BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak dikemudian hari. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan ditujukan sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal dan non formal. Pendidikan di jalur formal salah satunya adalah Taman Kanak-Kanak.

Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini pada rentang usia 4-5 tahun. Pada masa ini merupakan masa emas perkembangan dimana terjadi peningkatan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya, pada tahap ini disebut dengan usia emas perkembangan (golden age).

Kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terlihat pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur disamping itu pengembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.

Pemahaman mengenal lambang bilangan yang terkait dalam kecerdasan kognitif yaitu logis-matematis dan kemampuan kognitif anak diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berpikir secara simbolik dan pemahaman mengenal lambang bilangan. (Permendiknas:2014:24-26). Kemampuan kognitif anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1
Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Aspek Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
a. Berpikir logis	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran 2. Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran 3. Mengenal pola ABCD-ABCD 4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar atau sebaliknya.
b. Berpikir simbolik	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan kartu angka untuk menghitung 3. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. 4. Mengurutkan lambang bilangan

Kemampuan kognitif bergelayut erat dengan kecerdasan logis matematis dan naturalis. Stimulasi kecerdasan logis matematis akan mendorong perkembangan kognitif, terutama dalam hal kemampuan berpikir logis, mengolah informasi, kapasitas berpikir, memorisasi, penalaran, akuisisi, konsep, klasifikasi,

pemecahan masalah, dan pemusatan perhatian. Kondisi yang dianjurkan para pakar pendidikan Untuk melejitkan *logis-matematis* adalah menjadikan anak mencintai matematika. Mencintai matematika bagi anak-anak dengan pendekatan permainan matematika sesuai dengan tujuan kurikulum pendidikan matematika TK/RA, yaitu:

1. Kemampuan kognitif, yaitu anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10.
2. Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda.
3. Mengenal konsep matematika sederhana, yaitu penambahan dan pengurangan.
4. Menggabungkan dua kumpulan benda.

Kecerdasan logika matematika merupakan suatu kecerdasan intelektual yang dimiliki seseorang yang meliputi kemampuan berfikir menurut logika, serta kemampuan menghitung yang disertai dengan pengamatan untuk menyelesaikan masalah. Logika matematika adalah kemampuan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan nalar dan matamatika. Pada usia 4-5 tahun anak cenderung menyukai berbagai permainan yang banyak melibatkan kegiatan berpikir aktif.

Logika matematika menurut Amstrong Thomas (2002:3) menyatakan bahwa kecerdasan *matematis-logis* didefenisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar, pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi kegiatan bermain, proyek, bercerita, teka teki, tanya jawab, mengamati, mencocokkan, memasangkan,

menyanyi dan latihan. Bettelheim berpendapat, bermain yaitu kegiatan yang tidak mempunyai peraturan.yang ditetapkan dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Logika matematika berarti kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan,pola pemikiran logis ilmiah atau kecerdasan dalam hal angka dan logika untuk meingkatkan logika matematika anak, maka guru harus berusaha selama proses belajar mengajar berlangsung, usaha-usaha tersebut antara lain:

1. Membina hubungan akrab dengan peserta didik,
2. Menyajikan bahan pelajaran tidak terlalu sulit,
3. Menggunakan alat-alat pelajaran yang mendukung proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan pada bulan November 2019 di TK Miftahul Khair Desa Limbong, wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah yaitu Hj. Nurjaya, S.Pd.I, adapun diperoleh gambaran bahwa dalam meningkatakan kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka belum maksimal rendahnya kemampuan anak dalam Mengenal konsep bilangan dan lambangnya belum maksimal sesuai dengan apa yang diharapkan hal ini disebabkan oleh rendahnya minat dan semangat belajar anak pada pembelajaran yang diterapkan kurang menarik dimana guru hanya menggunakan spidol dan menuliskan angka dipapan tulis yang membuat anak kurang bersemangat.

Faktor minat dan semangat belajar seorang anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya turut berpengaruh terhadap kemampuan perkembangannya pada bidang pengembangan yang lain, seperti: kognitif, fisik,

motorik dan seni. Dengan demikian penulis memandang perlu dilakukan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media dan..strategi yang lebih variatif, sehingga kemampuan anak dalam mengembangkan logika matematika anak, khususnya lambang bilangan bisa meningkat. Salah satu permainan yang dianggap menarik adalah digunakannya media kartu angka, yang dapat merangsang minat belajar anak karena dengan strategi media tersebut, anak bisa aktif dan senang dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan logika matematika pada anak kelompok A di TK Miftahul Khair, Desa Limbong?
2. Bagaimana penerapan permainan kartu angka dalam meningkatkan logika matematika pada anak kelompok A di TK Miftahul Khair, Desa Limbong?
3. Bagaimana peningkatan permainan kartu angka dalam meningkatkan logika matematika anak kelompok A TK Miftahul Khair, Desa Limbong?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan logika matematika pada anak kelompok A di TK Miftahul Khair, Desa Limbong.
2. Untuk mengetahui penerapan permainan kartu angka dalam meningkatkan logika matematika pada anak kelompok A di TK Miftahul Khair, Desa Limbong.
3. Untuk mengetahui peningkatan permainan kartu angka dalam meningkatkan logika matematika anak kelompok A TK Miftahul Khair, Desa

Limbong.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti Sendiri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam hal pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan menggunakan kartu angka untuk mengembangakan kemampuan berhitung anak.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah wawasan Peneliti dalam penelitian berikutnya tentang peningkatan kecerdasan logika matematika pada anak usia dini melalui bermain kartu angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

1.4.2 manfaat praktis

a. Bagi Anak Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampaun logika matematikanya, khususnya lambang bilangan secara optimal

b. Bagi Guru TK/PAUD

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan salah satu alternatif bagi pengajar agar dapat lebih iovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang kreatif serta menyenangkan dalam memilih kegiatan belajar sambil bermain, salah satunya seperti bermain kartu angka yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan.

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternative media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran kemampuan berhitung.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Adanya penelitian ini, diharapkan Kepala Sekolah dapat mengembangkan kreatifitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik, menambah media dan alat peraga seperti kartu angka, serta dalam memfasilitasi dan inovasi untuk mencari permainan-permainan yang unik dan baru agar pembelajaran untuk anak menjadi lebih efektif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Logika Matematika

Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno (2009:24) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan masa usia emas yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi yang dimilik. Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi bidang fisik motorik, kognitif, moral, sosial emosional, kreativitas dan bahasa. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di TK pada anak kelompok A adalah perkembangan kognitif.

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi pada anak usia dini. Menurut Piaget dalam Suyadi (2010:81) perkembangan kognitif pada anak-anak bermula dari perhatian mereka terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam perkembangan selanjutnya, anak-anak akan mencari apa yang diinginkan secara mandiri, mulai melakukan manipulasi lingkungan dan senang mencoba hal-hal baru. Bahkan mereka telah mampu menggeneralisasikan satu situasi ke situasi yang lain.

Karakteristik perkembangan kognitif anak antara lain: mengelompokkan benda yang memiliki persamaan: warna, bentuk atau ukuran, mencocokkan segitiga persegi panjang dan wajik mengenali dan menghitung angka 1 sampai 10. Piaget dalam Martini Jamaris (2013:81) berpendapat bahwa ada 4 tahapan perkembangan kognitif. yaitu: sensorimotor (0-2.tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke-atas). Keempat tahap perkembangan tersebut berlaku serementara disemua bidang perkembangan

kognitif. Pada anak usia dini fokus dalam segi mengenal bilangan mulai dari menggunakan gerak reflex menuju proses berfikir yang sudah jelas selanjutnya dapat memecahkan permasalahan secara sederhana dan mengurutkan bilangan maupun benda sudah mampu dilakukannya Fokus penelitian ini adalah usia 5 tahun yaitu masa praoperasional (2-7 tahun).

Perkembangan yang pesat dialami oleh anak pada tahap ini. Pada tahap ini anak mulai menujukkan proses berfikir yang jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gamba. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis (*symbolic play* atau *pretend play).*

Piaget dalam Florence Akua Mensah (2016:11:2) mengemukakan kepada kita bahwa anak-anak belajar berbeda dari orang dewasa karena mereka belum memiliki pengalaman dan interaksi yang dibutuhkan untuk menafsirkan informasi terus mengumpulkan informasi melalui inderanya. Mereka belajar tentang dunia mereka dengan menonton, menggenggam, mengatakan dan mendengarkan,dalam tahapan ini, anak mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran-pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi koneksi sederhana dari informasi , sensorik dan Stimulasi logis matematis akan mendorong perkembangan kognitif, terutama dalam hal kemampuan berpikir logis, mengolah informasi, kapasitas berpikir, memorisasi, penalaran, akuisisi, konsep, klasifikasi, pemecahan masalah, dan pemusatan perhatian.

Gardner dalam Nurul Wahida (2016:178) mengemukakan bahwa pengembangan kemampuan intelektual bergantung pada kombinasi kemampuan kognitif dan kecerdasan majemuk. Menurut Gardner kecerdasan itu terbagi menjadi 8 jenis

kecerdasan diantaranya (1)verbal/*linguistic* (2)logis-matematis, (3)visual/ spasial, (4) musical,(5) tubuh/kinestetik, (6)interpersonal,(7) intrapersonal, (8) spiritual. Matematis-logis merupakan salah satu dari delapan kecerdasan majemuk yaitu kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan bilangan dan logika secara efektif. Anak yang memiliki inteligensi matematis-logis menonjol, dapat dengan mudah melakukan tugas memikirkan sistem yang abstrak, seperti matematika dan filsafat, mudah belajar berhitung, kulkulus, dan bermain dengan angka, bahkan ia dengan senang menggeluti symbol, angka dan matematika.

