

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. Anak adalah titipan Allah, anak bahkan memiliki kedudukan yang penting bukan saja didalam keluarga tetapi juga didalam lingkungan masyarakat dan bahkan suatu bangsa. "Ya Tuhanku, sesungguhnya tulangku telah lemah dan kepalaku telah ditumbuhi uban, dan aku belum pernah kecewa dalam berdoa kepada Engkau, ya Tuhanku. Dan sesungguhnya aku khawatir terhadap mawaliku sepeninggalku, sedang istriku adalah seorang yang mandul, maka anugerahilah aku dari sisi engkau seorang anak yang akan mewaris aku dan mewarisi sebagian keluarga Ya'qub; dan jadikanlah iya, Ya Tuhanku, seorang diridhai. (QS. Maryam : 4-6).

Masa anak-anak adalah jendela kesempatan emas bagi berbagai peluang tumbuh kembang anak yang tidak terulang, baik secara fisik, emosional dan sosial. (Amiran, 2016: 711). Perhatian khusus untuk anak usia dini tentulah sangat dibutuhkan, karna seperti apa pengalaman yang didapat anak diusia ini, itu akan terbawa disepanjang perjalanan hidup anak dimasa dewasanya nanti. Salah satu

bentuk perhatian yang harus diberikan dan anak harus dapatkan adalah pendidikan yaitu pendidikan anak usia dini.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 14 bahwa: PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya merupakan wadah atau tempat di mana anak diusia pra sekolah akan mendapatkan fasilitas yang akan membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis 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 perkembangan 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 bagaimana anak melihat, memikirkan dan mempelajari apa saja yang ada di sekitar dirinya maupun lingkungannya.

Menurut usia, anak usia dini berada ditahapan praoperasional yaitu umur 2-7 tahun. Di mana diusia ini, maka anak usia dini berada ditahap praoperasional,

tahap ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu tahap fungsi simbolik dan tahap berfikir intuitif

Tahap fungsi simbolik anak mulai mempresentasikan dunia menggunakan simbol seperti mempresentasikan mobil, tanaman, hewan melalui coretan-coretan. Sementara pada tahap pemikiran intuitif anak mulai bernalar dan mengajukan banyak pertanyaan kepada orang dewasa. Ditahap ini salah satu pencapaian anak yang seharusnya sudah mampu anak menguasainya adalah, “menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung”.

Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini sangat penting karena akan memberi kemudahan kepada anak serta akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep pada mata pelajaran matematika, untuk mengikuti jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu di sekitar anak, banyak hal yang membuat anak harus mengenal lambang bilangan yaitu angka. Dengan mengenal angka maka anak akan lebih mudah mendapatkan dan memberikan informasi lewat kegiatan anak baik itu kegiatan yang dilakukan dirumah, disekolah dan lingkungan sekitar anak yang berhubungan dengan angka.

Membantu anak usia dini dalam mengenal angka dapat dilakukan secara optimal lewat stimulasi atau rangsangan yang tepat dengan kegiatan main yang menarik dan menyenangkan bagi anak, di mana bermain merupakan hak setiap anak. Bermain dan belajar adalah dua sisi yang tidak bisa dipisahkan dari anak usia dini khususnya dilembaga PAUD , tetapi pada kenyataannya masih banyak

yang kita temukan justru tidak demikian. Dimana proses pembelajaran pada taman kanak-kanak masih banyak yang didominasi oleh para guru.

Para pendidik seringkali mengenalkan lambang bilangan kepada anak hanya dengan menuliskan lambang bilangan pada dipapan tulis atau memberikan lembar kerja kepada anak kemudian anak diberi tugas untuk mengisi lembar kerja yang sudah disediakan sehingga anak mudah bosan dan pembelajaran kurang menantang bagi anak (Sumardi, 2017: 191). Selain itu anak terkadang diberikan media main untuk pembelajaran dalam mengenal angka yang membuat anak hanya berputar pada daerah tempat duduknya saja, sementara pada dasarnya anak justru lebih senang terhadap kegiatan yang membawa seluruh tubuh mereka bisa bergerak dengan leluasa seperti mengeluarkan ekspresi lewat gerakan seperti ketangkasan dan kelincihan maupun mengeluarkan ekspresi lewat suara.

Hasil Observasi yang peneliti lakukan selama tiga hari di TK Ibnu Sholihin di mana dimasa pandemik covid-19, peserta didik yang berjumlah 15 anak dibagi 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

lainnya, ada yang hanya diam melihat temannya, ada yang mencoret- coret kertas dan ada juga yang berlarian saling mengganggu satu sama yang lainnya.

Penyebab dari hal tersebut, karna adanya kondisi di mana guru dalam mengenalkan angka pada anak hanya berpusat pada satu kegiatan main dengan media yang seadanya saja atau tidak adanya variasi dalam kegiatan dan media main yang digunakan dalam mengenalkan angka pada anak. Media yang digunakan hanya papan tulis dan lembar kerja anak dengan kegiatan main, berlomba menyebutkan angka yang ditulis oleh guru di atas papan tulis. Kegiatan ini kemudian membuat anak mudah bosan dan jenuh dengan hasil akhir yang tidak memuaskan.

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 lompat yang digabungkan dengan media kartu angka akan menciptakan jenis permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini, permainan yang mampu menstimulasi anak dalam mengenal angka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah, bagaimana penerapan permainan lompat kartu angka meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di TK Ibnu Sholhin.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka adapun yang akan menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan lompat kartu angka mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di TK Ibnu Sholihin.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini maka diharap mampu menjadi bahan informasi untuk menambah ilmu pengetahuan, khususnya pada peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B melalui penerapan permainan lompat kartu angka.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Melalui penerapan permainan lompat kartu angka ini, maka diharapkan kegiatan ini mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada peserta didik dikelompok B TK Ibnu Sholihin.

2. Bagi guru

Guru kelompok bisa menggunakan permainan lompat kartu angka ini sebagai salah satu permainan yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar mengenal angka tanpa rasa bosan.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar dapat lebih profesional dalam pelaksanaan KMB sehingga mutu pendidikan disekolah tersebut dapat ditingkatkan.

1.5 Batasan Penelitian

Rumusan masalah dan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penerapan permainan lompat kartu angka pada kelompok B di TK Ibnu Sholihin, maka adapun yang akan menjadi batasan penelitian yaitu:

- a. Penelitian dilakukan hanya pada usia 5-6 tahun.**
- b. Penelitian dilakukan di TK Ibnu Sholihin.**
- c. Penelitian yang dilakukan berpusat pada** menerapkan permainan lompat kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka.

1.6 Identifikasi Masalah

Hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Ibnu Sholihin, tepatnya dikelompok B dengan kegiatan pengenalan angka yang belum berkembang, maka adapun identifikasi masalah yang peneliti dapatkan dari observasi tersebut yaitu :

- a. Tidak ada variasi kegiatan dari guru untuk mengenalkan angka.
- b. Kurangnya media menarik yang digunakan untuk mengenalkan angka.
- c. Kurangnya konsentrasi anak dalam mengenal angka.
- d. Kurangnya pemahaman anak dalam mengenal angka.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Kognitif

2.1.1 Pengertian Kognitif

Enam aspek perkembangan anak usia dini, seperti norma agama dan moral, kognitif, social emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu masalah (Putri, 2016).

Menurut Susanto (Putri, 2016) kognitif adalah suatu proses berpikir, dimana individu bisa menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang telah terjadi. Teori Vigotsky Mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat (Rozalina, 2018: 3).

Berasal dari uraian di atas maka bisa disimpulkan bahwa kognitif adalah salah satu dari enam aspek perkembangan anak yang merupakan kemampuan berfikir tentang apa saja kejadian yang mereka alami dalam semesta yang ada sejak anak dilahirkan.

2.1.2 Perkembangan Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu (Mu'min, 2013:90). Kemampuan kognitif adalah

pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam memecahkan masalah (Masruroh 2019: 85). Piaget dalam Mu'min mengemukakan bahwa sejak usia balita, seseorang telah memiliki kemampuan tertentu untuk menghadapi objek-objek yang ada di sekitarnya. Kemampuan ini masih sangat sederhana, yakni dalam bentuk kemampuan sensor motoric (Mu'min, 2013:90).

Piaget (Martini, 2013: 81) berpendapat bahwa ada 4 tahapan perkembangan kognitif yaitu: sensorimotorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasi konkrit (7-11 tahun) dan operasi formal (12 tahun keatas) Dari tahapan perkembangan kognitif Piaget ini, maka anak usia dini tentulah berada di tahap praoperasional, tahap ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu tahap fungsi simbolik dan tahap berfikir intuitif.

Ditahap ini yaitu tahap praoperasional salah satu pencapaian anak yang seharusnya sudah mampu anak menguasainya adalah, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Permen 58 tahun 2009, perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berfikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berfikir yang meliputi: pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Berbagai uraian di atas maka jelas bahwa seiring pertumbuhan anak, kemampuan kognitif akan terus mengalami perkembangan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka khususnya tahap fungsi simbolik dalam mengenal bilangan dan angka.

2.2 Kajian Tentang Mengenal Angka

2.2.1 Mengenal Angka

Angka 1 sampai 10 ini adalah angka pertama yang digunakan seluruh manusia ketika masa anak sebelum mengenal bilangan lain yang lebih besar (Musfiroh, 2012: 45). Menurut KBBI [angka](#) yaitu tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan sedangkan [bilangan](#) yaitu banyaknya benda dan sebagainya; jumlah. Dalam penggunaan sehari-hari angka dan bilangan dianggap dua hal yang sama tetapi kenyataannya, kedua hal tersebut adalah dua entitas yang berbeda, yang memiliki pengertian yang berbeda.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran (Sumardi, 2017: 194). Longman, (Fitriyanti, 2015: 8) Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran. (Wardani, 2008: 38) Bilangan angka merupakan suatu konsep tentang bilangan angka satu sampai sepuluh sebagai angka pemula yang terdapat unsur- unsur penting seperti nama, urutan, bilangan dan jumlah.

Berbagai uraian di atas maka jelas bahwa angka merupakan simbol yang digunakan untuk melambangkan suatu nilai bilangan. Sebagai contoh angka yang menunjukkan bilangan besar misalnya 125, angka yang menunjukkan sejumlah barang misalnya 15 lego, angka yang menunjukkan ukuran panjang misalnya 5

meter, angka yang menunjukkan ukuran luas misalnya 6 hektar, angka yang menunjukkan ukuran isi misalnya 37 liter, angka yang menunjukkan ukuran waktu misalnya 24 jam dan angka yang menunjukkan nilai sejumlah uang misalnya 200 rupiah dan sebagainya.

2.2.2 Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini

2.2.2.1 Penghambat Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini

Menurut (Masruroh 2019: 85) Terdapat banyak perbincangan mengenai permasalahan di dalam dunia pendidikan anak usia dini terutama dari segi pembelajaran yang belum maksimal, kesalahan-kesalahan kecil pendidikan anak usia dini yang sering diremehkan serta kinerja para pendidik yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran yang melahirkan konsep bahwa para pendidik kurang selektif dalam memilihkan permainan, para pendidik anak usia dini sering terpaku pada suatu kegiatan yaitu Lembar Kerja Anak (LKA) dan media yang sudah disediakan tanpa diiringi dengan permainan, metode atau strategi-strategi aktif yang membuat anak mempunyai minat belajar serta anak tidak bosan dalam proses pembelajaran, sehingga dari kesalahan-kesalahan tersebut menimbulkan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung rendah.

Pendapat di atas menegaskan bahwa beberapa hal yang sering menjadi penghambat terhadap anak usia dini dalam mengenal angka, seperti kinerja para pendidik yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang selektif dalam memilihkan permainan, kurangnya media yang menarik serta pengenalan dalam angka kurang menyenangkan.

2.2.2.2 Pendukung Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini

Sood & Mackey (Rosalina, 2015: 417) menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting karena akan memberikan kemudahan kepada anak dalam mengikuti proses pendidikan yang lebih lanjut, terutama pada mata pelajaran matematika. Sood & Mackey (Rosalina, 2015: 417-418) juga menambahkan bahwa pemahaman konsep bilangan berfungsi sebagai dasar untuk mempelajari konsep dan keterampilan matematika.

Secara umum konsep matematika pada anak usia dini meliputi hal-hal sebagai berikut Slamet (Fitriyani. (2015) : (a) Memilih, membandingkan dan mengurutkan, misalnya memilih balok yang pendek diteruskan ke yang lebih panjang sehingga membentuk urutan dari yang paling pendek ke yang paling panjang; (b) Klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok berdasarkan ukuran dan bentuknya; (c) Menghitung, yaitu menghubungkan antara konsep benda dengan konsep bilangan; (d) Angka, yaitu simbol dari kuantitas. Anak dapat menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka; (e) Pengukuran, yaitu anak dapat mengukur ukuran suatu benda dengan berbagai cara, baik dengan ukuran non standar (kaki, depa dan jengkal) maupun standar (dengan penggaris atau meteran); (f) Geometri, yaitu mengenal bentuk, luas, volume dan area; (g) Membuat grafik, misalnya guru membagi kartu merah, hijau dan kuning untuk anak yang suka apel, mangga dan pisang. Guru menyuruh anak untuk menempelkan pada papan tulis yang telah diberi sumbu datar (X) dan tegak (Y) sehingga akan tampak gambaran tentang banyaknya anak yang suka buah-buahan tersebut ; (h) Pola, yaitu membentuk

pola, misalnya guru memberi angka 1,3,6 lalu anak melanjutkan dengan suatu pola tertentu bisa 1,3,6 atau 3,6,1; (i) Problem solving, yaitu kemampuan memecahkan persoalan sederhana yang melibatkan bilangan dan operasi bilangan.

Menurut (Sumardi, 2017: 191) Pada dasarnya angka merupakan simbol atau lambang bilangan, lambang bilangan ini harus dikenal khususnya dikenalkan pada anak usia pendidikan anak usia dini. Dengan mengenal lambang bilangan akan memudahkan anak dalam menyampaikan dan menafsirkan berbagai informasi. Anak di usia PAUD akan banyak menemukan berbagai hal yang berhubungan dengan lambang bilangan sehingga diusia ini penting untuk mengenalkan kepada mereka tentang apa dan bagai mana simbol atau lambang bilangan berupa angka-angka tersebut. (Musfiroh, 2012: 45) Angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka- angka. Sebagai contoh bilangan 18 tentu harus dituliskan dengan dua angka, yaitu angka 1 dan angka 8.

Berbagai sumber diatas maka jelas bahwa mengenalkan angka pada anak khususnya angka 1- 10 sangat penting, karna merupakan awal bagi anak agar tidak kesulitan untuk kemudia memasuki pegetahuan selanjutnya yaitu konsep bilangan, dimana dengan kansep bilangan tersebut maka anak akan menemukan lebih banyak hal yang membuat anak akan membutuhkan pengetahuan mereka tentang lambang bilangan khususnya mengenal angka.

Selain itu dengan mengenal angka anak tidak akan berada didalam kebingungan untuk menghadapi mata pelajaran matematika dijenjang pendidikan selanjutnya yaitu sekolah dasar, yang dimana dengan mata pelajaran matematika

maka anak akan berada disituasi segala sesuatunya berhubungan dengan angka-angka.

2.3 Kajian Tentang Permainan Lompat Kartu Angka

2.3.1 Permainan

Masa anak-anak adalah jendela kesempatan emas bagi berbagai peluang tumbuh kembang anak yang tidak terulang, baik secara fisik, emosional dan social (Amiran, 2016: 711). Banyak hal yang harus diperhatikan pada anak dimasa ini salah satunya adalah kebebasan anak mengespresikan dirinya lewat bermain dengan berbagai jenis permainan. (Masruroh, 2019: 85) Terdapat banyak ragam permainan bagi Anak Usia Dini dalam melakukan kegiatan permainan diantaranya yaitu permainan angka, permainan huruf, permainan melalui gerak dan lagu, dan permainan kreatif. Menurut (Masruroh, 2019: 85) Pada dasarnya permainan merupakan kegiatan yang dirancang untuk anak, untuk meningkatkan kemampuan mereka sesuai dengan apa yang mereka peroleh dari kegiatan permainan tersebut. Penggunaan permainan yang menarik dan menyenangkan akan mendukung proses belajar anak dalam mencapai aspek perkembangan yang dimilikinya.

