PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK IBNU SHOLIHIN
APPLICATION OF JUMPING NUMBERS CARD GAMES TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION ABILITY IN GROUP B TK IBNU SHOLIHIN

Kiki Hardiyanti
Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo
Alamat.Jl Jenderal Sudirman No.Km.03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo
hariantihakim@gamal.com

ABSTRACT
The purpose of this study was to find out that playing with a number card jump game was able to improve the ability to recognize numbers one to ten in Group B of Ibnu Sholihin Kindergarten, with 15 students as research subjects. Classroom action research was carried out in two cycles and data collection techniques were observation and documentation with qualitative data analysis. The results of data analysis showed that there was an increase in the ability to recognize numbers one to ten in group B of Ibnu Sholihin Kindergarten through data on improving children's abilities from pre-cycle, first cycle and second cycle, namely in the pre-cycle there were 5 students or 33.33 % with category (BB) became absent in cycle I and cycle II, 6 students or 40% with category (MB) in the pre cycle and remained the same in cycle I while in cycle II there were no, 2 students or 13.33% with category (BSH) in the pre-cycle increased to 5 students or 33.33% in the first cycle and in the second cycle there were 3 students or 20%, 2 students or 13.33% with the category (BSB) in the pre-cycle then increased in the first cycle with 4 students or 26.66% and again experienced an increase in the second cycle as many as 12 students or 80%.

Keywords: *The application of number card games, the ability to recognize numbers*

PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK IBNU SHOLIHIN
APPLICATION OF JUMPING NUMBERS CARD GAMES TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION ABILITY IN GROUP B TK IBNU SHOLIHIN

Kiki Hardiyanti
Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo
Alamat.Jl Jenderal Sudirman No.Km.03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo
hariantihakim@gamal.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bermain dengan permainan lompat kartu angka mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh pada Kelompok B TK Ibnu Sholihin, dengan subjek penelitian 15 peserta didik. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dan teknik pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi dengan analisis data melalui kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui data peningkatan kemampuan anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II yaitu pada pra siklus ada 5 peserta didik atau 33,33 % dengan kategori (BB) menjadi tidak ada pada siklus I dan siklus II, 6 peserta didik atau 40 % dengan kategori (MB) pada pra siklus dan tetap sama pada siklus I sementara pada siklus II tidak ada, 2 peserta didik atau 13,33 % dengan kategori (BSH) pada pra siklus meningkat menjadi 5 peserta didik atau 33,33 % pada siklus I dan pada siklus II terdapat 3 peserta didik atau 20 %, 2 peserta didik atau 13,33 % dengan kategori (BSB) pada pra siklus kemudian meningkat pada siklus I dengan 4 peserta didik atau 26,66% dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebanyak 12 peserta didik atau 80 %.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang ada pada umur 0-6 tahun dan masa ini disebut dengan masa keemasan (*Golden Age)*, pada masa ini anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik maupun psikis, sehingga bisa dikatakan bahwa masa ini adalah masa yang sangat penting disepanjang perjalanan usia anak. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya merupakan wadah atau tempat di mana anak

PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK IBNU SHOLIHIN
APPLICATION OF JUMPING NUMBERS CARD GAMES TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION ABILITY IN GROUP B TK IBNU SHOLIHIN

Kiki Hardiyanti
Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo
Alamat.Jl Jenderal Sudirman No.Km.03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo
hariantihakim@gamal.com

diusia pra sekolah akan mendapatkan fasilitas yang akan membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan pisikis anak. Namun satu hal yang perlu kita pahami bahwa bukan hanya kebutuhan fisik saja yang harus mendapatkan perhatian dari kita, tetapi psikis juga perlu mendapatkan perhatian dari kita khususnya pada enam aspek perkambangan anak seperti norma agama dan moral, kognitif, social emosional, fisik motorik, bahasa dan seni.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah aspek kognitif. Di mana perkembangan kognitif merupakan proses psikologis yang berkaitan dengan bagai mana anak melihat, memikirkan dan mempelajari apa saja yang ada di sekitar dirinya maupun lingkungannya.

Observasi yang peneliti lakukan selama tiga hari di TK Ibnu Sholihin di mana dimasa pandemik covid- 19, peserta didik yang berjumlah 15 anak dibangi menjadi tiga kelompok dengan aturan satu hari satu kelompok yang melakukan tatap muka dengan tetap mengikuti protokol kesehatan. Di saat kegiatan pengenalan angka berlangsung, sangat jauh dari kata berhasil. Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan mengenal angka berlangsung di mana dari jumlah peserta didik sebanyak 15 anak, hanya 6 anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, 4 diantaranya sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, tetapi hanya 1 anak yang mampu menyebut dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung serta menuliskannya. Sementara 9 anak yang

PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK IBNU SHOLIHIN
APPLICATION OF JUMPING NUMBERS CARD GAMES TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION ABILITY IN GROUP B TK IBNU SHOLIHIN

Kiki Hardiyanti
Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo
Alamat.Jl Jenderal Sudirman No.Km.03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo
hariantihakim@gamal.com

lainnya, ada yang hanya diam melihat temannya, ada yang mencoret- coret kertas dan ada juga yang berlarian saling mengganggu satu sama yang lainnya. Berdasarkan uraian di atas dari hasil observasi di TK Ibnu Sholihin maka peneliti tertarik untuk menerapkan permainan lompat kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok B di TK Ibnu Sholihin. Di mana gerakan lompot yang digabungkan dengan media kartu angka akan mencipakan jenis permainan yang menarik dan menyenagkan bagi anak usia dini, permainan yang mampu menstimulasi anak dalam mengenal angka.

