**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan golden age (usia emas) yang didalamnya terdapat masa peka yang hanya datang sekali. Masa peka merupakan suatu masa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal.

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2007), tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa:

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkaan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemadirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar.

1

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenal berhitung dijalur matematika karena anak TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan, rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus atau rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangan. Apabila tugas berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Kemampuan anak usia dini dalam berhitung masih perlu bimbingan serta kesabaran dalam mengajarkannya. Guru dituntut kreatif dalam memberikan pengetahuan tentang berhitung, karena berhitung menjadi kebutuhan sehari-hari dalam kegiatan pembelajaran dan dalam proses perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan pengamatan awal di TK Aisyiyah Ujung Tanah Makassar pada hari Senin, 18 Mei 2014. Penulis menemukan rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A yang ditandai dengan bayak anak mampu anak membilang sampai 10 dan anak tidak mampu membedakan mana benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, yang lebih banyak dan lebih sedikit. Hal ini dikarenakan kurangnya minat anak didik untuk belajar berhitung dengan benda-benda yang ada di lingkungan, anak-anak lebih menyukai pembelajaran mewarnai, motorik halus dan bermain di luar karena metode pelajaran berhitung yang diterapkan guru bersifat membosankan.

Di TK Aisyiyah Ujung Tanah Makassar pembelajaran berhitung dengan benda-benda, menggunakan alat yang sederhana. Para pendidik menggunakan media yang ada di dalam lingkungan sekolah misalnya pensil, kapur, buku, jepitan baju. Hal ini membuat anak merasa bosan dan hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak pada tiap tengah semester. Dari 16 anak hanya 7 anak yang sudah mampu berhitung sebagian lainnya masih perlu bimbingan guru ternyata anak yang belum mampu berhitung belum dapat menggunakan media yaitu dengan menggunakan jari-jari tangan.

Di dalam persiapan menyusun model pembelajaran berhitung ini disesuaikan dengan karakteristik anak, perkembangan fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan saran dan prasarana pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran. Kegiatan berhitung ini untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan berhitung yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Sebagai guru TK menyadari bahwa pendidikan di tingkat TK, media (alat peraga) sangat diperlukan. Karena pembelajaran di TK disampaikan dengan cara bermain maka dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan dapat memperbaiki kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis tertarik mengangkat judul “peningkatan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan kartu angka di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
2. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
3. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi sekolah sebagai masukan bagi sekolah dalam pengembangan model-model pembelajaran.
6. Bagi guru dapat memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran berhitung dan membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
7. Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung.

**BAB II**

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

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Kajian Tentang Kemampuan Berhitung Permulaan**
3. **Pengertian Berhitung Permulaan**

Dalam pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak (Depdiknas, 2007: 1) dijelaskan bahwa:

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan berhitung yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Sedangkan Sriningsih, (2008: 63) mengungkapkan bahwa “kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan, atau membilang buta”*.* Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011: 98) adalah:

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuanya anak dapat dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

6

Dari pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangkan kemapuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

1. **Pentingnya Kemampuan Berhitung Permulaan**

Kemampuan berhitung permulaan anak harus diajarkan sejak dini agar anak mampu mengetahui dasar-dasar matematika dan berguna untuk kehidupan anak dimasa yang akan datang, karena itu orang tua maupun guru harus bisa menstimulus kecerdasan-kecerdasan lainnya. Menurut Depdiknas (2007:2) bahwa pentingnya kemampuan berhitung permulaan pada anak adalah sebai berikut :

1) Anak dapat berpikir logis dan sistimatis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak. 2) Anak dapat menyesuikan 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 di sekitarnya. 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu spontan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa dalam memberikan kegiatan pengembangan daya pikir terutama untuk kegiatan persiapan pengenalan kemampuan berhitung, hendaknya guru memperhatikan masa peka anak dan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki yaitu dengan cara mengenalkan kemampuan berhitung 1 sampai 10 dengan menghubungkan kemampuan berhitung, korelasi dalam pikiran (hubungan atara angka) yang terbentuk pada tahap ini sangat bermanfaat saat anak memasuki usia sekolah, terutama saat mempelajari penjumlahan.

1. **Tahap penguasan berhitung**

Depdiknas (2000: 7) mengemukakan bahwa di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasan berhitung, yaitu “penguasan konsep, masa transisi, dan lambang”. Penguasan konsep adalah Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, sepeti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa Transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda lain memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

Burns & Lorton (Sudono A, 2010: 22) menjelaskan lebih terperinci bahwa “setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep”. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan kemampuan berhitung tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Piaget (Suyanto S. 2005 : 160) mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajaran secara langung sebelum anak kemampuan berhitung permulaan dan operasi bilangan, anak harus di latih leih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berfikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (reflctife abstraction). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pegertian bilangan dengan simbol bilangan.

Burn & Lorton ( Sudono A, 2010: 22) mengungkapkan bahwa “pada tingkat ini biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami”. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa berhitung di Taman kanak-kanak dilakukan melalui 3 tahap penguasaan berhitung, yaitu: penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang bilangan.

1. **Manfaat pengenalan berhitung permulaan pada anak usia dini.**

Kecerdasaan matematika mencangkup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, dan pola piker ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap,mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar.