Permainan merupakan sesuatu yang mutlak bagi anak. Permainan adalah dunia anak. Dengan permainan banyak kesempatan belajar yang anak akan dapatkan, baik itu di rumah maupun disaat anak berada di dalam lingkungan sekolah. Permainan merupakan alat pendidikan karena selain memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan juga dapat memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, juga berlaku jujur, setia dan lain sebagainya.

Selain itu dengan berbagai jenis permainan yang dikenalkan pada anak melalui kegiatan bermain maka akan banyak pula membawa manfaat yang akan anak dapatkan khususnya untuk enam aspek perkembangan anak.

Manfaat bermain menurut Sujiono (Amiran, 2016: 712-713) sebagai berikut: (a) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik; (b) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus; (c) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek social; (d) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian; (e) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif. Pada usia dini anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan sosial. Pemahaman konsep-konsep ini lebih mudah diperoleh jika dilakukan melalui kegiatan bermain; (f) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan; (g) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

Anak yang mampu dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan baik, anak mengenal konsep serta simbol bilangan, berhitung dengan baik sesuai dengan potensi yang mereka miliki dalam mengembangkan kemampuannya melalui permainan (Masruroh, 2019: 85).

Berbagai sumber diatas maka jelas bahwa berbagai pengembangan diri dapat anak dapatkan dari permainan dan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif untuk mengenal, menyebutkan, dan menggunakan angka dalam konsep dan lambang bilangan. Di mana dimasa ini anak seharusnya sudah mampu

menguasai penyebutan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

2.3.2 Gerakan Lompat

Lompat merupakan sebuah gerakan yang mendorong tubuh keatas dengan menggunakan satu kaki dan dengan cepat diturunkan kembali. Gerakan ini sering ditemui di beberapa jenis permainan, baik permainan yang dilakukan diluar ruangan maupun permainan yang di lakukan didalam ruangan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) lompat adalah bergerak dengan mengangkat kaki ke depan (ke bawah, ke atas) dan dengan cepat menurunkannya lagi. Dari gerakan lompat ini banyak manfaat yang anak usia dini dapatkan khususnya kemampuan gerak dasar. Salah satu kemampuan gerak dasar ini adalah kemampuan lokomotor, kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat (Samsudin, 2008: 9).

Lompat merupakan gerakan yang tidak asing bagi anak, bahkan gerakan ini menjadi salah satu gerakan yang memiliki daya tarik tersendiri terhadap beberapa jenis permainan, sehingga anak menjadi senang untuk memaikan jenis permainan tersebut. Salah satunya adalah jenis permainan lompat tali. Di mana permainan lompat tali juga memiliki beberapa manfaat, salah satunya adalah dalam aspek perkembangan kognitif. (Aisyah fad., 2014: 19) Perkembangan kognitif akan berkembang jika anak akan berfikir bagaimana caranya agar dia mampu melewati tali dengan benar dan tidak menyentuh tali tersebut.

Berasal dari uraian di atas maka jelas bahwa gerakan lompat merupakan gerakan yang sering anak lakukan, bukan saja terdapat di beberapa jenis permainan, tetapi gerakan ini justru lebih sering anak lakukan walau tanpa berada di sebuah peraturan permainan. Contohnya jika anak sedang berjalan tiba-tiba di tengah jalan ada genangan air, maka anak terkadang tidak mencari jalan lain namun mereka justru lebih memilih gerakan lompat untuk melompati genangan air tersebut.

Selain itu gerakan ini memiliki banyak manfaat bagi anak seperti kemampuan gerak dasar, perkembangan kognitif tentang bagaimana anak mampu melewati sebuah rintangan dengan cara melompat melalui gerakan lompat. Dari gerakan ini maka anak juga akan dibawa ke situasi di mana anak akan mengekspresikan seluruh tubuh mereka untuk bisa bergerak dengan leluasa seperti mengeluarkan ekspresi baik lewat gerakan seperti ketangkasan dan kelincahan maupun suara. Di mana dengan situasi tersebut maka anak tidak akan mudah bosan dan jenuh dalam mengikuti sebuah kegiatan untuk meningkatkan aspek perkembangan mereka, salah satunya adalah kognitif dalam mengenal angka.

2.3.3 Media Kartu Angka

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Suwardi, 2011: 73). Kata media dalam KBBI berarti alat, sarana, antara atau penghubung. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang digunakan untuk memberikan informasi dari satu sumber kepada penerima informasi.

Media kartu merupakan salah satu alat pembelajaran yang sering digunakan oleh guru, khususnya pada kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini. Media merupakan salah satu langkah mudah untuk menunjang proses mengajar siswa dikelas untuk memberikan rangsangan-rangsangan terhadap anak melalui media seperti media kartu angka bergambar (Putri, 2016). Contohnya adalah media kartu angka dan kartu angka bergambar.

Adapun tujuan dari media kartu angka bergambar Menurut Sudiman, dkk (Sanaky, 201: 4) tujuan media kartu angka bergambar sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut : (a) Mempermudah proses pembelajaran dikelas; (b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; (c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar; (d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Menurut Sadiman (Putri, 2016) Manfaat media kartu angka bergambar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Menumbuhkan motivasi belajar anak. 2) Akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami serta dapat menguasai tujuan pengajaran. 3) Metode pembelajaran bervariasi dan tidak membosankan dan pengajar tidak kehabisan tenaga. 4) Anak akan banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan pengajar. Anak juga akan lebih aktif untuk mengamati, mendemonstrasikan dan mengeksplorasi potensinya.

Media kartu merupakan alat pembelajaran yang bagi anak usia dini sangat menarik, sehingga dengan menggunakan kartu bergambar seperti kartu angka

akan memberi kesan tersendiri bagi anak, yang kemudian membuat anak tidak serta merta melupakan apa yang telah disampaikan oleh guru.

Uraian diatas jelas bahwa media kartu angka merupakan satu alat atau permainan yang mampu atau akan membantu guru untuk merangsang atau menstimulasi aspek perkembangan anak, khususnya aspek perkembangan kognitif dalam mengenal angka.

2.3.4 Permainan Lompat Kartu Angka

2.3.4.1 Pengertian

Permainan lompat kartu angka adalah gabungan dari gerakan lompat dengan media kartu angka. Dengan kata lain permainan lompat kartu angka merupakan gerakan lompat yang digabungkan dengan media kartu angka. Permainan ini jelas akan menciptakan satu permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Yang kemudian lewat permainan ini, maka akan mampu merangsang atau menstimulasi anak dalam mengenal angka.

2.3.4.2 Alat dan Bahan

1. Karet Gelang

Kegunaan karet gelang di sini adalah untuk membuat untaian tali, tali ini akan dibuat pola, dengan pola yang terbuat dari tali untaian karet gelang maka akan memudahkan anak untuk melakukan gerakan lompat kedalam pola yang sudah dibuat, karna tali yang terbuat dari untaian karet gelang tersebut lentur, sehingga di saat anak menyentuh ataupun menyambar tali sewaktu melakukan gerakan lompat anak tidak akan jatuh.



Gambar 1. Karet Gelang

2. Kaleng Bekas

Kaleng bekas yang dimaksud adalah kaleng persegi empat atau bundar dengan tinggi kaleng sekitar 24-30 cm dan bisa menggunakan bendalain, selama benda tersebut memiliki fungsi yang sama. Kegunaan kelang di sini adalah sebagai tiang untuk membuat pola permainan lompat kartu angka.



Gambar 2. Kaleng Bekas

3. Batu Kecil

Kegunaan batu kecil di sini adalah untuk mengisi kaleng- kaleng bekas, agar kaleng yang akan digunakan sebagai tiang dari permainan lompat kartu angka, mampu berdiri tanpa bergerak di saat permainan sudah berlangsung.



Gambar 3. Batu Kecil

4. Kartu Angka

Kartu angka yang digunakan untuk kegiatan ini yaitu penerapan permainan lompat kartu angka adalah kartu angka yang dibuat oleh peneliti sendiri dan nantinya akan dibuat oleh guru kelas. Adapun bahan dan cara membuat kartu angka yaitu:

- a. Bahan : Kertas karton berwarna, cutter, gunting, lem dan poster angka yang berwarna warni.
- b. Cara membuat : membuat kartu yang disesuaikan dengan ukuran kartu yang diinginkan dengan menggunakan kertas karton yang berwarna warni dan cutter. Selanjutnya menggunting poster angka dengan menggunakan gunting. Setelah kartu dan angka siap saatnya menempelkan gambar angka ke kartu dengan menggunakan lem.



Gambar 4. Kartu Angka

2.3.4.3 Langkah- langkah

Adapun langkah- langkah yang akan dilakukan untuk permainan lompat karu angka ini, mulai dari persiapan sebelum permainan dimulai, seperti mempersiapkan pola permainan, sampai anak- anak mengikuti kegiatan permainan ini, yaitu :

1. Menyiapkan pola dengan cara :
 - a. Mempertemukan antara ujung tali satu dengan ujung tali yang lain dari hasil pintalan karet gelang yang sudah dibuat, sehingga tali karet tersebut tidak berujung.
 - b. Meletakkan empat kaleng yang berisi batu kecil diempat sudut titik persegi empat dan dua kaleng diletakkan di tengah pola persegi empat untuk mendapatkan dua pola utama persegi panjang.
 - c. Memasang tali karet yang sudah tidak memiliki ujung di setiap sudut kaleng sehingga tali karet yang tadinya tidak berbentuk, menjadi berbentuk persegi empat. Mengikat tali karet selanjutnya yang memiliki ujung pada dua kaleng pembatas untuk mendapatkan dua pola utama persegi panjang. Kembali mengikat tali karet selanjutnya yang memiliki ujung di setiap sisi tali karet pada pola persegi empat sehingga muncul masing- masing lima anak pola dari kedua pola utama persegi panjang.
 - d. Meletakkan kartu angka 1 sampai 10 sebanyak yang kita inginkan dengan warna kartu yang berbeda- beda di setiap anak pola dari dua pola utama, sesuai dengan urutannya yaitu dari sebelah kanan pola utama sampai sebelah kiri pola utama.

2. Guru mempersilahkan peserta didik atau anak kelompok B duduk atau berdiri mengelilingi pola permainan lompat kartu angka dengan mengatur jarak dari pola tersebut.
3. Sebelum peserta didik memulai permainan, terlebih dahulu guru memperaktekkan secara langsung di depan peserta didik cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka tersebut.
4. Guru mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru seperti :
 - a. Membaca basmala untuk memulai permainan;
 - b. Lompat pada tali pertama (tali ini adalah tali pembatas anak- anak pola dari dua pola utama yang berjumlah sepuluh anak pola) sambil menyebut angka satu, begitu seterusnya sampai peserta didik berada pada lompatan terakhir yaitu lompatan untuk memasuki pola ke sepuluh dengan menyebut angka sepuluh;
 - c. Setelah peserta berada pada pola pertama, selanjutnya peserta menunjuk dan mengambil kartu angka satu, begitu seterusnya sampai peserta didik berada pada pola kesepuluh dengan menunjuk dan mengambil kartu angka sepuluh, kartu angka boleh dipilih sesuai dengan kartu angka kesukaan peserta;
 - d. Kartu angka yang sudah ada ditangan peserta, diharuskan untuk melihatnya terlebih dahulu dan guru boleh bertanya “itu angka berapa Rudi”, kalau peserta belum mengetahuinya maka guru memberitahukan;

- e. Setelah kartu ada ditangan peserta dan peserta sudah mengetahui kartu angka berapa yang ada ditangan peserta, saatnya peserta membalikkan kartu tersebut kearah teman- teman yang mengelilingi dua pola utama permainan tersebut sambil bertanya dengan suara lantang “angka berapa ini teman- teman”, teman- teman diharuskan menjawab dan apa bila teman- teman tidak mengetahuinya maka peserta yang berada didalam pola permainan tersebut harus memberitahukan kepada teman- temanya;
- f. Peserta melanjutkan lompatan ke tali berikutnya dengan tetap membawa kartu pertama dengan cara yang sama untuk mendapatkan kartu kedua dan kartu yang ada ditangan peserta harus tersusun dari kartu pertama sampai kartu terakhir dengan kata lain tersusun dari angka satu sampai angka sepuluh;
- g. Sebagai mana cara mendapatkan kartu pertama dan kartu kedua begitu juga cara untuk mendapatkan kartu berikutnya dengan mengikuti jalur huruf U dari star hingga finis;

2.3.4.4. Kelebihan

1. Bisa mengganti suasana bermain

Lewat permainan ini anak tidak hanya dituntut untuk bermain dan belajar di dalam ruangan saja, tetapi anak juga bisa bermain dan belajar di luar ruangan, yang artinya guru bisa saja mengganti suasana bermain dan belajar dari yang tadinya di dalam ruangan menjadi di luar ruangan.

2. Tidak membosankan

Permainan ini membuat anak tidak hanya diajarkan mengenal angka lewat permainan yang membuat anak hanya berputar pada tempat duduknya saja, yang kemudian membuat anak cepat bosan dan jenuh. Permainan ini merupakan permainan di mana anak akan di bawa di dalam susana belajar yang membuat seluruh tubuh mereka bisa bergerak dengan leluasa seperti mengeluarkan ekspresi baik lewat gerakan seperti ketangkasan dan kelincahan maupun suara.

3. Menarik dan menyenangkan

Media kartu angka yang digunakan dalam permainan ini, merupakan media yang berasal dari kartu yang berwarna warni, sehingga membuat permainan ini menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak. Selain itu dari hasil beberapa penelitian, media kartu angka, mampu menstimulasi anak bukan hanya dalam mengenal angka tetapi lebih dari itu pengetahuan dan perkembangan anak akan lambang dan konsep bilangan juga mampu distimulasi lewat kartu angka ini.

2.3.4.5. Kekurangan

Adapun kekurangan dari permainan lompat kartu angka ini mulai dari awal persiapan seperti alat dan bahan, sampai pengaplikasian seperti langkah- langkah yang akan dilakukan untuk kegiatan permainan lompat karu angka ini, banyak menyita waktu.

2.3.4.6. Solusi

1. Menyiapkan pola sebelum masuk KMB.
2. Saat peserta pertama telah berada pada pola kedua dari dua pola utama maka peserta berikutnya dipersilahkan untuk menyusul peserta pertama.

Dari uraian diatas maka jelas bahwa permainan lompat kartu angka, mampu menstimulasi pengenalan angka pada anak usia dini. Dimana permainan ini akan memberi kesan tersendiri yang akan membantu anak untuk tetap menyimpan ingatan tentang pelajaran yang diberikan oleh guru sejalan dengan ingatan mereka akan menariknya dan menyenangkannya permainan tersebut.

