kanak-Kanak Asiana Kota makassar”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui bermain kartu angka bergambar diTaman Kanak-Kanak Asiana Kota Makassar.

1. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini, yaitu: untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui bermain kartu angka bergambar di taman Kanak- Kanak Asiana Kota Makassar.

1. **Manfaat hasil Penelitian**
2. Manfaat teoritis

Menambah Khasanah keilmuan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui penggunaan kartu angka bergambar.

1. Manfaat praktis
2. Bagi Guru :Sebagai referensi bagi guru dalam menggunakan media kartu angka bergambar yang dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan.
3. Bagi Orang Tua: sebagai bahan pemikiran dan strategi dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Konsep Bilangan**
3. **Pengertian Konsep Bilangan**

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disbut sebagai angka atau lambang bilangan.

Menurut Saleh (2008: 89) bahwa bilangan adalah “sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyaknya suatu benda misalnya setelah satu ada dua, setelah dua ada tiga, setelah tiga ada empat dan seterusnya”.

Menurut Rusliani (Tarjono, 2003 : 23) “bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian”. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan.

Menurut Suriasumatri, (1982: 121) pengertian konsep bilangan adalah:

konsep bilangan adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Adapun paham yang menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan bahasa artifial yang dikembangkan untuk menjawab kekurangan bahaa verbal yang bersifat alamiah dan matematika hanya akan mempunyai arti jika terdapat hubungan pola bentuk dan struktur.

Menurut Pujiati (2007:32) bahwa kartu angka adalah kartu yang didalamnya terdapat tulisan angka-angka. Sedangkan menurut Suyanto (2005: 158) angka yaitu” Simbol dari kuantitas”.

Dari berbagai defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan merupakan kemampuan, akan tetapi dimana suatu kebenaran dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian dedukatif. Dalam memberikan kegiatan pengembangan daya piker terutama untuk kegiatan persiapan pengenalan konsep bilangan, hendaknya guru memperhatikan masa peka anak dan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki yaitu dengan cara mengenal konsep bilangan 1 – 10 dengan menghubungkan konsep bilangan.

1. **Pentingnya Mengenal Konsep Bilangan**

Pada usia ini, anak harus bias dikenalkan tentang konsep bilangan. Pentingnya konsep bilangan pada anak sejak dini agar anak mampu mengetahui dasar-dsar matematika dan berguna untuk kehidupan anak dimasa yang akan dating, karena itu orang tua maupun guru harus bias menstimulasi kecerdasan-kecerdasan lainnya.

Menurut Depdiknas (2006) bahwa pentingnya mengenal konsep bilangan pada nak adalah sebagai berikut :

1. Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
2. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
5. Memiliki kreativisat dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam memberikan kegiatan pengembangan daya piker terutama untuk kegiatan persiapan pengenalan konsep bilangan, hendaknya guru memperhatikan masa peka anak dan memberikan kesempatan kepada nak didik untuk menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki yaitu dengan cara mengenalkan konsep bulangan 1-10 dengan menghubungkan konsep bilangan, korelasi dalam pikiran (hubungan antara angka) yang terbentuk pada tahap ini sangat bermanfaat saat anak memasuki usia sekolah.

Konsep bilangan merupakan salah satu cara untuk melakukan perhitungan matematika, maka dari itu konsep bilangan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, mengembangkan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Konsep bilangan merupakan awal pengenalan matematika kepada anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya.Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah mengenal bilangan. Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkrit yang dapat dihitung dan diurutkan. Hal ini sesuai dengan tahapan kognitif dan Piaget, bahwa nak usia dini berada pada tahapan praoperasional (2-7 tahun). Tahap praoperasional ini ditandai oleh pembetukan konsep-konsep yang stabil, munculnya kemampuan menalar, egosentrisme mulai menguat dan kemudian melemah, serta terbentuknya gagasan-gagasan yang sifatnya imajinatif.

1. **Tujuan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan**

Tujuan kemampuan mengenal konsep bilangan menurut Sujiono (2007: 167) membagi tujuan pengembangan konsep bilangan ada dua yaitu :

1. Secara umum pengembangan konsep bilangan di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pengembangan konsep bilangan yang sesungguhnya di jenjang sekolah selanjutnya.
2. Secara khusus anak dapat memiliki kemampuan berikut :
3. Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat mempraktikkan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
4. Dapat berfikir logis dan sitematis sejak dini memalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
5. Dapat berkreatifitas dan berimajinasi secara spontan.

Dengan bermain anak tumbuh dan berkembang pada aspek-aspek perkembangan dalam pengenalan konsep bilangan terutama pada aspek kognitif.Pembelajaran yang dilakukan dengan bermain dapat membuat nak merasa senang sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bermain dapat membuat anak senang dengan alat peraga maupun media pembelajaran yang akan memperlancar kreatif anak dalam mengenal konsep bilangan.

Dalam merencanakan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar dan kemampuan yang diharapkan dalam aspek pengembangan kognitif yaitu anak mampu untuk berpikir logis, memberi alas an memecahkan masalah.

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 khususnya mengenal konsep bilangan.

Keterampilan akan berguna dalam merencanakan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain sambil elajar. Seorang guru taman kanak-kanak seharusnya selalu bersedia bermain dengan anak dan tidak menganggap aktifitas bermain sebagai hal yang sia-sia. Aspek perkembangan kognitif berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasiona RI Nomor 58 Tahun 2009 yaitu :

1. Mengelompokkan, memasangkan benda yang sama dengan sejenis atau sesuai dengan pasangannya
2. Membedakan beragam ukuran
3. Membedakan rasa, bau
4. Menyebutkan bilangan 1-10
5. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda) sampai 10
6. Membuat urutan bilangan 1-10
7. Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya
8. Menyusun kepingan puzzle menjadi utuh
9. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10
10. **Indikator Mengenal Konsep Bilangan**

Indikator pembelajaran yang akan dicapai oleh anak didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 137 Tahun 2014. Adapun kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan indikator, yang dikutip dari pengembangan indikator melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasioanal RI Nomor 137 Tahun 2014, yaitu :

1. Membilang dengan menunjuk benda

Anak didik membilang, menyebutkan urutan bilangan 1-10 pada saat bermain dengan kartu angka bergambar

1. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10

Anak didik dibimbing untuk melakukan kegiatan memasangkan lambang bialngan sesuai jumlah benda yang tertera pada kartu angka bergambar.

Penelitian ini membahas indicator konsep bilangan yaitu membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan memasangkan lambang bilangan dengan gambar benda pada kartu.. Peningkatan ini merupakan hasil dari pengalaman dalam proses pendidikan dan latihan.

1. **Bermain**
2. **Pengertian Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktifitas bermain. Ber,am adalah hak asasi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalahsesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Menurut Hurlock (1978:320) bahwa “Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Kategori bermain dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif dimana nak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya seangkan bermain pasif merupakan kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris.

Montolalu, 2007 mengemukakan bahwa :

bermain dapat dignakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Sejalan sependapat dengan diatas Musfiroh(2005:87) menyatakan “bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan”, Moeslichatoen (2004:31) mengemukakan lima kriteria dari kegiatan bermain, diantaranya:

a)Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsic pada anak, b) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsic, c) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, d) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, e) memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kretivitas, pemecahan masalah, belajar bahas, perkembangan social dan sebagainya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu : makna fisik, makna social, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral dan makna untuk memahami diri sendiri.

Banyak konsep dasar yang dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentangwarna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan sebagainya. Konsep dasar ini lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya dibagi menjadi dua yaitu, bermain aktif dan bermain pasif.Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat yaitu, bermain fisik, bermain kratif, bermain imajinatif dan bermain manipulative. Janis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia prasekolah dengan menekankan permainan dengan alat seperti kartu, bola, dan sebagainya.

Menurut Lally (Montolalu,2007:116) menyatakan :

Anak-anak kecil telah menngajarkan bahwa bermain harus dianggap seriuas. Jenis bermain mereka merupakan sesuatu yang harus dihargai, didukung, diberi semangat dan dibantu karena tidak sama dengan pengertian bermain yang dianut oleh orang dewasa. Bermain bagi anak adalah eksplrasi, eksperimen, peniruan (*imitation*), penyesuaian (adptasi).

Banyaknya pemikiran dan perbedaan cara pandang yang dikembangkan para ahli tentang bermain memperlihatkan betapa pentingnya arti bermain bagi manusia, khususnya dalam masa perkembangannya sebagai anak. Dubia anak adalah dunia bermain.Orang tua, guru maupun orang dewasa disekitar anak harus tanggap dalam mendukung anak terutama dalam hal bermain yaitu memberikan motivasi, stimulasi dan menyediakan sarana dan prasarana untuk anak karena dengan bermainlah anak belajar.

1. **Manfaat Bermain**

Pada dasarnya bermain bias dikatakan sebagai sesuatu yang mempunyai nilai praktis dan digunakan sebagai media untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Walaupun kegiatan bermainmerupakan kegiatan yang bebas dan dilakukan secara spontan, tenyata bermainmemiliki banyak manfaat positif bagi anak didik.

Menurut Moeslichatoen (2004:32) menyatakan :

Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya.Jedi bermain merupakan cermin perkembangan ana.Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motoric, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara : mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia dan sebagainya. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.

Sedangkan Montolalu (2007:119) mengemukakan tujuh manfaat yang biasa diperoleh anak melalui kegiatan bermain diantaranya: a) memicu kreativitas, b) mencerdaskan otak, c)menanggulangi konflik, d) melatih empati, e) mengasah panca indera, f) ,edia terapi (pengobatan), g) melakukan penemuan.

Dalam bermain biasanya anak mengalami pertengkaran dan berebut mainan. Hal ini biasa terjadi dalam proses menyesuaikan diri. Secara berangsur-angsur anak mendapat kesepakatan untuk mengontrol emosinya, belajarmenahan diri dan bersabar. Di samping itu, dari pengalaman pertengkaran yang terjadi, anak akan memperoleh konsep-konsep moral, seperti salah, benar, baik, buruk, jujur, adil, curang dan *fair*.

Dalam perkembangan anak, ternyata anak di usia 1-4 tahun memiliki kapasitas kecerdasan mencapai 50% dan ketika memasuki 6-8 tahun bias mencapai 80%. Jadi sangat jelas betapa pesat pertumbuhan anak pada rentang masa tersebut. Dengan kata lain, pada usia dini peluang anak dalam menyerap berbagai pengetahuan jauh lebih besar dibandingkan ketika mereka beranjak dewasa, itu disebabkan karena otak anak pada usia dini belum terkontaminasi oleh berbagai macam pengetahuan lainnya.