Menurut Suyanto S. ( 2005: 57) “manfaat utama matematika, termasuk didalanya kegiatan berhitunng ialah mengembangkan aspek perkembangan aspek dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis”.

Matematika menurut Siswanto (2008: 44) mempunyai tujuan agar anak- anak :

Melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuiakan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung, memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi, mengetahui konsep ruang dan waktu, mampu memperkirakan urutan sesuatu, terlatih,menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi.

Anak-anak yang cerdas matemati-logika anak dengan member materi-materi konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasaan matematika-logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, oleh karena itu guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan memberi penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak.

Menurut Sujiono (2008: 11.5) matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak bermanfaat antara lain,pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

1. **Prinsip-prinsip Berhitung**

Menurut Depdiknas (2000: 8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan berhitung di Taman kanak-kanak yaitu, berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, Permainan behitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Lebih lanjut Yew (Susanto, 2011: 103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Dari prinsip-prinsip berhitung di atas, dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

1. **Tujuan Pembelajaran Berhitung**

Depdiknas (2000: 2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Piaget (Suyanto S, 2005: 161) bahwa “tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit”. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak- Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

1. **Indikator Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak TK**

Beberapa anak TK kelompok A pada mulanya akan belajar nama-nama bilangan tetapi belum mampu menilai lambang-lambangnya. Anak-anak bisa menyebut, satu, dua, tiga, tetapi tidak mampu mengidentifikasi angka 1 dengan kata satu. Seringkali bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Sejalan dengan pertumbuhan dan pengalaman, anak TK kelompok A awalnya mengembangkan konsep satu dan lebih banyak dari satu.

Menurut Seefelt, Carol dan Wasik, Barbara A (2008: 393)

Ketika kepekaan terhadap bilangan berkembang, anak-anak mulai mengerti bahwa kata satu menunjuk satu benda tunggal dan bahwa lebih banyak dari satu dihubungkan dengan bilangan-bilangan sesudahnya yaitu dua, tiga, empat, lima dan seterusnya.

Berdasarkan Kurikulum Taman Kanak-Kanak 2004 tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun pada kemampuan berhitung yaitu:

1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10
2. Membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-banda) sampai 10
3. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10
4. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit
5. Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya

Pada penelitian ini indikator yang akan digunakan guna mengukur kemampuan berhitung permulaan anak adalah (1) Membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 dan, (2) Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

1. **Kajian Tentang Kartu angka**
2. **Pengertian Bermain Kartu Angka**

Dari segi istilah kartu angka terdiri dari 2 kata yakni kartu dan angka. Menurut Alwi, (2005 :50) “kartu artinya kertas tebal berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis, sedangkan angka artinya tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan, nomor atau nilai, kepandaian, prestasi dan sebagainya”.

Dari segi harfiah kartu angka dapat diartikan sebagai kertas tebal yang bertuliskan angka-angka yang digunakan untuk berbagai keperluan termasuk keperluan untuk bermain sambil belajar anak di taman kanak-kanak.

Menurut Sujiono (2008 : 8.30) " mengemukakan bahwa Kartu angka adalah kartu yang berisi angka-angka dari 1 sampai seterusnya dan setiap kartu berisi satu angka".

Menurut Dessy Anwar (2005 : 220) "Kartu angka adalah kertas sedang yang biasanya persegi panjang, dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti tanda anggota, permainan, domino dan lain-lain".

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kertas persegi panjang yang berisi symbol, gambar atau angka-angka dari satu sampai seterusnya dan angka-angka itu sendiri harus menarik, sehingga mampu menstimulasi anak untuk berbicara, memberi komentar, atau mengandung pertanyaan ingin tahu anak yang tinggi.

1. **Fungsi Kartu Angka**

Untuk memberikan pemahaman yang jelas, maka fungsi kartu angka menurut Yuliani Nurani dkk (2008 : 8.30) adalah “menarik minat anak mengenal angka, mengenalkan angka pada anak, mengelompokkan angka dan menyusun angka”. Adapun uraiannya sebagai berikut :

1. Menarik minat anak mengenal angka

Anak-anak terkadang malas belajar apabila tidak dirangsang dengan sesuatu yang menanik perhatian mereka. Oleh sebab itu, dalam pengenalan lambang bilangan, angka-angka sebaiknya ditulis dalam bentuk kartu angka agar tampak lebih menarik. Hal ini akan meningkatkan minat anak untuk mengenal angka.

1. Mengenalkan angka pada anak

Kartu angka berisi berbagai jenis angka yang dimulai dari angka 1. Dengan kartu angka, anak dapat mengenal angka 1 sampal 10 saat mereka di kelompok A, dan mengenal angka 1 sampai 20 saat mereka di kelompok B.

1. Mengelompokkan angka

Melalui kartu angka anak-anak dapat mengelompokkan angka, misalnya mengelompokkan angka 1 sampai 10 tergantung instruksi guru.

1. Menyusun angka

Melalui kartu angka, anak akan mudah menyusun angka dari kecil ke besar atau dari besar ke kecil karena kartu angka tersebut sangat mudah dipindah-pindahkan.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Kartu Angka**

Langkah-langkah pembelajaran kartu angka dapat dilakukan melalui permainan matematika. Dimana salah satu permainan ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada kegiatan matematika seperti mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan melalui kartu angka. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada anak tentang konsep bilangan 1 - 10, untuk menanamkan pengertian penjumlahan, menanamkan pengertian pengurangan.