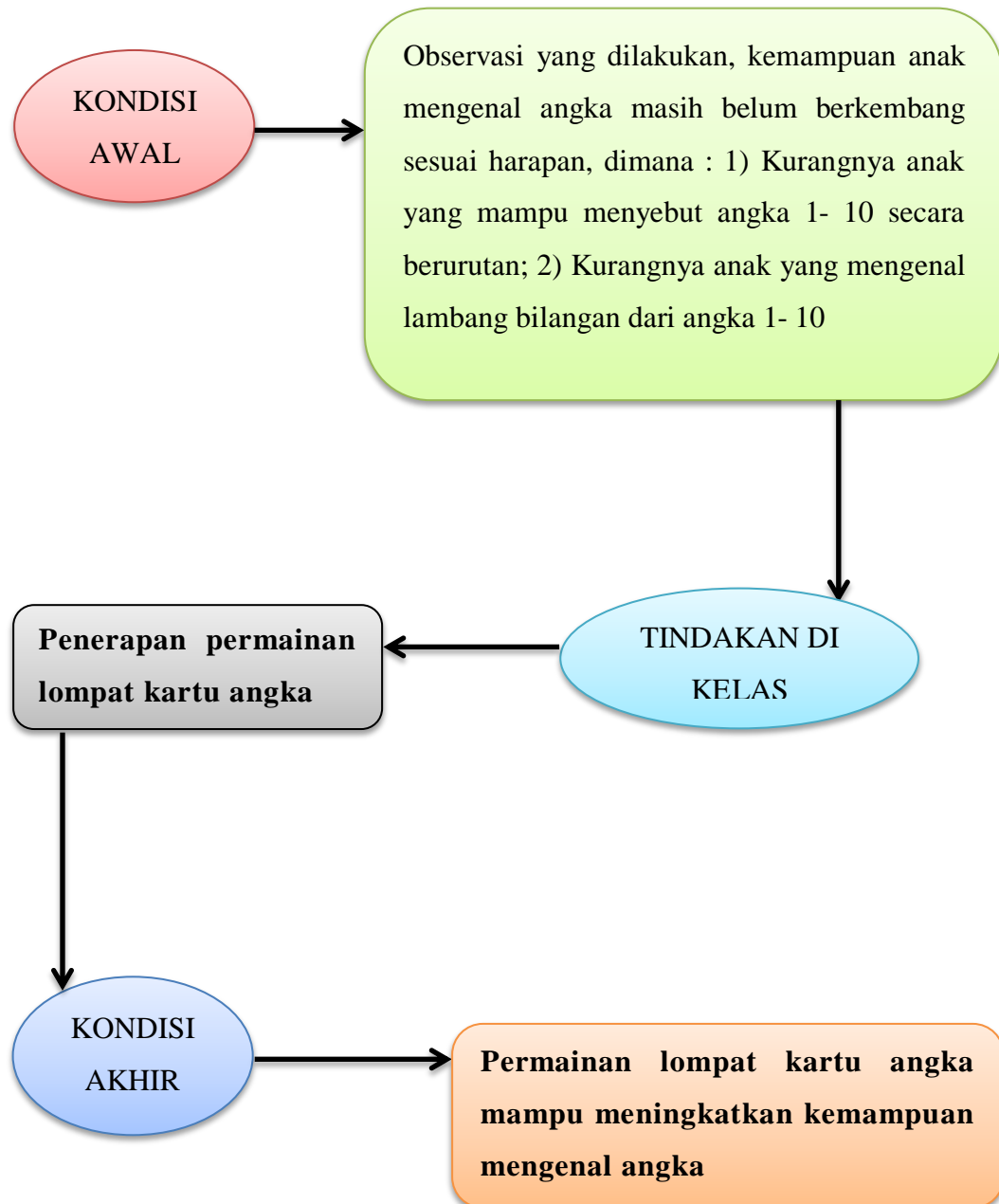
2.4 Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan atau temuan yang berupa teori- teori melalui hasil dari berbagai penelitian sebelumnya merupakan satu hal yang penting untuk menjadi data pendukung.

Tabel. 2.1 Penelitian Yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Masalah Penelitian	Variabel Terkait	Kesimpulan
1.	Hanifah (2019)	Pengaruh Permainan Lompat Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di TK Asiyah Bustanul Athfal 1 Rambipuji Jember	Bagaimana pengaruh permainan lompat kartu angka terhadap kemampuan mengenal angka 1-10	Permainan lompat yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka 1- 10	Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan lompat angka terhadap kemampuan mengenal angka 1- 10 pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Rabipuji Jember.
2.	Ulfa (2019)	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di PAUD Miftahul Ulum Prigsewu	Bagai mana kartu angka sebagai media yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif	Kartu angka mampu meningkatkan kemampuan kognitif yang berhubungan dengan angka	Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa melalui media kartu ang ka bergambar kemampuan kognitif anak yang berhubungan dengan angka berkembang sangat baik.

2.5 Kerangka Konseptual



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual yang digunakan

Kemampuan mengenal angka untuk peserta didik di TK Ibnu Sholihin kelompok B pada kondisi awal belum berkembang sesuai harapan. Hal ini dapat dilihat dari observasi yang dilakukan sebelum tindakan penelitian penerapan permainan kartu angka pada kelompok B di TK Ibnu Sholihin. Kondisi ini disebabkan karena guru dalam mengenalkan angka pada peserta didik belum maksimal. Adapun metode dan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenalkan angka pada peserta didik juga belum maksimal.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan di atas, maka sebaiknya guru dalam memberi kegiatan untuk mengenalkan angka pada anak Kelompok B di TK Ibnu Sholihin menggunakan metode dan media main yang menarik dan menyenangkan, yang mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membuat anak cepat bosan dan jenuh, sehingga anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Kegiatan tersebut adalah **penerapan permainan lompat kartu angka**.

Penerapan permainan lompat kartu angka, merupakan gabungan antara gerakan lompat dengan media kartu angka, di mana gerakan lompat akan membuat anak mengeksport seluruh tubuh mereka untuk bisa bergerak dengan leluasa, sementara kartu angka merupakan media atau APE yang berasal dari bahan yang berwarna warni dengan bentuk yang mudah dimainkan anak. Dari uraian di atas maka jelas bahwa dengan kegiatan ini, yaitu kegiatan bermain sambil belajar melalui penerapan permainan lompat kartu angka yang menarik dan menyenangkan, maka anak dalam mengenal angka akan lebih mudah dipahami.

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa teori pendukung dan kerangka pikir di atas maka adapun hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah belajar mengenal angka menggunakan metode bermain dengan jenis kegiatan bermain lompat kartu angka yang akan mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada peserta didik di kelompok B TK Ibnu Sholihin.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian sangat penting untuk seorang peneliti dalam sebuah penelitian yang akan dilakukannya. Adapun kegunaan desain penelitian yaitu: 1) Desain memberikan pegangan yang lebih jelas kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya; 2) Desain itu juga menentukan batas- batas penelitian yang bertalian dengan tujuan penelitian; 3) Desain penelitian selalu memberi gambaran yang jelas tentang apa yang harus dilakukan juga memberi gambaran tentang macam- macam kesulitan yang akan dihadapi yang mungkin juga telah dihadapi oleh para peneliti lain. Dengan demikian lebih dahulu dapat kita pikirkan cara- cara mengatasinya, Nasution (Mulyadi, 2012: 72).

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, di mana pelaksanaan penelitian tindakan dalam bentuk yang dimulai dengan melihat masalah, menyusun rencana, kemudian melakukan tindakan dan observasi, selanjutnya mengadakan refleksi, kembali melakukan rencana ulang kemudian melaksanakan tindakan dan seterusnya.

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) dengan keterangan sebagai berikut :

1. Perencanaan.

Merancang penelitian tindakan yang akan dilakukan. Kalau pelaksanaannya dikelas berarti rencana/perencanaan tersebut disesuaikan dengan objek dan masalah yang ditingkatkan.

2. Tindakan

Melakukan intervensi sesuai dengan rencana yang telah disusun. Tindakan dilaksanakan dengan hati-hati dan teliti agar dicapai peningkatan yang baik.

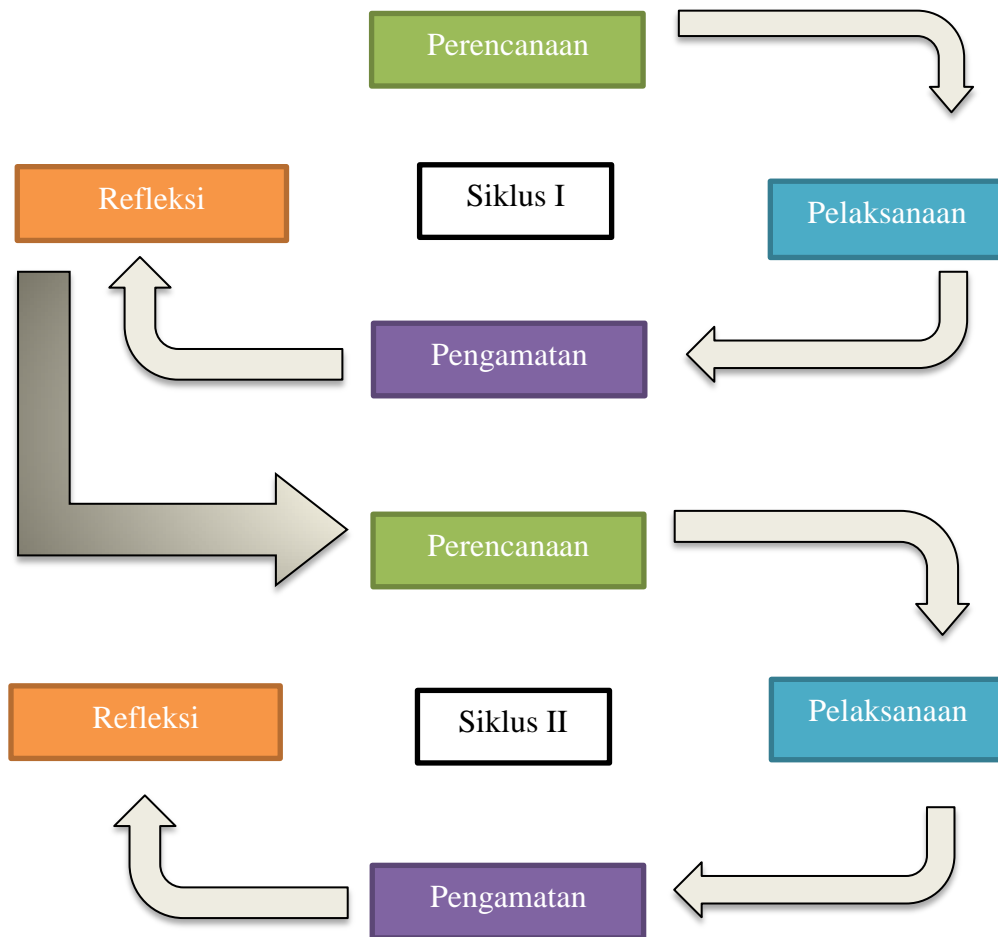
3. Pengamatan

Mengamati dampak tindakan yang dilakukan. Apakah rencana dan tindakannya berhasil atau tidak. Artinya apakah ketika proses ada peningkatan atau tidak (peningkatan motivasi/semangat, peran, dan hasil).

4. Refleksi

Membuka dan membahas kembali terhadap apa yang telah dilakukan. Refleksi di sini untuk mengetahui kekurangan, kelemahan dan ketidakberhasilan tindakan yang telah dilakukan kemudian menyusun rekomendasi dan saran-saran untuk melangkah pada siklus berikutnya jika belum tuntas.

Adapun model penelitian tindakan kelas dengan empat komponen yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observing), refleksi (reflecting) dan pengulangan siklusnya yaitu siklus I, siklus II dan seterusnya, (Suharsimi Arikuto, 2009) sebagai berikut :



Bagan 3.1 Suharsimi Arikuto (2009)

3.2 Jenis Penelitian

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, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi

pembelajaran yang dilakukan (Mahmud, 2008). Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. (Wiriaatmadja, 2019: 13).

3.3 Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B TK. Ibnu Sholihin kecamatan Ponrang kabupaten Luwu tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 15 peserta didik, yang terdiri dari 9 perempuan dan 6 laki- laki, dengan kegiatan pembelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah kegiatan permainan lompat kartu angka. Adapun nama- nama peserta didik yaitu :

Tabel. 3.1 Nama Peserta Didik Kelompok B1 TK. Ibnu Sholihin

No.	Nama Peserta Didik	Laki-laki	Perempuan
1	Adam Sahir	L	
2	Akbar Supriadi	L	
3	Nurul Izzati		P
4	Eriadi	L	
5	Ikbaluddin	L	
6	Sheika Mayasa Yusuf		P
7	Saskia	L	
8	Alifah Azzahra		P
9	Aulia Az-Zahra		P
10	Inayah Ramadani		P
11	Raihanun Ramadhani		P
12	Asqa Alfakil	L	
13	Aqila Rajiyya		P
14	Gabil	L	
15	Nur Azzahra		P

3.4 Lokasi dan waktu penelitian

3.4.1 Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ibnu Sholihin tepatnya di kelompok B. Dimana TK Ibnu Sholihin ini terletak di dusun Loa Pantai, desa Muladimeng yang masuk ke wilayah kecamatan Ponrang kabupaten Luwu provinsi Sulawesi Selatan.

3.4.2 Waktu penelitian

Penelitian ini dimulai pada tanggal 08 bulan Maret 2021 sampai dengan tanggal 07 bulan Juli 2021, terhitung mulai ijin penelitian secara lisan maupun tertulis. Penelitian ini dimulai dengan pengumpulan data dan dilanjutkan dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.

3.5 Sumber Data

3.5.1 Data Primer

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya seperti wawancara yang dilakukan antara peneliti dan pihak sekolah, seperti kepala sekolah, guru dan peserta didik kelompok B di TK Ibnu Sholihin serta hasil observasi dari satu kejadian.

3.5.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung seperti, buku, catatan, arsip yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mengamati, mendapatkan dan mencari berbagai informasi dari apa yang akan diteliti untuk mengumpulkan data sehingga tujuan dari peneliti untuk sebuah penelitian dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik wawancara (*interview*), observasi (*observation*), dokumentasi (*documentation*) sebagai berikut :

3.6.1 Wawancara (*interview*)

Wawancara terbuka yang dilakukan oleh peneliti secara tatap muka untuk mendengarkan dan memperoleh secara langsung informasi atau keterangan dari narasumber (guru), tentang apa yang terjadi seputar penelitian di TK Ibnu Sholihin.

3.6.2 Observasi (*observation*)

Observasi yang peneliti lakukan adalah untuk mengamati kemampuan mengenal angka yang sesuai dengan indikator yaitu Menyebutkan lambang bilangan 1-10, Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Observasi dilakukan di TK Ibnu Sholihin Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu, tepatnya didalam ruangan kelas kelompok B dengan jumlah 15 peserta didik, yang terdiri dari 10 perempuan dan 5 laki- laki.

3.6.3 Dokumentasi (*documentation*)

Adapun dokumentasi yang peneliti peroleh dari TK Ibnu Sholihin, digunakan peneliti untuk mencari dan mendapatkan data TK Ibnu Sholihin seperti jumlah

peserta didik kelompok B, foto- foto peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada dasarnya merupakan satu hal yang mutlak untuk berada ditangan peneliti, sebelum peneliti berada dilapangan untuk penelitian. Hal ini disebabkan karna, alat yang diperlukan dan dipergunakan untuk mengumpulkan data. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu : lembar observasi check list.

Lembar observasi check list yang digunakan di sini adalah lembar observasi tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka pada peserta didik di TK Ibnu Sholihin kelompok B. Yang berisi tentang catatan pelaksanaan kegiatan mengenal angka sesuai dengan indikator capaian. Adapun penyusunan dan pengisian lembar observasi tersebut yaitu :

1. Menentukan variabel yang akan dicapai
2. Menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan mengenal angka pada peserta didik.
3. Menentukan kegiatan – kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan indikator capaian.
4. Serta menentukan sejauh mana keberhasilan yang peserta didik capai dalam penerapan kegiatan tersebut.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Penelitian Perkembangan Peserta Didik

Aspek perkembangan	Indikator	Kegiatan Yang Dinilai	Nilai Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
			1	2	3	4
Kognitif/Kemampuan Mengenal Angka	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebut angka 1- 10, sesuai dengan urutan anak pola yang dilalui				
		Menunjuk dan mengambil kartu angka 1- 10 yang ada pada pola yang dilalui				
	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka				
		Menuliskan angka 1-10 sesuai dengan jumlah pola yang dilalui				

Adapun keterangan nilai skor seperti BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik), dari lembar observasi penelitian perkembangan peserta didik yang sesuai dengan indikator yang peneliti gunakan dengan aspek yang dinilai yaitu :

1. Menyebut angka secara berurut dari angka 1 – angka 10, sesuai dengan urutan anak pola yang dilalui, dikatakan:
 - a. BB, apa bila peserta didik belum mampu menyebutkan angka 1- angka 10.

