

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Hakikat Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang masa usia 0 - 8 tahun (Soegeng Santoso dalam M. Ramli, 2005: 1) .Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) di nyatakan bahwa anak usia dini ialah anak yang yang berada pada rentang masa lahir sampai 0 - 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliana Nurani Sujiono, 2009: 7). Sehingga dalam usia ini sangat di perlukan bantuan dari orang tua dan guru untuk memahami karakteristik anak agar dapat mengoptimalkan potensi yang di milikinya.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Pada saat ini mengalami perkembangan otak yang sangat pesat dan dikatakan dengan kata emas (golden emas) sampai 80% tidak akan terulang lagi. Oleh karena itu pemberian rangsangan pendidikan pada usia dini yang tepat sangat di perlukan untuk memastikan bahwa setiap anak

mencapai perkembangan yang optimal sehingga mereka mempunyai landasan yang kuat untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Bagian dari diri anak yang perlu di kembangkan meliputi bidang fisik-motorik, intelektual/kognitif, moral, sosial, emosional, kreativitas dan bahasa. Salah satu aspek yang perlu di kembangkan di TK pada anak kelompok B adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2007: 103). Piaget (Slamet suyanto, 2005:53) menyatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan : sensori-motor (0-2 tahun), praoprasonal usia 2-7 tahun ), operasional konkrit usia -11tahun, dan oprasional formal untuk usia (2-7 tahun) keatas. Tahap perkembangan kognitif anak TK pada kelompok B dalam pelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan yaitu menghitung, membandingkan, mengurutkan dan lain-lain.

Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan sangat penting di kuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep - konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Untuk menyatakan suatu bilangan di notasikan dengan lambang bilangan yang di sebut angka (Sudaryanti, 2006: 4). Ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai sebagai rangkaian kata- kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal lambang bilangan merupakan hal yang membosankan. Jadi dalam pengenalan konsep

bilangan dan lambang bilangan ke pada anak di perlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif Slamet Suyanto, (2005: 26).

Berdasarkan hasil obsevasi yang peneliti lakukan pada bulan pebruari 2020 yaitu wawancara dengan guru kelompok B di TK Nurul Azisah Salulino yaitu Selmi S.pd mengatakan bahwa pada saat pembelajaran pengenalan lambang bilangan di lakukan tidak pernah menggunakan kartu angka. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran pengenalan lambang bilangan dari jumlah anak 13 orang, hanya 4 orang yang bisa menulis angka 1-10, 3 orang yang bisa menunjuk angka dengan urutannya, dan 2 Orang yang bisa menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, yang lain ada yang hanya mencoret-coret buku, makan, bahkan ada yang mengganggu temannya.

Hal ini di sebabkan masih terbatas dan kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media yang di gunakan guru pada kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), buku tulis, papan tulis dan tidak pernah menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) seperti media kartu angka. Peneliti lebih memilih kartu angka karna sangat mudah di buat , tidak memerlukan biaya dan aman bagi anak pada saat di pergunakan.

Berdasarkan hasil observasi pada anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino kecamatan Walenrang Utara, maka peneliti memilih kartu angka untuk meningkatkn kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Oleh karena itu

berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengambil penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka”

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak Kelompok B di TK Nurul Azisah Salulino.

### **1.4. Manfaat Penelitian.**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Bagi peneliti, akan memperoleh pengalaman sehingga akan menambah wawasan ilmu pengetahuan

#### **b. Manfaat Praktis**

Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino dengan kegiatan menarik dan menyenangkan.

Bagi guru, dapat memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan serta mempertahankan kelebihan yang berkaitan dengan cara guru meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui kegiatan bermain kartu angka di dalam kegiatan belajar mengajar.

c Manfaat kebijakan

Bagi kepala sekolah, penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah dalam mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka.

### **1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Peneelitan**

Ruang lingkup upaya meningkatkan kemampuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka di TK Nurul Azisah Salulino ialah suatu upaya yang di lakukan oleh peneliti yang bekerja sama dengan pihak sekolah yaitu kepala sekolah dan guru TK Nurul Azisah Salulino

Peneliti membatasi pembahasan pada upaya anak meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak TK Nurul Azisah Salulino Kecamatan Walenrang Utara.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kajian Tentang Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai 8 tahun (Soegeng Santoso, dalam M.Ramli, 2005). Ebbek ( Rasyid, Mansyur & Suratno, 2009:44) bahwa layanan pendidikan anak usia dini berkisar sejak lahir sampai umur 8 tahun. Namun dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) di nyatakan bahwa anak Usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan usia ini merupakan masa keemasan (golden age).

Pendidikan anak usia dini merupakan sesuatu upaya pembinaan yang di tujuikan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari pernyataan di atas dapat di simpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental, tetapi di Indonesia anak usia dini berada pada rentang usia 0 -6 tahun dimana usia tersebut sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak.

## b. Karakteristik Anak Usia Dini.

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Pada saat dini mengalami perkembangan otak yang sangat pesat dan dikatakan dengan kata emas (golden) sampai 80% tidak akan terulang lagi. Bagian dari diri anak yang perlu di kembangkan meliputi , bidang fisik motorik, intelektual/kognitif, moral, sosial emosional, kreativitas dan bahasa. Karakteristik anak usia dini yang khas seperti yang di kemukakan oleh D. Kellough (dalam Sofiah Hartini, 2005:8-9 adalah sebagai berikut:

- a) Egosentria
- b) Bersifat unik
- c) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- d) Makhluk social
- e) Kaya dengan fantasi
- f) Daya konsentrasi pendek
- g) Gaya belajar yang paling potensial.