Sujiono, (2008 :8.25) mengutarakan langkah-langkah pembelajaran kartu angka sebagai berikut :

1. Menyiapkan Kartu Angka
2. Menjelaskan Penggunaan Kartu Angka
3. Menghitung jumlah yang diambil
4. Mencari Kartu Angka

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Pembelajaran dengan bermain, itulah sebetulnya proses pembelajaran yang diharapkan didunia pendidikan Tk. Maka dengan mengembangkan kemampuan berhitung anak diterapkan satu cara yang bisa menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar anak dengan bermain kartu angka.

Maria Montessori (Jubaedah, 2010:1), menekankan bahwa “ketika anak bermain ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya”. Sehingga diperlukan adanya perencanaan yang seksama terhadap lingkungan bermain dan belajar anak agar anak benar-benar merasakan proses pembelajaran dengan menyenangkan.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik, bermain merupakan cara alamiah menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan tanpa paksaan serta lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir dan tujuan bermain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep, misalnya konsep sama dan bentuk, warna. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik.

Menurut Sigmund Frend, (Jubaedah, 2010:1) mengemukakan bermain adalah “sebagai salah satu cara yang digunakan seorang anak untuk mengatasi masalah yang dihadapi”. Melalui bermain seorang anak diharapkan dapat mengembangkan seluruh kepribadiannya, termasuk perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosional maupun kecerdasannya. Dengan kegiatan bermain anak mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, kemampuan untuk memilih dan menumbuhkan motivasi belajar.

Bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir. Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar di TK diperlukan alat bermain untuk mencapai maksud dan tujuan sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Hurlock (1999) mengatakan bahwa “lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya”. Piaget juga menyatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ketahap yang lebih tinggi dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda disekitarnya.

Bermain Kartu angka adalah kegiatan belajar yang dilakukan anak usia dini untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung. Umumnya pengenalan angka atau berhitung bisa dimulai ketika anak sudah mulai memasuki usia pra sekolah (usia 3 tahun). Misalnya belajar menyebut angka 1-10 atau memperkenalkan bentuk angka dasar terlebih dahulu. Manfaatnya adalah anak tidak menjadi antipati dalam berhitung. Dalam mengenali anak yang tidak mampu berhitung atau mengenali angka, biasanya diawali dengan hambatan perkembangan misalnya belum bisa berbicara atau sulit konsentrasi. Walaupun anak usia prasekolah telah mampu menyebut angka dan menghubungkan angka dengan benda tapi pemahamannya masih terbatas.

Menurut Windy Novia, (2000) kartu angka adalah kertas persegi panjang yang agak tebal yang mempunyai nilai untuk bilangan atau angka. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak yang menyenangkan dengan menggunakan kartu angka.

1. **Kerangka Pikir**

Kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan terutama kemampuan menghitung. Mengembangkan kemampuan anak dalam menghitung dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak, sehingga anak memiliki fondasi untuk mampu berpikir kritis dan sistematis. Pada kenyataanya kemampuan anak dalam menghitung masih kurang, karena stimulasi yang diberikan tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh sebab itu untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menghitung harus tepat dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, karena jika anak salah memahami suatu konsep maka akan berdampak pada pemahaman yang lainnya sehingga kemampuan anak tidak berkembang dengan baik.

Pendidik harus memahami betul apa yang akan diajarkan pada anak. Pemahaman pendidik yang benar akan mempermudah dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan pendidik akan mampu memilih media yang sesuai dalam pembelajaran tersebut. Anak kelompok A berada pada tahap praoperasional. Pada tahapan tersebut belajar terbaik anak melalui penggunaan benda konkret seperti kartu angka. Benda konkret akan membantu anak memahami suatu yang abstrak bisa menjadi lebih konkret. Sehingga untuk meningkatkan kemampuan anak menghitung pada anak kelompok A sebaiknya menggunakan benda konkret.

Penggunaan benda konkret dalam menghitung pada anak kelompok A diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menghitung anak. Melalui benda konkret ini, anak akan lebih mudah memahaminya, karena media benda konkret merupakan benda nyata yang dapat dilihat, diraba, dipegang anak secara langsung sehingga angka yang abstrak dapat dihadirkan lebih nyata.

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Kemampuan Menghitung Anak Masih Kurang**

1. Anak belum bisa membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10,
2. Anak belum bisa menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit

**Langkah-langkah Penggunaan Kartu Angka**

1. Guru menyiapkan kartu angka
2. Guru menjelaskan penggunaan kartu angka
3. Anak menghitung jumlah yang diambil
4. Anak mencari kartu angka

**Kemampuan Menghitung Anak Meningkat**

1. Anak sudah bisa membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10,
2. Anak sudah bisa menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

**C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika penggunaan kartu angka diterapkan maka kemampuan berhitung permulaan pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar dapat ditiingkatkan.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata (2006 : 60) bahwa penelitian kwalitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa aktivitas sosial, sikap, secraa individual maupun kelompok. Disamping itu, menurut Sukmadinata (2006 : 60) penelitian kualitatif bertujuan pertama untuk mengembangkan dan mengungkapkan yang kedua untuk menggambarkan dan menjelaskan.