- b. MB, apa bila peserta didik sudah mampu menyebutkan angka 1- angka 10 dengan bantuan guru.
 - c. BSH, apa bila peserta didik sudah mampu menyebutkan angka 1- angka 10 secara mandiri.
 - d. BSB, apa bila peserta didik sudah mampu menyebutkan angka 1- angka 10 secara mandiri dan membantu temannya.
2. Menunjuk dan mengambil kartu angka 1- 10 yang ada pada pola yang dilalui dikatakan:
- a. BB, apa bila peserta didik belum mampu menunjuk angka 1- angka 10.
 - b. MB, apa bila peserta didik sudah mampu menunjuk angka 1- angka 10 dengan bantuan guru.
 - c. BSH, apa bila peserta didik sudah mampu menunjuk angka 1- angka 10 secara mandiri.
 - d. BSB, apa bila peserta didik sudah mampu menunjuk angka 1- angka 10 secara mandiri dan membantu temannya.
3. Menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka dikatakan :
- a. BB, apa bila peserta didik belum mampu menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka.
 - b. MB, apa bila peserta didik sudah mampu menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka dengan bantuan guru.
 - c. BSH, apa bila peserta didik sudah mampu menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka secara mandiri.

- d. BSB, apa bila peserta didik sudah mampu menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka secara mandiri dan membantu temannya.
4. Menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola yang di lalui dikatakan:
 - a. BB, apa bila peserta didik belum mampu menulis angka 1- angka 10.
 - b. MB, apa bila peserta didik sudah mampu menulis angka 1- angka 10 dengan bantuan guru.
 - c. BSH, apa bila peserta didik sudah mampu menulis angka 1- angka 10 secara mandiri.
 - d. BSH, apa bila peserta didik sudah mampu menulis angka 1- angka 10 secara mandiri dan membantu temannya.

3.8 Analisis Data

Analisis data merupakan tindakan untuk mengolah data menjadi informasi, baik yang disajikan dalam bentuk angka maupun narasi yang bermanfaat untuk menjawab masalah dan sub masalah dalam satu penelitian ilmiah (Jakni, 2016: 99). Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif- kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan presentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan adalah sebuah predikat yang menunjuk pada kenyataan, keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penelitian berupa bilangan kemudian diubah menjadi predikat. Dalam penelitian

ini peneliti menggunakan predikat BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik).

Adapun analisis kuantitatif untuk penelitian ini dalam menentukan hasil presentase pada pencapaian yaitu menggunakan perhitungan. Adapun rumus presentase yang digunakan dalam analisis ini dapat dihitung dengan menggunakan (Anas Sudijono, 2010: 43) yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimum

Hasil perhitungan yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria yang sesuaikan dengan kategori yang digunakan oleh peneliti. Ada empat kriteria untuk menentukan persentase Arikunto (Nastia, 2020: 32) yaitu, kurang dengan rentang 0- 25, cukup dengan rentang 26- 50, baik dengan rentang 51- 75 dan sangat baik dengan rentang 76- 100. Adapun kriteria keberhasilannya sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan

No	Kriteria	Nilai	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	1- 4	0% - 25%
2	Mulai Berkembang (MB)	5- 8	26% - 50%
4	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9- 12	51% - 75%
5	Berkembang Sangat Baik (BSB)	13- 14	76% - 100%

3.9 Indikator Keberhasilan

Tingkat pencapaian perkembangan mengenal angka dalam penelitian tindakan kelas dengan nilai untuk kriteria Belum Berkembang (BB) 0- 25%, Mulai Berkembang (MB) 26- 50%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 51- 75%, Berkembang Sangat Baik (BSB) 76- 100%. Adapun indikator tingkat pencapaian keberhasilan peneliti adalah jika ketuntasan belajar peserta didik berupa peningkatan kemampuan mengenal angka mencapai 76 % yaitu berkembang sangat baik.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Pembahasan

4.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Ibnu Sholihin yang beralamatkan di jalan Tumale dusun Lowa Pantai desa Muladimeng kecamatan Ponrang kabupaten Luwu provinsi Sulawesi Selatan dengan jarak tempuh dari jalan poros Makassar Palopo sekitar 10 kilometer. Taman Kanak-kanak ini memiliki letak yang strategis karena berada di tengah-tengah pemukiman penduduk dengan udara desa yang sangat segar.

4.1.2 Sejarah Singkat

Adapun sejarah singkat dari Taman Kanak-kanak Ibnu Sholihin, dimana Taman Kanak-kanak ini didirikan pada tahun 2013 dibawa naungan Yayasan Pendidikan Islam Darul Khaerat, yang dipelopori oleh Bapak Darwis dan istrinya Ibu Hijrah. Taman Kanak-kanak Ibnu Sholihin beroperasi pada tahun yang sama dengan tahun berdirinya, yaitu tahun 2013 dengan jumlah peserta didik 30 anak, dimana saat itu Ibu Nurjannah yang menjabat sebagai Kepala Sekolah pertama dan menunjuk Ibu Nurhayani menjadi Guru Kelasnya.

4.1.3 Identitas Lembaga

Taman Kanak-kanak Ibnu Sholihin dikenal dengan nama Taman Kanak-kanak Ibnu Sholihin dan sudah memiliki NPSN dengan jenis status PAUD adalah TK. Walaupun Taman Kanak-kanak Ibnu Sholihin berstatus kepemilikan

swasta tetapi Taman Kanak-kanak ini sudah memiliki Akta Notaris dan memiliki Ijin Operasional serta NPWP dan tahun ini sementara dalam pengajuan akreditasi dengan kepala lembaga yang bernama Andi Enceng dan guru kelas yang bernama Nurul.

4.1.4 Sarana dan Prasarana

Taman Kanak-kanak Ibnu Sholihin memiliki gedung yang belum permanen, dengan terdiri dari satu ruangan kelas, kantor dan satu toilet untuk anak, adapun lapangan yang dimiliki sekolah ini cukup luas. Tetapi walau belum permanen Taman Kanak-kanak ini tetap kelayakan dan keamanannya sangat baik dengan APE :

1. APE Luar yaitu :
 - a. Ayunan
 - b. Jungkat jungkit
2. APE Dalam yaitu :
 - a. Balok
 - b. Puzzle
 - c. Mainan Peran
 - d. Bole dengan semua ukuran
 - e. Lego dan masih banyak lagi.

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

4.2.1 Materi Awal Sebelum KMB Mengenal Angka

Adapun materi awal dikelompok B TK Ibnu Sholihin sebelum KMB mengenal Angka seperti, senam diwaktu tertentu, berbaris sebelum masuk

ruangan, berdo'a sebelum melakukan kegiatan dan melafalkan do'a-do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, melafalkan surah- surah pendek, mengenal ciptaan Tuhan sesuai tema, menyebutkan tanggal, bulan, tahun dan hari, bernyanyi dan berdiskusi sesuai tema, memperkenalkan aturan dalam KMB dan menyebutkan huruf serta angka 1- 10.

Proses pembelajaran di TK Ibnu Sholihin cukup baik, tetapi pada kegiatan mengenalkan angka masih kurang, di mana dalam proses KMB, hanya berpusat pada guru. Guru kurang menerapkan prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar dengan media yang digunakan berupa LKA dan papan tulis yang kemudian membuat peserta didik mudah bosan dan jenuh.

Keadaan bosan dan jenuh kemudian membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif, karna walaupun peserta didik memperhatikan di saat guru menulis dipapan tulis dan memberikan arahan tetapi masih ada peserta didik yang mengekspresikan rasa bosan dan jenuhnya lewat cara mengganggu teman dan bahkan berguling- guling dilantai. Sehingga di saat peserta didik diperhadapkan pada LKA, ada beberapa peserta didik menjadi bingung yang kemudian membuat mereka ada yang hanya diam melihat temannya, ada yang mencoret- coret kertas dan ada juga yang berlarian dan saling mengganggu satu sama yang lain, sehingga suasana kelas pun menjadi tidak tenang dengan hasil akhir masih banyaknya peserta didik yang belum berkembang dalam kegiatan tersebut.

Sebelum penelitian tindakan kelas diadakan di Taman Kanak- kanak Ibnu Sholihin, terlebih dahulu peneliti melakukan pra siklus untuk memperoleh data

awal, yang kemudia data awal dari pra siklus ini, peneliti gunakan untuk mengukur kemampuan mengenal angka pada peserta didik kelompok B di Taman Kanak-kanak Ibnu Sholihin. Adapun pra tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, untuk menjadi pembanding antara sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan.

Penelitian pra siklus, peneliti melaksanakan pada hari senin tanggal 08 sampai dengan hari rabu 10 Maret 2021, mengikuti jadwal pembagian tiga kelompok dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 anak yang mengkondisikan jumlah peserta didik dengan kapasitas ruangan. Karna masa pandemik covid-19 dengan tetap mengikuti protokol kesehatan.

Penelitian pra tindakan ini, peneliti menggunakan observasi sebagai teknik pengumpulan data dengan indikator menyebut angka 1-10 dengan urutan, menyebut angka 1-10 yang ada pada media, menghitung jumlah kartu angka yang berhasil di dapat anak, menuliskan angka.

Penelitian ini, peneneliti membuat kategori penilaian kemampuan mengenal angka pada kelompok B di TK Ibnu Sholihin dengan penerapan permainan lompot kartu angka menjadi empat kriteria. yaitu, kurang dengan rentang 0%-25%, cukup dengan rentang 26%-50%, baik dengan rentang 51%-75% dan sangat baik dengan rentang 76%-100%. Dengan kategori sebagai berikut, BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik). Adapun data hasil observasi kemampuan mengenal angka sebelum tidakan dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Hasil Observasi Sebelum Tindakan

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian																Skor	Rata - Rata
		Menyebut angka 1- 10,				Menunjuk angka 1- 10				Menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka				Menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Adam S				4				4				4			3		15	3,75
2	Akbar S		2				2				2			1				7	1,75
3	Nurul I	1					2			1					2			6	1,5
4	Eriadi		2			1						3			2			8	2
5	Ikbaluddin		2				2					3				3		10	2,5
6	Sheika M Y	1					2			1				1				5	1,25
7	Saskia		2					3			2					3		10	2,5
8	Alifah A		2				2				2					3		9	2,25
9	Aulia AZ			3				3					4		2			12	3
10	Inayah R				4				4				4				4	16	4
11	Raihanun R	1				1					2				2			6	1,5
12	Asqa A		2			1					2				2			7	1,75
13	Aqila R				4				4				4				4	16	4
14	Gabil			3				3				3			2			11	2,75
15	Nur A			3			2				2			1				8	2
Jumlah		3	6	3	3	3	6	3	3	2	6	3	4	3	6	4	2	146	36,5
Presentase %		20 %	40 %	20 %	20 %	20 %	40 %	20 %	20 %	13,33 %	40 %	20 %	26,66 %	20 %	40 %	26,66 %	13,33 %		

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.1 maka dapat dikatakan bahwa kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin, masih perlu ditingkatkan. Hal ini dilihat dari empat indikator penilain yang terdapat pada tabel 4.1 tersebut yaitu :

1. Menyebut angka secara berurur dari angka 1 – angka 10, dimana ada 3 peserta didik dengan skor 1 atau 20 %, 6 peserta didik dengan skor 2 atau 40 %, 3 peserta didik dengan skor 3 atau 20 %, dan 3 peserta didik dengan skor 4 atau 20 %.

2. Menunjuk angka 1- 10, dimana ada 3 peserta didik dengan skor 1 atau 20 %, 6 peserta didik dengan skor 2 atau 40 %, 3 peserta didik dengan skor 3 atau 20 %, dan 3 peserta didik dengan skor 4 atau 20 %.
3. Menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka, dimana ada 2 peserta didik dengan skor 1 atau 13,33 %, 6 peserta didik dengan skor 2 atau 40 %, 3 peserta didik dengan skor 3 atau 20 %, dan 4 peserta didik dengan skor 4 atau 46,66 %.
4. Menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola, dimana ada 3 peserta didik dengan skor 1 atau 20 %, 6 peserta didik dengan skor 2 atau 40 %, 4 peserta didik dengan skor 3 atau 20 %, dan 2 peserta didik dengan skor 4 atau 13,33 %.

Uraian data diatas memperjelas bahwa pada kegiatan pra tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada peserta didik kelompok B TK Ibnu Sholihin dikatakan belum mencapai Indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Adapun rekapitulasi hasil obsevasi meningkatkan kemampuan mengenal angka untuk pra tindakan dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Obsevasi Pra Tindakan (Siklus)

No	Pencapaian Skor	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1	4-7	BB	5	33,33 %
2	8-11	MB	6	40 %
3	12-15	BSH	2	13,33 %
4	16-19	BSB	2	13,33 %
Jumlah			15	100%

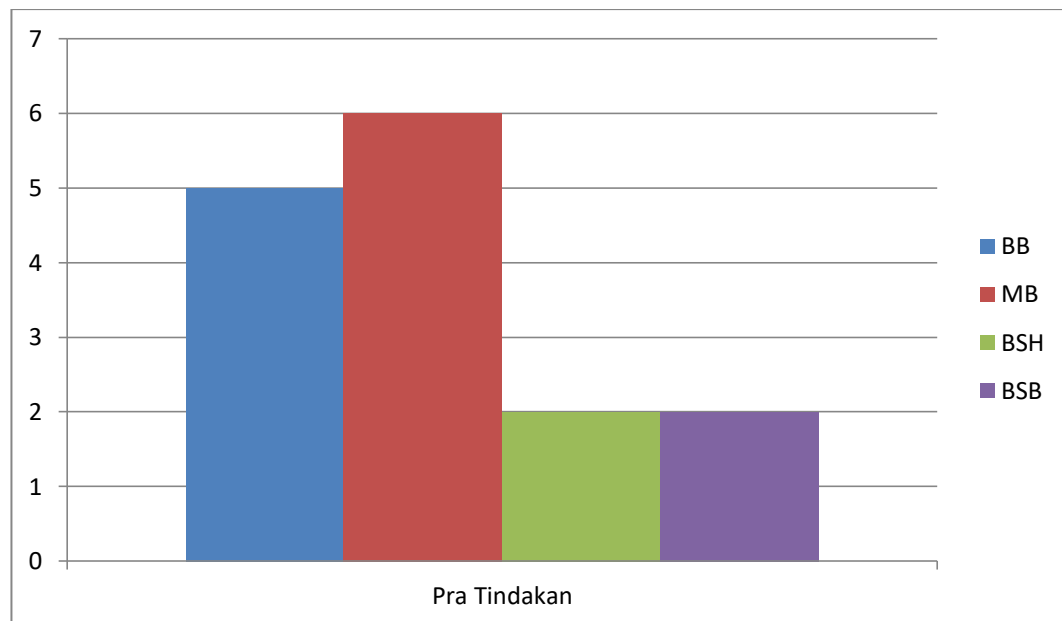
Berdasarkan tabel 4.2 tentang rekapitulasi hasil obsevasi pra tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin di mana masih ada peserta didik dengan kategori belum berkembang (BB) sebanyak 5 peserta didik atau 33,33 %, mulai berkembang (MB) sebanyak 6 peserta didik atau 40 %, berkembang sesuai harapan atau (BSH) sebanyak 2 peserta didik atau 13,33 % dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 peserta didik atau 13,33 %.

Rekapitulasi hasil obsevasi pra tindakan yang dilakukan oleh peneliti dengan kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin tanpa melalui penerapan permainan lompat kartu angka masih ada peserta didik dengan kategori belum berkembang (BB), yang artinya kemampuan mengenal angka pada TK Ibnu Sholihin masih kurang atau masih rendah.

Selain data dari tabel hasil observasi sebelum tindakan dan data dari tabel rekapitulasi hasil obsevasi pra tindakan peneliti juga melihat data dari tabel hasil kemampuan peserta didik pada pra tindakan sebagai pertimbangan untuk melanjutkan siklus I. Adapun data dari hasil kemampuan peserta didik pada pra tindakan dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.3 Kemampuan Anak Pada Pra Tindakan (Siklus)

No	Kategori	Prasiklus	
		Jumlah Anak	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	5	33,33 %
2	Mulai Berkembang (MB)	6	40 %
3	Berkembang Sangat Baik (BSH)	2	13,33 %
4	Berkembang Sesuai Harapan (BSB)	2	13,33 %

Grafik 4.1 Kemampuan Anak Pada Pra Tindakan (Siklus)

Berdasarkan tabel 4.3 dan grafik 4.1 dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik pada pra tindakan untuk mengenal angka belum mencapai kriteria keberhasilan di mana indikator tingkat pencapaian keberhasilan peneliti adalah jika ketuntasan belajar peserta didik berupa peningkatan kemampuan mengenal angka mencapai 76 % yaitu berkembang sangat baik, sedangkan tabel 4.3 dan Grafik 4.1 menunjukkan bahwa berkembang sangat baik hanya mencapai pada presentase 13,33 %.