Cameron dalam Rikayanti (2005:33), menyatakan kecerdasan matematika memiliki empat komponen yaitu kemampuan menganalisis data struktur matematika dan menyusun kembali anggota dalam susunan matematika, kemampuan untuk membandingkan dan klasifikasi pola dan hubungan, kemampuan dalam menggunakan prinsip generalisasi dan mengoperasikan penjumlahan abstrak dan imajinasi.

Orang dengan kecerdasan matematika dan logika yang berkembang adalah orang yang mampu memecahkan masalah, mampu memikirkan, dan menyusun solusi dengan urutan yang logis. Masterdac dalam Linda Campbell dkk (2006:67) menyatakan bahwa logis matematis adalah kecerdasan yang melibatkan keterampilan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat.

Menurut Winataputra dalam (Julia Jasmin:21) logika matematika adalah kemampuan berpikir dalam penalaran atau menghitung, seperti kemampuan dalam mengamati masalah secara logis, ilmiah dan matematis. Logika matematika

menjadikan anak mempunyai kemampuan dalam mengenali pola-pola suatu kejadian dan susunannya.

Logis-matematis sering dipandang dan dihargai lebih tinggi dari jenis-jenis kecerdasan lainnya khususnya dalam masyarakat teknologi, dewasa ini Kecerdasan ini dicirikan sebagai kegiatan otak kiri. Psikolog pendidikan dari fakultas psikolog UI, Gagan Hartana, M.Psi, (2008) berpendapat bahwa kecerdaasaan matematika diartikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika sebagian solusinya.

Berhitung dan dengan cepat menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Selain itu, anak-anak yang terampil dalam matematika cepat memahami konsep waktu. Anak-anak yang cerdas secara matematis, seringtertarik dengan bilangan dan pola dari usia yang sangat muda. Mereka menikmati cepat memahami konsep waktu. Anak-anak yang cerdas secara matematis senang melihat pola dalam informasi mereka, dan mereka dapat mengingat bilangan dalam pikiran mereka untuk jangka waktu yang panjang. Menjelaskan konsep konsep secara logis atau menyimpulkan informasi menggunakan matematika dapat meningkatkan pemahaman mereka. Anak-anak yang demikian senang membuat kesimpulan ilmiah dari pengamatan mereka.

Uraian pendapat di atas tersebut dapat memberikan penjelasan bahwa, logika matematika adalah kemampuan berpikir logis yang melibatkan keterampilan mengolah angka serta mampu dalam mengenali pola-pola suatu kejadian dan susunannya. Gardner dalam Hamzah Uno B, dkk (102) mengatakan bahwa kecerdasan mencakup tiga bidang yang saling berhubungan: matematika, sains,

dan logika, untuk mengembangkan logis matematis, berikut beberapa hal yang perlu diketahui, diantaranya:

1) Menggunakan simbol secara nyata,
2) Menunjukkan keterampilan pemecahan masalah secara logis,
3) Memahami pola dan ukuran,
4) Mengajukan dan menguji hipotesis,
5) Menggunakan bermacam-macam keterampilan matematis,
6) Menyukai operasi yang kompleks,
7) Berfikir secara matematis,
8) Menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah matematis,

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sifat-sifat intelegensi logika matematika ini menggunakan konsep berupa symbol abstrak dan memahami pola-pola abstrak. Hal ini ditegaskan Howard Gardner dalam bukunya (2011:53) *Multiple Intelligences, The Theory in Practice,* bahwa ada kaitan logika matematika dengan kecerdasan linguistik. Pada kemampuan matematika anak manganalisis atau menjabarkan alasan logis, serta kemampuan mengkonstruksi solusi dari persoalan yang timbul. Kecerdasan linguistik diperlukan untuk menjabarkan dalam bentuk bahasa. Gardner menjelaskan ciri anak cerdas matematika, pada usia balita, anak gemar bereksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahunya seperti menjelajah setiap sudut, mengamati benda-benda yang unik baginya. Selain itu, anak juga hobi mengutak-atik benda serta melakukan uji coba, seperti bagaimana jika kakiku masuk ke dalam ember berisi air atau perasaan menyusun *puzzle.*

Kanak-kanak yang berada di tahap ini mulai menggunakan simbol di dalam permainan. Pemikiran kanak-kanak di tahap masih rendah di banding dengan orang dewasa. Contohnya, pemikiran kanak-kanak adalah egosentrik di mana di dunia ini, keseluruhannya dilihat hanya dari perspektif mereka saja. Tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu preoperasional dan intuitif, anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana. Maka sering terjadi kesalahan dalam memahami objek. Tahap intuitif (umur 4 - 7 atau 8 tahun), anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstraks, dalam menarik kesimpulan sering tidak diungkapkan dengan kata-kata, oleh sebab itu pada usia ini, anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman yang luas.

Kemampuan mengenal lambang bilangan sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika. Pengenalan matematika sebaiknya dilakukan sejak usia dini melalui penggunaan benda-benda konkret dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami matematika, seperti menghitung, bilangan, dan operasi bilangan. Melalui kegiatan bermain diharapkan dalam pengenalan lambang bilangan akan lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Selain itu dalam pengenalan lambang bilangan bisa dengan kegiatan yang lebih kreatif dan tidak monoton, sehingga anak-anak juga tidak merasa bosan.

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun berada pada tahapan *praoperational*. Logika matematika

masuk dalam ruang lingkup kecerdaan kognitif dan diperkuat oleh berbagai pendapat pakar, diantaranya pendapat Gardner (Slamet Suyatno:56) tentang *MI* bahwa logika matematika adalah salah satu diantarnya yaitu kecerdasan yang berhubungan dengan kecerdasan dalam hal angka dan logika.

2.2. Permainan Kartu Angka

Pengenalan lambang bilangan perlu dilakukan dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Salah satunya dengan kegiatan bermain, karena pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan yang menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Menurut Hughes (Fesgusp Hughes:1999) seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development,* berpendapat bahwa bermain harus ada lima unsur didalamnya, yaitu:

1. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapakan kepuasan.
2. Memilih dengan bebas dan dengan kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh atau memaksa.
3. Menyenangkan dan dapat menikmati.
4. Menghayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas.
5. Melakukan secara aktif dan sadar.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa ”bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional”. Menurut Bettelheim (Elizabeth

Hurlock:2007:320) “kegiatan bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dan realitas luar.” Garvey dan Tedkiroatun Musfiroh (2008:6) mengatakan ”bermain erat kaitannya dengan perkembangan anak.”

Menurut Mayke (1999) mengemukakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya, dengan demikian dapat penulis tarik sebuah kesimpulan bahwa bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak, lewat kegiatan bermain yang positif. Anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi penginderaanya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Artinya bermain merupakan jendela perkembangan anak. Lewat kegiatan bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Membiarkan anak-anak usia prasekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan keceradasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi.

Uraian pendapat di atas tersebut dapat memberikan penjelasan bahwa alat bermain edukatif adalah sebuah alat yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan yang dapat memberikan rangsangan, pengetahuan, kemampuan, dorongan, kepada anak serta yang bisa meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Dengan demikian alat permainan yang baik bagi anak adalah alat permainan yang dapat

mengembagkan totalitas perkembangan anak, bukan karena kelucuan atas bentuknya serta mahal harganya.

"Sri Widayati dan Utami Widijati (2004:59) berpendapat ciri-ciri alat permainan edukatif merupakan desain mudah, sederhana, multifungsi (serbaguna), menarik, awet, sesuai kebutuhan, tidak membahayakan dan dapat mendorong anak untuk bermain bersama sehingga mengembangkan daya fantasi. Alat permainan edukatif yaitu suatu alat yang dapat dibentuk, disusun, dipasangkan oleh anak secara menarik, tidak berbahaya, dapat mendorong kemauan anak, serbaguna, dan memiliki bentuk yang sederhana"

Berdasarkan penjelasan di atas bermacam-macam permainan yang bermanfaat bagi anak dibagi menjadi tiga yaitu permainan aktif, pasif, dan imajinatif. Agar proses belajar berjalan lancar maka alat peraga yang digunakan harus sesuai dengan kriteria yang sesuai dengan perkembangan anak diantaranya alat peraga harus sesuai tujuan dan fungsi, mendorong kratifitas anak, memenuhi unsur keindahan sehingga anak akan tertarik, serta alat peraga yang dipilih tidak membahayakan dan aman bagi anak. Dengan demikian anak dalam proses belajar menjadi lebih bersemangat dan tertarik, sehingga aspek kecerdasan yang ingin ditingkatkan akan berkembang.

Penerapan model pembelajaran menggunakan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, dalam Depdikbud (2000:3-4) pengertian kartu angka yaitu kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda, karena media kartu angka ini merupakan media visual yang dapat merangsang kecerdasan dan ingatan anak dalam memahami lambang bilangan.

Sesuai dengan teori Piaget dalam Dhieni (2007:215) menjelaskan bahwa anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional (*praoperational stage*), sehingga anak belajar memahami konsep dari gambar-gambar atau benda yang ada di sekitar. Melalui media kartu angka ini, anak lebih mudah dalam mengenal, mengetahui dan mengingat lambang bilangan.

Menurut Tim Penyusun KBBI (2010:37) pengertian kartu merupakan kertas tebal, yang berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan angka sendiri adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan, nomor. Jadi kartu angka merupakan kertas tebal berbentuk persegi panjang yang berisi angka.

Menurut Tadkirotun (Mudfiroh:2012) angka atau bilangan yaitu lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10) Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Kartu angka adalah gambar angka yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar. Kartu angka dapat berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan. Penggunaaan kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengenal pengertian dan pengguanaan kartu angka huruf dan angka permulaan.