* + 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan alasan untuk berusaha mengkaji dan mereflesksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajarmengajar, interaksi guru dan anak, interaksi antara anak untuk menjawab permasalahan penelitian dalam berupaya melakukan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain kartu angka lebih profesional.

1. **Fokus Penelitian**

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuaan berhitung permulaan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal berhitung seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

22

1. Kartu angka adalah kertas persegi panjang yang berisi simbol, gambar atau angka-angka dari satu sampai 10 dan angka-angka itu sendiri harus menarik, sehingga mampu menstimulasi anak untuk belajar, memberi komentar, atau mengundang rasa ingin tahu anak yang tinggi.
2. **Setting dan subjek penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar dengan subjek penelitian anak kelompok A yang berjumlah 16 anak dan 1 orang guru.

1. **Prosedur dan desain Penelitian**

Desain penelitian yang akan dilaksanakan adalah prosedur penelitian tindakan kelas yang menggunakan model penelitian Kurt Lewin yang diterapkan dalam penelitian ini tegambar dalam bagan lingkaran sebagai berikut.

AKSI

REFLEKSI

OBSERVASI

**SIKLUS I**

PERENCANAAN

PERENCANAAN

REFLEKSI

**SIKLUS II**

AKSI

OBSERVASI

Gambar 3.1 PTK Model Kurt Lewin (Wiriatmadja (2008 ; 64))

Tahap-tahap penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam alur siklus berdasarkan model Kurt Lewin dalam Wiriatmadja (2008 ; 64) sebagai berikut :

1. **Siklus I**

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama :

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut :

* 1. Menyusun rancangan kegiatan harian (RKH)
  2. Menbuat lembar obsevasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain kartu angka

1. Pelaksanaan tindakan
   * + 1. Kegiatan awal (30 menit)
2. Guru meminta anak berbaris memasuki ruangan kelas
3. Guru memulai dengan salam dan meminta anak didik untuk berdo’a sebelum belajar
   * + 1. Kegiatan inti (60 menit)
4. Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
5. Guru mempersiapkan anak untuk melakukan kegiatan bermain kartu angka.
6. Guru menerangkan cara bermain kartu angka
7. Guru meminta anak untuk mengikuti apa yang dilakukan guru
   * + 1. Kegiatan istirahat (30 menit)
8. Guru meminta anak untuk mencuci tangan
9. Guru meminta anak berdo’a sebelum dan sesudah makan
10. Guru meminta anak untuk bermain
    * + 1. Kegiatan akhir (30 menit)
11. Guru meminta anak untuk mengucapkan rukun islam
12. Guru meminta anak berdo’a untuk pulang dan mengucapkan salam
13. Pengamatan / Observasi

Pengamatan dilakukan oleh peneliti di dalam kelas, yakni pada saat penyelenggaraan proses pembelajaran oleh guru. Pengamatan dan pemantauan dilakukan secara komprehensif terhadap pelaksanaan penelitian tindakan dan perilaku-perilaku anak dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan panduan dan instrumen penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data empirik tentang peningkatan kemampuan berhitung pada anak.

1. Refleksi

Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi pada siklus pertama ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (observer) mengenai : (1) analisis mengenai tindakan yang baru dilakukan*,* (2) mengulas dan menjelaskan intervensi, dan penyimpulan data yang di peroleh.

1. **Siklus II**

Pelaksanaan siklus II relatif sama dengan siklus I namun dilakukan perbaikan­perbaikan yang dianggap perlu agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada tahap refleksi, dianalisis kemampuan menghitung anak apakah terjadi peningkatan atau tidak setelah penggunaan kartu angka diterapkan.

1. **Prosedur dan Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, tes perlakuan dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan observasi dimaksudkan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan strategi penerapan metode permainan kartu angka dan untuk peningkatan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar. Adapun pelaksanaan kegiatan observasi dilaksanakan setiap pertemuan guna memperoleh gambaran tentang perilaku anak didik dalam mengikuti pelajaran

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimaksudkan untuk memeperoleh data tentang jumlah anak didik di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kelompok A dan data lain yang terkait dengan pengembangan kemampuan berhitung anak.

1. **Teknik Analisi Data dan Standar Pencapaian**
2. Tahap Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan dan disimpulakan sebagai jawaban atas masalah yang dikaji dalam penelitian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan berhitung anak melalui bermain kartu angka dan kartu gambar pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kelompok A. Dengan demikian semua data yang diperoleh berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan 2 kali pertemuan setiap siklus, dianalisis melalui langkah- langkah pengumpulan data, mengklasifikasi data, mereduksi data, menyertipikasi data.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi dan pencatatan lapangan. Semua data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis melalui analisis deskriptif. Analisis didasarkan pada aktivitas belajar yang didasrkan pada buku pedoman penilaian Taman Kanak-Kanak ( Dirjen PAUD,2007). Jenis penilaian yang dipergunakan ada tiga macam, yaitu:

Baik : Jika anak mampu melaksanakan kegiatan dengan benar.

Cukup : Jika anak mampu melaksanakan kegiatan namun masih perlu

bimbingan dari guru .

Kurang : Jika anak tidak mampu melaksanakan kegiatan dengan benar.