METODOLOGI

Jenis Penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas yang disingkat PTK atau *Classroom Action Research* ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti. Penelitian Tindakan Kelas pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946. Ada empat komponen yang dikenalkan dalam penelitian tindakan yaitu (a) perencanaan (planning), (b) tindakan (action), (c) observasi (observing), dan (d) refleksi (reflecting).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi siklus I, kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin sudah mengalami peningkatan, dilihat dari empat indikator penilain yang terdapat pada tabel dan uraiannya, hal ini disebabkan karna peserta didik mulai tertarik pada kegiatan pembelajaran mengenal angka satu sampai sepuluh. Terlihat jelas di saat mereka mengikuti kegiatan belajar tersebut, di mana kegiatan

PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK IBNU SHOLIHIN
APPLICATION OF JUMPING NUMBERS CARD GAMES TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION ABILITY IN GROUP B TK IBNU SHOLIHIN

Kiki Hardiyanti
Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo
Alamat.Jl Jenderal Sudirman No.Km.03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo
hariantihakim@gamal.com

belajar mengenal angka satu sampai sepuluh mereka diperhadapkan pada sebuah kegiatan yaitu kegiatan permainan lompat kartu angka, kegiatan yang tidak membuat mereka cepat boson dan jenuh, dan menuntut anak hanya melihat serta bergerak di sekitar tempat duduknya saja.

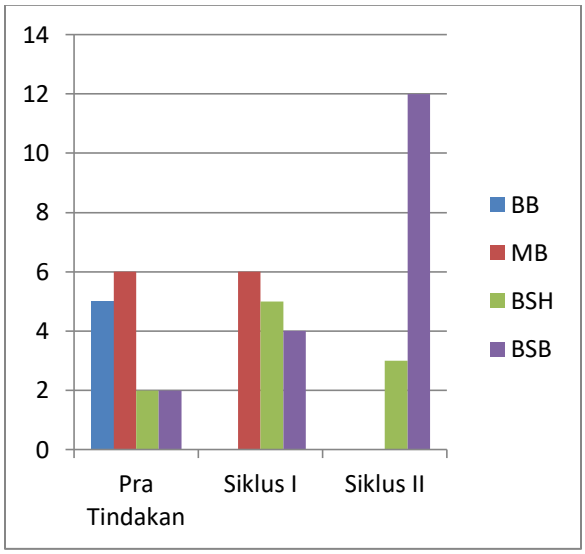
Sudah mengalami peningkatan tetapi belum mencapai Indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Hal ini disebabkan karna masih kurang kondisifnya suasana kelas di mana peneliti dan guru tidak bekerja sama dengan baik selama proses kegiatan yang membuat peserta didik ada yang saling menggungu satu sama lain sehingga masih ada peserta didik yang tidak fokus di saat kegiatan berlansung. Adanya peserta didik yang tidak hadir dihari kegiatan tersebut dan kurangnya peneliti dan guru dalam mencontohkan pengampliasian permainan ini tersebut.

Siklus II dapat dilihat melalui tebel 4.7 dan uraian serta rekapitulasi hasil obsevasi dari mulai pra siklus, siklus I dan siklus II, ini sangat jelas membuktikan bahwa kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka mengalami peningkatan dan mencapai Indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Hal ini terlihat jelas di saat proses kegiatan berlangsung peserta didik dalam mengikuti kegiatan ini lebih antusia lagi di mana sebelumnya peneliti dan guru kembali memperbaiki lewat solusi yang dilakukan oleh peneliti dan guru sehingga hasil yang didapatkan dari mengenal angka satu sampai sepuluh pada kelompok B TK Ibnu Sholihin

PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK IBNU SHOLIHIN
APPLICATION OF JUMPING NUMBERS CARD GAMES TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION ABILITY IN GROUP B TK IBNU SHOLIHIN

Kiki Hardiyanti
Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo
Alamat.Jl Jenderal Sudirman No.Km.03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo
hariantihakim@gamal.com

melalui permainan lompot kartu angka mendapatkan peningkatan yang sangat baik.