Azhar Arsyad (2002:120) mengatakan bahwa kartu angka bergambar merupakan kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau simbol yang

mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, dengan alat peraga, gambar lebih jelas daripada dijelaskan dengan kata-kata saja. Alat peraga kartu juga sebagai alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu angka dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya.

Cara membuat kartu angka dalam mengenal angka dan angka permulaan menjelaskan bahwa kartu-kartu angka yang telah dibuat dan dipersiapkan dengan cara sebagai berikut:

a. Biarkan siswa mengenalkan diri sendiri dengan angka-angka dengan cara menemukan angka-angka sebagaimana yang diterima

b. Pilihlah angka yang terdiri dari urutan 0-10, ucapkan kata-kata itu kepada siswa dan biarkan dia mencari angka yang ia dengar

c. Teruskan membuat mengucapkan kata-kata dengan cara ini hingga siswa mampu bekerja sendiri, dengan mengenal dan menulis pilihan sendiri.

d. Angka itu bisa dibaca dan ditulis setelah mereka paham.

Pengenalan angka dengan media gambar ini sangat praktis dan sangat efisien dimana anak-anak lebih cepat memahami lebih-lebih pada media gambar yang sifatnya bongkar pasang seperti *puzzle* angka. Anak-anak dapat menyalin dengan

menggambar dibuku tulis menjiplak angka-angka tersebut serta dengan sangat mudah angka-angka itu ditanyakan kepada murid-murid secara bergiliran

Manfaat alat peraga kartu angka yaitu mengarahkan perhatian anak (anak perlu alat bantu untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran), membantu pengertian (menjelaskan makna), karena pengertian anak akan sesuatu hal bisa berbeda dengan apa yang guru maksudkan. Sementara tidak semua guru dapat menceritakan dengan baik detail-detail ceritanya. Sedangkan tujuan dalam permainan angka ini yaitu:

1. Mengajarkan kemampuan berpikir,
2. Melatih motorik halus,
3. Mengembangkan pengenalan angka,
4. Melatih logika,
5. Pengenalan warna,
6. Digunakan untuk anak umur 2-6 tahun.

Permaianan kartu angka ini merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar yang sangat tepat untuk diterapkan, hal ini berkaitan dengan pengembangan kognitif pada anak melalui media kartu angka ini pemahaman anak terhadap pengenalan lambang bilangan menjadi jelas, bahkan media kartu angka ini dapat mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media kartu angka adalah dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam mengenal lambang bilangan, merangsang kecerdasan dan ingatan anak, mampu mengembangkan kemampuan kognitif. Sedangkan kelemahan media kartu angka adalah, jika tidak dirawat

dengan baik, media kartu angka akan mudah rusak dan hilang, memerlukan kreatifitas dari guru yang tinggi untuk memberikan inovasi dari media kartu angka sehingga tidak membosankan anak.

Berdasakan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah salah satu media visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang berisikan lambang bilangan atau simbol. Kartu angka yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu angka yang dimodifikasi oleh peneliti dengan bahan kertas tebal berukuran kurang atau lebih dari 10 cm yang berupa gambar berwarna dan disesuaikan dengan tema pembelajaran di sekolah. Tiap seri kartu berjumlah 10 kartu, karena untuk usia anak 5-6 tahun kemampuan membilang anak adalah membilang 1-10.

2.3. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Ayu Rusdiani, I Nyoman Wirya, I Nyoman Jampel (2014) dapat dipersentasikan bahwa skor kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan penerapan pembelajaran model Make A Match berbantuan media angka kelompok A semester II tahun pelajaran 2013/2014 di TK Tunas Harapan Gubug Kecamatan Tabanan cenderung rendah, siswa belum mampu bekerja secara mandiri, beberapa anak kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan, dan belum mengerti dengan media yang digunakan, banyak siswa yang kurang terfokus pada kegiatan yang dilaksanakan sehingga suasana kelas menjadi gaduh.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putu Desy Wulandari dkk (1014) kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep lambang bilangan masih belum maksimal karena beberapa anak masih tidak paham kaitan antara bilangan

dengan lambang bilangan.

Guru biasanya menggunakan metode-metode pembelajaran yang sudah biasa digunakan (metode pemberian tugas, bermain dan bercerita) dengan media-media yag sudah lama kepada anak, oleh karena itu guru hanya memperhatikan dan memberikan stimulasi hanya kepada anak yag aktif, sementara anak yang tidak aktif dibiarkan begitu saja. Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran. Berdasakan permasalahan diatas, untuk meningkatkan konsep mengenal lambang bilangan pada anak perlu dilakukan suatu model pembelajaran dan media yang menarik untuk anak. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran ini merupakan pendekatan yang dikembangkan untuk membuat anak lebih aktif sehingga dapat bekerja sama dan selalu siap untuk memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru, pada saat mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas, guru meggunakan struktur empat fase sebagai sintaks NHT (*Numbered Head Together)* yaitu penomoran (guru membagi anak ke dalam kelompok 3-5 orang dan kepada setiap aggota kelompok diberi nomor antara 1 sampai 5), mengajukan pertanyaan (guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada anak. Pertanyaan dapat bervariasi, pertanyaan dapat amat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya), berpikir bersama (anak menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya megetahui jawaban tim) dan menjawab (guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian anak yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas).

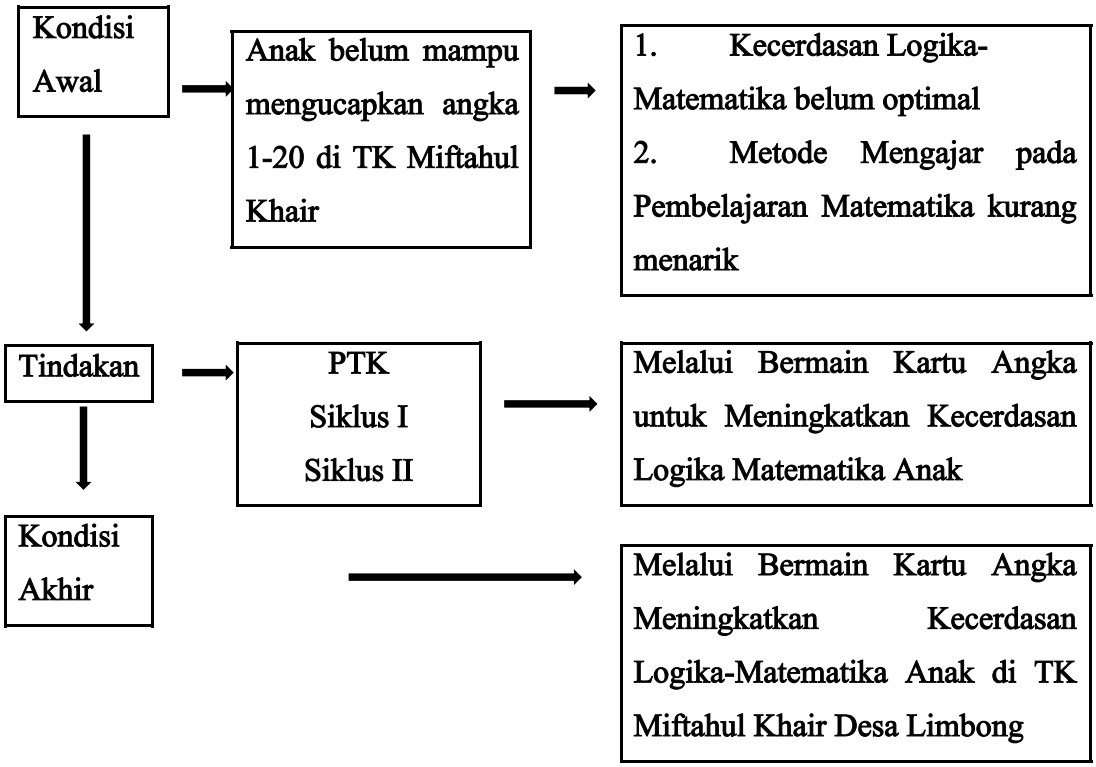
2.4. Kerangka Teori

Kerangka teori disini tidak lain adalah bagian dari sebuah wacana sebelum melangkah ke kegiatan, disini diketahui anak didik di Taman Kanak-Kanak Miftahul Khair, Desa Limbong mempunyai kecerdasan matematika yang masih rendah, oleh karena itu peneliti menggunakan metode bermain kartu angka untuk proses belajar mengajar.

Kemampuan menghitung adalah kecakapan anak dalam mengenal angka dan lambang bilangan yang menitikberatkan pada aspek kemampuan menyebutkan lambang bilangan. Berdasarkan observasi awal, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung di kelompok A masih rendah yakni anak masih kesulitan dalam memahami konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak TK juga membutuhkan media yang menarik serta menyenangkan bagi anak sehingga anak tertari dan mudah memahami apa yang disampaikan. Pelajaran matematika harus dijadikan sesuatu yang menyenangkan.