1. StandarPencapaian

Untuk mengetahui ukuran keberhasilan kegiatan penggunaan kartu angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar yaitu ketika anak mampu dalam mengenal bilangan 1-10, menghitung banyaknya benda 1- 10, dan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan atau angka 1-10 dan hal itu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus ke II dan mengalami peningkatan di atas 75%.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah terletak di jalan Sabutung Baru Makassar Kelurahan Gusung Kecamatan Ujung Tanah. Taman kanak-kanak ini berdiri pada tanggal 15 Juli 1969. Sebahagian tanahnya terdiri atas halaman sekolah tempat anak didik beraktivitas setiap hari, seperti kegiatan baris-berbaris, senam dan tempat bermain.

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah di kelola oleh pengurus Yayasan Aisyiyah Ujung Tanah dengan Kepala Taman Kanak-Kanak Dra. Hj. Hartati dengan tenaga pengajar 4 orang. Adapun daftar nama-nama tenaga pendidik Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Daftar nama pendidik TK Aisyiyah Ujung Tanah

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Pendidikan Terakhir | Jabatan |
| 1.  2.  3.  4.  5. | Dra. Hj. Hartati  Rosdiana  Hasnawiah  Johariah, S.Pd  Maria Ulfah, A.Ma | D I KPG  D I KPG  D I KPG  S 1  D II PGTK | Kepala Tk  Guru Kelompok B1  Guru Kelompok B2  Guru Kelompok A  Guru Kelompok B1 |

Sumber data : Papan data Pendidik TK Aisyiyah Ujung Tanah tahun 2014.

29

1. **Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Melalui Media Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar**
2. **Siklus I**
3. **Siklus I Pertemuan I**

Penggunaan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Ujung Tanah Makassar dilaksanakan pada pertengahan semester genap bulan Mei 2014. Adapun tahap-tahap yang dilakukan, adalah:

1. **Tahap Perencanaan**

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

1. Menyiapkan RKH dengan tema “Binatang” dan sub tema “Binatang Peliharaan”.
2. Menyiapkan alat atau media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media kartu angka.
3. Menyusun metode/strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran serta contoh yang mudah dimengerti oleh anak.
4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak untuk melihat perkembangan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka.
5. **Tahap Pelaksanaan**

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

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Senin 12 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak bercerita tentang gambar binatang yang disediakan oleh guru dan diakhiri dengan kegiatan melompat dengan dua kaki dengan seimbang sambil merentangkan tangan.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah penggunaan kartu angka dengan cara membilang dengan menunjuk benda sampai 10 dengan menggunakan kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dengan cara meletakkannya di atas meja, kemudian guru menjelaskan penggunaan kartu angka yakni membilang dengan menunjuk benda sampai 10 dengan menggunakan kartu angka, selanjutnya guru meminta anak menghitung jumlah yang diambil, setelah semua anak mengerti guru kemudian memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, pada saat kegiatan berlangsung guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka yakni membilang dengan menunjuk benda sampai 10 dengan menggunakan kartu angka.

Kegiatan inti selanjutnya adalah pemberian tugas menebalkan garis putus-putus hingga membentuk gambar jerapah, lalu beri warna yang kemudian diakhiri dengan kegiatan menggunting kepingan puzzle, susun lalu tempelkan pada kotak yang tersedia.

1. Kegiatan Istirahat

Kegiatan istirahat dilaksanakan ± 30 menit, kegiatan yang dilakukan antara lain mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, makan dan setelah itu bermain bersama.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak diskusi tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan besok kemudian guru mengajak anak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dilanjutkan dengan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

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

Siklus I Pertemuan I pada hari Senin tanggal 12 Mei 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 16 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Guru menyiapkan kartu angka |  |  | √ |
| 2 | Guru menjelaskan penggunaan kartu angka |  |  | √ |
| 3 | Guru meminta anak menghitung jumlah yang diambil |  |  | √ |
| 4 | Guru meminta anak mencari kartu angka |  | √ |  |

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka adalah: guru hanya menyiapkan kartu angka dalam jumlah yang sedikit, guru tidak menjelaskan cara penggunaan kartu angka dan langsung meminta anak bermain kartu kata, guru tidak meminta anak menghitung jumlah yang diambil dengan cara menggunakan kartu angka, guru hanya meminta sebagian anak mencari kartu angka tidak kepada semua anak.

Tabel 4.3 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka Siklus I Pertemuan I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10  Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit | 4 anak  3 anak | 5 anak  5 anak | 7 anak  8 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10. Dari 16 anak, ada 4 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 tanpa bantuan orang lain, 5 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 dengan bantuan orang lain, dan 7 anak yang melakukan dengan tidak baik yakni anak yang tidak mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 walaupun sudah dibantu.
2. Pada aspek kemampuan menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Dari 16 anak, ada 3 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya tanpa bantuan orang lain, 5 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya dengan bantuan orang lain, dan 8 anak yang melakukan dengan tidak baik yakni anak yang tidak mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya walaupun sudah dibantu.
3. **Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru melalui kartu angka pada siklus I pertemuan 1 peneliti menarik suatu kesimpulan bahwa kemampuan berhitung anak belum menunjukkan peningkatan yang signifikan maka perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua.