Melalui kegiatan bermain, banyak hal-hal baru didapatkan oleh anak yang belum pernah ditemui sebelumnya, karena pada dasarnya melakukan kegiatan bermain sama halnya melakukan pembelajaran bagi anak. Dalam bermain anak mendapatkan pengalaman.

1. **Ciri-ciri Bermain**

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dengan kegiatan-kegiatan lainnya. Musfiroh, (2005:6) mengemukakan beberapa ciri dari kegiatan-kegiatan bermain, diantaranya :

1)Bermain selalu bersifat menyenangkan (*preasurable*) dan menikmatkan atau menggembirakan (*enjoyable*), 2) bermain tidak bertujuan ekstrinsik, 3) bermain bersifat spontan dan sukarela, 4) bermain melibatkan peran aktif semua peserta, 5) bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik, aturan dalam bermain hanya ditentukan oleh para pemainnya, 7) bermain bersifat aktif, 8) bermain bersfat *fleksibel*.

Menurut Hurlock ( Tadkiroatun, 2005: 1) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan dengancara suka rela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar.

Bermain merupakan dunia anak yang sarat dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan secara tidak disadari kegiatan bermain dapat memberikan penguatan yang bersifat positif bagi anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengeksplor seluruh imajinasi yang ada dalam pikirannya dan menjadi apa yang diinginkan, karena bermain tidak memerlukan syarat dan tidak memberikan beban kepada anak.

Bermain dapat dikatakan sebagai dunia anak karena sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain. Selain bermain anak juga belajar melalui permainan yang mereka mainkan. Bermain memunkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemaaman sosial, dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan dan dilakukan secara suka rela. Jadi bermain merupakan sarana yang digunakan untuk mengembangkan seluruh perkembangan anak meliputi aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, seni, fisik motorik.

1. **Tahapan Perkembangan Bermain Anak**

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkategorikan kgiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebuh tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

Montolalu (2007:214) “ pada umumnya anak akan melalui tingkatan-tingkatan atau tahap-tahap bermain sebagai berikut: 1. Tahap manipulative. 2. Tahap simbolis. 3. Tahap eksplorasi. 4. Tahap ekperimen. 5. Tahap dapat dikenal.

Jean Piaget, dalam Montolalu (2007:217) mengemukakan bahwa tahap-tahap perkembangan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak sebagai berikut, yaitu :

1. *Sensory motor play*

Pembawaan sejak lahir berupa menghisap dan menangis merupakan kegiatan reflex ketika ia belajar mula-mula tentang dunianya. Anak belajar melalui skema-skema alat panca inderanya.

1. *Symbolic play*

Bermain simbolis ini merupakan ciri-ciri tahap praoperasional dan yang terjadi adalah sebagai berikut :

a)Secara bertahap anak mulai makin berbahasa dengan kata-kata baru, sering bertanya dan menjawab pertanyaan

b)Anak-anak ingin sekali belajar dan tidak henti-hentinya bereksplorasi, memanipulasi benda-benda (memainkan dan menggerakkan) serta bereksperimen dengan lingkungannya agar dapat mempelajari hal lebih banyak lagi

1. Anak mulai dapt menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau pengganti benda-benda lain dan bermain pura-pura, seperti balok bias jadi telepon atau ayam goring ketika pura-pura memasak

d)Dalam perkembangannya kegiatan bermain simbolis ini akan semakin bersifat konstruktif, dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakanlatihan berfikir dan mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

1. Permainan *games* dengan aturan yang berhubungan dengan

perilaku sosial (*social play games with rules*).

Anak-anak dapat menggunakan nalarnya dalam melakukan kegiatan bermain.Ini dapat dimengerti karena pada tahapan bermain ini sudah ada kaitan dengan lomba dan prestasi yang tentu saja perlu ada strategi atau siasat-siasat dalam melakukan kegiatan bermain.

1. *Games* dengan aturan dan olahraga.

Bermain termasuk salah satu bagian dari olahraga.Oleh karena itu, kegiatan ini masih sangat digemari dan dinikmai anak-anak.Bermain itu menyenangkan meskipun ada aturan-aturannya yang ketat atau kaku dibandingkan dengan permainan yang ada unsur kalah-menang, seperti bermain kartu atau bermain kasti.

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Jean Piaget (1962: 162) adalah sebagai berikut :

1. Permainan sensori motoric (±3/4 bulan – ½ tahun). Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.
2. Permainan simbolik (±2-7 tahun) merupakan ciri periode praoperasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kwantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak tetap bertanya terus. Anak sudah menggunakan simbol atau representasi lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosinal anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.
3. Permainan social memiliki aturan (±8-11 tahun). Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dengan kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.
4. Permainan yang memiliki aturan dan olahraga (11 tahun ke atas). Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermin ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong *games* seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempuyai tujuan untuk hasil tertentu sepert ingi menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

Hurlock, dalam Montolalu (2007:220) mengemukakan, adapun tahapan perkembangan bermain adalah sebagai berikut :

1. Tahap Eksplorasi

Bila anak-anak diberikan benda atau anak yang baru dikenalinya, pertama-tama mereka mencari tahu, mengamati, menyelidiki apa yang dapat dilakukan benda tau alat tersebut. Benda diraih mulailah tangannya membolak-balik, menekan-nekan bahkan dijatuhkan dan dipungut kembali diamati lagi, kemudian ditinggalkan dan anak berpindah mencoba benda atau alat yang lain.

1. Tahap alat permainan (toy stage)

Pada tahap ini pengamatan dengan seksama terhadap benda-benda/alat permainan tetap masih berlangsung untuk mencari kemungkinan-kemungkinan cara memainkannya.Usia prasekolah anak bermain dengan mainan dan menganggap dapat berkomunikasi dengannya, seperti dengan manusia, anak bercakap-cakap dengan boneka yang disebutnya anaknya atau teman sekolahnya. Mobil-mobilan difunsikannya sebagaimana seharusnya, yaitu dijalankan, di tarik dengan tali, didorong-dorong sambil berbicarasendiri.

1. Tahap bermain (play stage)

Ditahap ini anak sudah tahu berbagai jenis permainan bersama maupun sendiri dengan alat-alat permainan seperti games, elektronik (play station), bermain ular tangga, olah raga.

1. Tahap melamun (daydream stage)

Tahap ini anak sudah merasa besar dan tidak cocok lagi dengan bermain mobil-mobilan atau bermain dengan boneka, kecuali boneka empuk dan lucu untuk dipeluk-peluk di kamar sambil berkayal dan melamun. Sering juga anak perempuan mencurahkan apa yang dilamungkannya pada bonekanya sebagai tempat “curhat”

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrimsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematik dengan hal-hal diluar bermain(seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

1. **Kartu Angka**
2. **Pengertian Kartu Angka**

Kartu angka adalah kartu yang bertuliskan angka yang disertai gambar yang menarik.Dalam hal ini setiap kartu terdapat satu angka seperti angka 1. Untuk mengenalkan konsep bilangan 1-10 kepada anak disediakan 10 kartu angka yang setiap kartunya berisikan 1 angka hingga angka 10 sehingga dapat mengenalkan konsep bilangan kepada anak. Kartu angka tersebut diberi gambar agar supaya bervariasi dan ada daya tariknya pada anak didik seperti kartu angka 1 diberi gambar perahu 1, angka 2 diberi gambar baju renang 2 sehingga anak lebih tertarik untuk bermain kartu angka. Bermain kartu angka dalam kegiatan matematika digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan 1-10 dengan cara memberikan kartu angka kepada anak.

Media kartu angka bergambar dapat menarik perhatian anak untuk lebih tertarik belajar berhitung terutama mengenal konsep bilangan. Dengan media kartu angka bergambar juga dapat memudahkan guru menyampaikan materi kepada anak karena dengan media tersebut anak dapat melihat secara langsung angka tersebut dan jumlah bendanya.

Kartu angka adalah semacam karton atau kertas tebal yang digunting berbentuk persegi dan diberi angka dan juga ditambahkan gambar yang menarik.Untuk membuat anak bersemangat dalam belajar mengenal konsep bilangan, maka hendaknya kartu ini dibuat semenarik mungkin.

Kartu angka atau bilangan adalah media pembelajaran yang disajikan berupa kartu yang bertuliskan angka, tiap kartu memiliki angka, mulai dari angka 1 sampai 10 dengan gambar-gambar yang menarik.Gambar yang tertera pada kartu bendanya berjumlah sesuai angka yang tertera pada setiap kartunya. Permainan dengan menggunakan media kartu angka bergambar dikemas secara menarik, agar perhatian anak didik terpusat pada apa yang sedang di ajarkan oleh guru.

Kartu angka ini juga sangat efektif dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan bagi anak.Jika kita sebagai guru biasa menyampaikan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan, maka anak didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang kita sampaikan.

1. **Langkah-langkah dalam bermain kartu angka bergambar**

Ada beberapa tekhnik dan cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam bermain dengan menggunakan kartu angka bergambar. Dalam kurikulum KTSP Pendidikan taman kanak-kanak (Dipdiknas, 2006:40) langkah-langkah bermain kartu angka adalah :

1. Menyiapkan kartu angka 1 sampai angka 10
2. Memperlihatkan kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak
3. Memperkenalkan nama-nama angka yang terdapat pada kartu angka 1 sampai angka 10 kepada anak.
4. Membeimbing anak menyebutkan angka beserta banyak benda sesuai angka. Sedangkan

Montolalu,(2007: 89) mengemukakan bahwa “salah satu cara bermain dengan menggunakan kartu adalah melakukan kegiatan berbaris menurut angka”.

Adapun cara kegiatan berbaris menurut angka, sebagai berikut :

1) Menyiapkan kartu angka 1-10, 2) Permainan ini dapat dimainkan dengan membentuk 2 sampai 3 kelompok, untuk itu guru harus menyediakan beberapa set kartu angka, 3) Anak didik membentuk barisan dengan rapi, 4) Guru menebarkan kartu angka secara tertutup di lantai, 5) Setelah anak didik mendengar aba-aba, masing-masing anak mengambil 1 kartu angka kemudian mulai mengatur barisan berderet kebelakang sesuai urutan angka dalam kartu yang didapatnya, 6) Anak didik diarahkan saling bekerja sama untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik, 7) kelompok yang paling cepat menyusun barisan dengan urutan angka yang benar menjadi pemenang.