Pengamatan yang penulis lakukan pada pembelajaran pengembangan kemampuan logika matematika di Kelompok A TK Miftahul Khair, dapat diketahui bahwa media kartu angka dapat mengembangkan logika matematika anak kelompok A TK Miftahul Khair, Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kab. Luwu Tahun Ajaran 2019/2020. Berikut kerangka teori tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian



BAB III

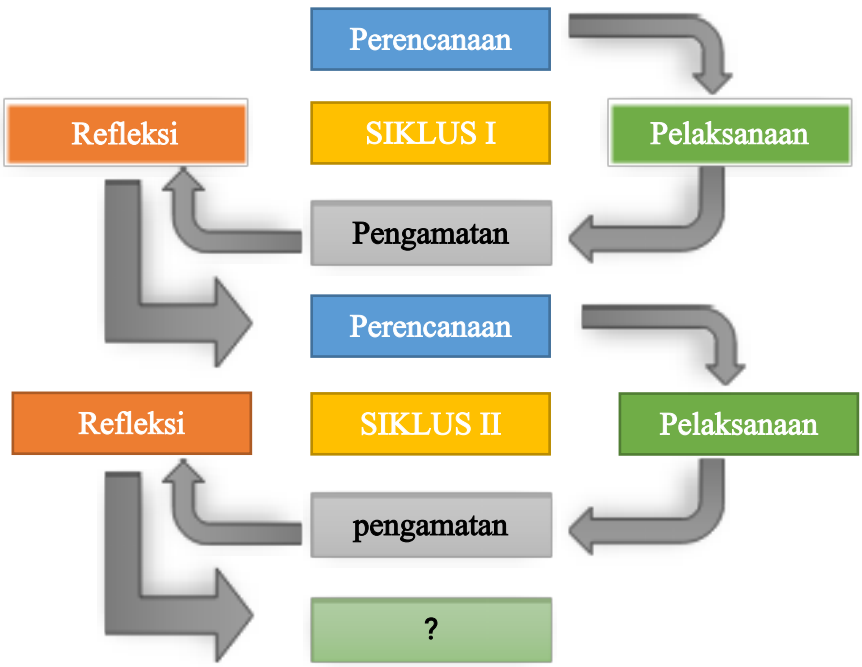
METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian.

Metode adalah aspek yang terpenting dalam melakukan penelitian, bagian yang akan di jelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan di gunakan dalam penelitian ini yang bersifat kualitatif deskriptif. Desain penelitian ini akan dilakukan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk menemukan satu formulasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran bilangan di Taman Kanak- Kanak atau PAUD.

Penelitian tindakan kelas (PTK), menurut Suharsimi Arikunto (2006:58) atau dalam bahasa inggris sering disebut *classroom action research* (CAR) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang disengaja dimunculkan dan terjadi didalam kelas secara bersama.

Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi Arikunto (Arikunto, 2009)

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Miftahul Khair yang berlokasi di Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kab. Luwu, alasannya karena peneliti ingin melihat bagaimana penerapan permainan kartu angka dalam mengembangkan logika matematika anak usia 4-5 tahun di TK Miftahul Khair, Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu.

Waktu penelitian yang direncanakan adalah Januari sampai Maret 2020. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 tahap, yaitu sebagai berikut:

3.2.1. Pra Siklus

Pelaksanaan pra siklus ini peneliti melakukan pembelajaran dengan meggunakan metode konvesional yaitu dengan ceramah dan tanya jawab. Pada kegiatan tersebut peneliti akan melihat sejauh mana kemampuan logika matematika anak dalam hal mengenal lambang bilangan dan simbol bilangan.

3.2.2. Siklus 1

3.2.2.1. Perencanaan

1. Menyusun skenario pelaksanaan untuk siklus 1 dalam 5 kegiatan
2. Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH).
3. Menyusun Lembar Observasi Anak Didik
4. Menyusun Lembar Wawancara

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan belajar menggunakan kartu angka direncanakan sebagai berikut:

1. Biarkan anak mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10 sebagaimana yang diterima.
2. Mengurutkan lambang bilangan dari terkecil ke terbesar.
3. Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda.
4. Mengenal konsep matematika sederhana, yaitu penambahan dan pengurangan jumlah benda.
5. Menyebutkan dan menuliskan angka yang terdapat di kartu yang di berikan kepada mereka.

3.2.2.3. Observasi

Penelitian mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran, mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat kelemahan baik ketidaksesuaian antara skenario dengan respon dari siswa yang mungkin tidak diharapkan.

3.2.3.3 Refleksi

digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan mengacu pada hasil observasi dan wawancara, pada siklus ini akan ditemukan kelebihan dan kekurangan. Hasil dari refleksi tersebut akan menjadi acuan dalam menyusun perencanaan pada siklus II.

3.2.3. Siklus II

Melakukan evaluasi tindakan pada siklus I, maka dilakukan tindakan siklus II. Peneliti mengamati proses penerapan permainan kartu angka pada pengembangan logika matematika anak di TK Miftahul Khair. Langkah-langkah siklus II adalah

sebagai berikut:

1. Perencanaan
2. Mengidentifikasi masalah yang ada di siklus I.
3. Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran Harian (RPPH).
4. Menyusun Lembar Observasi Anak Didik.

3.2.3.1. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan tahap ini yaitu pengembangan rencana tindakan II dengan melaksanakan tindakan upaya lebih meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pelaksanaan penerapan permainan kartu angka dalam mengembangkan logika matematika anak TK Miftahul Khair Desa Limbong yang telah direncanakan. Pelaksanaan dengan penerapkan tindakan yang mengacu pada individu dan Lembar Observasi Anak Didik.

3.2.3.2. Observasi

Peneliti mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran, mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat respon dari siswa yang mungkin tidak diharapkan dan ketidak sesuaian antara skenario.

3.2.3.3. Refleksi

Melakukan evaluasi terhadap proses pelaksanaan permainan kartu angka pada pengembangan logika matematika di TK Miftahul Khair Desa Limbong. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan dan hal apa saja yang perlu diperbaiki sehigga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan.

3.3. Sumber Data

3.3.1 Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, atau pendapat dari individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu objek, kejadian atau hasil pengujian (benda).

3.3.2 Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum.

3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang di gunakan peneliti untuk mendapatkan serta mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk mejawab masalah penelitian. Dalam penelitian kualitatif data yang didapatkan haruslah jelas, mendalam, dan spesifik. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik.

3.4.1 Observasi

Observasi adalah metode menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat dan mengamati individu atau kelompok secara langsung. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi (2014:286), observasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu cara mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang dimiliki.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan, kemudian

peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan pada penerapan permainan kartu, dengan observasi partisipatif, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan dapat mengetahui pada tingkat mana dari setiap perilaku yang nampak. Menurut Agung metode observasi merupakan suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu.

Hal-hal yang akan di observasi yaitu tentang bagaimana peran guru dalam mengembangkan logika matematika. Peneliti mencatat semua hal yang di perlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini di lakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda chek list pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terukur, sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah untuk diolah.

a. Cheklist

Cheklist merupakan salah bentuk catatan perkembangan yang berisi hasil observasi dan tindakan yang memungkinkan pendidik untuk mencatat hasil observasi dan pengukuran yang dilakukan secara berulang yang tidak perlu ditulis secara narrative.

b. Hasil Karya

Hasil karya merupakan teknik penilaian dengan produk yang dihasilkan oleh anak didik setelah melakukan suatu kegiatan.

3.4.2. Wawancara

Wawancara yang di gunakan harus terstruktur sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan di peroleh. oleh karena, itu pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis yang alternatif dan jawaban juga telah disiapkan.

Peneliti selalu mengulang dan menegaskan kembali setiap jawaban dari informasi untuk meyesuaikan jawaban dengan pertanyaan yang di ajukan mengenai penerapan penggunaan permainan kartu guna meningkatkan logika matematika di TK Miftahul Khair.

3.4.3. Dokumentasi

Dokumen di perlukan untuk mendukung kelengkapan dari data penelitian sehingga dokumentasi di lakukan untuk mendapatkan data yang lengkap, seperti dokumen tentang latar belakang dan kegiatan-kegiatan yang di laksanakan yang berhubungan dengan meningkatkan logika matematika

3.5 Teknik Keabsahan Data

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data, dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin

banyak dan lengkap.

Perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan data yang diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan /benar berarti kredibel, maka perpanjangan pegamatan perlu diakhiri.

Langkah berikutnya adalah dengan meningkatkan kecermatan dalam penelitian. Meningkatkan kecermatan adalah salah satu cara mengontrol/mengecek data yang telah dikumpulkan, dibuat dan disajikan sudah benar atau belum. Untuk meningkatkan ketekunan peneliti akan melakukan dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan cara demikian, maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat laporan yang pada akhirnya laporan yang dibuat akan semakin berkualitas.

3.6. Analisis Data

Miles and Hubberman (1994:16) berpendapat bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/ verification* (penarikan kesimpulan/ verifikasi).

Menyusun tabel skala capaian perkembangan anak dalam permainan kartu angka.

Tabel.3.1
Skala Capaian Perkembangan Anak dalam permainan Kartu Angka

Kriteria	Nilai skor	Persentase
Belum Berkembang (BB)	25	0%-25%
Mulai Berkembang (MB)	50	26%-50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	75	51%-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	100	76%-100%

Selanjutnya untuk menentukan persentase adapun perhitungan Purwanto (2006:102) sebagai berikut :

Tabel 3.2 : Menentukan persentase Purwanto

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

Keterangan:

P= Persentase

F= Skor yang diperoleh

N= Skor Maksimum

Menentukan perhitungan melalui persentase Purwanto, maka untuk mencapai tingkat keberhasilan maka ditetapkanlah kriteria 80% yang dikemukakan Miles (2000), bila mencapai diatas 80% penelitian dalam meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok A TK Miftahul Khair, Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu dinyatakan sudah mencapai

keberhasilan.

Kriteria dalam menentukan persentase sesuai yang dikemukakan Suharsimi Arikunto (2005:44) bahwa terdapat 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.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL PENELITIAN

Sudah dijelaska pada Bab III, maka pada bagian ini akan dipaparkan sejumlah data menyangkut penerapan metode pembelajaran Kartu Angka di TK tersebut.

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Miftahul Khair Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu. TK tersebut memiliki 1 gedung dengan 2 ruangan belajar,yaitu kelas A dan B, satu ruangan guru, dan satu perpustakaan. Ukuran keseluruhan bangunan adalah 75 m2. Setiap ruangan berukuran 20m2. Selain gedung TK tersebut juga memiliki tempat untuk bermain berupa halaman dengan ukuran 400m2 yang dilengkapi dengan alat permainan seperti ayunan, luncuran, jungkitan dan sebagainya.