4.2.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian tindakan siklus I, peneliti laksanakan pada hari senin tanggal 05 sampai dengan hari rabu tanggal 07 April 2021, mengikuti jadwal pembagian tiga kelompok dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 anak yang mengkondisikan jumlah peserta didik dengan kapasitas ruangan yaitu satu kelompok atau satu hari

5 anak. Karna masa pandemik covid- 19 dengan tetap mengikuti protokol kesehatan.

1. Perencanaan Siklus I

Perencanaan siklus II peneliti dan guru menyusun rencana, yang kemudian dari perencanaan ini pelaksanaan akan terlaksana. Adapun perencanaan pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka antara lain :

- a. Mengidentifikasi masalah yang dialami pada pra siklus dimana masalah yang terjadi pada pra siklus adalah : dilaksanakan tanpa ada perencanaan dan tindakan.
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Kegiatan Harian (RPKH) seperti : tema dan sub tema, kompetensi dasar, materi kegiatan dan pembiasaan, alat dan bahan dst.
- c. Menentukan indikator keberhasilan, adapun indikator keberhasilan yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka yaitu : menyebut angka 1- 10 dengan urutan, menyebut angka 1- 10 yang ada pada media, menghitung jumlah kartu angka yang berhasil di dapat anak, menuliskan angka
- d. Menyiapkan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin, adapun sarana dan prasarana yang dipersiapkan yaitu alat lompat seperti : tali dari karet gelang, kaleng bekas yang berisi bahan berat dst, dan kartu angka yang berwarna warni, serta

kamera untuk mengambil foto atau gambar kegiatan pembelajaran peserta didik sebagai dokumentasi dan menyiapkan instrument penilaian berupa lembar observasi *check list* untuk mencatat dan mengetahui kemampuan mengenal angka peserta didik disaat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I untuk tindakan kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka yang berlangsung selama tiga hari yaitu : hari senin tanggal 05 sampai dengan hari rabu tanggal 07 April 2021 yang disesuaikan dengan pembagian kelompok karna masa pandemik covid- 19 dengan tema negaraku dan subtema lambang negara, adapun pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajarannya yaitu :

a. Kelompok Pertama (senin, 05 April 2021)

Proses kegiatan pembukaan diawali dengan penerapan SOP pembukaan, seperti : berbaris sebelum masuk kelas, mengucapkan salam, membaca do'a dan seterusnya. Guru melakukan pengorganisasian peserta didik dan sebaiknya dilakukan dengan memodifikasi dalam bentuk lingkaran atau setengah lingkaran dimana guru bisa berada di tengah atau didepan agar lebih mudah melakukan pengawasan dalam kegiatan tersebut. Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama-sama terlebih dahulu serta berdiskusi tentang lambang negara. Guru memperkenalkan angka dengan cara mengajak peserta didik untuk menghitung bulu yang ada pada sayap dan ekor burung garuda sebagai Lambang Negara Indonesia.

Guru dan peneliti memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan lompat kartu angka dan mempersilahkan peserta didik atau anak kelompok B duduk mengelilingi pola permainan lompat kartu angka dengan mengatur jarak dari pola tersebut. Guru dan peneliti mempraktekkan secara langsung didepan peserta didik cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka dan selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru dan peneliti seperti :

- 1) Membaca basmala untuk memulai permainan;
- 2) Lompat pada tali pertama (tali ini adalah tali pembatas anak- anak pola dari dua pola utama yang berjumlah sepuluh anak pola) sambil menyebut angka satu, begitu seterusnya sampai peserta didik berada pada lompatan terakhir yaitu lompatan untuk memasuki pola ke sepuluh dengan menyebut angka sepuluh;
- 3) Setelah peserta berada pada pola pertama, selanjutnya peserta menunjuk dan mengambil kartu angka satu, begitu seterusnya sampai peserta didik berada pada pola kesepuluh dengan menunjuk dan mengambil kartu angka sepuluh, kartu angka boleh dipilih sesuai dengan kartu angka kesukaan peserta;

- 4) Kartu angka yang sudah ada ditangan peserta, diharuskan untuk melihatnya terlebih dahulu dan guru boleh bertanya “itu angka berapa Rudi”, kalau peserta belum mengetahuinya maka guru memberitahukan;
- 5) Setelah karu ada ditangan peserta dan peserta sudah mengetahui kartu angka berapa yang ada ditangan peserta, saatnya peserta membalikkan kartu tersebut kearah teman- teman yang mengelilingi dua pola utama permainan tersebut sambil bertanya dengan suara lantang “angka berapa ini teman- teman”, teman- teman diharuskan menjawab dan apa bila teman- teman tidak mengetahuinya maka peserta yang berada didalam pola permainan tersebut harus memberitahukan kepada teman- temanya;
- 6) Peserta melanjutkan lompatan ke tali berikutnya dengan tetap membawa kartu pertama dengan cara yang sama untuk mendapatkan kartu kedua dan kartu yang ada ditangan peserta harus tersusun dari kartu pertama sampai kartu terakhir dengan kata lain tersusun dari angka satu sampai angka sepuluh;
- 7) Sebagai mana cara mendapatkan karu pertama dan kartu kedua begutu juga cara untuk mendapatkan kartu berikutnya dengan mengikuti jalur huruf U dari star hingga finis.

Bagian Inti setelah peserta sampai difinis dan keluar dari dua pola utama maka saatnya peserta membalikkan kartu yang ada ditangan peserta, yang kemudia membuat kartu angka kembali tersusun dari angka satu sampai angka sepuluh, selanjutnya peserta menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang pada kartu angka tersebut. Selanjutnya guru dan peneliti membagikan LKA untuk

kemudian peserta permainan lompat kartu angka menuliskan angka satu sampai angka sepuluh sesuai dengan jumlah pola yang dilalui. Selama proses kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin guru dan peneliti memberi penguatan, dukungan, bantuan, bertanya, dan menjawab pertanyaan anak.

Selanjutnya recalling di mana peserta didik, guru dan peneliti kembali merapikan alat- alat yang telah digunakan, duduk bersama dan meminta peserta didik untuk menceritakan dan menunjukkan hasil LKA kemudian guru memberikan reword atau panismen bagi anak yang mengikuti kegiatan dengan baik dan hasil yang baik. Mendiskusikan tentang perasaan diri dan bila ada perilaku yang kurang tepat selama melakukan kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui penerapan permainan lompat kartu angka dan menguatkan pengetahuan yang didapat peserta didik.

Kegiatan akhir setelah istirahat peserta didik kembali diminta untuk duduk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang paling anak sukai serta bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral. Menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a dan seterusnya.

b. Kelompok Kedua (selasa, 06 April 2021)

Kelompok kedua sebagai mana kelompok pertama kegiatan untuk pembelajaran mengenal angka satu sampai sepuluh melalui penerapan permainan lompat kartu angka juga diawali dengan pembukaan seperti : berbaris sebelum masuk kelas, mengucapkan salam, membaca do'a dan seterusnya, setelah itu guru

melakukan pengorganisasian agar lebih mudah melakukan pengawasan dalam kegiatan, kemudian guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama-sama dan berdiskusi tentang lambang Negara, dimana pada kelompok kedua ini peneliti tetap menggunakan tema dan sub tema yang sama dengan kelompok pertama yaitu tema Negaraku dan Lambang Negara. Dan memperkenalkan angka dengan cara yang sama yaitu mengajak peserta didik untuk menghitung bulu yang ada pada sayap dan ekor burung garuda sebagai Lambang Negara Indonesia.

Sebagai mana kelompok pertama pada kelompok kedua ini guru dan peneliti juga memberi penjelasan yang sama tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan lompat kartu angka dan mempersilahkan peserta didik atau anak kelompok B duduk mengelilingi pola permainan lompat kartu angka dengan mengatur jarak dari pola tersebut. Guru dan peneliti mempraktekkan secara langsung didepan peserta didik cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka dan selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru dan peneliti.

Bagian inti, recalling dan bagian akhir juga dilakukan hal yang sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama yaitu melanjutkan kegiatan pengenalan angka satu sampai sepuluh setelah finis pada bagian inti dan pada bagian recalling kembali peserta didik diajak guru dan peneliti seperti meminta peserta didik untuk sama-sama merapikan alat-alat yang telah digunakan dan

seterusnya. Kemudian pada bagian akhir peneliti dan guru meminta peserta didik kembali duduk untuk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang paling peserta didik sukai serta bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral. Menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a.

c. Kelompok Ketiga (rabu, 07 April 2021)

Kelompok ketiga, juga dilakukan hal yang sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kelompok kedua yaitu kegiatan penerapan permainan lompat kartu angka diawali dengan penerapan SOP pembukaan yang kemudian dilanjutkan dengan pengenalan tema dan sub tema di mana tema dan sub tema yang digunakan untuk kelompok ketiga adalah tema dan sub tema yang juga digunakan pada kelompok pertama dan kedua yaitu tema Negaraku dan sub tema Lambang Negara. Adapun pengenalan yang dilakukan seperti bernyanyi bersama-sama dan berdiskusi tentang Lambang Negara, dan dilanjutkan dengan pengenalan angka yang juga sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kedua yaitu menghitung bulu yang ada pada sayap dan ekor burung garuda sebagai Lambang Negara Indonesia.

Guru dan peneliti memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan yang dilanjutkan dengan mempraktekkan secara langsung didepan peserta didik kelompok B yang telah duduk mengelilingi pola permainan lompat kartu angka dengan mengatur jarak dari pola tersebut, cara

pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka dan mempersilahkan peserta didik kelompok B. Guru dan peneliti mempersilahkan peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru dan peneliti.

Kegiatan inti setelah finis untuk kegiatan penilaian menyebut angka 1- 10 dan menunjuk angka 1- 10, maka peserta didik diajak untuk melakukan kegiatan penilaian selanjutnya yaitu menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka yang dilanjutkan dengan pembagian LKA untuk kegiatan penilaian menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola.

Bagian recalling dan bagian akhir sebagaimana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kedua guru dan peneliti juga melakukan hal yang sama pada kelompok ketiga yaitu pada bagian recalling peneliti dan guru meminta peserta didik untuk merapikan alat- alat, duduk bersama, bercerita, menunjukkan hasil LKA kemudian guru memberikan reword atau panismen bagi anak yang mengikuti kegiatan dengan baik dan hasil yang baik dan seterusnya. Kemudian pada bagian akhir setelah istirahat peserta didik kembali diminta untuk duduk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi, bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral dan menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian di lanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a dan seterusnya.

3. Pengamatan (observasi) Siklus I

Adapun pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui penerapan permainan lompat kartu angka berlangsung, selama tiga

hari atau tiga kelompok di mana peneliti dan guru mengamati kondisi kelas dan seluruh proses kegiatan peserta didik, seperti keterlibatan dan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui penerapan permainan lompat kartu angka dan untuk mengamati pengetahuan mengenal angka satu sampai sepuluh.

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung pada tiga kelompok, di mana pada hari pertama atau kelompok satu sampai dengan hari ketiga atau kelompok tiga, peserta didik sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut dan tetap semangat sampai diakhir permainan, hal ini disebabkan karna pembelajaran mengenal angka satu sampai sepuluh melalui permainan lompat kartu angka merupakan kegiatan dan cara baru yang membuat peserta didik tidak harus duduk dan hanya berputar di tempat duduknya saja tetapi mereka bisa lompat- lompat sambil belajar mengenal angka.

Tetapi walau mereka antusias, ada beberapa peserta didik yang kebingungan di saat berada di dalam pola sehingga untuk menyebut angka 1- 10 serta menunjuk dan mengambil angka 1- 10 yang ada pada pola yang dilalui, masih membutuhkan bantuan dari guru.

Hal yang sama juga terjadi pada saat menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka, di mana masih ada beberapa peserta didik yang harus dibantu oleh guru karna kurangnya konsentrasi akibat adanya peserta yang menggangunya. Pada kegiatan menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola yang dilalui, peserta didik juga masih ada yang membutuhkan bantuan dari guru. Adapun data hasil observasi kemampuan

mengenal angka melali penerapan permainan lompat kartu angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin untuk siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil Observasi Pada Siklus I

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian																	
		Menyebut angka 1- 10,				Menunjuk angka 1- 10				Menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka				Menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola				Skor	Rata - Rata
					4				4				4				4		
1	Adam S		2					3			2				2			9	2,25
2	Akbar S		2				2				2				2			8	2
3	Nurul I			3				3				3				3		12	3
4	Eriadi		2				2					3				3		10	2,5
5	Ikbaluddin		2					3				3			2			10	2,5
6	Sheika M Y			3				3				3				3		12	3
7	Saskia		2				2				2					3		9	2,25
8	Alifah A				4			4				4				4		16	4
9	Aulia AZ				4			4				4				4		16	4
10	Inayah R			3				3				3				3		12	3
11	Raihanun R		2					3				4			2			11	2,75
12	Asqa A				4			4				4				4		16	4
13	Aqila R				4			4				4				3		15	3,75
14	Gabil				4			4				3			2			13	3,25
15	Nur A				4			4				4				4		16	4
Jumlah		-	6	3	6	-	3	6	6	-	3	6	6	-	5	6	4	185	46,25
Presentase %			40 %	20 %	40 %		20 %	40 %	40 %		20 %	40 %	40 %		33,33 %	40 %	26,66 %		

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.4 maka dapat dikatakan bahwa kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin, sudah mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari empat indikator penilain yang terdapat pada tabel 4.4 tersebut yaitu :

1. Menyebut angka secara berurur dari angka 1 – angka 10, dimana tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 1, 6 peserta didik dengan skor 2 atau

40 %, 3 peserta didik dengan skor 3 atau 20 %, dan 6 peserta didik dengan skor 4 atau 40 %.

2. Menunjuk angka 1- 10, di mana tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 1, 3 peserta didik dengan skor 2 atau 20 %, 6 peserta didik dengan skor 3 atau 40 %, dan 6 peserta didik dengan skor 4 atau 40 %.
3. Menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka, di mana tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 1, 3 peserta didik dengan skor 2 atau 20 %, 6 peserta didik dengan skor 3 atau 40 %, dan 6 peserta didik dengan skor 4 atau 40 %.
4. Menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola, di mana tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 1, 5 peserta didik dengan skor 2 atau 33,33 %, 6 peserta didik dengan skor 3 atau 40 %, dan 4 peserta didik dengan skor 4 atau 26,66 %.

Uraian data di atas memperjelas bahwa pada kegiatan siklus I untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada peserta didik kelompok B TK Ibnu Sholihin dikatakan belum mencapai Indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Adapun rekapitulasi hasil obsevasi meningkatkan kemampuan mengenal angka untuk siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Obsevasi Siklus I

No	Pencapaian Skor	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1	4-7	BB	-	-
2	8-11	MB	6	40 %
4	12-15	BSH	5	33,33 %
5	16-19	BSB	4	26,66 %
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel 4.5 tentang rekapitulasi hasil obsevasi kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka siklus I, dimana tidak ada peserta didik dengan kategori belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB) sebanyak 6 peserta didik atau 40 %, berkembang sesuai harapan atau (BSH) sebanyak 5 peserta didik atau 33,33 % dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 peserta didik atau 26,66 %.

Uraian rekapitulasi hasil obsevasi siklus I yang dilakukan oleh peneliti dengan kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka tidak ada lagi peserta didik dengan kategori belum berkembang (BB), maka jelas bahwa kegiatan siklus I ini sudah mengalami peningkatan, tetapi masih ada peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang (MB).

Artinya bahwa peneliti dan guru dalam refleksi harus lebih dioptimalkan sehingga hasil dari refleksi tersebut bisa menjadi bahan untuk melakukan perencanaan yang sangat matang terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka pada siklus selanjutnya, yaitu siklus II.