Bermain kartu angka dengan melakukan kegiatan berbaris menurut urutan angka dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak, selain melatih kemampuan kognitif anak, cara ini juga melati emosi dan semangat kerja kerasnya untuk berusaha dengan baik agar menjadi pemenang.

Dari kedua pendapat diatas peneliti ini mengambillangkah-langkah yang digunakan untuk menelitiyaitu :

1. Menyiapkan kartu angka 1-10
2. Menjelaskan tugas yang akan dikerjakan
3. Memotivasi anak
4. Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka dengan kartu gambar
5. Anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar
6. Langkah evaluasi pengajar

**B. KERANGKA PIKIR**

Pembelajaran di TK salah satunya yaitu pengenalan konsep bilangan pada anak melalui bermain kartu angka bergambar.Bermain kartu angka dari angka 1-10 dapat melatih kemampuan kognitif dan Sosial emosional anak.Menggunakan kartu angka juga dapatmenjadi daya tarik bagi anak serta memudahkan guru menyampaikan materi kepada anak.

Langkah –langkah yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui bermain kartu angka bergambar yaitu menyiapkan kartu angka 1-10, menjelaskan tugas yang akan dikerjakan, memotivasi anak, meletakkan semua potongan kartu di atas meja dan membiarkan anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dan kartu gambar, anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar, dan mengevaluasi kegaiatan belajaranak.

Dengan bermain kartu angka , kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat, anak mampu membilang dengan benda 1-10, dan anak mampu memasangkan lambang bilangan dengan gambar benda 1-10 pada kartu gambar.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat melalui bagan kerangka pikir dari tindakan penelitian ini dapat dilihat pada halaman selanjutnya .

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kurang

Kemampuan Mengenal angka Anak didik :

1. Anak belum bisa membilang dengan menunjuk benda 1-10
2. Anak belum bisa menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda benda 1-10

Langkah-langkahnya

1. Menyiapkan kartu angka 1-10
2. Menjelaskan tugas yang akan dikerjakan
3. Memotivasi anak
4. Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar
5. Anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar
6. Langkah evaluasi pengajar

Permainan

Kartu Angka

Kemampuan mengenal konsep bilangan anak

1. Anak sudah bisa membilang dengan menunjuk benda 1-10
2. Anak sudah bisa menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda benda 1-10

Kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat

Gambar 2.1 : Tabel Kerangka Pikir

**C. Hipotesis Tindakan Penelitian**

Berdasarkan kerangka teori di atas maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah, jika bermain kartu angka bergambar diterapkan dalam pembelajaran, maka kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-kanak Asiana Kota Makassar dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
   * + 1. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kualitatif, Menurut Sukmadinata (2007: 60) :

“penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”

Dengan menggunakan penelitian kualitatif adalah untuk memahami kejadian di dalam suatu sekolah yakni dari sudut pengembangan kognitif anak. Hal ini dalam penelitian tindakan kelas mencoba menggambarkan penggunaan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran sehingga terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di Taman Kanak- Kanak.

* + - 1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas : (*classroom action research).* Karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Iskandar, 2008 menjabarkan pelaksanaan penelitian

tindakan kelas dibagi atas beberapa siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu :

1. Perencanaan Rencana tindakan ini mencakup semua tindakan secara rinci, mulai dari materi/bahan ajar, rencana pembelajaran mencakup pendekatan / teknik mengajar, serta teknik dan instrument observasi.
2. Pelaksanaan, tahap ini merupakan implementasi dari semua rencana yang telah dibuat.
3. Observasi, kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dimana pada proses ini dilihat sejauh mana perencanaan yang telah dibuat dapat diimplementasikan dalam proses pelaksanaan tindakan.
4. Refleksi, tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang di dapat pada saat dilakukan pengamatan (Observasi). Dalam proses refleksi ini segala pengalaman, pengetahuan dan teori intruksional yang dikuasai dan relevan dengan tindakan kelas yang dilaksanakan sebelumnya, menjadi bahan pertimbangan dan perbandingan sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

**B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini mengkaji tentang meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengenal konsep bilangan, adapun fokus yang akan diselidiki yaitu:

1. Penerapan permainan kartu angka pada proses pembelajaran . Adapun jenis kartu angka yang digunakan terbuat dari karton yang bertuliskan dengan angka dan di sertai gambar yang tertera pada karton tersebut. Langkah-langkah penerapan sebagai berikut: yaitu menyiapkan kartu angka 1-10, menjelaskan tugas yang akan dikerjakan, memotivasi anak, meletakkan semua potongan kartu di atas meja dan membiarkan anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dan kartu gambar, anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar, dan mengevaluasi kegaiatan belajar anak.
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak adalah anak mampu membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan memasangkan lambang bilangan dengan gambar benda pada kartu 1-10.

**C. Setting dan Subjek Penelitian**

**1. Setting penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Asiana Kota Makassar.Taman Kanak-Kanak ini, tepatnya terletak di JL.Gatot Subroto V/32 Kota Makassar.Taman Kanak-Kanak tersebut dipilih karena di TK ini ditemukan adanya masalah kemampuan anak didik dalam mengenal konsep bilangan 1-10 yang umumnya masih kurang.

**2. Subjek penelitian**

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak didik TK Asiana Kota Makassar, pada kelompok A dengan jumlah anak didik 15 orang anak didik serta ditambah dengan satu orang guru.

**D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (*action research classroom*) yaitu rancangan penelitian berdaur ulang (siklus) hal ini mengacu kepada pendapat arikunto (2007:16) bahwa “Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat komponen utama,” yaitu 1. Perencanaan tindakan, 2.Pelaksanaan tindakan, 3.Observasi, 4.Refleksi.Olehnya itu, pelaksanaan penelitian ini mengikuti prosedur yang telah di sebutkan yakni diawali dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun siklus pelaksanaan penelitian tersebut digambarkan dalam skema sebagai berikut:

Perencanaan

Pelaksanaan

**SIKLUS I**

Refleksi

Observasi

Perencanaan

**SIKLUS II**

Observasi

Pelaksanaan

Refleksi

Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas Dalam Arikunto (2007:16)

**Tahapan Siklus**

Adapun langkah-langkah umum untuk setiap siklus adalah :

1. **Perencanaan Tindakan**

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

1. Menelaah kurikulum dan silabus
2. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) yang dijadikan bahan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran bermain dengan menggunakan kartu angka.

d. Membuat lembar observasi, mengamati dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses pembelajaran antara lain keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran.

**2. Pelaksanaan Tindakan**

Pembelajaran kemampuan mengenal konsep bilangan yang dipadukan dengan penerapan bermain kartu angka, adapun tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Menyiapkan kartu angka 1-10
2. Menjelaskan tugas yang akan dikerjakan
3. Memotivasi anak
4. Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka dengan kartu gambar
5. Anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar
6. Langkah evaluasi pengajar

**3. Observasi**

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

**4. Refleksi**

Rangkaian kegiatan perencanaan, tindakan, dan observasi yang telah dilakukan maka penelitian mengadakan refleksi tentang pelaksanaan tindakan yang bertujuan untuk mengetahui hasil dan masukan untuk perencanaan dan pelaksanaan tindakan berikutnya. Penelitian tersebut akan dilaksanakan sebanyak dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 (dua) kali pertemuan.

Berdasarkan hasil refleksi tindakan yang dilaksanakan pada siklus sebelumnya, dilakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.Pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya dengan perubahan yang ingin dicapai.Hasil yang dicapai pada siklus ini dikumpulkan serta dianalisis untuk menentukan suatu kesimpulan.

**E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini yaitu mengenai kondisi atau aktifitas anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara:

1. **Observasi**

Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas mengajar guru dan kemampuan anak dalam mengenal angka di Taman Kanak-kanak Asiana Kota Makassar.Alat ini observasi yang digunakan berupa ceklis (√). Proses observasi dilakukan oleh observer.

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau peristiwa yang dianggap penting untuk memberi gambaran yang lebih jelas tentang proses pembelajaran berupa arsip-arsip yang dapat memberi informasi data kemampuan mengenal angka dan dokumen berupa jumlah anak, RPPH, kartu angka, observasi mengajar guru dan belajar anak tentang mengenal angka dan foto-foto yang menggambarkan situasi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Asiana Kota Makassar.

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

1. **Teknik Analisis Data**

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

Sugiono (Mansur 2012: 47) mengemukakan bahwa analisis data di lakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

P = Dimana :

P = jumlah

f = frekuensi

N = populasi

**2. Indikator Keberhasilan**

Penilaian indikator hasil belajar penelitian ini didasarkan pada buku Pedoman Penelitian di Taman Kanak-Kanak berdasarkan pengembangan dari Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dengan kategori sebagai Berikut :

Tabel 3.1. Kategori Penilaian Hasil Belajar Anak Didik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Kemampuan** | **Simbol** |
| 1 | Belum Berkembang | Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak tidak berkembang walaupun dengan bimbingan dan arahan dari guru | **BB** |
| 2 | Mulai Berkembang | Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak mulai berkembang dengan arahan dari guru | **MB** |
| 3 | Berkembang Sesuai harapan | Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak berkembang sesuai harapan tanpa bimbingan dan arahan dari guru | **BSH** |
| 4 | Berkembang Sangat Baik | Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dengan sangat baik dan tepat dalam melakukan percobaan tanpa bimbingan dan arahan dari guru | **BSH** |

Adapun indikator keberhasilannya yaitu meningkatnya kemampuan membaca permulaan anak melalui penerapan bermain kartu kata di Taman Kanak-KanakAsiana Kota Makassar. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata kategori penilaian hasil belajar yang diperoleh anak pada siklus I dan siklus II, 11 anak berada pada kategori (BSH) atau 75 % anak didik mampu masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Penilaian proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru mempergunakan kriteria yang terdapat pada penilaian di Taman Kanak-Kanak berdasarkan pengembangan dari Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini sebagai berikut :

Tabel 3.2. Kategori Penilaian Proses Guru dalam Pembelajaran

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Kemampuan** | **Simbol** |
| 1 | Baik | Kemampuan guru dalam memberikan materi pembelajaran bermain kartu angka bergambar sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan | **B** |
| 2 | Cukup | Guru hanya menerapkan sebagian langkah-langkah pembelajaran bermain kartu angka bergambar | **C** |
| 3 | Kurang | Guru tidak menerapkan sebagian langkah-langkah pembelajaran bermain kartu angka bergambar | **K** |

Untuk menentukan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran adalah jika guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan yang ditetapkan dan berada pada kategori baik.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Asiana Kecamatan Tallo, Kota Makassar. Taman Kanak-Kanak ini berdiri sejak tanggal 11 Januari 2011 dengan jumlah personil sekolah sebanyak 5 orang yaitu 4 orang guru dan 1 yang bertindak selaku Kepala TK. Jumlah kelompok belajar sebanyak 3 kelompok yaitu 1 kelompok A dan 2 kelompok B yang selanjutnya disebut B1 dan B2. Fasilitas yang dimiliki antara lain peralatan bermain yang berupa ayunan , papan titian, Luncuran, Jungkit-jungkitan.

Kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak Asiana Kecamatan Tallo, Kota Makassar juga selalu meningkatkan kualitas tenaga pengajar atau guru,dengan harapan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, efektif dan menyenangkan agar anak didik tidak merasa terbebani dengan materi yang disajikan.

1. **Paparan Data Siklus I**

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak Asiana Kecamatan Tallo, Kota Makassar pertemuan I siklus I yang di laksanakan 07 Desember 2017 dapat dilihat pada tahap berikut.

**1). Perencanaan**

1. Menyiapkan RPPH dengan tema “rekreasi”
2. Menyiapkan media dan alat. Bahan yang akan digunakan yaitu untuk kegiatan motorik halus disediakan kertas lipat untuk melipat kertas menjadi perahu, kognitif disediakan media kartu angka bergambar serta alat-alat lainnya seperti buku, pensil, kertas dan penghapus.
3. Menyiapkan lembar observasi untuk guru,
4. Menyiapkan lembar observasi untuk anak.

**2)**. **Pelaksanaan Tindakan**

Tindakan pada penelitian ini dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran yaitu dengan menggunakan media kartu angka bergambar dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik.Pada penelitian ini, guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai observer.

**a). Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Petama**

Pertemuan I dilakukan pada hari kamis 07 Desember 2017 yang tahap pembelajarannya taerdapat tiga kegiatan pembelajaran yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir,

1. Kegiatan Awal
2. Berbaris di depan kelas

Guru memberikan kegiatan berbaris sebelum masuk di kelas, dengan mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Lonceng berbunyi” serta lagu-lagu lainnya, setelah itu Tanya jawab tentang tema yang akan dipelajari dalam minggu ini.

1. Salam dan Berdoa

Setelah berbaris guru mengarahkan anak untuk masuk ke dalam kelas. Sebelum kegiatan pembelajaran, guru mengucapkan salam kemudian anak yang menjawab begitupun juga sebaliknya, kemudian guru bersama anak membaca tata tertib yang ada di dalam kelas setelah itu membaca do’a dan surah-surah pendek. Kemudian mengabsen siapa murid yang tidak hadir pada saat itu, setelah guru melakukan apersepsi pembelajaran sesuai dengan sub tema pada hari itu.Sebelum masuk inti guru melatih moral anak dengan mengarahkan mau berbagi sesama teman.

1. Kegiatan Inti
2. Pertama-tama guru menjelaskan apa yang dilaksanakan pada hari ini. Kegiatan pertama yaitu motorik halus.Sebelum itu guru mengarahkan anak untuk menyebutkan tempat-tempat rekreasi beserta kendaraan yang dipakai untuk rekreasi. Guru mengarahkan anak untuk melipat kertas menjadi perahu.
3. Kegiatan kedua merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang merupakan fokus pada penelitian ini yaitu bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan membilang dengan menunjuk benda 1 sampai 10. Kegiatan kedua ini yaitu kognitif,
   * + 1. guru menyediakan dan memperlihatkan kartu angka 1-10 yang akan digunakan dalam pembelajaran pada anak, anak-anak diperlihatkan setiap kartu yang dipegang oleh guru.
4. Setelah itu, guru memberi penjelasan tentang tugas yang akan dikerjakan oleh anak yakni membilang dengan menggunakan kartu angka bergambar.
5. Setelah memberi penjelasan, guru memperlihatkan setiap kartu angka 1 sampai 10 pada anak dan meminta anak untuk mengenali setiap angka tersebut.
6. Setelah itu, guru memperlihatkan kartu bergambar dan meminta anak membilang banyaknya gambar pada kartu. Tiap anak di beri kesempatan untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan kartu gambar.
7. Guru mengamati anak dan memberikan motivasi serta bantuan terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak
8. Guru mengevaluasi anak dengan cara meminta anak membilang yang ditunjukkan kartu gambar, tanya jawab tentang kegiatan bermain kartu angka dan kartu bergambar.
9. Kegiatan selanjutnya guru membagikan gambar perahu dan krayon pada anak kemudian mengarahkan pada anak mewarnai gambar perahu tersebut. Guru mengawasi setiap anak dan memberi arahan pada anak dalam kegiatan mewarnai. Setelah kegiatan tersebut, anak dipersilahkan beristirahat untuk makan bersama dan bermain.
10. Kegiatan Akhir
    1. Anak didik dilatih unruk sabar menunggu giliran, hal ini dilakukan supaya anak dapat mengendalikan perasaannya.Setelah itu, anak dan guru kemudian melaksanakan kegiatan Tanya jawab tentang pembelajaran pada hari itu mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.Selain itu guru juga memperlihatkan hasil karya anak. Tidak lupa juga di kegiatan akhir selalu ada nasihat atau pesan moral yang disesuaikan dengan tema yaitu mengarahkan anak agar selalu mengucapkan dan membalas salam.
    2. Guru kemudian memberikan informasi kegiatan yang akandilaksanakan besok dan berdoa pulang.
    3. Guru mengucapkan salam dan dijawab serentak oleh anak didiksebagai penutup kegiatan pembelajaran hari itu.

**b). Pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke dua**

Pertemuan II dilaksanakan pada hari senin 11Desember 2017. Dalam pelaksanaanya guru kelompok A bertindak sebagai guru, peneliti bertindak sebagai observer. Adapun kegiatannya diuraikan pada tahap berikut:

**1). Perencanaan**

1. Menyiapkan RPPH dengan tema “rekreasi”
2. Menyiapkan media dan alat. Bahan yang akan digunakan yaitu untuk kegiatan motorik halus disediakan kertas lipat untuk melipat kertas menjadi perahu, kognitif disediakan kartu angka yang sesuai dengan tema serta alat-alat lainnya seperti buku, pensil, kertas dan penghapus.
3. Menyiapkan lembar observasi untuk guru,
4. Menyiapkan lembar observasi untuk anak.

**2)Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup seperti terlihat pada kegiatandi bawah ini yang akan dipaparkan:

Proses pelaksanaan siklus I pertemuan II

1. Kegiatan awal
2. Berbaris di depan kelas

Guru memberikan kegiatan berbaris sebelum memasuki kelas, dan menyanyikan lagu anak-anak salah satu laguya “Aku Anak TK” yang diikuti gerakan tubuh, setelah itu Tanya jawab tema yang di bahas dalam minggu itu.

1. Salam dan Bedoa

Setelah berbaris guru mengarahkan anak untuk masuk ke dalam kelas, sebelum kegiatan pembelajaran, guru mengajak anak memberi dan menjawab salam kemudian mengajak anak membaca do’a sebelum mulai belajar. Kemudian melakukan apresiasi pembelajaran sesuai dengan sub tema hari itu. Setelah itu guru mengarahkan anak ketika meminjamkan miliknya harus dengan senang hati.Hal ini untuk melatih anak untuk saling berbagi.

1. Kegiatan inti
2. Pada kegiatan inti terdapat 3 kegiatan.Pertama motorik halus yaitu menjiplak bentuk benda-benda yang ada disekitar diamana pada kegiatan ini anak menjiplak buku.
3. Kedua kegiatan yang menjadi fokus dalam penelitian ini bermain kartu angka untuk mendapatkan data kemampuan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10 melalui bermain kartu angka pada anak. Kegiatan kedua ini yaitu

guru memperlihatkan kartu angka 1-10 dan kartu gambar yang telah disiapkan sebelumnya.

Setelah itu, guru memberi penjelasan tentang tugas yang akan dikerjakan oleh anak yaitu memasangkan kartu bergambar benda dengan kartu berisi lambang bilangan 1-10.

Setelah memberi penjelasan, guru memperlihatkan setiap kartu angka yang terdiri dari angka 1 sampai 10 dan kartu gambar yang mewakili setiapangka 1 sampai 10.

Setelah itu, guru meminta anak memasangkan setiap kartu angka dengan kartu gambar. Tiap anak diberi kesempatan untuk memasangkan kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada pada kartu.

Guru mengamati anak dan memberikan motivasi serta bantuan terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak

Guru mengevaluasi anak dengan cara meminta anak menyebutkan yang ditunjukkan pada kartu angka dan kartu gambar, tanya jawab tentang kegiatan bermain kartu angka dan kartu bergambar

1. Kegiatan selanjutnya meningkatkan kemampuan bahasa anak yaitu guru mengarahkan anak untuk mengulang kalimat yang telah didengarkannya.
2. Kegiatan akhir
3. Guru melatih sosial emosianal anak yaitu dengan mengarahkan anak untuk berani mengikuti perlombaan yang diadakan di sekolah karena banyak anak-anak tidak percaya diri. Setelah itu guru Tanya jawab tentang pelajaran yang telah dilakukan pada hari ini. Sebelum pulang guru memperlihatkan hasil karya anak tidak lupa memberikan pesan moral kepada anak yaitu selalu menjadi anak yang baik dan patuh terhadap orang tua di rumah.
4. Guru kemudian memberikan informasi kegiatan yang akan dilaksanakan besok dan berdoa pulang.
5. Guru mengucapkan salam dan dijawab serentak oleh anak didiksebagai penutup kegiatan pembelajaran hari itu.
6. **Observasi**
7. Hasil observasi untuk guru

Guru menyediakan kartu angka bergambar.

Pada pertemuan I, guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka 1-10 dan kartu gambar dalam kedaan cacat, sebagian sobek dan kotor . Dengan demikian , aktivitas guru di kategorikan kurang

Pada pertemuan II, guru telah menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka 1-10 dan kartu gambar dalam keadaan baik, bersih, dan jelas terbaca(tidak cacat), tapi tidak lengkap, dengan demikian aktivitas guru di kategorikan cukup.

* 1. Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan.

Pada pertemuan I, guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan namun penjelasan yang diberikan tidak terperinci dimana guru hanya meminta anak membilang dengan kartu angka bergambar 1-10, sehingga aktivitas guru dikategorikan cukup

Pada pertemuan II, guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan namun penjelasan yang diberikan tidak terperinci dimana guru hanya meminta anak memasangkan lambang bilangan dengan benda –benda dengan menggunakan media kartu angka dan kartu bergambar 1 sampai 10, sehingga aktivitas guru dikategorikan cukup.