2. Gambaran Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian adalah anak didik di TK Miftahul Khair yang terdiri atas 15 orang anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun.

3. Data Pra Siklus

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada Bab III, bahwa penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus yang masing-masing siklus terdiri atas 4 bagian yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Langkah awal dari pra siklus yaitu perencanaan, ada tiga kegiatan inti yang dilakukan yaitu:

1) Membuat Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

2) Membuat Lembar Observasi Anak/Peserta Didik.

3) Membuat Lembar wawancara

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun adalah mengacu pada RPPH yang telah dibuat oleh TK Miftahul Khair yang kemudian disesuaikan dengan media yang digunakan. Tema yang dipilih adalah yang muatannya menyangkut Angka 1 -10.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada pra siklus dengan tema kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan strategi kartu angka di TK Miftahul Khair, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu, dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan peneliti yang juga sebagai guru pada kegiatan penelitian ini mengacu pada RPPH yang telah dibuat dan menggunakan kartu angka sebagai strategi pembelajaran.

Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan pra siklus, pertama-tama peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan terhadap 15 anak didik. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak didik menyebut, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan lambang bilangan.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini guru mengawali dengan mengucapkan salam, berdo'a, bernyanyi, dan bercerita secara singkat yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dalam hal peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka. Adapun kegiatan yang dilakukan anak yaitu:

a. Menyebutkan lambang bilangan yang ada di kartu angka.

b. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka.

c. Menghitung jari sendiri.

d. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah balok berwarna.

3. Istirahat

Anak didik menyanyikan lagu" sebelum kita makan", mencuci tangan terlebih dahulu, berdo'a sebelum dan sesudah makan.

4. Penutup

Guru bercerita singkat tentang kegiatan yang baru saja dilakukan, menanyakan perasaan anak setelah kegiatan, bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang.

Tabel 4.1. : Hasil Pengamatan Kemampuan Menyebutkan lambang bilangan TK Miftahul Khair (Pengamatan Awal Pra Siklus)

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L	√				
2.	Aril	L	√				
3.	Zulfikar	L	√				
4.	Nur Afifah	P	√				
5.	Nur Hikmah	P	√				
6.	Feby	P		√			
7.	Putri	P		√			
8.	Astari	P		√			
9.	Nur Afni	P			√		
10.	Zahdan	L	√				
11.	Lintang	P	√				
12.	Faizah	P	√				
13.	Rusmal	L		√			
14.	Hafizah	P	√				
15.	Sitti Azura	P	√				
	Jumlah		11	4	1	0	

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Menyebutkan Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10

Tabel 4.2. : Hasil Pengamatan Kemampuan Menulis lambang bilangan TK Miftahul Khair (Pengamatan Awal Pra Siklus)

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L	√				
2.	Aril	L	√				
3.	Zulfikar	L	√				
4.	Nur Afifah	P	√				
5.	Nur Hikmah	P	√				
6.	Feby	P		√			
7.	Putri	P		√			
8.	Astari	P		√			
9.	Nur Afni	P			√		
10.	Zahdan	L	√				
11.	Lintang	P	√				
12.	Faizah	P	√				
13.	Rusmal	L	√				
14.	Hafizah	P	√				
15.	Sitti Azura	P	√				
	Jumlah		10	3	1	0	

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Menulis Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-10

Tabel 4.3. : Hasil Pengamatan Kemampuan Mencocokkan lambang bilangan TK Miftahul Khair (Pengamatan Awal Pra Siklus)

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L	√				
2.	Aril	L	√				
3.	Zulfikar	L		√			
4.	Nur Afifah	P	√				
5.	Nur Hikmah	P	√				
6.	Feby	P		√			
7.	Putri	P		√			
8.	Astari	P		√			
9.	Nur Afni	P			√		
10.	Zahdan	L	√				
11.	Lintang	P	√				
12.	Faizah	P	√				
13.	Rusmal	L		√			
14.	Hafizah	P		√			
15.	Sitti Azura	P	√				
	Jumlah		8	6	1		

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Mencocokkan Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-10

Tabel 4.4. : Hasil Pengamatan cheklist Kemampuan Mengurutkan lambang bilangan TK Miftahul Khair (Pengamatan awal)

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L	√				
2.	Aril	L	√				
3.	Zulfikar	L	√				
4.	Nur Afifah	P	√				
5.	Nur Hikmah	P	√				
6.	Feby	P		√			
7.	Putri	P	√				
8.	Astari	P	√				
9.	Nur Afni	P			√		
10.	Zahdan	L	√				
11.	Lintang	P	√				
12.	Faizah	P	√				
13.	Rusmal	L		√			
14.	Hafizah	P	√				
15.	Sitti Azura	P	√				
	Jumlah		12	2	1		

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Mengurutkan Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10

Tabel. 4.5. Hasil analisis data pra siklus Meningkatkan Logika Matematika Melalui Permainan Kartu Angka

No	Nama Anak	JK	Indikator Penilaian				Total	Nilai Rata-rata
			Menyebutkan Lambang Bilangan	Menulis Lambang Bilangan	Mencocokkan Lambang Bilangan	Mengurutkan Lambang Bilangan		
1.	Ade.F	L	25	25	25	25	100	25
2.	Aril	L	25	25	25	25	100	25
3.	Zulfikar	L	25	25	50	25	125	31,25
4.	N.Afifah	P	25	25	25	25	100	25
5.	N.hikma	P	25	25	25	25	100	25
6.	Feby	P	50	50	50	50	200	50
7.	Putri	P	50	50	50	25	175	43,75
8.	Astari	P	50	50	50	25	175	43,75
9.	N.Afni	P	75	75	75	75	300	75
10.	Sahdan	L	25	25	25	25	100	25
11.	Lintang	P	25	25	25	25	100	25
12.	Faizah	P	25	25	25	25	100	25
13.	Rusmal	L	50	25	50	50	175	43,75
14.	Siti	P	25	25	25	25	100	25
15	Hafizah	P	25	25	50	25	175	43,75
	JUMLAH %		35.%	33,33%	38,33%	35%		35,41 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil penelitian setelah pelaksanaan

kegiatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media permainan kartu angka dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dengan kegiatan Menyebutkan Lambang Bilangan yaitu P= $\frac{525}{15}$ x 100% = 35%, dalam kegiatan Menulis Lambang Bilangan P= $\frac{500}{15}$x 100% =33,33%, dalam kegiatan Mencocokkan Lambang Bilangan P = $\frac{578}{15}$100% = 38,33%, dan dalam kegiatan Mengurutkan Lambang Bilangan P = $\frac{525}{15}$ x 100% = 35%,

Pada pra siklus kegiatan peningkatan kemampuan logika matematika melalui media kartu angka ternyata belum maksimal , data menunjukkan bahwa pencapaian perkembangan matematika anak baru mencapai 35,41%,masih ada yang belum berkembang dan mulai berkembang dalam mengikuti kegiatan. Jadi perlu dilakukan perbaikan dan dilanjutkan pada siklus I.

4. Data siklus 1

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada Bab III, bahwa penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus yang masing-masing siklus terdiri atas 4 bagian yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Langkah awal dari siklus 1 yaitu perencanaan, ada tiga kegiatan inti yang dilakukan yaitu:

1). Membuat Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

2). Membuat Lembar Observasi Anak/Peserta Didik.

3). Membuat Lembar wawancara

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun adalah mengacu pada RPPH yang telah dibuat oleh TK Miftahul Khair yang kemudian disesuaikan dengan media yang digunakan. Tema yang dipilih adalah yang muatannya menyangkut Angka 1 -10.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dengan tema kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan kartu angka di TK Miftahul Khair, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu, dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan peneliti yang juga sebagai guru pada kegiatan penelitian ini mengacu pada RPPH yang telah dibuat dan menggunakan kartu angka sebagai strategi pembelajaran.

Pertemuan Pertama Siklus 1

Kegiatan pertama siklus 1, pertama-tama peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan angka 1-10 terhadap 15 anak didik. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik menyebutkan, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan angka 1-10.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini guru mengawali dengan mengucapkan salam, berdo'a, bernyanyi, dan bercerita secara singkat yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dalam

hal peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka. Adapun kegiatan yang dilakukan anak yaitu:

a. Menyebutkan lambang bilangan yang ada di kartu angka.

b. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka.

c. Menghitung jari sendiri.

d. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah balok berwarna.

3. Istirahat

Anak didik menyanyikan lagu" sebelum kita makan", mencuci tangan terlebih dahulu, berdo'a sebelum dan sesudah makan.

4. Penutup

Guru bercerita singkat tentang kegiatan yang baru saja dilakukan, menanyakan perasaan anak setelah kegiatan, bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang.

Pertemuan Kedua Siklus 1

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini guru mengawali dengan mengucapkan salam, berdo'a, bernyanyi, dan bercerita secara singkat yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dalam hal peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka . Adapun kegiatan yang dilakukan anak yaitu:

a. Menyebutkan lambang bilangan yang ada di kartu angka.

b. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka.

c. Menghitung jumlah gambar mainan kesukaan

d. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah balok berwarna.

3. Istirahat

Anak didik menyanyikan lagu" sebelum kita makan", pada jam istirahat mencuci tangan terlebih dahulu, berdo'a sebelum dan sesudah makan.

4. Penutup

Guru bercerita singkat tentang kegiatan yang baru saja dilakukan, menanyakan perasaan anak setelah kegiatan, bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang.