1. **Siklus I Pertemuan II**

Penggunaan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Ujung Tanah Makassar Siklus I Pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu 14 Mei 2014 dengan jenis kegiatan sebagai berikut :

1. **Tahap Perencanaan**

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

* + 1. Menyiapkan RKH dengan tema “Binatang” dan sub tema “Binatang Peliharaan”.
    2. Menyiapkan alat atau media kartu angka yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
    3. Menyusun metode/strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran serta contoh yang mudah dimengerti anak.
    4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak untuk melihat perkembangan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka.

1. **Tahap Pelaksanaan**

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

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Rabu 14 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak tanya jawab tentang binatang peliharaan dan diakhiri dengan kegiatan meniru gerakan kelinci melompat.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah penggunaan kartu angka dengan cara menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dengan cara meletakkannya di atas meja, kemudian guru menjelaskan penggunaan kartu angka yakni menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru, selanjutnya huru meminta anak menghitung jumlah yang diambil, setelah semua anak mengerti guru kemudian memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, pada saat kegiatan berlangsung guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka yakni menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru.

Kegiatan inti selanjutnya adalah pemberian tugas meniru melipat kertas menjadi bentuk kepala kucing yang kemudian diakhiri dengan kegiatan mewarnai gambar macam-macam binatang peliharaan dengan menggunakan crayon.

1. Kegiatan Istirahat

Kegiatan istirahat dilaksanakan ± 30 menit, kegiatan yang dilakukan antara lain mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, makan dan setelah itu bermain bersama.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak diskusi tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan besok dan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu “kelinciku” kemudian tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

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

Siklus I Pertemuan II pada hari Rabu tanggal 14 Mei 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 16 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Guru menyiapkan kartu angka |  |  | √ |
| 2 | Guru menjelaskan penggunaan kartu angka |  |  | √ |
| 3 | Guru meminta anak menghitung jumlah yang diambil |  | √ |  |
| 4 | Guru meminta anak mencari kartu angka |  | √ |  |

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan II diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka adalah: guru hanya menyiapkan kartu angka dalam jumlah yang sedikit, guru tidak menjelaskan cara penggunaan kartu angka dan langsung meminta anak bermain kartu kata, guru hanya meminta sebagian anak menghitung jumlah yang diambil dengan cara menggunakan kartu angka, guru hanya meminta sebagian anak mencari kartu angka tidak kepada semua anak.

Tabel 4.5 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka Siklus I Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10  Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit | 5 anak  5 anak | 6 anak  4 anak | 5 anak  7 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10. Dari 16 anak, ada 5 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 tanpa bantuan orang lain, 6 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 dengan bantuan orang lain, dan 5 anak yang melakukan dengan tidak baik yakni anak yang tidak mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 walaupun sudah dibantu.
2. Pada aspek kemampuan menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Dari 16 anak, ada 5 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya tanpa bantuan orang lain, 4 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya dengan bantuan orang lain, dan 7 anak yang melakukan dengan tidak baik yakni anak yang tidak mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya walaupun sudah dibantu.
3. **Tahap Refleksi**

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

Dari hasil penelitian diatas, maka guru bersama observer membicarakan langkah- langkah apa yang perlu dilakukan pada siklus kedua agar kendala- kendala pada siklus pertama dapat teratasi dengan baik.

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

Penggunaan media kartu angka siklus II pertemuan I dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Ujung Tanah Makassar dilaksanakan pada hari Senin 19 Mei 2014 dengan jenis kegiatan sebagai berikut :

1. **Tahap Perencanaan**

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

1. Menyiapkan RKH dengan tema “Binatang” dan sub tema “Binatang Buas”.

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

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

4) Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak untuk melihat perkembangan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka.

1. **Tahap Pelaksanaan**

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

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Senin 19 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak tanya jawab tentang binatang buas dan diakhiri dengan kegiatan menirukan kata-kata dalam bahasa inggris, mis: lion, tiger, crocodile dan lain-lain.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah penggunaan kartu angka dengan cara menghitung dan menghubungkan gambar jumlah gambar harimau dengan kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dengan cara meletakkannya di atas meja, kemudian guru menjelaskan penggunaan kartu angka yakni menghitung dan menghubungkan gambar jumlah gambar harimau dengan kartu angka, selanjutnya guru meminta anak menghitung jumlah yang diambil, setelah semua anak mengerti guru kemudian memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, pada saat kegiatan berlangsung guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka yakni menghitung dan menghubungkan gambar jumlah gambar harimau dengan kartu angka.

Kegiatan inti selanjutnya adalah meniru melipat kertas menjadi bentuk burung elang yang kemudian diakhiri dengan kegiatan menciptakan bentuk kandang harimau dari balok.

1. Kegiatan Istirahat

Kegiatan istirahat dilaksanakan ± 30 menit, kegiatan yang dilakukan antara lain mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, makan dan setelah itu bermain bersama.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak diskusi tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan besok dan dilanjutkan dengan kegiatan mengucapkan doa keluar dari kelas kemudian tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

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

Siklus II Pertemuan I pada hari Senin tanggal 19 Mei 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 16 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Guru menyiapkan kartu angka | √ |  |  |
| 2 | Guru menjelaskan penggunaan kartu angka | √ |  |  |
| 3 | Guru meminta anak menghitung jumlah yang diambil | √ |  |  |
| 4 | Guru meminta anak mencari kartu angka |  | √ |  |

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan I diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka adalah: guru sudah menyiapkan kartu angka dalam jumlah yang banyak, guru sudah menjelaskan cara penggunaan kartu angka yakni menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru, guru sudah meminta anak menghitung jumlah yang diambil dengan cara menggunakan kartu angka, guru hanya meminta sebagian anak mencari kartu angka tidak kepada semua anak.