* 1. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar

Pada pertemuan I, guru hanya memperlihatkan kartu dengan memegangnya, tidak meletakkannya di atas meja sebagaimana seharusnya, sehingga aktivitas guru di kategorikan cukup.

Pada pertemuan II, guru juga memperlihatkan kartu dengan memegangnya, tidak meletakkannya di atas meja sebgaimana seharusnya, sehingga aktivitas guru dikategorikan cukup.

* 1. Guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar

Pada pertemuan I, guru memberi kesempatan sebagian anak untuk mencari semua kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar, dengan demikian, aktivitas guru dikategorikan cukup.

Pada pertemuan II, guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari sebagian kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar, dengan demikian, aktivitas guru dikategorikan cukup.

* 1. Guru Memberi Motivasi

Pada pertemuan I, guru tidak memotivasi dan memberi bantuan pada anak didik pada terhadapkesulitan-kesulitan membilang dengan menunjuk benda 1-10,aktivitas guru dikategorikan kurang.

Pada pertemuan II, guru memotivasi dan memberi bantuan pada anak didik pada terhadapkesulitan-kesulitan membilang dengan menunjuk benda 1-10 tapi kurang sempurna.aktivitas guru dikategorikan cukup

* 1. Guru mengevaluasi anak

Pada pertemuan I, Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada sebagian anak tentang kegiatan membilang dengan benda, aktivitas guru dikategorikan cukup

Pada pertemuan II, Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada sebagian anak tentang kegiatan memasangkan kartu berisi lambang bilangan dengan kartu bergambar benda, aktivitas guru dikategorikan cukup.

1. Hasil Observasi untuk anak
2. Pertemuan I.

Pada indikator anak mampu membilang dengan menunjuk benda 1-10, 8 anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) karena anak anak melakukan kegiatan membilang dengan menunjuk gambar benda yang ada pada kartu harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru, 7 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak mampu membilang dengan menggunakan kartu gambar 1-10diingatkan atau dibantu oleh guru.

1. Pertemuan II

Pada indikator anak mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, 6 anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) karena melakukan kegiatan memasangkan kartu berisi lambang bilangan dengan kartu bergambar benda 1-10 harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru, 6 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak mampu memasangkan kartu berisi lambang bilangan dengan kartu bergambar benda 1-10 harus diingatkan atau dibantu oleh guru, dan 3 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anakSudah dapat memasangkan kartu berisi lambang bilangan dengan kartu bergambar benda 1-10 secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru.

1. **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi dalam pproses pembelajaran pada siklus I, guru tidak menerapkan langkah-langkah penggunaan kartu angka dengan baik. Dalam menjelaskan tugas yang diberikan pada anak, guru tidak memeberikan penjelasanyang cukup pada anak tentang mengenal dan membilang lambang bilangan yang ada pada kartu angka bergambar. Guru hanya meminta anak mengenali angka-angka yang ditunjukkan kemudian meminta anak membilang angka-angka tersebut sehingga anak tidak mengenal angka dengan baik. Guru juga tidak meletakkan kartu angka dan kartu gambar di atas meja melainkan hanya memegangnya sehingga anak tidak leluasa dalam mengamati kartu angka dan kartu gambar tersebut. Guru kurang memotivasi dan memberi bantuan pada anak didik pada terhadapkesulitan-kesulitan pada saat proses pembelajaran, Guru memberikan penilaian atau evaluasi hanya kepada sebagian anak.

Berdasarkan hasil observasi anak dalam mengenal konsep bilangan, dapat disimpulkan bahwa indikator pembelajaran belum tercapai sebagaimana yang diharapkan dimana masih banyak anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan kategori Mulai Berkembang (MB) dalam pencapaian indikator. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal konsep bilangan belum meningkat. Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan dengan baik sehingga anak juga mengalami kesulitan saat diminta membilang angka yang ditunjukkan pada kartu angka. Kurangnya kemampuan anak mengenal angka juga terlihat saat anak diminta memasangkan kartu yang berisi lambang bilangan dengan kartu gambar benda dimana anak sering dibantu oleh guru dalam melakukannya.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan guru berkesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil dan harus dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I. Adapun hal yang perlu dilakukan oleh guru untuk memperbaiki hal tersebut, sebagai berikut :

1. Menyiapkan media kartu angka bergambar yang baik, bersih, dan jelas terbaca (tidak cacat)
2. Memberi penjelasan yang terperinci pada anak tentang tugas yang akan dilakukan yakni membilang dan memasangkan kartu berisi lambang bilangan dengan kartu gambar benda 1-10
3. Meletakkan semua kartu angka bergambar di atas meja agar anak leluasa dalam menggunakan kartu angka bergambar
4. Memberi motivasi pada anak
5. **Hasil Penelitian Siklus II**

Penelitian untuk siklus II dilakukan dengan dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari Jum’at 15Desember dan Kamis, 21 desember 2017.

**1). Perencanaan**

1. Menyiapkan RPPH dengan tema “Perlengkapan Rekreasi” dan menyiapkan media dan alat bahan yang akan dignakan yaitu gambar perlengkapan rekseasi, pensil, penghapus
2. Menyiapkan media kartu angka bergambar yang baik, bersih, dan jelas terbaca (tidak cacat)
3. Memberi penjelasan yang terperinci pada anak tentang tugas yang akan dilakukan yakni membilang dan memasangkan kartu berisi lambang bilangan dengan kartu gambar benda 1-10
4. Meletakkan semua kartu angka bergambar di atas meja agar anak leluasa dalam menggunakan kartu angka bergambar
5. Memberi motivasi pada anak
6. Menyiapkan lembar observasi untuk guru, lembar observasi untuk anak.

**2). Pelaksanaan**

Tindakan pada penelitian ini dilakukan pada kegiatan inti pembelajarn yaitu dengan menggunakan media kartu angka bergambar dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik.Padapenelitian ini, guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai observer.

**a). Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Petama**

Pertemuan 1 dilakukan pada hari jum’at 15 Desember 2017 yang dalam tahap pembelajarannya terdapat tiga kegiatan pembelajaran yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal
2. Berbaris di depan kelas

Guru memberikan kegiatan berbaris sebelum masuk kels, dengan menyanyikan lagu “Lonceng berbunyi” serta lagu-lagu lainnya, setelah itu berdiskusi tentang tema yang akan dibahas dalam minggu itu.

1. Salam dan berdo’a

Setelah berbaris guru mengarahkan anak untuk masuk ke dalam kelas, sebelum kegiatan pembelajaran, guru mengajak anak memberi dan menjawab salam kemudian mengajak anak membaca do’a sebelum mulai belajar. Kemudian guru memberi apersepsi mengenai sub tema hari itu yaitu “perlengkapan rekreasi”

1. Kemudian sebelum mengikuti kegiatan inti guru memberikan pesan moral kepada anak didik bahwa anak harus berpakaian rapi ke sekolah.
2. Kegiatan Inti
   * + - 1. Guru menjelaskan apa yang dilaksanakan hari ini. Kegiatan pertama yaitu untuk motorik halus menjiplak bentuk geometri.Sehubungan dengan tema “Rekreasi’ dan sub tema “Perlengkapan rekreasi”, anak didik menjiplak bentuk lingkaran.Hal ini menyampaikan kepada anak bahwa lingkaran adalah bentuk piring.
         2. Kegiatan kedua merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang merupakan fokus pada penelitian ini yaitu bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan membilangdengan menunjuk benda-benda 1-10 padaanak.

Guru menyediakan dan memperlihatkan kartu angka 1-10 yang akan digunakan dalam pembelajaran anak, anak-anak diperlihatkan setiap kartu yang dipegang oleh guru

Setelah itu, guru memberi penjelasan tentang tugas yang akan dikerjakan oleh anak yakni membilang dengan menggunakan kartu angka bergambar 1-10, Guru menyebutkan setiap angka yang ada pada kartu dan meminta anak untuk mengenali lambang bilangan yang ditunjukkan,Setelah semua kartu angka diperlihatkan, guru beralih ke kartu gambar. Guru mengajak anak menghitung jumlah gambar benda yang ada pada kartu, dalam menjelaskan mengulangi dengan terperinci, guru mengulangi yang masih kurang dimengerti oleh anak,

Setelah itu, guru meletakkan kartu-kartu tersebut di atas meja agar anak lebih leluasa dalam melihat angka dan gambar benda yang ada pada kartu,

Setelah itu, guru meminta anak mengambil kartu secara acak. Tiap anak diberi kesempatan untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada pada kartu,

Guru mengamati setiap anak dan memberikan motivasi serta bantuan atau contoh terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak

Gurumemberi penilaian atau evaluasi dengan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjukkan pada kartu angka dan kartu gambar,hal ini dilakukan beberapa kali hingga anak mengenali angka dengan baik.

* + - * 1. Kegiatan selanjutnya menyusun puzzle gambar gunung.Guru membagi anak kedalam 3 kelompok , guru membagikan puzzle pada setiap kelompok, setiap kelompok diminta bekerja sama menyelesaikan puzzle yang telah dibagikan, setelah kegiatan tersebut, anak dipersilahkan beristirahat untuk makan bersama dan bermain.

1. Kegiatan Akhir
2. Pada kegiatan akhir guru mengarahkan kepada anak ketika diberikan tugas sebaiknya anak melaksanakan tugasnya sampai selesai.Hal ini dilakukan untuk mengajarkan anak bertanggungjawab dan disiplin.Setelah itu guru memperlihatkan hasil karya anak.Kemudian melaksanakan diskusi tentang kegiatan yang dilaksanakan hari itu dimulai dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir pembelajaran. Tidak lupa juga di kegiatan akhir selalu ada nasihat yang disesuaikan dengan tema yaitu mengarahkan agar anak selalu mengucapkan dan membalas salam. Di akhir pertemuan, anak kemudian bernyanyi, berdoa, membaca surah-surah pendek sebelum pulang dan memberi salam kepada guru.

**b). Pelaksanaan Siklus II Pertemuan ke Dua**

Pada siklus II pertemuan 2 yaitu hari Kamis, 11 januari 2018, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut :

1. Kegiatan awal
2. Berbaris di depan kelas

Guru memberikan kegiatan berbaris sebelum memasuki kelas, dan menyanyikan lagu anak-anak salah satu laguya “Aku Anak TK” yang diikuti gerakan tubuh, setelah itu Tanya jawab tema yang di bahas dalam minggu itu.