Pertemuan Ketiga Siklus 1

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini guru mengawali dengan mengucapkan salam, berdo'a, bernyanyi, dan bercerita secara singkat yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dalam hal peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka . Adapun kegiatan yang dilakukan anak yaitu:

a. Menyebutkan lambang bilangan yang ada di kartu angka.

b. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka.

c. Menghitung jumlah gambar mainan kesukaan.

d. Mengelompokkan balok berdasarkan berwarna.

3. Istir

ahat

Anak didik menyanyikan lagu" sebelum kita makan", mencuci tangan terlebih dahulu, berdo'a sebelum dan sesudah makan.

4. Penutup

Kegiatan penutup guru bercerita singkat tentang kegiatan yang baru saja dilakukan, menanyakan perasaan anak setelah kegiatan, bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyebutkan, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan angka 1-10. Adapun hasil observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6. : Hasil Pengamatan Siklus 1 Kemampuan Menyebutkan lambang bilangan TK Miftahul Khair

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L		√			
2.	Aril	L		√			
3.	Zulfikar	L		√			
4.	Nur Afifah	P		√			
5.	Nur Hikmah	P		√			
6.	Feby	P			√		
7.	Putri	P		√			
8.	Astari	P			√		
9.	Nur Afni	P				√	
10.	Zahdan	L		√			
11.	Lintang	P		√			
12.	Faizah	P	√				
13.	Rusmal	L		√			
14.	Hafizah	P		√			
15.	Sitti Azura	P		√			
	Jumlah		1	11	2	1	

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Menyebutkan Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10

Tabel 4.7. : Hasil Pengamatan Siklus I Kemampuan Menulis lambang bilangan TK Miftahul Khair

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L	√				
2.	Aril	L		√			
3.	Zulfikar	L		√			
4.	Nur Afifah	P	√				
5.	Nur Hikmah	P	√				
6.	Feby	P				√	
7.	Putri	P		√			
8.	Astari	P			√		
9.	Nur Afni	P			√		
10.	Zahdan	L	√				
11.	Lintang	P	√				
12.	Faizah	P	√				
13.	Rusmal	L	√				
14.	Hafizah	P		√			
15.	Sitti Azura	P	√				
	Jumlah		8	4	2	1	

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Menulis Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-10

Tabel 4.8. : Hasil Pengamatan Siklus I Kemampuan Mencocokkan lambang bilangan TK Miftahul Khair

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L	√				
2.	Aril	L	√				
3.	Zulfikar	L		√			
4.	Nur Afifah	P	√				
5.	Nur Hikmah	P	√				
6.	Feby	P			√		
7.	Putri	P		√			
8.	Astari	P		√			
9.	Nur Afni	P				√	
10.	Zahdan	L	√				
11.	Lintang	P	√				
12.	Faizah	P	√				
13.	Rusmal	L		√			
14.	Hafizah	P		√			
15.	Sitti Azura	P	√				
	Jumlah		8	5	1	1	

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Mencocokkan Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-10

Tabel 4.9. : Hasil Pengamatan Siklus I Kemampuan Mengurutkan lambang bilangan TK Miftahul Khair

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L		√			
2.	Aril	L		√			
3.	Zulfikar	L	√				
4.	Nur Afifah	P		√			
5.	Nur Hikmah	P		√			
6.	Feby	P			√		
7.	Putri	P		√			
8.	Astari	P		√			
9.	Nur Afni	P				√	
10.	Zahdan	L		√			
11.	Lintang	P		√			
12.	Faizah	P	√				
13.	Rusmal	L			√		
14.	Hafizah	P		√			
15.	Sitti Azura	P		√			
	Jumlah		2	10	2	1	

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Mengurutkan Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10

Tabel. 4.10. Hasil analisis data siklus I Meningkatkan Logika Matematika Melalui Permainan Kartu Angka

No	Nama Anak	JK	Indikator Penilaian				Total	Nilai Rata-rata
			Menyebutkan Lambang Bilangan	Menulis Lambang Bilangan	Mencocokkan Lambang Bilangan	Mengurutkan Lambang Bilangan		
1.	Ade.F	L	50	25	25	50	150	37,5
2.	Aril	L	50	50	25	50	175	43,75
3.	Zulfikar	L	50	50	50	25	175	43,75
4.	N.Afifah	P	50	25	25	50	150	37,5
5.	N.hikma	P	50	25	25	50	150	37,5
6.	Feby	P	75	75	75	75	300	75
7.	Putri	P	50	50	50	50	200	50
8.	Astari	P	75	75	50	75	275	68.75
9.	N.Afni	P	100	75	100	100	375	93,5
10.	Sahdan	L	50	25	25	50	150	37,75
11.	Lintang	P	50	25	25	50	150	37,5
12.	Faizah	P	25	25	25	25	100	25
13.	Rusmal	L	50	25	50	75	200	50
14.	Siti	P	50	25	25	50	150	37,5
15	Hafizah	P	50	50	50	50	200	50
	JUMLAH %		55.%	41,66%	41,66%	55%		48,33 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil observasi siklus I lalu diukur tingkat kemajuan dan keberhasilan anak melalui data yang didapatkan dan dianalisa, maka dengan perhatian penuh terhadap individu yang bermasalah.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media permainan kartu angka dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dengan kegiatan Menyebutkan Lambang Bilangan yaitu P= $\frac{825}{15}$ x 100% = 55%, dalam kegiatan Menulis Lambang Bilangan P = $\frac{625}{15}$x 100% = 41,66%, dalam kegiatan Mencocokkan Lambang Bilangan P = $\frac{625}{15}$100% = 41,66%, dan dalam kegiatan Mengurutkan Lambang Bilangan P = $\frac{825}{15}$ x 100% = 55%,

Data pada siklus pertama kegiatan peningkatan kemampuan logika matematika melalui media kartu angka ternyata belum maksimal , masih ada yang belum berkembang dan mulai berkembang dalam mengikuti kegiatan. Hal ini terjadi karena media kartu angka yang digunakan hanya satu set dan tidak berwarna jadi anak kurang tertarik dan merasa bosan.

d. Refleksi

Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus 1 dengan tema kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan kartu angka menunjukkan peningkatan yang cukup baik namun belum maksimal dan masih menunjukkan beberapa hal yang perlu perbaikan dengan hasil refleksi sebagai berikut:

1. Sejumlah peserta didik masih ada yang kurang aktif diakibatkan kurangnya kesempatan yang diberikan.
2. Jumlah peserta didik sebanyak 15 orang cukup banyak sehingga tidak

semua anak memiliki kesempatan bermain kartu angka.

Beberapa angkah-langkah perbaikan dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi tersebut sebagai berikut:

1. Perlu dibuat kartu angka yang lebih menarik, sehingga dibuat lah papan angka dengan menggunakan karton berwarna agar anak bisa lebih tertarik.
2. Perlu dilakukan penambahan jumlah kartu angka yang digunakan juga ditambah menjadi 5 sehingga setiap anak dapat belajar dalam kelompok yang lebih kecil, atau setiap kelompok 3 orang.
3. Perlu dipertimbangkan agar sebelum belajar bersama guru anak belajar dalam kelompoknya, mencari kartu angka dan menyebutkannya.
4. Setelah belajar menggunakan kartu angka, anak berlatih dan belajar menulis Angka 1-10 menggunakan LKA yang disediakan.

Hasil persentase diatas menunjukkan bahwa pada siklus pertama keberhasilan anak akan ditindaklanjuti pada siklus II.

5. Data siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir, menyediakan media atau alat peraga untuk pengajaran, menentukan dan merencanakan pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar mengalokasikan waktu serta teknik observasi dan evaluasi. Langkah awal dari siklus II yaitu perencanaan, ada beberapa hal yang dilakukan sebelum pelaksaan tindakan yaitu:

1) Membuat Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

2) Membuat Lembar Observasi Anak/Peserta Didik.

3) Membuat Lembar wawancara

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun adalah mengacu pada RPPH yang telah dibuat oleh TK Miftahul Khair yang kemudian disesuaikan dengan media yang digunakan. Tema yang dipilih adalah yang muatannya menyangkut Angka 1 -10.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan impementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan teori yang sudah disiapkan sebelumnya dan dapat diharapkan efektif. Langkah-langkanya sebagai berikut:

Pertemuan Pertama Siklus II

Kegiatan pertama siklus 1, pertama-tama peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan peserta didik menyebut dan menunjuk angka 1-10 terhadap 15 anak didik. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik menyebut dan menulis angka. mengajarkan dengan menggunakan strategi kartu angka, Sebagaimana pertemuan pertama, pembelajaran dengan menggunakan strategi kartu angka angka masih dengan prosedur yang sama.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini guru mengawali dengan mengucapkan salam, berdo'a, bernyanyi, dan bercerita secara singkat yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari.

Langkah langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar.

b. Guru mengajak anak berhitung hingga angka 10, menggunakan Kartu Angka.

c. Guru mengajak peserta didik bermain kartu angka

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dalam hal peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka . Adapun kegiatan yang dilakukan anak yaitu:

a. Menyebutkan lambang bilangan yang ada di kartu angka.

b. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka.

c. Menghitung jari sendiri.

d. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah balok berwarna.

3. Istirahat

Anak didik menyanyikan lagu" sebelum kita makan", pada saat istirahat mencuci tangan terlebih dahulu, berdo'a sebelum dan sesudah makan.

4. Penutup

Guru bercerita singkat tentang kegiatan yang baru saja dilakukan, menanyakan perasaan anak setelah kegiatan, bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang.