Tabel 4.5 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka Siklus I Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10  Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit | 11 anak  10 anak | 3 anak  4 anak | 2 anak  2 anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10. Dari 16 anak, ada 11 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 tanpa bantuan orang lain, 3 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 dengan bantuan orang lain, dan 2 anak yang melakukan dengan tidak baik yakni anak yang tidak mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 walaupun sudah dibantu.
2. Pada aspek kemampuan menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Dari 16 anak, ada 10 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya tanpa bantuan orang lain, 4 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya dengan bantuan orang lain, dan 2 anak yang melakukan dengan tidak baik yakni anak yang tidak mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya walaupun sudah dibantu.
3. **Tahap Refleksi**

Dari hasil penelitian siklus II pertemuan pertama didapatkan hasil yang belum cukup memuaskan dimana kemampuan berhitung anak sudah meningkat tapi belum maksimal. Karena masih ada beberapa anak yang berada pada kategori cukup dan tidak maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

1. **Siklus II Pertemuan II**

Penggunaan media kartu angka siklus II pertemuan II dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Ujung Tanah Makassar dilaksanakan pada hari Rabu 21 Mei 2014 dengan kegiatan sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan**

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

1. Menyiapkan RKH dengan tema “Binatang” dan sub tema “Binatang Buas”..
2. Menyiapkan alat atau media kartu angka yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Menyusun metode/strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran serta contoh yang mudah dimengerti anak.
4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak untuk melihat perkembangan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka.
5. **Tahap Pelaksanaan**

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

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan hari Rabu 21 Mei 2014, kegiatan di awali dengan kegiatan berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, kemudian guru mengajak anak bercerita tentang gambar buaya yang disediakan oleh guru dan diakhiri dengan kegiatan meniru gerakan shalat subuh secara berjamaah.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertama adalah penggunaan kartu angka dengan cara membuat urutan jumlah gambar buaya dengan menggunakan kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama-tama guru menyiapkan kartu angka dengan cara meletakkannya di atas meja, kemudian guru menjelaskan penggunaan kartu angka yakni membuat urutan jumlah gambar buaya dengan menggunakan kartu angka, selanjutnya Guru meminta anak menghitung jumlah yang diambil, setelah semua anak mengerti guru kemudian memberi kesempatan kepada anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar, pada saat kegiatan berlangsung guru melanjutkan permainan sampai semua anak mencoba permainan penggunaan kartu angka yakni membuat urutan jumlah gambar buaya dengan menggunakan kartu angka.

Kegiatan inti selanjutnya adalah memasangkan gambar hewan dengan makanannya yang kemudian diakhiri dengan kegiatan menunjuk kumpulan gambar buaya yang lebih banyak dan lebih sedikit jumlahnya.

1. Kegiatan Istirahat

Kegiatan istirahat dilaksanakan ± 30 menit, kegiatan yang dilakukan antara lain mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, makan dan setelah itu bermain bersama.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak menyebut tempat ibadah orang Islam kemudian tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok dan diakhiri dengan kegiatan berdoa, salam dan pulang.

1. **Tahap Observasi**

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

Siklus II Pertemuan II pada hari Rabu tanggal 21 Mei 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 16 orang, adapun hasil observasi guru dan aktivitas anak, yang di lakukan pada pertemuan II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Guru menyiapkan kartu angka | √ |  |  |
| 2 | Guru menjelaskan penggunaan kartu angka | √ |  |  |
| 3 | Guru meminta anak menghitung jumlah yang diambil | √ |  |  |
| 4 | Guru meminta anak mencari kartu angka | √ |  |  |

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan I diketahui bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat penggunaan media kartu angka adalah: guru sudah menyiapkan kartu angka dalam jumlah yang banyak, guru sudah menjelaskan cara penggunaan kartu angka yakni menyebutkan bilangan yang diperlihatkan oleh guru, guru sudah meminta anak menghitung jumlah yang diambil dengan cara menggunakan kartu angka, guru sudah meminta semua anak mencari kartu angka.

Tabel 4.5 Data hasil pengamatan kegiatan anak melalui penggunaan media kartu angka Siklus I Pertemuan II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Indikator | Hasil penilaian | | |
| ● | √ | ○ |
| 1  2 | Membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10  Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit | 14 anak  13 anak | 2 anak  3 anak | -  - anak |

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas diketahui bahwa:

1. Pada aspek kemampuan membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10. Dari 16 anak, ada 14 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 tanpa bantuan orang lain, 2 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 dengan bantuan orang lain, dan sudah tidak ada lagi anak yang melakukan dengan tidak baik yakni anak yang tidak mampu membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 walaupun sudah dibantu.
2. Pada aspek kemampuan menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Dari 16 anak, ada 13 anak yang melakukannya dengan baik yakni anak yang mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya tanpa bantuan orang lain, 3 anak yang melakukan dengan cukup baik yakni anak yang mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya dengan bantuan orang lain, dan sudah tidak ada lagi anak yang melakukan dengan tidak baik yakni anak yang tidak mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikitnya walaupun sudah dibantu.
3. **Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus II secara umum pelaksanaan tindakan siklus II sudah terlaksana dengan baik dalam arti semua kegiatan peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar melalui penggunaan media kartu angka sudah tercapai dengan baik . Hal ini dapat dilihat dari observasi kegiatan guru pada siklus II yang menunjukkan hasil yang maksimal.