4. Refleksi Siklus I

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan, kemudian menjadi acuan peneliti dan guru untuk kemudian melakukan refleksi terhadap masalah yang ada dan muncul selama kegiatan pembelajaran mengenal angka berlangsung, sehingga peneliti dan guru mampu mencari solusi terhadap permasalahan yang ada dan

muncul pada kegiatan tersebut. Pencarian solusi yang dilakukan oleh peneliti dan guru bertujuan untuk peneliti dan guru mampu kembali merencanakan tindakan pada siklus berikutnya, dimana tindakan yang dilakukan pada siklus tersebut harus mengalami peningkatan, sehingga kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka, nantinya akan mendapatkan hasil yang diharapkan.

Adapun permasalahan yang ada dan muncul pada saat kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka berlangsung yaitu :

1. Adanya peserta didik yang tidak hadir tanpa keterangan dihari terlaksananya kegiatan
2. Kurangnya kerjasama antara peneliti dengan guru sehingga masih ada peserta didik yang saling menggangu satu sama lain pada saat kegiatan berlangsung
3. Kurangnya peneliti dan guru dalam mencontohkan pengampliasian permainan ini sehingga masih ada beberapa peserta didik yang kebingungan di saat melaukan permainan tersebut

Solusi yang dilakukan oleh peneliti dan guru terhadap permasalahan yang ada dan muncul pada kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka yaitu :

1. Memberi pemahaman kepada orang tua peserta didik akan pentingnya kehadiran anak mereka disekolah, karna walaupun saat ini adalah masa

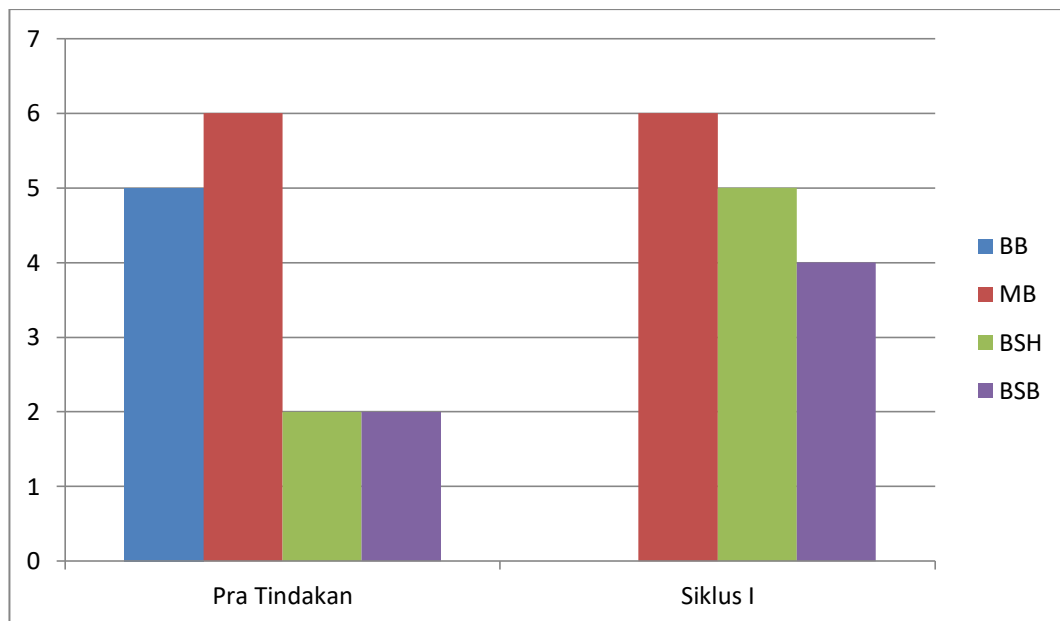
pandemik tetapi kita melaksanakan kegiatan dengan mengikuti protocol kesehatan.

2. Meningkatkan kerjasama antara peneliti dan guru khususnya dalam penguasaan kelas.
3. Peneliti dan guru dalam mencontohkan permainan ini lebih diperbaiki lagi sehingga tidak ada lagi kebingungan yang muncul dikalangan peserta didik.

Selain data dari hasil pengamatan peneliti dan guru selama kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka berlangsung yang dijadikan sebagai acuan, peneliti dan guru juga menggunakan data dari hasil perbandingan antara kemampuan dari pra tindakan dengan kemampuan sebelumnya yaitu siklus I. Adapun data dari hasil perbandingan antar kemampuan pra tindakan dengan kemampuan siklus I dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.6 Perbandingan Kemampuan Pra Tindakan dengan Kemampuan Siklus I

No	Kategori	Prasiklus		Siklus I	
		Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase
1	BB	5	33,33 %	-	-
2	MB	6	40 %	6	40 %
3	BSH	2	13,33 %	5	33,33 %
4	BSB	2	13,33 %	4	26,66 %

Grafik 4.2 Kemampuan Pra Tindakan dengan Kemampuan Siklus I

Berdasarkan tabel 4.6 dan grafik 4.2 tentang data dari hasil perbandingan antara kemampuan siklus I dengan kemampuan sebelumnya yaitu pra tindakan, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka, dimana pada kondisi awal ada 5 peserta didik atau 33,33 % dengan kategori belum berkembang (BB) menjadi tidak ada pada siklus I, 6 peserta didik atau 40 % dengan kategori mulai berkembang (MB) tetap sama pada siklus I, 2 peserta didik atau 13,33 % dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat menjadi 5 peserta didik atau 33,33 %, 2 peserta didik atau 13,33 % dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 4 peserta didik atau 26,66%

Uraian tabel 4.6 dan grafik 4.2 dapat disimpulkan bahwa, ada peningkatan yang terjadi terhadap kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompatkaru angka, tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan di mana indikator tingkat pencapaian keberhasilan peneliti adalah jika ketuntasan belajar peserta didik berupa peningkatan kemampuan mengenal angka mencapai 76 % yaitu berkembang sangat baik, sedangkan tabel 4.6 dan grafik 4.2 menunjukkan bahwa berkembang sangat baik hanya mencapai pada presentase 26.66 %.

4.2.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian tindakan siklus II, selain peneliti dan guru mengikuti jadwal pembagian tiga kelompok yang disesuaikan dengan banyaknya peserta didik dengan kapasitas ruangan yaitu satu kelompok atau satu hari 5 anak, karna masa pandemik covid- 19 dengan tetap mengikuti protokol kesehatan. Peneliti dan guru juga melakukan tindakan penelitian ini dengan tiga kali pelaksanaan yaitu :

1. Pelaksanaa pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 03 Mei 2021 sampai dengan hari rabu tanggal 05 Mei 2021.
2. Pelaksanaa kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 24 Mei 2021 sampai dengan hari rabu tanggal 26 Mei 2021.
3. Pelaksanaa pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 14 Juni 2021 sampai dengan hari rabu tanggal 16 Juni 2021

1. Perencanaan Siklus II

Hasil rekapitulasi dan obserfasi pada siklus I, peneliti dan guru menyusun rencana. Adapun perencanaa pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan

kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka antara lain :

- a. Mengidentifikasi masalah yang dialami pada siklus I.
- b. Menyampaikan niat baik kepada orang tua peserta didik melalui lembaga agar orang tua menghadirkan anak mereka untuk mengikuti kegiatan tersebut sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan
- b. Membahas adanya kerjasama antara keterlibatan peneliti dan guru khususnya penguasaan kelas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan selama proses kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka berlangsung.
- c. Membahas mengenai pengaplikasian permainan tersebut dalam mencontohkan kepada peserta didik agar tidak ada lagi peserta didik yang merasa kebingungan di saat melakukan permainan tersebut, mengingat ini adalah permainan baru.
- d. Membuat Rencana Pelaksanaan Kegiatan Harian (RPPH) seperti : tema dan sub tema, kompetensi dasar, materi kegiatan dan pembiasaan, serta alat dan bahan.
- e. Menentukan indikator keberhasilan, adapun indikator keberhasilan yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka yaitu : menyebut angka 1- 10 dengan urutan, menyebut angka 1- 10 yang ada pada media, menghitung jumlah kartu angka yang berhasil didapat peserta didik, menuliskan angka.

f. Menyiapkan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin, adapun sarana dan prasarana yang dipersiapkan yaitu alat lompat seperti : tali dari karet gelang, kaleng bekas yang berisi bahan berat dst, dan kartu angka yang berwarna warni, serta kamera untuk mengambil foto atau gambar kegiatan pembelajaran peserta didik sebagai dokumentasi dan menyiapkan instrument penilaian berupa lembar observasi *check list* untuk mencatat dan mengetahui kemampuan mengenal angka peserta didik disaat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II untuk tindakan kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka, dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu :

a. Pertemuan pertama

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama, dilaksanakan pada hari senin tanggal 03 Mei 2021 sampai dengan hari rabu tanggal 05 Mei 2021 yang disesuaikan dengan pembagian kelompok karna masa pandemik covid- 19 dengan tema Alam Semesta dan sub tema Benda- benda Alam seperti air, api dan udara. Adapun pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajarannya yaitu :

1). Kelompok Pertama (senin, 03 Mei 2021)

Proses kegiatan pembukaan diawali dengan penerapan SOP pembukaan, seperti : berbaris sebelum masuk kelas, mengucapkan salam, membaca do'a dst. Guru dan peneliti melakukan pengorganisasian peserta didik seperti memodifikasi dalam bentuk lingkaran atau setengah lingkaran di mana guru dan

peneliti bisa berada di tengah atau didepan agar lebih muda melakukan pengawasan dalam kegiatan tsb. Guru dan peneliti mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama- sama terlebih dahulu serta berdiskusi tentang benda- benda alam seperti air, api dan udara. Guru memperkenalkan angka dengan cara mengajak peserta didik untuk menghitung berapa kali menghirup udara.

Guru dan peneliti memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan lompat kartu angka dan mempersilahkan peserta didik atau anak kelompok B untuk sama- sama duduk mengelilingi pola permainan lompat kartu angka dengan mengatur jarak dari pola tersebut. Guru dan peneliti mempraktekkan secara langsung didepan peserta didik cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka dengan sangat hati- hati agar tidak ada gerakan yang terlewatkan oleh peserta didik. Selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah dipraktekkan atau dicontohkan oleh peneliti seperti :

- 1) Membaca basmala untuk memulai permainan;
- 2) Lompat pada tali pertama (tali ini adalah tali pembatas anak- anak pola dari dua pola utama yang berjumlah sepuluh anak pola) sambil menyebut angka satu, begitu seterusnya sampai peserta didik berada pada lompatan terakhir yaitu lompatan untuk memasuki pola ke sepuluh dengan menyebut angka sepuluh;

- 3) Setelah peserta berada pada pola pertama, selanjutnya peserta menunjuk dan mengambil kartu angka satu, begitu seterusnya sampai peserta didik berada pada pola kesepuluh dengan menunjuk dan mengambil kartu angka sepuluh, kartu angka boleh dipilih sesuai dengan kartu angka kesukaan peserta;
- 4) Kartu angka yang sudah ada ditangan peserta, diharuskan untuk melihatnya terlebih dahulu dan guru boleh bertanya “itu angka berapa Rudi”, kalau peserta belum mengetahuinya maka guru memberitahukan;
- 5) Setelah kartu ada ditangan peserta dan peserta sudah mengetahui kartu angka berapa yang ada ditangan peserta, saatnya peserta membalikkan kartu tersebut kearah teman- teman yang mengelilingi dua pola utama permainan tersebut sambil bertanya dengan suara lantang “angka berapa ini teman- teman”, teman- teman diharuskan menjawab dan apa bila teman- teman tidak mengetahuinya maka peserta yang berada didalam pola permainan tersebut harus memberitahukan kepada teman- temanya;
- 6) Peserta melanjutkan lompatan ketali berikutnya dengan tetap membawa kartu pertama dengan cara yang sama untuk mendapatkan kartu kedua dan kartu yang ada ditangan peserta harus tersusun dari kartu pertama sampai kartu terakhir dengan kata lain tersusun dari angka satu sampai angka sepuluh;
- 7) Sebagai mana cara mendapatkan kartu pertama dan kartu kedua begitu juga cara untuk mendapatkan kartu berikutnya dengan mengikuti jalur huruf U dari star hingga finis.

Bagian Inti setelah peserta sampai difinis dan keluar dari dua pola utama maka saatnya peserta membalikkan kartu yang ada ditangan peserta, yang kemudian membuat kartu angka kembali tersusun dari angka satu sampai angka sepuluh, selanjutnya peserta menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang pada kartu angka tersebut. Guru dan peneliti membagikan LKA untuk kemudian peserta permainan lompat kartu angka menuliskan angka satu sampai angka sepuluh sesuai dengan jumlah pola yang dilalui. Selama proses kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin guru dan peneliti memberi penguatan, dukungan, bantuan, bertanya, dan menjawab pertanyaan peserta didik.

Recalling dimana peserta didik, guru dan peneliti kembali merapikan alat- alat yang telah digunakan, duduk bersama dan meminta peserta didik untuk menceritakan dan menunjukkan hasil LKA kemudian guru memberikan reword atau panismen bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan dengan baik dan hasil yang baik. Mendiskusikan tentang perasaan diri dan bila ada perilaku yang kurang tepat selama melakukan kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui penerapan permainan lompat kartu angka dan menguatakan pengetahuan yang di dapat peserta didik.

Kegiatan akhir setelah istirahat peserta didik kembali diminta untuk duduk bersama menanyakan perasaan peserta didik selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang paling anak sukai serta bercerita pendek yang berisi tentang pesan-pesan moral. Menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a dst.

2). Kelompok Kedua (selasa, 04 Mei 2021)

Kelompok kedua ini sebagai mana kelompok pertama kegiatan untuk pembelajaran mengenal angka satu sampai sepuluh melalui penerapan permainan lompat kartu angka juga diawali dengan pembukaan SOP seperti : berbaris sebelum masuk kelas, mengucapkan salam, membaca do'a dan seterusnya, setelah itu guru melakukan pengorganisasian agar lebih mudah melakukan pengawasan dalam kegiatan. Kemudian guru dan peneliti mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama-sama dan berdiskusi tentang benda-benda alam seperti air, api dan udara sebagai pengenalan terhadap tema dan sub tema hari itu, serta memperkenalkan angka dengan cara mengajak peserta didik untuk menghitung berapa kali peserta menghirup udara.

Sebagai mana kelompok pertama pada kelompok kedua ini guru dan peneliti juga memberi penjelasan yang sama tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan lompat kartu angka dan mempersilahkan peserta didik atau anak kelompok B duduk mengelilingi pola permainan lompat kartu angka dengan mengatur jarak dari pola tersebut.

Cara yang sama pada kelompok pertama, pada kelompok kedua guru dan peneliti kembali mempraktekkan secara langsung didepan peserta didik cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka dengan sangat hati-hati agar tidak ada gerakan yang terlewatkan oleh peserta didik. Selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut

yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh peneliti.

Bagian Inti setelah peserta sampai difinis dan keluar dari dua pola utama, guru dan peneliti meminta peserta untuk membalikkan kartu yang ada ditangan peserta, yang kemudia membuat kartu angka kembali tersusun dari angka satu sampai angka sepuluh, selanjutnya peserta menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang pada kartu angka tersebut. Guru dan peneliti membagikan LKA untuk kemudian peserta permainan lompat kartu angka menuliskan angka satu sampai angka sepuluh sesuai dengan jumlah pola yang dilalui. Selama proses kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin guru dan peneliti memberi penguatan, dukungan, bantuan, bertanya, dan menjawab pertanyaan peserta didik.

Recalling dan bagian akhir juga dilakukan hal yang sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama yaitu kembali peserta didik diajak guru dan peneliti seperti meminta peserta didik untuk sama- sama merapikan alat- alat yang telah digunakan dan seterusnya. Kemuadian pada bagian akhir peneliti dan guru meminta peseta didik kembali duduk untuk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang paling peserta didik sukai serta bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral. Menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a.