1. Salam dan Bedoa

Setelah berbaris guru mengarahkan anak untuk masuk ke dalam kelas, sebelum kegiatan pembelajaran, guru mengajak anak memberi dan menjawab salam kemudian mengajak anak membaca do’a sebelum mulai belajar. Kemudian melakukan apresiasi pembelajaran sesuai dengan sub tema hari itu. Setelah itu guru mengarahkan anak ketika meminjamkan miliknya harus dengan senang hati.Hal ini untuk melatih anak untuk saling berbagi.

1. Kegiatan inti
2. Kegiatan inti Pertama motorik halus yaitu menjiplak bentuk benda-benda yang ada disekitar dimana pada kegiatan ini anak menjiplak buku. Guru membagikan lembar kerja anak.
3. Kegiatan inti kedua yang menjadi fokus dalam penelitian ini bermain kartu angka untuk mendapatkan data kemampuan anak memasangkan kartu yang berisi lambang bilangan dengan kartu angka bergambar benda 1-10.

Guru menyediakan dan memperlihatkan kartu angka 1-10 yang akan digunakan dalam pembelajaran anak, anak-anak diperlihatkan setiap kartu yang dipegang oleh guru

Setelah itu, guru memberi penjelasan tentang tugas yang akan dikerjakan oleh anak yakni memasangkan kartu bergambar benda dengan kartu berisi lambang bilangan 1-10, guru mengajak anak menyebutkan setiap angka dan menghitung jumlah benda yang ada pada tiap kartu gambar, guru kemudian memberi contoh memasangkan kartu angka dan kartu gambar,

Setelah memberi penjelasan, guru meletakkan kartu-kartu tersebut di atas meja agar anak lebih leluasa dalam melihat angka dan gambar yang ada pada kartu,

Setelah itu, guru meminta anak memasangkan setiap kartu angka dengan kartu gambar, tiap anak diberi kesempatan untuk memasangkan kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar

Guru mengamati setiap anak dan memberikan motivasi serta bantuan terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak,

Guru memberi penilaian atau evaluasi dengan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjukkan pada kartu angka dan kartu gambar, serta melakukan tanya jawab dengan anak didik tentang kegiatan bermain kartu angka dan kartu bergambar.

1. Kegiatan inti ketiga yaitu meningkatkan kemampuan bahasa anak yaitu menyanyikan lagu yang berjudul “Naik ke puncak gunung” lagu ini untuk mengingatkan anak pada saat rekreasi.
2. Kegiatan Akhir

Guru melatih sosial emosional anak yaitu dengan mengarahkan anak untuk tidak cengeng baik di sekolah maupun di rumah. Setelah itu guru Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hri itu.Sebelum pulang guru memperlihatkan hasil karya anak dan tidak lupa memberikan pesan moral kepada anak yaitu selalu menjadi anak yang baik.Kemudian guru membimbing anak untuk berdoa sesudah melakukan kegiatan yaitu berdoa sebelum pulang, kemudian mengajak anak untuk memberi dan membalas salam sebagai penutup akhir pembelajaran.

**3). Observasi**

1. Hasil observasi aktivitas guru

Guru menyediakan kartu angka bergambar.

Pada pertemuan I, guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka 1-10 dan kartu gambar dalam kedaan baik,bersih, dan jelas terbaca (tidak cacat). Dengan demikian , aktivitas guru di kategorikan baik.

Pada pertemuan II, guru telah menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka 1-10 dan kartu gambar dalam keadaan baik, bersih, dan jelas terbaca(tidak cacat), dengan demikian aktivitas guru di kategorikan baik.

* + - * 1. Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan.

Pada pertemuan I, guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan dengan menyebutkan setiap angka yang ada pada kartu dan meminta anak untuk membilang lambang bilangan yang ditunjukkan. Dengan demikian, aktivitas guru dikategorikan baik.

Pada pertemuan II, guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan dengan terlebih dulu mengajak anak menyebutkan setiap angka yang ditunjukkan pada kartu angka dan menghitung jumlah benda yang ada pada tiap kartu gambar lalu memasangkannya. Dengan demikian aktivitas guru dikategorikan baik.

* + - * 1. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar

Pada pertemuan I, guru meletakkan kartu-kartu tersebut di atas meja agar anak lebih leluasa dalam melihat angka dan gambar yang ada pada kartu. Dengan demikian, aktivitas guru dikategorikan baik.

Pada pertemuan II, guru meletakkan kartu-kartu tersebut di atas meja agar anak lebih leluasa dalam melihat angka dan gambar yang ada pada kartu. Dengan demikian, aktivitas guru dikategorikan baik.

* + - * 1. Guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar

Pada pertemuan I, guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari semua kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar, dengan demikian, aktivitas guru dikategorikan baik.

Pada pertemuan II, guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari dan memasangkan semua kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar, dengan demikian, aktivitas guru dikategorikan baik.

* + - * 1. Guru Memberi Motivasi

Pada pertemuan I, memotivasi dan memberi bantuan padasebagian anak didik pada terhadapkesulitan-kesulitan membilang dengan menunjuk benda 1-10,aktivitas guru dikategorikan cukup.

Pada pertemuan II, guru memotivasi dan memberi bantuan pada anak didikterhadapkesulitan-kesulitan saat memasangkan kartu berisi lambang bilangan dengan kartu gambar benda .aktivitas guru dikategorikan baik

* + - * 1. Guru mengevaluasi anak

Pada pertemuan I, Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan membilang dengan benda, aktivitas guru dikategorikan baik

Pada pertemuan II, Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan memasangkan kartu berisi lambang bilangan dengan kartu bergambar benda, aktivitas guru dikategorikan baik.

* + - 1. Hasil Observasi Kegiatan Anak

1. Pertemuan I

Pada indikator anak mampu membilang dengan benda-benda dengan menggunakan kartu angka bergambar 1-10, 8 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak mampu membilang dengan benda, melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan, 3 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak Sudah dapat membilang dengan benda , melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru, dan 4 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat membilang dengan benda masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

Pertemuan II

Pada indikator anak mampu memasangkan kartu bergambar dengan kartu berisi lambang bilangan 1-10, 12 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak mampu memasngkan kartu bergambar dengan kartu berisi lambang bilangan 1-10 melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan, 2 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak sudah bisa memasangkan kartu bergambar dengan kartu berisi lambang bilangan 1-10, melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru, dan 1 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat memasangkan kartu bergambar dengan kartu berisi lambang bilangan 1-10 masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. Dan tidak ada anak berada pada kategori Belum Berkembang.

1. **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa indikator pembelajaran telah tercapai dengan baik dimana guru telah menutupi kekurangan-kekurangan yang ada pada pelaksanaan siklus I. Pada siklus II, guru telah melaksanakan keseluruhan langkah-langkah kegiatan bermain kartu angka bergambar dengan baik. Guru telah memberi penjelasan yang baik tentang bagaimana mengenal dan membilang angka yang ada pada kartu serta memasangkannya dengan kartu gambar benda. Disamping itu, guru juga telah meletakkan kartu kata dan kartu gambar di lantai sehingga anak lebih leluasa dalam mengamati kartu-kartu tersebut.

Hasil observasi aktivitas anak menunjukkan bahwa anak mampu membilang dengan menunjuk benda 1-10. Hal ini dapat dilihat saat anak diminta membilang dengan menunjuk gambar benda yang ada pada kartu, anak mampu membilangnya. Demikian pula saat anak diminta memasangkan kartu angka dengan kartu gambar, anak mampu melakukannya dengan baik. Hasil yang dicapai pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa 12 anak dari 15 anak (80%) telah memenuhi indikator. Hasil ini menunjukkan bahwa standar pencapaian dalam penelitian ini, yakni 75% anak memenuhi indikator telah terpenuhi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II telah berhasil.

1. **Pembahasan**

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 11 September 2017 di TK Asiana Kota Makassar, kemampuan anak mengenal konsep bilangan masih rendah.Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini diterangai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Karenanya peneliti berinisiatif melakukan penelitian untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui bermain kartu angka bergambar di Taman Kanak-kanak Asiana Kota Makassar.

Pada siklus I, proses pembelajaran belum sepenuhnya terlaksana dengan baik, masih terdapat kekurangan dalam menerapkan langkah-langkah penggunaan kartu angka bergambar dalam pembelajaran. Guru kurang terperinci dalam menjelaskan materi sehubungan tugas yang akan diberikan pada anak. Pada saat menjelaskan, guru tidak mengajak anak untuk mengenali lambang bilangan yang ditunjukkan pada kartu angka sehingga pada saat anak diminta membilang angka tersebut, anak tidak dapat menyebutkannya. Disamping itu, guru tidak meletakkan kartu angka dan kartu gambar di lantai, melainkan hanya memegangnya sehingga anak kurang mampu mengamati angka dan gambar tersebut. Anak hanya melihat kartu yang ditunjukkan oleh guru sehingga terkadang saat anak berusahamengenali angka tersebut, guru telah beralih kekartu lain.guru juga kurang memotivasi anak untuk menganalisa dan mengenali angka. Hal ini berakibat kurangnya anak yang memenuhi indikator yang ingin dicapai, yakni membilang dengan menunjuk benda-benda 1-10 dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, anak cenderung berada pada kategori belum berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) karena anak belum mampu melakukannya secara mandiri.

Pada siklus II, peneliti dan guru melakukan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Dalam proses pembelajaran, guru telah menerapkan langkah-langkah penggunaan kartu angka bergambar dalam pembelajaran. Dalam memberi penjelasan, guru mengajak anak mengenali angka yang ada pada kartu, memotivasi anak , memperlihatkan kartu dan mengajak anak untuk membilang angka tersebut. Guru juga mengajari anak cara memasangkan kartu angka dan kartu gambar dengan memberikan beberapa contoh. Anak diminta membilang angka pada kartu angka kemudian menghitung jumlah benda yang ada pada kartu gambar lalu mencari pasangan dan memasangkan kartu-kartu tersebut.