Grafik Peningkatan Kemampuan anak dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas tentang data dari hasil peningkatan kemampuan peserta didik mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat adanya peningkatan yang kembali meningkat pada kemampaun mengenal angka satu sampai sepuluh pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka, dimana pada pra tindakan ada 5 peserta didik atau 33,33 % dengan kategori belum berkembang (BB) menjadi tidak ada pada siklus I dan siklus II, 6 peserta didik atau 40 % dengan kategori mulai berkembang (MB) pada pra tindakan dan tetap sama pada siklus I sementara pada siklus II tidak ada, 2 peserta didik atau 13,33 % dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) pada pra tindakan meningkat mejadi 5 peserta didik atau 33,33 % pada siklus I dan pada siklus II terdapat 3 peserta didik atau 20 %, 2 peserta didik atau 13,33 % dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) pada pra tindakan kemudian meningkat pada siklus I dengan 4 peserta didik atau 26,66% dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebanak12 peserta didik atau 80 %.

PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK IBNU SHOLIHIN
APPLICATION OF JUMPING NUMBERS CARD GAMES TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION ABILITY IN GROUP B TK IBNU SHOLIHIN

Kiki Hardiyanti
Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo
Alamat.Jl Jenderal Sudirman No.Km.03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo
hariantihakim@gamal.com

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya mengenai penerapan permainan lompat kartu angka pada kelompok B Taman Kanak- kanak Ibnu Sholihin, membawa penulis sampai pada penghujung dari skipsi ini. Oleh karena itu penulis akan menarik kesimpulan bahwa untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh pada Anak Usia Dini khususnya usia TK sebaiknya dilakukan dengan mengunakan metode yang tepat, lewat kegiatan main yang menyenagkan dan media yang menarik.

Seperti penerapan permainan lompat kartu angka yang mampu membuktikan lewat penelitian, sehingga kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh pada kelompok B TK Ibnu Sholihin mengalami peningkatan dari pra siklus dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) 13,33 % kemudian siklus I dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) 26,66 % selanutnya siklu II dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) 80 %, yang artinya mendapatkan hasil akhir dengan indikator tingkat pencapaian keberhasilan yang diharapkan, di mana ketuntasan belajar peserta didik berupa peningkatan kemampuan mengenal angka mencapai 80 %, yaitu berkembang sangan baik .

DAFTAR RUJUKAN

Aisyah fad. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Niaga Swadaya: Jakarta.

Amiran, Salmon. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di PAUD Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak.* 5 (1).

PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK IBNU SHOLIHIN
APPLICATION OF JUMPING NUMBERS CARD GAMES TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION ABILITY IN GROUP B TK IBNU SHOLIHIN

Kiki Hardiyanti
Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo
Alamat.Jl Jenderal Sudirman No.Km.03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo
hariantihakim@gamal.com

Arikuto, Suharsimi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Aksara: Jakarta.

Fitriyani. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gabar Asosiatif Di Kelompok B TK Budi Rahayu. *Skripsi.* Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Hanifah, W. dan H. Hasanah. (2019). Pengaruh Permainan Lompat Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rambipuji Jember. *Journal of Early Childhood and Incelusive Education.* 2 (2): 64-73.

Jakni, 2016. Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, Bandung: Alfabeta

Mahmud, H. Tedi, Priatna. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik)*. Tsabita (kelompok sahifa). Tsabita (kelompok sahifa): Bandung.

Martini, Jamaris. (2013). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia: Jakarta.

Masruroh Iin Khoirotul, Dwi Nurhayati, Adhani Dewi Mayangsari. (2019). Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Kelompok B. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 6 (2) : 84- 90.

Mulyadi, Muhammad. (2012). Riset Desain Dalam Metedologi Penelitian. *Jurnal Dalam Komunikasi Dan Media.* 16 (1): 72

Mu'min, Sitti Aisyah. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piage. *Jurnal Al-Ta'dib.* 6 (1) : 90

Musfiroh, Tadkirotun. (2012). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka: Tangeran.

Putri Supadman Wayan Luh Ni, I Nyoman Wirya , Putu Rahayu Ujiant. (2016). Penerapan Bermain Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A TK Kumara Wiyata Manukaya. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. 4 (2).

Rosalina, Eva. (2018). Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Ana Usia Dini. *Menyonsong Transformasi Pendidikan Abad 21*. (418).

PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK IBNU SHOLIHIN
APPLICATION OF JUMPING NUMBERS CARD GAMES TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION ABILITY IN GROUP B TK IBNU SHOLIHIN

Kiki Hardiyanti
Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo
Alamat.Jl Jenderal Sudirman No.Km.03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo
hariantihakim@gamal.com

Samsudin. (2008) *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak- kanak*. Prenada Media Group: Jakarta.

Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran*. Kaukeba: Yogyakarta.

Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.

Sumardi, Taopik Rahman, Iis Syifa Gustini. (2017). Penigkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdoungh. *Jurnal PAUD Agapedia*. 1 (2): 190-202.

Suwardi. (2011). Efektivitas Media Pembelajaran bagi Pendidik PAUD yang Ramah Lingkungan. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humanior*. 1 (2).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Wahyudin, UU., Tetep Syafid, dan Harry Susanto. (2013). *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya*. Halim. Surabaya.

Wardani. (2008) *Kualitas Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak*. Jakarta

Wiriaatmadja, Rochiati. (2019). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.