3). Kelompok Ketiga (rabu, 05 Mei 2021)

Kelompok ketiga, juga dilakukan hal yang sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kelompok kedua yaitu kegiatan penerapan permainan lompat kartu angka diawali dengan penerapan SOP pembukaan yang kemudian dilanjutkan dengan pengenalan tema dan sub tema di mana tema dan sub tema yang digunakan untuk kelompok ketiga adalah tema dan sub tema yang juga digunakan pada kelompok pertama dan kedua yaitu tema Alam Semesta dan sub tema benda- benda alam seperti air, api dan udara. Adapun pengenalan yang dilakukan seperti bernyanyi bersama- sama dan berdiskusi tentang air, api dan udara, dan dilanjutkan dengan pengenalan angka yang juga sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kedua yaitu mengajak peserta didik untuk menghitung berapa kali peserta menghirup udara.

Guru dan peneliti memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan yang dilanjutkan dengan mempraktekkan secara langsung didepan peserta didik kelompok B, cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka dengan sangat hati- hati agar tidak ada gerakan yang terlewatkan oleh peserta didik. Selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru dan peneliti.

Kegiatan inti setelah finis untuk kegiatan penilaian menyebut angka 1- 10 dan menunjuk angka 1- 10, maka peserta didik diajak untuk melakukan kegiatan

penilaian selanjutnya yaitu menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka yang dilanjutkan dengan pembagian LKA untuk kegiatan penilaian menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola.

Bagian recalling dan bagian akhir sebagaimana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kedua guru dan peneliti juga melakukan hal yang sama pada kelompok ketiga yaitu pada bagian recalling peneliti dan guru meminta peserta didik untuk merapikan alat- alat, duduk bersama, bercerita, menunjukkan hasil LKA kemudian guru memberikan reword atau panismen bagi anak yang mengikuti kegiatan dengan baik dan hasil yang baik dan seterusnya. Kemudian pada bagian akhir setelah istirahat peserta didik kembali diminta untuk duduk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi, bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral dan menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian di lanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a dan seterusnya.

b. Pertemuan Kedua

Pelaksanaan siklus II pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari senin tanggal 24 Mei 2021 sampai dengan hari rabu tanggal 26 Mei 2021 yang disesuaikan dengan pembagian kelompok karna masa pandemik covid- 19 dengan tema Alam Semesta dan sub tema Benda- benda Langit seperti bulan, bintang dan matahari. Adapun pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajarannya yaitu :

1). Kelompok Pertama (senin, 24 Mei 2021)

Proses kegiatan pembukaan diawali dengan penerapan SOP pembukaan, seperti : berbaris sebelum masuk kelas, mengucapkan salam, membaca do'a dan

seterusnya. Dilanjutkan dengan pengorganisasian peserta didik yang dilakukan oleh guru dan peneliti untuk memudahkan pengawasan dalam kegiatan yang akan dilakukan. Guru dan peneliti mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama-sama terlebih dahulu serta berdiskusi tentang benda- benda alam seperti bulan, bintang dan matahari. Guru memperkenalkan angka dengan cara mengajak peserta didik untuk menghitung berapa jam matahari bersina dalam satu hari.

Guru dan peneliti kembali memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan lompat kartu angka dan untuk pertemuan kedua peserta didik tidak lagi dipersilahkan untuk duduk tetapi dipersilahkan untuk berdiri mengelilingi pola permainan lompat kartu angka dengan mengatur jarak dari pola tersebut, hal ini dilakukan agar peserta didik lebih fokus terhadap setiap gerakan yang dilakukan oleh peneliti atau guru. Guru dan peneliti bekerja sama di mana peneliti mempraktekkan secara langsung didepan peserta didik cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka dengan sangat hati- hati agar tidak ada gerakan yang terlewatkan oleh peserta didik, sementara guru membantu peserta didik agar tetap fokus pada setiap gerakan yang dilakukan oleh peneliti sehingga di saat peserta didik melakukan permainan tidak ada lagi yang kebingungan.

Selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah dipraktekkan atau dicontohkan oleh peneliti seperti :

- 1) Membaca basmala untuk memulai permainan;

- 2) Lompat pada tali pertama sambil menyebut angka satu, begitu seterusnya sampai peserta didik berada pada lompatan terakhir yaitu lompatan untuk memasuki pola kesepuluh dengan menyebut angka sepuluh;
- 3) Setelah peserta berada pada pola pertama, selanjutnya peserta menunjuk dan mengambil kartu angka satu, begitu seterusnya sampai peserta didik berada pada pola kesepuluh dengan menunjuk dan mengambil kartu angka sepuluh;
- 4) Peserta harus mengetahui angka berapa yang ada pada kartu yang berada ditangan peserta kemudian membalikkan kartu tersebut kearah teman-teman sambil bertanya dengan suara lantang dan apabila teman- temannya tidak megetahui angka tersebut maka peserta harus memberitahukan;
- 5) Peserta melanjutkan lompatan ketali berikutnya dengan tetap membawa kartu pertama dengan cara yang sama untuk mendapatkan kartu kedua;
- 6) Sebagai mana cara mendapatkan karu pertama dan kartu kedua begitu juga cara untuk mendapatkan kartu berikutnya dengan mengikuti jalur huruf U dari star hingga finis.
- 7) Apabila peserta sampai difinis dan keluar dari dua pola utama peserta kembali dipersilahkan mengelilingi pola permainan, hal ini dilakukan agar mereka kembali mengenal angka lewat teman- teman yang masih berada didalam pola permainan.

Bagian Inti setelah semua peserta menyelesaikan permainan didalam pola maka saatnya peserta dipersilakan duduk bersama- sama untuk membalikkan kartu yang ada ditangan peserta, yang kemudia membuat kartu angka kembali

tersusun dari angka satu sampai angka sepuluh, selanjutnya peserta bersama- sama menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang pada kartu angka tersebut.

Setelah peserta menghitung guru dan peneliti membagikan LKA untuk kemudian peserta menuliskan angka satu sampai angka sepuluh sesuai dengan jumlah pola yang dilalui. Selama proses kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin guru dan peneliti memberi penguatan, dukungan, bantuan, bertanya, dan menjawab pertanyaan peserta didik.

Recalling dimana peserta didik, guru dan peneliti kembali merapikan alat- alat yang telah digunakan, duduk bersama dan meminta peserta didik untuk menceritakan dan menunjukkan hasil LKA kemudian guru memberikan reword atau panisemen bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan dengan baik dan hasil yang baik. Mendiskusikan tentang perasaan diri dan bila ada perilaku yang kurang tepat selama melakukan kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui penerapan permainan lompat kartu angka dan menguatkan pengetahuan yang didapat peserta didik.

Kegiatan akhir setelah istirahat peserta didik kembali diminta untuk duduk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang paling anak sukai serta bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral. Menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a dst.

2). Kelompok Kedua (selasa, 25 Mei 2021)

Sebagai mana yang didapat oleh kelompok pertama perlakuan yang sama juga didapat oleh kelompok kedua, seperti pembukaan yang diawali dengan penerapan SOP pembukaan, yang dilanjutkan dengan pengorganisasian peserta didik. Guru dan peneliti memperkenalkan tema dan sub tema, di mana tema dan sub tema yang digunakan pada kelompok kedua sama dengan tema dan sub tema yang digunakan pada kelompok pertama yaitu tema Alam Semesta dan sub tema benda-benda langit seperti bulan, bintang dan matahari. Adapun pengenalan yang dilakukan seperti bernyanyi bersama- sama dan berdiskusi tentang bulan, bintang dan matahari, dan dilanjutkan dengan pengenalan angka yang juga sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama yaitu mengajak peserta didik untuk menghitung berapa jam matahari bersina dalam satu hari.

Guru dan peneliti memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan yang dilanjutkan dengan mempraktekkan secara langsung di depan peserta didik kelompok B yang berdiri mengelilingi pola permainan lompat kartu angka dengan sangat hati- hati agar tidak ada gerakan yang terlewatkan oleh peserta didik. Selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru dan peneliti.

Kegiatan inti, kelompok kedua tetap mendapat perlakuan yang sama sebagaimana yang dilalukan pada kelompok pertama, yaitu setelah semua peserta

menyelesaikan permainan di dalam pola maka saatnya peserta dipersilakan duduk bersama- sama untuk membalikkan kartu yang ada ditangan peserta dan bersama- sama menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang pada kartu angka tersebut. Guru dan peneliti kemudian membagikan LKA untuk kegiatan selanjutnya yaitu menuliskan angka satu sampai angka sepuluh sesuai dengan jumlah pola yang dilalui.

Bagian recalling dan bagian akhir sebagaimana yang dilakukan pada kelompok pertama, guru dan peneliti juga melakukan hal yang sama pada kelompok kedua yaitu pada bagian recalling peneliti dan guru memita peserta didik untuk merapikan alat- alat, duduk bersama, bercerita, menunjukkan hasil LKA kemudian guru memberikan reword atau panisemen bagi anak yang mengikuti kegiatan dengan baik dan hasil yang baik dan seterusnya. Kemudian pada bagian akhir setelah istirahat peserta didik kembali diminta untuk duduk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi, bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral dan menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a dan seterusnya.

3). Kelompok Ketiga (rabu, 26 Mei 2021)

Kelompok ketiga yang pelaksanaannya pada hari rabu tanggal 26 bulan Mei 2021, tetap diawali dengan kegiatan pembukaan, sebagai mana perlakuan pada kelompok pertama dan kedua perlakuan yang sama juga dilakukan pada kelompok ketiga yaitu penerapan SOP pembukaan yang dilanjutkan dengan pengorganisasian peserta didik. Guru dan peneliti kemudian melanjutkan dengan

memperkenalkan tema dan sub yang sama yang digunakan pada kelompok pertama dan kedua, dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama-sama dan berdiskusi tentang benda- benda langit seperti bulan, bintang dan matahari, dan dilanjutkan dengan pengenalan angka yang juga sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kedua yaitu mengajak peserta didik untuk menghitung berapa jam matahari bersinar dalam satu hari.

Guru dan peneliti memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan yang dilanjutkan dengan mempraktekkan secara langsung di depan peserta didik kelompok B yang berdiri mengelilingi pola permainan lompat kartu angka dengan sangat hati- hati agar tidak ada gerakan yang terlewatkan oleh peserta didik. Selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru dan peneliti.

Kegiatan inti, kelompok ketiga tetap mendapat perlakuan yang sama sebagaimana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kedua, yaitu setelah semua peserta menyelesaikan permainan di dalam pola maka saatnya peserta dipersilakan duduk bersama- sama untuk kegiatan menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka yang dilanjutkan dengan pembagian LKA untuk kegiatan menuliskan angka satu sampai angka sepuluh sesuai dengan jumlah pola yang dilalui pada permainan lompat kartu angka.

Bagian recalling dan bagian akhir sebagaimana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kedua, guru dan peneliti juga melakukan hal yang sama pada kelompok ketiga yaitu pada bagian recalling peneliti dan guru meminta peserta didik untuk merapikan alat- alat, duduk bersama, bercerita, menunjukkan hasil LKA kemudian guru memberikan reword atau panismen bagi anak yang mengikuti kegiatan dengan baik dan hasil yang baik. Kemudian pada bagian akhir setelah istirahat peserta didik kembali diminta untuk duduk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi, bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral dan menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a dan seterusnya.

c. Pertemuan ketiga

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama, dilaksanakan pada hari senin tanggal 14 Juni 2021 sampai dengan hari rabu tanggal 16 Juni 2021 yang disesuaikan dengan pembagian kelompok karna masa pandemik covid- 19 dengan tema Alam Semesta dan subtema Gejala alam seperti hujan dan banjir. Adapun pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajarannya yaitu :

1). Kelompok Pertama

Proses kegiatan pembukaan tetap diawali dengan penerapan SOP pembukaan, seperti : berbaris sebelum masuk kelas, mengucapkan salam, membaca do'a dst. Guru dan peneliti melakukan pengorganisasian peserta didik, sebelum guru dan peneliti mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama- sama serta berdiskusi

tentang gejala alam seperti hujan dan banjir. Guru memperkenalkan angka dengan cara mengajak peserta didik untuk menghitung tetesan hujan buatan.

Guru dan peneliti kembali memberi penjelasan dan aturan mengenai kegiatan pembelajaran melalui penerapan permainan lompat kartu angka, yang dilanjutkan dengan guru dan peneliti menyiapkan pola serta mempersilahkan peserta didik untuk berdiri dan mengelilingi pola permainan dengan mengatur jarak dari pola tersebut. Guru dan peneliti kembali bekerja sama dan untuk pertemuan ketiga ini bukan lagi peneliti melaiikan guru yang mempraktekkan secara langsung didepan peserta didik cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka, sementara peneliti membantu peserta didik agar tetap fokus pada setiap gerakan yang dilakukan oleh guru.

Selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru seperti : membaca basmala untuk memulai permainan, lompat pada tali pertama sambil menyebut angka satu, sampai pada lompatan untuk memasuki pola ke sepuluh dengan menyebut angka sepuluh, menunjuk dan mengambil kartu angka satu pada pola pertama sampai menunjuk dan mengambil kartu angka sepuluh pada pola kesepuluh, mengetahui angka yang ada pada kartu yang berada ditangan peserta dan mengajak teman-teman untuk mengetahuinya dengan cara bertanya dan memberitahukan apabila teman-teman tidak mengetahuinya, peserta melanjutkan lompatan ketali berikutnya dengan tetap membawa kartu pertama dengan cara yang sama untuk

mendapatkan kartu berikutnya dengan mengikuti jalur huruf U dari star hingga finis.

Bagian Inti setelah semua peserta menyelesaikan permainan didalam pola maka saatnya peserta kembali dipersilakan duduk bersama- sama untuk membalikkan kartu yang ada ditangan peserta, dan bersama- sama menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang pada kartu angka tersebut.

Selanjutnya guru dan peneliti membagikan LKA untuk kemudian peserta menuliskan angka satu sampai angka sepuluh sesuai dengan jumlah pola yang dilalui. Selama proses kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin guru dan peneliti memberi penguatan, dukungan, bantuan, bertanya, dan menjawab pertanyaan peserta didik.

Recalling di mana peserta didik, guru dan peneliti kembali merapikan alat- alat yang telah digunakan, duduk bersama dan meminta peserta didik untuk menceritakan dan menunjukkan hasil LKA kemudian guru memberikan reword atau panisemen bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan dengan baik dan hasil yang baik. Mendiskusikan tentang perasaan diri dan bila ada perilaku yang kurang tepat selama melakukan kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui penerapan permainan lompat kartu angka dan menguatkan pengetahuan yang didapat peserta didik.

Kegiatan akhir setelah istirahat peseta didik kembali diminta untuk duduk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang paling anak sukai serta bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan

moral. Menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a dan seterusnya.

2). Kelompok Kedua (selasa, 15 Juni 2021)

Kelompok kedua untuk pertemuan ketiga pada siklus II ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 14 Juni 2021, sebagai mana perlakuan yang didapat oleh kelompok pertama maka kelompok kedua mendapatkan pelakuan yang sama. Seperti pada kegiatan pembukaan yang diawali dengan penerapan pembukaan SOP, dilanjutkan dengan pengorganisasian peserta didik untuk kemudian guru dan peneliti mengajak peserta didik mengenal tema alam semesta dan sub tema benda-benda alam seperti air, api dan udara dengan bernyanyi bersama- sama dan berdiskusi tentang benda- benda alam seperti air, api dan udara, serta memperkenalkan angka dengan cara mengajak peserta didik untuk menghitung tetesan hujan.

Sebagaimana yang dilakukan pada kelompok pertama, pada kelompok kedua guru dan peneliti kembalidan memberi penjelasan dan aturan mengenai kegiatan pembelajaran melalui penerapan permainan lompat kartu angka yang dilanjutkan dengan guru dan peneliti menyiapkan pola serta mempersilahkan peserta didik untuk berdiri dan mengelilingi pola permainan dengan mengatur jarak dari pola tersebut. Guru dan peneliti kembali bekerja sama sebagaimana yang dilakukan pada kelompok pertama yaitu guru yang mempraktekkan secara langsung di depan peserta didik cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka, sementara peneliti membantu peserta didik agar tetap fokus pada setiap gerakan yang dilakukan oleh guru.

Selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru seperti : membaca basmala untuk memulai permainan, menyebut angka 1- 10 setiap peserta melewati pola dengan cara melompat, menunjuk angka 1- 10 sesuai kartu yang ada di setiap pola dan mengambil kartu tersebut untuk kegiatan selanjutnya.