Dari kesluruhan hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan setelah digunakannya kartu angka bergambar dalam pembelajaran yang ditandai dengan kemampuan anak membilang dengan dengan menunjuk benda-benda 1-10 dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10. Pencapaian indikator ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu angka bergambar dalam pembelajaran mengenal angka dapat membantu anak memahami konsep bilangan yang abstrak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Arsyad (2002) bahwa penggunaan kartu bergambar dapat membantu anak memahami suatu penjelasan yang abstrak sehingga memudahkan anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa standar pencapaian yang ditetapkan dalam penelitian ini telah terpenuhi dengan baik. Dengan demikian, penelitian ini dianggap tuntas.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok Adi TK Asiana Kota Makassar meningkat melalui bermain kartu angka bergambar. Pada siklus I kemampaun mengenal kosep bilangan belum meningkat (40%) karena proses pelaksanaan bermain kartu angka belum baik, dimana guru menjelaskan tidak terperinci, terlalu cepat dan tidak memotivasi pada anak. Selanjutnya pada siklus II, kemampauan mengenal konsep bilangan pada anak sudah meningkat (80%), ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu :

1. Guru dalam melakukan kegiatan bermain kartu angka sudah baik sesuai dengan langkah-langkah.
2. Anak mampu membilang dengan benda 1-10 dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10.
3. **Saran**

Adapun Saran yang dapat dikemukakan dari hasi penelitian ini, yaitu :

* + 1. Kepada guru, seringlah menggunakan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak
    2. Kepada orang tua, hendaknya dapat menerapkan bermain kartu angka bergambar di rumah. Orang tua dapat membimbing dan memotivasi anak dalam bermain kartu angka bergambar dalam mengembangkan potensi khususnya mengenal konsep bilangan
    3. Kepada kepala Taman Kanak-kanak, diharapkan mempersiapkanberbagai media yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak, agar anak didik bukan hanya berhasil secara akademik tetapi dapat tumbuh menjadi pribadi cerdas dan kreatif.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto , dkk. 2007. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : Bumi aksara

Arsyad, Azhar.2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grapindo. Persada

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Undang-undang no.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Depdiknas.

Hurlock, E. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta. Erlangga.

Jean Piaget, 2000, *Teori Perkembangan Kognitif*. Yogyakarta : Kanisius

Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Rineka cipta

Montolalu, B.E.F, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : universitas Terbuka

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

Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 *Pendidikan Anak Usia Dini.*Jakarta : Kemdikbud

Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang *Standar NasionalPendidikan Anak Usia Dini.*Jakarta : Kemdikbud

Saleh, Andri. 2008. *Seni Mengajarkan Matematika Berbasis Kecerdasan Majemuk.* Bandung: Tinta Emas.

Sukmadinata, Nana Saodi. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung : Diterbitkan atas Kerja Sama Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dan Remaja Rosdakarya.

Suriasumantri, 1982. *Mengenal Konsep Bilangan*. Jakarta. Pustaka Sinar Harapan.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep dasar PAUD*. Jakarta Ditjen Dikti

Tarjono. 2003. *Pengenalan dan pemahaman terhadap bilangan*. Jakarta : IMB

**LAMPIRAN :III**

**KISI-KISI INSTRUMEN OBSERVASI**

**Judul :Peningkatan Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak Melalui Bermain Kartu Angka Bergambardi Taman Kanak-Kanak Asiana Kecamatan TalloKotaMakassar**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** | **Item** | **Penilaian** | | | | |
| **BSB**  ★★★★ | **BSH**  ★★★ | **MB**  ★★ | | **BB**  ★ |
| Kemampuan mengenal konsep bilangan | 1. Membilang dengan menunjuk benda 1-10 2. Memasangkan lambang bilangan dengan benda benda 1-10 | 1. Bagaimanakah kemampuan anak membilang dengan menunjuk benda 1-10 2. Bagaimanaka kemampuan anak memasangkan lambang bilangan dengan benda benda 1-10 |  |  |  | |  |
| **Variabel** | **Indikator** | **Item** | **Baik** | **Cukup** | | **Kurang** | |
| Metode Eksperimen | 1. Menyiapkan kartu angka 1-10 2. Menjelaskan tugas yang akan dikerjakan 3. Memotivasi anak 4. Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka dengan kartu gambar 5. Anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar 6. Langkah evaluasi pengajar | 1. Guru menyiapkan kartu angka 1-10 2. Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan 3. Guru memotivasi anak 4. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas mejadan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar 5. Anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar 6. Langkah evaluasi pengajar |  |  | |  | |

Keterangan :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | Kategori | Kemampuan |
| 1. | Berkembang Sangat Baik  (BSB) | Anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan |
| 2. | Berkembang Sesuai Harapan  (BSH) | Anak Sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru. |
| 3. | Mulai Berkembang  (MB) | Anak melakukan kegiatan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru |
| 4. | Belum Berkembang  (BB) | Anak melakukan kegiatan harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru. |

**LAMPIRAN :IV**

**INSTRUMENT OBSERVASI UNTUK MENDAPATKAN DATA GURU**

**DALAM MELAKUKAN KEGIATAN MEMBILANG DENGAN BENDA 1 SAMPAI 10**

**SIKLUS I PERTEMUAN I**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Aktivitas Guru Yang Diamati** | **Kualifikasi Penilaian** | | | |
| **Baik** | | **Cukup** | **Kurang** |
| 1. | Guru menyiapkan kartu angka 1-10 |  | |  | **√** |
| 2. | Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan |  | |  | **√** |
| 3. | Guru memotivasi anak |  | |  | **√** |
| 4. | Guru meletakkan semua potongan kartu diatas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar |  | | **√** |  |
| 5. | Guru memberi kesempatan pada anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar |  | |  | **√** |
| 6. | Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan membilang dengan benda |  | | **√** |  |
|  | Jumlah |  | 2 | | 4 |
|  | Persen |  | 33,33% | | 66,66% |

**RUBRIK PENIALAIAN OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU**

1. Guru menyiapkan kartu angka 1-10

Baik : Baik jika guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar dalam keadaan baik, bersih, dan jelas terbaca (tidak cacat)

Cukup : cukup jika guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar dalam keadaan cacat.

Kurang : Kurang jika guru tidak menyediakan kartu angka bergambar.

1. Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan

Baik : Baik jika guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan dengan terperinci

Cukup : Cukup jika guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan secara umum

Kurang : Kurang jika guru tidak menjelaskan tugas yang akan dikerjakan

1. Guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar

Baik : Baik jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar dengan baik.

Cukup : Cukup jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar tetapi kurang sempurna.

Kurang : Kurang jika guru tidak memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar.

1. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar

Baik : Baik jika guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja

Cukup : Cukup jika guru memperlihatkan semua potongan kartu dengan memegangnya

Kurang : Kurang jika guru hanya memperlihatkan sebagian kartu

1. Guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Baik : Baik jika guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Cukup : Cukup jika memberi kesempatan pada anak untuk mencari sebagian kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Kurang : Kurang jika guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari hanya 1kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

1. Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan membilang dengan benda

Baik : Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada semua anak tentang kegiatan membilang dengan benda

Cukup : Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada sebagian anak tentang kegiatan membilang dengan benda

Kurang : Guru tidak memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan membilang dengan benda

Makassar, 07 Desmber 2017

(Observer)

Yuliana.

**LAMPIRAN :V**

**INSTRUMENT OBSERVASI UNTUK MENDAPATKAN DATA KEMAMPUAN**

**MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI MEMBILANG DENGAN BENDA**

**SIKLUS I PERTEMUAN I**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Nama Anak | Aspek Yang Nilai | | | |
| Membilang dengan menunjuk gambar benda pada kartu gambar 1-10 | | | |
| BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Ihsan | **√** |  |  |  |
| 2. | Naufal | **√** |  |  |  |
| 3. | Fausan |  | **√** |  |  |
| 4. | Sahira | **√** |  |  |  |
| 5. | Ahmad |  | **√** |  |  |
| 6. | Sakira | **√** |  |  |  |
| 7. | Novi | **√** |  |  |  |
| 8. | Khaeder |  | **√** |  |  |
| 9. | Akram |  | **√** |  |  |
| 10. | Ikram |  | **√** |  |  |
| 11. | Aisya | **√** |  |  |  |
| 12. | Nadwa |  | **√** |  |  |
| 13. | Syawal | **√** |  |  |  |
| 14. | Reski | **√** |  |  |  |
| 15. | Vivi |  | **√** |  |  |
| **Jumlah** | | 8 | 7 |  |  |
| **Persen** | | 53,33% | 46,66% |  |  |

**RUBRIK PENILAIAN OBSERVASI ANAK**

**SIKLUS I PERTEMUAN I**

Anak mampu membilang dengan menunjuk benda 1sampai 10

BSB : Anak sudah dapatmembilang dengan menunjuk benda1sampai 10 secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan

BSH : Anak Sudah dapat membilang dengan menunjuk benda1sampai 10secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru.

MB : Anak membilang denganmenunjuk benda1sampai 10masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BB : Anak membilang dengan menunjuk benda1sampai 10harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru

Makassar, 07 Desember 2017

(Observer)

Yuliana.

**LAMPIRAN :VI**

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENDAPATKAN DATA GURU**

**DALAM MELAKUKAN KEGIATAN MEMASANGKAN LAMBANG**

**BILANGAN DENGAN BENDA-BENDA 1-10**

**SIKLUS I PERTEMUAN II**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Aktivitas Guru Yang Diamati** | **Kualifikasi Penilaian** | | | | |
| **Baik** | | **Cukup** | | **Kurang** |
| 1. | Guru menyiapkan kartu angka 1-10 |  | | **√** | |  |
| 2. | Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan |  | | **√** | |  |
| 3. | Guru memotivasi anak |  | |  | | **√** |
| 4. | Guru meletakkan semua potongan kartu diatas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar | **√** | |  | |  |
| 5. | Guru memberi kesempatan pada anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar |  | |  | | **√** |
| 6. | Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda |  | | **√** | |  |
|  | Jumlah | 1 | 3 | | 2 | |
|  | Persen | 16,66% | 50% | | 33,33% | |

**RUBRIK PENIALAIAN OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU**

* + - 1. Guru menyiapkan kartu angka 1-10

Baik : Baik jika guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar dalam keadaan baik, bersih, dan jelas terbaca (tidak cacat)

Cukup : cukup jika guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar dalam keadaan cacat.

Kurang : Kurang jika guru tidak menyediakan kartu angka bergambar.

* + - 1. Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan

Baik : Baik jika guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan dengan terperinci

Cukup : Cukup jika guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan secara umum

Kurang : Kurang jika guru tidak menjelaskan tugas yang akan dikerjakan

* + - 1. Guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar

Baik : Baik jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar dengan baik.

Cuku : Cukup jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar tetapi kurang sempurna.

Kurang : Kurang jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar.