Dari hasil penelitian diatas, karena peningkatan kemampuan kemampuan berhitung anak sudah berkembang dimana dari 16 orang anak yang diteliti tidak ada lagi anak memiliki nilai dengan kategori tidak, maka penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

**B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar melalui penggunaan media kartu angka dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I masih terdapat kekurangan-kekurangan, dimana kekurangan tersebut berasal dari guru dan anak. Diantaranya pada saat kegiatan guru tidak memberi kesempatan kepada semua anak untuk mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Sedangkan kekurangan dari anak yaitu tidak memperhatikan pelajaran guru, anak banyak bermain sendiri dan cepat bosan.

Pada tindakan siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak sudah mengalami perkembangan, dimana kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I sudah dapat diperbaiki. Guru sudah memberi kesempatan kepada semua anak untuk mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dan melanjutkan sampai semua anak mendapat kesempatan. Dari 15 orang anak yang diteliti pada siklus II tidak ada lagi anak yang memperoleh nilai kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan media kartu angkakemampuan berhitung anak pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar dapat meningkat.

Hal ini senada dengan pendapat Yuliani Nurani dkk (2008 : 8.30) bahwa fungsi kartu angka adalah “menarik minat anak mengenal angka, mengenalkan angka pada anak, mengelompokkan angka dan menyusun angka”.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

# Kesimpulan

Setelah mengadakan penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media kartu angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar, sebagaimana pada bab sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ujung Tanah Makassar dalam hal membilang dengan menunjuk benda (kemampuan berhitung permulaan dengan benda-benda) sampai 10 dan menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Penggunaan kartu angka ditempuh guru dengan cara menyiapkan kartu angka, menjelaskan penggunaan kartu angka, menghitung jumlah yang diambil dan mencari kartu angka. Pada siklus I masih terdapat kekurangan-kekurangan, diantaranya pada saat kegiatan guru tidak memberi kesempatan kepada semua anak untuk mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar sementara anak kurang memperhatikan penjelasan guru. Pada tindakan siklus II kemampuan berhitung anak sudah mengalami perkembangan, dimana kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I sudah dapat diperbaiki. Guru sudah memberi kesempatan kepada semua anak untuk mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dan melanjutkan sampai semua anak mendapat kesempatan.

52

# Saran

1. Bagi anak yang 2 orang disarankan ikut remedial oleh guru.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan kartu angka sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Kepada orang tua tidak ada salahnya memberikan kegiatan bermain kartu angka kepada anak sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Kepada pihak sekolah agar kiranya dapat melengkapi sarana dan prasarana pendukung yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran anak khususnya media pembelajaran kartu angkaguna meningkatkan kemampuan berhitung anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adams, Kimberly dan A.A. Waskitho. 2006. *Kamus Inggris-Indonesia, Indonesia- Inggris*. Jakarta: PT. Wahyu Media

Alwi, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta : Balai Pustaka

Depdikbud, 1999. *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar Di Taman Kanak-kanak.* Jakarta

Depdiknas, 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

Depdiknas, 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar Penilaian Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

Desi Anwar, 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia.* Surabaya : Karya Abadi

Direktorat Pembinaan TK dan SD.2006. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

Hurloock, E.B.,1999. *Perkembangan Anak Julid 1* (edisi 6). Penerbit Erlangga: Jakarta.

Jean, Peaged. 1980. *Perkembangan Kognitif* Universitas Terbuka. Jakarta.

Jubaedah, 2010. *Penerapan Bermain Educatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung.* Malang

Kementrian pendidikan nasional, 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta

Mayke S. Tedja Saputra; 2001. *Bermain dan permainan*. Jakarta : Gramedia Widiasarana

Mudjito, A K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-* *Kanak*. Jakarta:Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Diroktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press

Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta

Prasojo, Sumaniring. 2010. *Permainan Angka Dan Logika*. Jogjakarta. Diva Press

Sari, Yulvia. 2001. *Strategi pengembangan matematika anak usia dini.* Semarang : IKIP Veteran Press

Seefelt, Carol dan Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah.* (Terjemahan Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks

Sinring, A. Dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar. FIP UNM.

Siswanto, Hadi. (2008). *Pendidikan Kesehatan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Pustaka Rihama.

Sobel, MA. dan Maletsky, EM. (2004). *Mengajar Matematika.* Jakarta: Erlangga

Sriningsih. 2008. *Kemampuan Berhitung Anak Di Taman Kanak-Kanak.* Skripsi : Universitas Pendidikan Nasional

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Garasindo.

Sujiono Yuliani Nurani, 2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Buku Materi Pokok PGTK 2101/4SKS/Modul 1-12. Pusat Penerbit Univestas terbuka.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung : Remaja Rosda Karya

Susanto. Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Premada Media Graup

Suyanto, S, 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yokyakarta: Hikayat Publishing

Trimo, 2008. *Pengelolaan Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Semarang

Windi Novia, 2000. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya:Kashiko