Bagian inti setelah peserta sampai pada finis dan keluar dari dua pola utama, guru dan peneliti mengajak peserta didik kembali duduk sesuai dengan pengorganisasian awal untuk melanjutkan kegiatan menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka dan menuliskan angka 1- 10 pada LKA yang dibagikan oleh guru dan peneliti pada setiap peserta, dan selama proses kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin guru dan peneliti memberi penguatan, dukungan, bantuan, bertanya, dan menjawab pertanyaan peserta didik.

Recalling dan bagian akhir juga dilakukan hal yang sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama yaitu kembali peserta didik diajak guru dan peneliti seperti meminta peserta didik untuk sama- sama merapikan alat- alat yang telah digunakan dan seterusnya. Kemudian pada bagian akhir peneliti dan guru meminta peserta didik kembali duduk untuk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang paling peserta didik sukai serta bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral. Menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a.

3). Kelompok Ketiga (rabu, 16 Juni 2021)

Kelompok ketiga, dilakukan hal yang sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kelompok kedua yaitu kegiatan penerapan permainan lompat kartu angka yang diawali dengan penerapan SOP pembukaan, yang kemudian dilanjutkan dengan pengenalan tema dan sub tema di mana tema dan sub tema yang digunakan untuk kelompok ketiga adalah tema dan sub tema yang juga digunakan pada kelompok pertama dan kedua yaitu tema Alam Semesta dan sub tema benda- benda alam seperti air, api dan udara. Adapun pengenalan yang dilakukan seperti bernyanyi bersama- sama dan berdiskusi tentang air, api dan udara, dan dilanjutkan dengan pengenalan angka yang juga sama sebagai mana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kedua yaitu mengajak peserta didik untuk menghitung berapa kali peserta menghirup udara.

Guru dan peneliti memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan aturan permainan pada kegiatan lompat kartu angka. Guru dan peneliti menyiapkan pola permainan yang dilanjutkan dengan mempraktekkan secara langsung di depan peserta didik kelompok B, cara pengaplikasian dari permainan lompat kartu angka dengan sangat hati- hati agar tidak ada gerakan yang terlewatkan oleh peserta didik. Selanjutnya guru dan peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan tersebut yaitu permainan lompat kartu angka, sesuai dengan yang sudah diperaktekkan atau dicontohkan oleh guru dan peneliti.

Peserta memulai permainan lompat kartu angka dengan mengucapkan basmala, masuk dari pola pertama dengan cara melompat sampai pada pola terakhir untuk

kegiatan menyebut angka 1- 10 dan kegiatan menunjuk angka 1- 10 yang dilakukan dengan cara menunjuk dan mengambil setiap kartu yang ada pada setiap pola yang dilaluinya.

Setelah finis dan semua peserta didik telah berada di luar pola, maka peserta didik diminta duduk bersama- sama untuk masuk pada bagian inti dengan mengajak mereka membalikkan kartu yang ada ditangan peserta sehingga kartu kembali tersusun dari angka satu sampai angka sepuluh untuk kemudian melanjutkan kegiatan selanjutnya. Untuk bagian inti peserta diminta menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka tersebut untuk kegiatan penilaian menyebut angka 1- 10 yang dilanjutkan dengan menulis angka satu sampai sepuluh, sesuai dengan pola yang dilalui anak untuk kegiatan penilaian menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola.

Recalling dan bagian akhir sebagaimana yang dilakukan pada kelompok pertama dan kedua guru dan peneliti juga melakukan hal yang sama pada kelompok ketiga yaitu pada bagian recalling peneliti dan guru meminta peserta didik untuk merapikan alat- alat, duduk bersama, bercerita, menunjukkan hasil LKA kemudian guru memberikan reword atau panismen bagi anak yang mengikuti kegiatan dengan baik dan hasil yang baik dan seterusnya. Kemudian pada bagian akhir setelah istirahat peserta didik kembali diminta untuk duduk bersama menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi, bercerita pendek yang berisi tentang pesan- pesan moral dan menginformasikan kegiatan yang akan datang kemudian dilanjutkan dengan penerapan SOP penutu seperti : salam, do'a dan seterusnya.

3. Pengamatan (observasi) Siklu II

Pengamatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti selama kegiatan pembelajaran mengenal angka satu sampai sepuluh berlangsung pada tiga pertemuan dengan tiga kelompok anak dalam kurung waktu sembilan hari, guru dan peneliti masih tetap melakukan pengamatan yang sama yaitu : mengamati kondisi kelas, mencatat tindakan yang dilakukan peserta, baik tindakan yang sesuai dengan perencanaan maupun tindakan yang mengalami perubahan. Selain itu guru dan peneliti juga mengamati seluruh proses kegiatan peserta didik, seperti keterlibatan dan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui penerapan permainan lompat kartu angka dan untuk mengamati pengetahuan mengenal angka satu sampai sepuluh.

Kegiatan untuk pengetahuan mengenal angka satu sampai sepuluh yang diamati oleh guru dan peneliti yaitu di mana peserta didik menyebut angka 1- 10 di saat melompati tali, menunjuk dan mengambil angka 1- 10 lewat kartu angka yang ada disetiap pola, menghitung jumlah kartu yang didapat sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka dan di saat peserta berhadapan dengan LKA untuk menuliskan angka 1- 10. Adapun data hasil observasi kemampuan mengenal angka melalui penerapan permainan lompat kartu angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin untuk siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Hasil Observasi Pada Siklus II

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian																Skor	Rata - Rata
		Menyebut angka 1- 10,				Menunjuk angka 1- 10				Menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka				Menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Adam S				4				4				4				4	16	4
2	Akbar S				4				4				4				4	16	4
3	Nurul I				4				4			3					4	15	3,75
4	Eriadi				4				4				4				4	16	4
5	Ikbaluddin				4				4				4				4	16	4
6	Sheika M Y				4				4				4				4	16	4
7	Saskia				4				4				4				4	16	4
8	Alifah A				4			3					4				4	15	3,75
9	Aulia AZ				4				4				4				4	16	4
10	Inayah R				4				4				4				4	16	4
11	Raihanun R				4				4				4				4	16	4
12	Asqa A				4				4				4			3		15	3,75
13	Aqila R				4				4				4				4	16	4
14	Gabil				4				4				4				4	16	4
15	Nur A				4				4				4				4	16	4
Jumlah		-	-	-	14	-	-	1	14	-	-	1	14	-	-	1	14	237	59,25
Presentase %		-	-	-	100 %	-	-	6,66 %	93,33 %	-	-	6,66 %	93,33 %	-	-	6,66 %	93,33 %		

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.7 maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin, kembali mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari empat indikator penilain yang terdapat pada tabel 4.7 tersebut yaitu :

1. Menyebut angka secara berurut dari angka 1 – angka 10, tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 1, 2 dan 3, 15 peserta didik dengan skor 4 atau 100 %.
2. Menunjuk angka 1- 10, tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 1 dan 2, 1 peserta didik dengan skor 2 atau 6,66 %, 14 peserta didik dengan skor 4 atau 93,33 %.

3. Menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu peserta didik, tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 1 dan 2, 1 peserta didik dengan skor 3 atau 6,66 %, 14 peserta didik dengan skor 4 atau 93,33 %.
4. Menuliskan angka 1- 10 sesuai dengan jumlah pola, dimana tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 1 dan 2, 1 peserta didik dengan skor 3 atau 6,66 %, 14 peserta didik dengan skor 4 atau 93,33 %.

Uraian data diatas memperjelas bahwa pada kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka pada siklus II sudah mencapai Indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Adapun rekapitulasi hasil obsevasi meningkatkan kemampuan mengenal angka untuk pra tindakan (siklus) :

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Obsevasi Siklus II

No	Pencapaian Skor	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1	4-7	BB	-	-
2	8-11	MB	-	-
4	12-15	BSH	3	20 %
5	16-19	BSB	12	80 %
Jumlah			15	100%

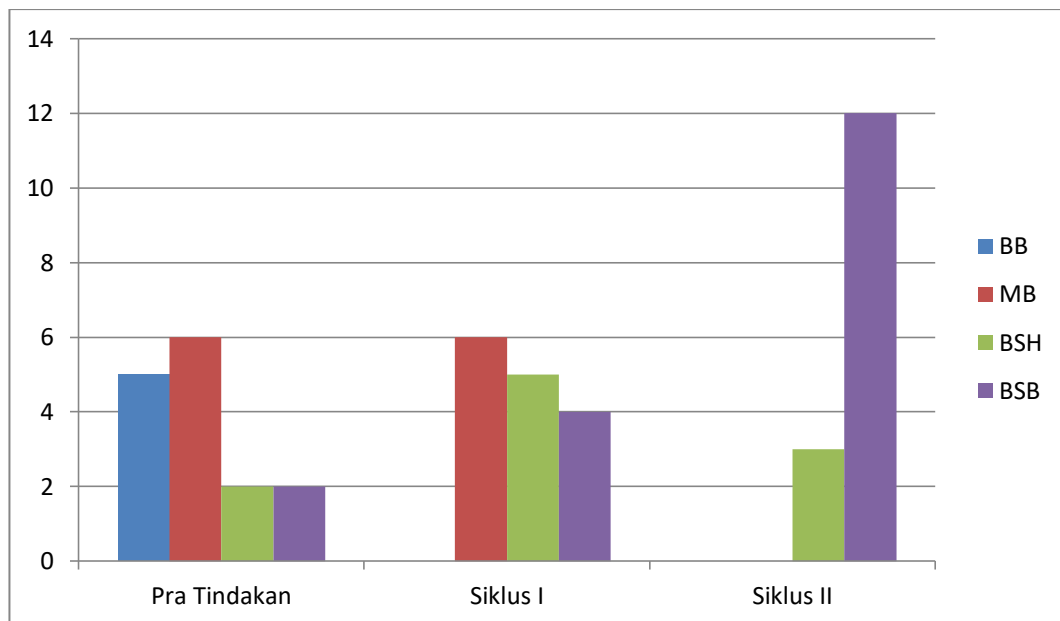
Berdasarkan tabel 4.8 tentang rekapitulasi hasil obsevasi kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka pada siklus II tidak ada lagi peserta

didik dengan kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB). Peserta didik dengan kategori berkembang sesuai harapan atau (BSH) sebanyak 3 anak atau 20 % dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 12 peserta didik atau 80 %.

Uraian rekapitulasi hasil obsevasi siklus II yang dilakukan oleh peneliti dengan kegiatan pembelajaran mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui penerapan permainan lompat kartu angka tidak ada lagi peserta didik dengan kategori belum berkembang (BB) dan juga mulai berkembang (MB), maka jelas bahwa kegiatan siklus II ini kembali mengalami peningkatan dan peningkatan pada siklus II ini sangat baik. Adapun data dari hasil peningkatan kemampuan anak mulai dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.9 Peningkatan Kemampuan anak dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	
1	BB	5	33,33 %	-	-	-	-
2	MB	6	40 %	6	40 %	-	-
3	BSH	2	13,33 %	5	33,33 %	3	20 %
4	BSB	2	13,33 %	4	26,66 %	12	80 %

Grafik 4.3 Peningkatan Kemampuan anak dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.9 dan grafik 4.3 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 kemampuan 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 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 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 sebanyak 12 peserta didik atau 80 %.

Uraian tabel 4.9 dan grafik 4.3 dapat disimpulkan bahwa, peningkatan yang terus terjadi terhadap kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh melalui penerapan permainan lompat kartu angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin telah mencapai kriteria keberhasilan, di mana indikator tingkat pencapaian keberhasilan peneliti adalah jika ketuntasan belajar peserta didik berupa peningkatan kemampuan mengenal angka mencapai 76 % yaitu berkembang sangat baik, dan tabel 4.8 dan grafik 4.3 sudah menunjukkan bahwa berkembang sangat baik sudah mencapai pada presentase 80 %.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Mengenalkan angka satu sampai angka sepuluh pada anak usia dini sangat penting mengingat angka satu sampai angka sepuluh merupakan tahap awal untuk mereka belajar berhitung dan menuju mengenal angka- angka yang lebih besar selanjutnya, seperti mengenal angka sebelas yang di mana angka sebelas berasal dari dua angka satu, angka dua belas yang berasal dari angka satu dengan angka dua dan seterusnya. Selain itu dengan mengenalkan angka sejak dini maka akan menjadibekal bagi anak ketika mereka mulai belajar berhitung pada sekolah selanjutnya.

Hasil Observasi sebelum tindakan atau pra siklus dapat dilihat dari empat indikator penilaian yang terdapat pada tabel 4.1 dan uraiannya, yang membuktikan bahwa kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin, masih kurang atau masih rendah. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran

mengenai angka satu sampai sepuluh hanya menggunakan papan tulis, media yang membuat peserta didik hanya duduk di tempat serta LKA, selama proses kegiatan berlangsung, sehingga anak mudah bosan dan jenuh yang kemudian membuat mereka menjadikurangnya fokus mengikuti proses kegiatan pembelajaran tersebut dengan hasil akhir yang tidak memuaskan sehingga perlu ditingkatkan. Oleh karena itu diperlukan kegiatan belajar dan media main yang menarik dan menyenangkan, yang mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membuat anak cepat bosan dan jenuh, sehingga mampu menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran mengenai angka satu sampai sepuluh.

Hasil Observasi siklus I, kemampuan mengenai angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin sudah mengalami peningkatan, dilihat dari empat indikator penilaian yang terdapat pada tabel 4.4 dan uraiannya, hal ini disebabkan karena peserta didik mulai tertarik pada kegiatan pembelajaran mengenai angka satu sampai sepuluh. Terlihat jelas di saat mereka mengikuti kegiatan belajar tersebut, di mana kegiatan belajar mengenai angka satu sampai sepuluh mereka diperhadapkan pada sebuah kegiatan yaitu kegiatan permainan lompat kartu angka, kegiatan yang tidak membuat mereka cepat bosan 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 karena masih kurang kondisinya suasana kelas di mana peneliti dan guru tidak bekerja sama dengan baik selama proses kegiatan yang membuat peserta didik ada yang saling mengganggu satu sama lain sehingga masih ada peserta didik yang tidak fokus di saat kegiatan

berlangsung. 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 tabel 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 melalui permainan lompat kartu angka mendapatkan peningkatan yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dari observasi yang dilakukan mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan permainan lompat kartu angka mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok B TK Ibnu Sholihin melalui dua indikator dengan empat kegiatan yang dinilai yaitu: menyebut angka 1- 10, menunjuk dan mengambil kartu angka 1- 10, menghitung jumlah kartu sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka, menuliskan angka 1- 10.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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 skripsi 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 menggunakan metode yang tepat, lewat kegiatan main yang menyenangkan 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 % selanjutnya siklus 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 sangat baik .

5.2 Saran

1. Bagi Guru

Menstimulasi pengembangan mengenal angka pada anak usia dini dapat dilakukan secara optimal lewat stimulasi atau rangsangan yang tepat dengan kegiatan main yang menarik dan menyenangkan, di mana bermain merupakan dunia bagi anak, bahkan dalam situasi apapun khususnya dalam belajar. Sehingga permainan lompat katu angka merupakan salah satu permainan yang cocok untuk anak usia dini dalam mengenalkan angka.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Permainan lompat kartu angka selain dapat mengembangkan aspek kognitif khususnya mengenal angka juga dapat mengembangkan kemampuan mengenal warna serta dapat mengembangkan aspek motorik kasar lewat gerakan melompat yang terdapat di dalam permainan lompat kartu angka.

5.3 Penutup

Rasa syukur atas rahmat dan karunia Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan baik itu dari segi penulisan, penggunaan bahasa, materi maupun penggunaan metodologi penelitian yang kurang sistematis. Hal tersebut semata-mata karena adanya keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis, baik sebagai ilmu maupun sebagai pengalaman yang bermanfaat.

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).
- 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 Inclusive 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 In 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 Metodologi 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: Tangerang.

- Putri Supadman Wayan Luh Ni, I Nyoman Wirya , Putu Rahayu Ujjant. (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. *Menyongsong Transformasi Pendidikan Abad 21*. (418).
- 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.