* + - 1. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar

Baik : Baik jika guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja

Cukup : Cukup jika guru memperlihatkan semua potongan kartu dengan memegangnya

Kurang : Kurang jika guru hanya memperlihatkan sebagian kartu

* + - 1. Guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Baik : Baik jika guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Cukup : Cukup jika memberi kesempatan pada anak untuk mencari sebagian kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Kurang : Kurang jika guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari hanya 1kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

* + - 1. Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda

Baik : Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada semua anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda

Cukup : Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada sebagian anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda

Kurang : Guru tidak memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda

Makassar, 11 Desember 2017

(Observer)

Yuliana.

**LAMPIRAN : VII**

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENDAPATKAN DATA KEMAMPUAN**

**MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI MEMASANGKAN LAMBANG**

**BILANGAN DENGAN BENDA 1-10**

**SIKLUS I PERTEMUAN II**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Nama Anak | Aspek Yang Nilai | | | |
| Membilang dengan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 | | | |
| BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Ihsan | **√** |  |  |  |
| 2. | Naufal |  | **√** |  |  |
| 3. | Fausan |  | **√** |  |  |
| 4. | Sahira | **√** |  |  |  |
| 5. | Ahmad |  |  | **√** |  |
| 6. | Sakira | **√** |  |  |  |
| 7. | Novi | **√** |  |  |  |
| 8. | Khaeder |  |  | **√** |  |
| 9. | Akram |  | **√** |  |  |
| 10. | Ikram |  | **√** |  |  |
| 11. | Aisya |  | **√** |  |  |
| 12. | Nadwa |  | **√** |  |  |
| 13. | Syawal | **√** |  |  |  |
| 14. | Reski | **√** |  |  |  |
| 15. | Vivi |  |  | **√** |  |
| **Jumlah** | | 6 | 6 | 3 |  |
| **Persen** | | 40% | 40% | 20% |  |

**Rubrik Penilaian Anak**

Memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1-10

BSB : Anak sudah dapatmemasangkan Lambang Bilangan dengan Benda benda 1sampai 10 secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan

BSH : Anak Sudah dapat memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1sampai 10secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru.

MB : Anak memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1sampai 10masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BB : Anak memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1sampai 10harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru.

**LAMPIRAN : VIII**

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENDAPATKAN DATA GURU**

**DALAM MELAKUKAN KEGIATAN MEMBILANG DENGAN BENDA 1 SAMPAI 10**

**SIKLUS II PERTEMUAN I**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Aktivitas Guru Yang Diamati** | **Kualifikasi Penilaian** | | | | |
| **Baik** | | **Cukup** | | **Kurang** |
| 1. | Guru menyiapkan kartu angka 1-10 | **√** | |  | |  |
| 2. | Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan | **√** | |  | |  |
| 3. | Guru memotivasi anak |  | | **√** | |  |
| 4. | Guru meletakkan semua potongan kartu diatas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar | **√** | |  | |  |
| 5. | Guru memberi kesempatan pada anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar |  | | **√** | |  |
| 6. | Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan membilang dengan benda |  | | **√** | |  |
|  | **Jumlah** | **3** | **3** | |  | |
|  | **Persen** | **50%** | **50%** | |  | |

**RUBRIK PENIALAIAN OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU**

1. Guru menyiapkan kartu angka 1-10

Baik : Baik jika guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar dalam keadaan baik, bersih, dan jelas terbaca (tidak cacat)

Cukup : cukup jika guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar dalam keadaan cacat.

Kurang : Kurang jika guru tidak menyediakan kartu angka bergambar.

* 1. Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan

Baik : Baik jika guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan dengan terperinci

Cukup : Cukup jika guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan secara umum

Kurang : Kurang jika guru tidak menjelaskan tugas yang akan dikerjakan

* 1. Guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar

Baik : Baik jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar dengan baik.

Cuku : Cukup jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar tetapi kurang sempurna.

Kurang : Kurang jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar.

* 1. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar

Baik : Baik jika guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja

Cukup : Cukup jika guru memperlihatkan semua potongan kartu dengan memegangnya

Kurang : Kurang jika guru hanya memperlihatkan sebagian kartu

* 1. Guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Baik : Baik jika guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Cukup : Cukup jika memberi kesempatan pada anak untuk mencari sebagian kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Kurang : Kurang jika guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari hanya 1kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

* 1. Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan membilang dengan benda

Baik : Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada semua anak tentang kegiatan membilang dengan benda

Cukup : Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada sebagian anak tentang kegiatan membilang dengan benda

Kurang : Guru tidak memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan membilang dengan benda

Makassar, 15Desember 2017

(Observer)

Yuliana.

**LAMPIRAN : IX**

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENDAPATKAN DATA KEMAMPUAN**

**MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI MEMBILANG DENGAN BENDA 1-10**

**SIKLUS II PERTEMUAN I**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Nama Anak | Aspek Yang Nilai | | | |
| Membilang dengan menunjuk gambar benda pada kartu gambar 1-10 | | | |
| BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Ihsan |  | **√** |  |  |
| 2. | Naufal |  |  | **√** |  |
| 3. | Fausan |  |  | **√** |  |
| 4. | Sahira |  | **√** |  |  |
| 5. | Ahmad |  |  |  | **√** |
| 6. | Sakira |  | **√** |  |  |
| 7. | Novi |  |  |  | **√** |
| 8. | Khaeder |  |  |  | **√** |
| 9. | Akram |  |  |  | **√** |
| 10. | Ikram |  |  |  | **√** |
| 11. | Aisya |  |  |  | **√** |
| 12. | Nadwa |  |  |  | **√** |
| 13. | Syawal |  |  | **√** |  |
| 14. | Reski |  | **√** |  |  |
| 15. | Vivi |  |  |  | **√** |
| **Jumlah** | |  | 4 | 3 | 8 |
| **Persen** | |  | 26,66% | 20% | 53,33% |

**Rubrik penilaian Anak**

Memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1-10

BSB : Anak sudah dapatmemasangkan Lambang Bilangan dengan Benda benda 1sampai 10 secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan

BSH : Anak Sudah dapat memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1sampai 10secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru.

MB : Anak memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1sampai 10masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BB : Anak memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1sampai 10harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru.

Makassar, 15 Desember 2017

(Observer)

Yuliana.

**LAMPIRAN : X**

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENDAPATKAN DATA GURU**

**DALAM MELAKUKAN KEGIATAN MEMASANGKAN LAMBANG**

**BILANGAN DENGAN BENDA-BENDA 1-10**

**SIKLUS II PERTEMUAN II**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Aktivitas Guru Yang Diamati** | **Kualifikasi Penilaian** | | | |
| **Baik** | | **Cukup** | **Kurang** |
| 1. | Guru menyiapkan kartu angka 1-10 | **√** | |  |  |
| 2. | Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan | **√** | |  |  |
| 3. | Guru memotivasi anak | **√** | |  |  |
| 4. | Guru meletakkan semua potongan kartu diatas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar | **√** | |  |  |
| 5. | Guru memberi kesempatan pada anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar | **√** | |  |  |
| 6. | Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda | **√** | |  |  |
|  | **Jumlah** | **6** |  | |  |
|  | **Persen** | **100%** |  | |  |

**RUBRIK PENIALAIAN OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU**

1. Guru menyiapkan kartu angka 1-10

Baik : Baik jika guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar dalam keadaan baik, bersih, dan jelas terbaca (tidak cacat)

Cukup : cukup jika guru menyediakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar dalam keadaan cacat.

Kurang : Kurang jika guru tidak menyediakan kartu angka bergambar.

1. Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan

Baik : Baik jika guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan dengan terperinci

Cukup : Cukup jika guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan secara umum

Kurang : Kurang jika guru tidak menjelaskan tugas yang akan dikerjakan

1. Guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar

Baik : Baik jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar dengan baik.

Cuku : Cukup jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar tetapi kurang sempurna.

Kurang : Kurang jika guru memotivasi anak didik agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan kartu angka bergambar.

1. Guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja dan membiarkan anak-anak mencoba untuk memasangkan kartu angka dengan kartu gambar

Baik : Baik jika guru meletakkan semua potongan kartu di atas meja

Cukup : Cukup jika guru memperlihatkan semua potongan kartu dengan memegangnya

Kurang : Kurang jika guru hanya memperlihatkan sebagian kartu

1. Guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Baik : Baik jika guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Cukup : Cukup jika memberi kesempatan pada anak untuk mencari sebagian kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

Kurang : Kurang jika guru memberi kesempatan pada anak untuk mencari hanya 1kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar.

1. Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda

Baik : Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada semua anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda

Cukup : Guru memberikan penilaian atau evaluasi kepada sebagian anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda

Kurang : Guru tidak memberikan penilaian atau evaluasi kepada anak tentang kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda

Makassar, 21 Desember 2017

(Observer)

Yuliana.

**LAMPIRAN : XI**

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENDAPATKAN DATA KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI MEMASANGKAN LAMBANG BILANGAN DENGAN BENDA 1-10**

**SIKLUS II PERTEMUAN II**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Nama Anak | Aspek Yang Nilai | | | |
| Membilang dengan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 | | | |
| BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Ihsan |  |  | **√** |  |
| 2. | Naufal |  |  |  | **√** |
| 3. | Fausan |  |  |  | **√** |
| 4. | Sahira |  |  |  | **√** |
| 5. | Ahmad |  |  |  | **√** |
| 6. | Sakira |  | **√** |  |  |
| 7. | Novi |  |  |  | **√** |
| 8. | Khaeder |  |  |  | **√** |
| 9. | Akram |  |  |  | **√** |
| 10. | Ikram |  |  |  | **√** |
| 11. | Aisya |  |  |  | **√** |
| 12. | Nadwa |  |  |  | **√** |
| 13. | Syawal |  |  |  | **√** |
| 14. | Reski |  |  | **√** |  |
| 15. | Vivi |  |  |  | **√** |
| **Jumlah** | |  | 1 | 2 | 12 |
| **Persen** | |  | 6,66% | 13,33% | 80% |

**Rubrik Penilaian Anak**

1. Memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1-10

BSB : Anak sudah dapatmemasangkan Lambang Bilangan dengan Benda benda 1sampai 10 secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan

BSH : Anak Sudah dapat memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1sampai 10secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru.

MB : Anak memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1sampai 10masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BB : Anak memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda 1sampai 10harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru.

Makassar, 21 Desember 2017

(Observer)

Yuliana.