Pertemuan Kedua Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus 1, dengan memperhatikan hasil

observasi dan hasil wawancara dengan anak dan hasil diskusi dengan kolaborator dalam penelitian ini, penulis melakukan beberapa perbaikan dan dibuat dalam perencaaan siklus 2 sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

2) Menyiapkan Lembar Observasi Anak;

3) Menyusun perbaikan prosedur kegiatan dalam menerapkan kartu angka;

4) Menyiapkan media untuk kegiatan kelompok lain, saat anak dibagi dalam pembelajaran dua kelompok dan dua tahap;

5) Adapun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun adalah mengacu pada RPPH yang telah dibuat oleh TK Miftahul Khair yang kemudian disesuaikan dengan media yang digunakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan kedua siklus II, Peneliti melakukan pembelajaran mengenal Angka, untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyebut, menunjukkan angka. Pada Pertemuan kedua peneliti juga mengacu pada RPPH yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksaan siklus II adalah mengacu pada RPPH yang dibuat sebagai hasil refleksi dari siklus 1.

Pertemuan ini peserta didik diajarkan menyebut dan menunjuk angka 1 - 10 dengan menggunakan media kartu angka dengan media , dengan prosedur sebagai berikut:

1. Kartu angka dibuat lebih menarik dengan menggunakan kartu berwarna agar anak bisa lebih tertarik.

2. Penambahan jumlah kartu angka yang digunakan menjadi 3 set sehingga

setiap anak dapat belajar dalam kelompok yang lebih kecil, atau setiap kelompok 4 orang.

3. Sebelum belajar bersama guru anak belajar dalam kelompoknya, mencari kartu angka dan menyebutkannya.

4. Setelah belajar menggunakan kartu angka, anak berlatih dan belajar menulis Angka 1-10 menggunakan LKA yang disediakan.

Langkah- langkah kegiatannya yaitu:

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini guru mengawali dengan mengucapkan salam, berdo'a, bernyanyi, dan bercerita secara singkat yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dalam hal peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka . Adapun kegiatan yang dilakukan anak yaitu:

a. Menyebutkan lambang bilangan yang ada di kartu angka.

b. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka.

c. Menghitung jumlah gambar mainan kesukaan

d. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah balok berwarna.

3. Istirahat

Anak didik menyanyikan lagu" sebelum kita makan", mencuci tangan terlebih dahulu, berdo'a sebelum dan sesudah makan.

4. Penutup

Kegiatan penutup guru bercerita singkat tentang kegiatan yang baru saja dilakukan, menanyakan perasaan anak setelah kegiatan, bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang.

Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga , pembelajaran mengenal angka 1-10 untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyebutkan lambang bilangan, menulis lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan, dan mengurutkan lambang bilangan, sebagaimana yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya, pada pertemuan tersebut peserta didik kembali diajak bermain kartu angka dengan prosedur yang masih sama sebagaimana pada pertemuan siklus I. Media yang digunakan juga masih sama yaitu 3 set kartu angka yang berwarna.

Anak-anak belajar berkelompok dengan setiap kelompok mendapatkan satu set kartu angka. Guru mengajak anak belajar angka dengan memperlihatkan kartu angka, kemudian bersama-sama menyebutkan angka yang tertera pada kartu tersebut.

a. Perencanaan

Penulis melakukan beberapa perbaikan dan dibuat dalam perencaaan siklus II sebagai berikut:

1). Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

2). Menyiapkan Lembar Observasi Anak;

3). Menyusun perbaikan prosedur kegiatan dalam menerapkan kartu angka;

4). Menyiapkan media untuk kegiatan kelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan ketiga siklus II, Peneliti melakukan pembelajaran mengenal angka, untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyebut, menunjukkan angka. Pada Pertemuan ketiga peneliti juga mengacu pada RPPH yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksaan siklus II adalah mengacu pada RPPH yang dibuat sebagai hasil refleksi dari siklus 1.

Pertemuan ini anak diajarkan menyebut dan menunjuk angka 1 - 10 dengan menggunakan media kartu angka dengan media , dengan prosedur sebagai berikut:

1. Kartu angka dibuat lebih menarik dengan menggunakan kartu berwarna agar anak bisa lebih tertarik.
2. Penambahan jumlah kartu angka yang digunakan menjadi 3 set sehingga setiap anak dapat belajar dalam kelompok yang lebih kecil, atau setiap kelompok 4 orang.
3. Sebelum belajar bersama guru anak belajar dalam kelompoknya, mencari kartu angka dan menyebutkannya.
5. Setelah belajar menggunakan kartu angka, anak berlatih dan belajar menulis Angka 1-10 menggunakan LKA yang disediakan.

Langkah- langkah kegiatannya yaitu:

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini guru mengawali dengan mengucapkan salam, berdo'a, bernyanyi, dan bercerita secara singkat yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dalam hal peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka . Adapun kegiatan yang dilakukan anak yaitu:

a. Menyebutkan lambang bilangan yang ada di kartu angka.

b. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka.

c. Menghitung jumlah gambar mainan kesukaan.

d. Mengelompokkan balok berdasarkan berwarna.

3. Istirahat

Anak didik menyanyikan lagu" sebelum kita makan", mencuci tangan terlebih dahulu, berdo'a sebelum dan sesudah makan.

4. Penutup

Kegiatan penutup guru bercerita singkat tentang kegiatan yang baru saja dilakukan, menanyakan perasaan anak setelah kegiatan, bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang.

c. Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan logika matematika Sebagaimana pada siklus 1 pada pengamatan siklus II, peneliti juga masih menggunakan lembar observasi yangtelah disiapkan, adapun hasil dari pengamatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11. : Hasil Pengamatan Siklus II Kemampuan Menyebutkan lambang bilangan TK Miftahul Khair

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L				√	
2.	Aril	L				√	
3.	Zulfikar	L				√	
4.	Nur Afifah	P				√	
5.	Nur Hikmah	P				√	
6.	Feby	P				√	
7.	Putri	P			√		
8.	Astari	P				√	
9.	Nur Afni	P				√	
10.	Zahdan	L			√		
11.	Lintang	P				√	
12.	Faizah	P			√		
13.	Rusmal	L				√	
14.	Hafizah	P			√		
15.	Sitti Azura	P			√		
	Jumlah		0	0	5	10	

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Menyebutkan Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10

Tabel 4.12. : Hasil Pengamatan Siklus II Kemampuan Menulis lambang bilangan TK Miftahul Khair

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L			√		
2.	Aril	L				√	
3.	Zulfikar	L				√	
4.	Nur Afifah	P				√	
5.	Nur Hikmah	P		√			
6.	Feby	P				√	
7.	Putri	P				√	
8.	Astari	P				√	
9.	Nur Afni	P				√	
10.	Zahdan	L			√		
11.	Lintang	P				√	
12.	Faizah	P			√		
13.	Rusmal	L				√	
14.	Hafizah	P		√			
15.	Sitti Azura	P		√			
	Jumlah		0	3	3	9	

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Menulis Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu menulis lambang bilangan 1-10.

Tabel 4.13. : Hasil pengamatan Siklus II Kemampuan Mencocokkan lambang bilangan TK Miftahul Khair

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L				√	
2.	Aril	L				√	
3.	Zulfikar	L				√	
4.	Nur Afifah	P			√		
5.	Nur Hikmah	P				√	
6.	Feby	P				√	
7.	Putri	P			√		
8.	Astari	P				√	
9.	Nur Afni	P				√	
10.	Zahdan	L			√		
11.	Lintang	P				√	
12.	Faizah	P		√			
13.	Rusmal	L				√	
14.	Hafizah	P			√		
15.	Sitti Azura	P		√			
	Jumlah		0	2	4	9	

Keterangan :

5. BB = Belum Berkembang
6. MB = Mulai Berkembang
7. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
8. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Mencocokkan Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan 1-10.

Tabel 4.14. : Hasil pengamatan Siklus II Kemampuan Mengurutkan lambang bilangan TK Miftahul Khair

No	Nama Anak	JK	Kriteria				Ket
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Ade Fahreza	L			√		
2.	Aril	L			√		
3.	Zulfikar	L				√	
4.	Nur Afifah	P			√		
5.	Nur Hikmah	P				√	
6.	Feby	P			√		
7.	Putri	P			√		
8.	Astari	P				√	
9.	Nur Afni	P				√	
10.	Zahdan	L			√		
11.	Lintang	P			√		
12.	Faizah	P			√		
13.	Rusmal	L				√	
14.	Hafizah	P			√		
15.	Sitti Azura	P			√		
	Jumlah		0	0	10	5	

Keterangan :

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = Berkembang Sangat Baik

Adapun indikator dalam penilaian tersebut, sebagai berikut:

Mengurutkan Lambang Bilangan

BB : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-3

MB : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-5

BSH : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-7

BSB : Jika anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10

Tabel 4.15.Hasil analisis data siklus II Meningkatkan Logika Matematika Melalui Permainan Kartu Angka

No	Nama Anak	JK	Indikator Penilaian				Total	Nilai Rata-rata
			Menyebutkan Lambang Bilangan	Menulis Lambang Bilangan	Mencocokkan Lambang Bilangan	Mengurutkan Lambang Bilangan		
1.	Ade.F	L	100	75	100	75	350	87,5
2.	Aril	L	100	100	100	75	375	97,75
3.	Zulfikar	L	100	100	100	100	400	100
4.	N.Afifah	P	100	100	75	75	350	87,5
5.	N.hikma	P	100	50	100	100	350	87,5
6.	Feby	P	100	100	100	75	375	97,75
7.	Putri	P	75	100	75	75	325	81,25
8.	Astari	P	100	100	100	100	400	100
9.	N.Afni	P	100	100	100	100	400	100
10.	Sahdan	L	75	75	75	75	330	75
11.	Lintang	P	100	50	100	75	275	81,25
12.	Faizah	P	75	75	50	75	250	62,5
13.	Rusmal	L	100	100	100	100	400	100
14.	Siti	P	75	50	50	75	250	62,5
15	Hafizah	P	75	50	75	75	250	62,5
	JUMLAH %		91,66%	81,66%	86,66%	83,33%		85,53 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat data menunjukkan bahwa sudah 85,53% anak yang mengikuti pembelajaran telah mencapai nilai BSH tersebut sekaligus

sebagai petunjuk bahwa siklus 3 tidak lagi diperlukan karena model pembelajaran yang dirancang sudah menunjukkan pencapaian yang baik dengan mencapai standar minimal.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media permainan kartu angka dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dengan kegiatan Menyebutkan Lambang Bilangan yaitu P= $\frac{1375}{15}$ x 100% = 91,66%, dalam kegiatan Menulis Lambang Bilangan P= $\frac{1225}{15}$ x 100% =81,66%, dalam kegiatan Mencocokkan Lambang Bilangan P= $\frac{1300}{15}$ x 100% = 83,33%, dan dalam kegiatan Mengurutkan Lambang Bilangan P= $\frac{1283}{15}$x 100% =85,53%,

d. Refleksi

Pelaksanaan pertemuan ketiga di siklus II, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi, dengan menganalisis hasil pencapaian pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. Berdasarkan pada hasil pengamatan dan wawancara dengan peserta didik dan guru, peneliti melakukan refleksi yang menunjukkan bahwa indikator pencapaian pembelajaran sudah tercapai yaitu 85,53% anak mampu mencapai minimal BSH, sementara data menunjukkan sebagian besar atau 85,53 % peserta didik sudah mencapai nilai minimum tersebut.

Siklus kedua kegiatan peningkatan kemampuan logika matematika melalui media kartu angka ternyata sudah mencapai keberhasilan, anak sudah

berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hal ini terjadi karena media kartu angka yang digunakan sudah berjumlah 3 set berwarna warni dan membuat anak tertarik dan merasa merasa bosan.

4.2. PEMBAHASAN

4.2.1. Pra Siklus

Pembahasan ini Peneliti selanjutnya melakukan analisis terhadap data yang sudah disajikan pada bagian awal bab IV ini. Data utama adalah sebagaimana yang ditunjukkan pada pretest peserta didik, hasil pengamatan, dan hasil wawancara. Sebagaimana yang disajikan pada data di awal Bab ini, data menunjukkan bahwa peserta didik sebagian besar masih kurang dalam kemampuan menyebutkan, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan 1 - 10.

4.2.2. Siklus 1

Pembahasan ini Peneliti selanjutnya melakukan analisis terhadap data yang sudah disajikan pada data pra siklus, data utama adalah sebagaimana yang ditunjukkan pada pretest peserta didik, hasil pengamatan, dan hasil wawancara. Sebagaimana yang disajikan pada data pra siklus , data menunjukkan bahwa peserta didik sebagian besar masih kurang dalam kemampuan menyebutkan, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan 1 – 10.

Data tersebut menunjukkan masih belum adanya peningkatan signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyebutkan, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan angka 1-10 anak TK Miftahul Khair. Hal ini mendorong diharuskannya dilakukan siklus II, dengan lebih dahulu dilakukan refleksi untuk kemudian dilakukan perbaikan.

Hasil refleksi terhadap kekurangan yang masih ada pada siklus ini, menjadi acuan perbaikan, adapun perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

2. Kartu angka dibuat lebih menarik dengan menggunakan kartu berwarna agar anak bisa lebih tertarik.

3. Penambahan jumlah kartu Angka yang digunakan menjadi 5 set sehingga setiap anak dapat belajar dalam kelompok yang lebih kecil, atau setiap kelompok 3 orang.

4. Sebelum belajar bersama guru anak belajar dalam kelompoknya, mencari kartu angka dan menyebutkannya.

5. Setelah belajar menggunakan kartu angka, anak berlatih dan belajar menulis Angka 1-10 menggunakan LKA yang disediakan.

4.2.3. Perbaikan di akhir siklus II

Perbaikan yang telah dibuat, terutama menyangkut prosedur pembelajaran menggunakan kartu Angka di akhir siklus 1 yang kemudian diterapkan di siklus II, Perbaikan yang dimaksud adalah dengan menggunakan kartu angka yang lebih menarik serta menambah jumlah kartu angka menjadi 3 set, sehingga setiap kelompok hanya ada 3 anak, dan setiap anak berkesempatan belajar menggunakan kartu angka. Hal ini memberikan hasil yang cukup bagus terhadap peningkatan kemampuan menyebutkan, menulis, mencocokkan, dan mengurutkan angka 1-10.

Hasil observasi yang dilakukan pada pra siklus, siklus 1, dan II dapat di lihat pada tabel dibawah ini :

Tabel.4.16. Perbandingan Hasil Observasi pada Pra siklus Siklus 1 dan II

No	Siklus	Rata-rata Skor Anak			
		Menyebutkan Lambang Bilangan	Menulis Lambang Bilangan	Mencocokkan Lambang Bilangan	Mengurutkan Lambang Bilangan
1.	Pra siklus	35%	33,33%	38,33%	35%
2.	I	55 %	41,66%	41,66	55%
3.	II	91,66%	81,66%	86,66%	83,33%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil ini sekaligus menunjukkan bahwa penelitian tersebut tidak dilanjukkan ke siklus 3 karena indikator pencapaian minimum yaitu minimal 83,33% anak yang mengalami peningkatan mengenal angka 1-10.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu pada hasil pembahasan sebagaimana yang telah secara mendalam dijelaskan pada bab IV serta hubungannya dengan sejumlah data yang ada, maka penelitian ini dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media dan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok A (4-5 tahun), di TK Miftahul Khair, Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu.
2. Penerapan permainan kartu angka harus dibuat lebih manarik, terutama dengan menggunakan kartu berwarna warni dalam meningkatkan logika matematika pada anak kelompok A (4-5 tahun) di TK Miftahul Khair, Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu.
3. Kartu angka yang digunakan dibuat minimal 3 atau 5 set, agar dalam permainan kartu angka dapat meningkatkan logika matematika anak kelompok A (4-5 tahun), di TK Miftahul Khair, Desa Limbong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu.
4. Media kartu angka cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Taman Kanak- Kanak, khususnya anak usia 4-5 tahun.

B. Saran

Penelitian dilakukan dengan menguji bagaimana penggunaan kartu angka di TK Miftahul Khair, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu, maka penulis memberikan beberapa saran. Kepada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini,

sebaiknya lembaga menyiapkan media pembelajaran yang variatif dalam pengajaran dan salah satu yang bisa disiapkan adalah media kartu angka. Selain itu setiap lembaga sebaiknya memotivasi para guru untuk menyiapkan media pembelajaran yang lebih bagus dan menggunakan strategi yang tepat dalam pembelajarannya.

Bagi para guru di lembaga Taman Kanak-kanak, penulis memberikan saran kiranya dapat menyiapkan media pembelajaran yang lebih baik dalam pengajaran di TK atau PAUD, dan untuk pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan media yang dapat diguanakan adalah kartu angka.

Bagi para peneliti lainnya, penulis menyarankan agar strategi dan media kartu angka bisa diujikan untuk diterapkan di sekolah lain dalam jumlah peserta didik yang lebih banyak. Media ini juga bisa dikembangkan untuk upaya peningkatan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Amir Hamzah, (2009). Teori *Multiple Inteligences* dan Implikasinya Terhadap Pengelolaan Pembelajaran. Tadris. Volume 4. Nomor 2.

Arsyad Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers

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

Arikuto Suharsimi, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta :Renika Cipta

Armstrong Thomas. (2002). *7 kids of Smart.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Cambell, Linda dkk. (2006). Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Mulitiple Inteligence. Depok: Intuisi Press.

Dhieni, Nurbiana. *Metode Pengembangan Bahasa*. Cetakan ke-5 (Jakarta: Universitas Terbuka)

Elizabeth B. Hurlock. (2007). *Perkembangan Anak* (Edisi Enam) Jilid I. Jakarta: Erlangga

Florence Akua Mensanah, Jeremiah Badu Shayar, (2016). *Identification Need For Early Childood Inclusive Education in Ghana*, Journal of Education and Practice

Harun Rasyid, Mansur& Suratno, (2019). *Asesmen perkembangan Anak Usia Dini.* Multi Presido

Hughes P. Hughes, (1997). *Children, Play, and Development* (Madison; allyn of Wisconsin.

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

Mudfiroh, Tadkirotun. (2010). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Tangerang : Universitas Terbuka

Musfiroh Tadkiroatun. 2008). *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelegece Pada Anak Usia Dini)*, Jakarta: Grasindo

Miles B Mattew and Hubberman A . (1994) *Michael Qualitative. Data Analysis: Second Edition California :* Sage Publication.

Nurul Wahida Hj Azid, Aizan Yacob. (2016). *The Multiple Intelligence Based Enrichment Module on The Development of Human Potensial: Examining its Impact and The Vies of Theacher* Malaysian Journal of Learning and Intruction.

Ni Putu Ayu Rusdiani1, I Nyoman Wirya2, I Nyoman Jampel. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match, Berbantuan Media Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak*, e-Journal *PG-PAUD* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 2 No 1

Peraruran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung:Jakarta:PT Remaja Rosdakarya.*

Slamet Suyatno, (2011). *Dasar-dasar Anak Usia Dini* Yogyakarta: Hikayat.

Sugianto, Mayke.(1995). *Bermain Mainan dan Permainan*, Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.

Sri Widayati, dkk, (2008). *Mengoptimalkan Kecerdasan Majemuk Anak* Yogyakarta:Publiser.

Suyadi, *op cit*, h.53

Sisdiknas (2003). *Undang- Undang Republik Indonesia.* Nomor 20 pasal 1 ayat 1

Tim Penyusun *Kamus Pusat Bahasa Indonesia* (2010). Jakarta :Balai Pustaka.

Tim Penyusun, 2019, *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Muhammadiyah Palopo.* Palopo.