Pada umumnya anak yang bersifat egosentris melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri pada fase praoperasional (2-7 tahun). Menurut persepsi dunia anak di penuhi dengan hal- hal yang menarik serta menakjubkan dan melalui interaksi sosial anak akan membangun konsep diri. Masa anak disebut dengan golden age atau magic year dan pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara hebat dan cepat, oleh karenanya di butuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

## 2.2. Kajian Kemampuan Mengenal Lambang bilangan.

### a. Pengertian Bilangan.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang di gunakan untuk pemecahan dan pengukuran. Simbol yang di gunakan untuk mewakili suatu bilangan di sebut sebagai angka atau lambang. Sebagaimana di ketahui bahwa bilangan adalah konsep dalam ilmu hitung.

Macam- macam bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1-4) adalah sebagai berikut: a) Bilangan kardinal adalah bilangan yang di pergunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan; b) Bilangan ordinal adalah bilangan yang berfungsi untuk menyatakan urutan atau ranking; c) Bilangan asli adalah bilangan yang di pergunakan untuk membilang (menghitung dari 1, satu persatu secara berurutan; d) Bilangan komposit (positif) di sebut juga bilangan tersusun merupakan bilangan asli yang memiliki lebih dari dua faktor ; e) Bilangan sempurna yaitu bilangan asli yang jumlah faktornya (kecuali faktor yang sama dengan dirinya ) sama dengan bilangan tersebut; f) Bilangan cacah yaitu jika di dalam himpunan bilangan asli di tambah 0 (nol), g) Bilangan bulat yaitu gabungan antara himpunan semua bilangan asli, dan himpunan semua lawan bilangan asli dan b) Bilangan pecahan yaitu pecahan desimal dan pecahan biasa.

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa bilangan merupakan dasar bagi penguasaan dan konsep matematika yang bersifat abstrak. Sedangkan lambang bilangan adalah suatu simbol yang mewakili semua bilangan yang di kenal sebagai angka. Macam-macam bilangan yaitu bilangan kardinal, bilangan



ordinal, bilangan asli, bilangan komposit, bilangan sempurna, bilangan cacah, bilangan bulat, dan bilangan pecahan.

b. Ruang lingkup kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

Salah satu konsep penting yang perlu di pelajari oleh anak TK adalah mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan. Program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Dalam pedoman pengembangan program pembelajaran di Taman Kanak-Kanak pada kelompok B usia 5-6 tahun, lingkup perkembangan yang perlu di kembangkan ialah pengetahuan umum dan sains serta konsep bilangan , lambang bilangan dan huruf.

Tingkat pencapaian perkembangan dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok B adalah : a) Menulis lambang bilangan 1-10, b) Menunjuk lambang bilangan 1-10, c) Menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Menurut Suharsimi Arikunto ( Anita Yus, 2005:39) mengemukakan potensi yang di kembangkan pada diri anak ada 6 aspek salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek perkembangan yang harus dimiliki dalam matematika adalah menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan , menenal konsep bilangan sama , lebih dan kurang, banyak dan sedikit, menyebutkan benda yang berbentuk geometri, menenal ukuran panjang, berat dan isi, menenal alat untuk mengukur , menenal penambahan dan pengurangan, dengan benda-benda 1-10,

mengurutkan benda berdasarkan urutan tinggi rendah, besar kecil, berat ringan, tebal tipis

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun ialah pengenalan konsep bilangan yaitu anak mampu untuk membilang banyak benda 1-10 , membilang / menyebut urutan bilangan 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

c. Langkah-langkah mengenal lambang bilangan pada anak TK.

Langkah – langkah mengenal lambang bangan pada anak TK menurut Sudarianti (2006: 5-17) dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, menghitung dengan benda-benda, berhitung sambil bernyanyi, berhitung sambil berolah raga, dan menghitung diatas sepuluh.

Ketika di sekolah anak dapat di latih membilang dengan menghitung banyaknya teman sekelas baik yang hadir maupun yang tidak hadir. Menghitung lima jari dalam satu tangan merupakan bilangan berbasis lima, dua tangan berbasis sepuluh adalah suatu basis yang amat penting dalam suatu bilangan . Berhitung juga dapat di lakukan dengan bernyanyi dan berolah raga.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa untuk mengenalkan bilangan pada anak dapat di lakukan dengan berbagai cara diantaranya menghitung jari, berhitung sambil bernyanyi, berhitung sambil berolah raga dan berhitung menggunakan benda-benda. Langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini di lakukan dengan kegiatan bermain kartu angka.

### 2.3. Kajian Bermain Kartu Angka.

#### a. Pengertian bermain.

Bermain bagi anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan semua anak usia dini (Papalia Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno, 2009: 77). Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi. Bermain menurut Conny Semiawan (Sopia Hartati, 2005:85) adalah aktivitas yang di pilih sendiri oleh anak karna menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Sedangkan menurut Soegeng Santoso ( Anita Yus, 2005: 23) adalah suatu kegiatan tingkah laku yang di lakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat .

Dari uraian pendapat dapat di simpulkan bahwa bermain berbeda dengan bekerja, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang di lakukan dengan secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat dan dilakukan karna keinginan sendiri .

#### b. Kelebihan dan Kelemahan Bermain Kartu Angka.

Setiap metode bermain pasti memiliki kelebihan maupun kelemahan masing- masing. Bermain merupakan prinsip dasar dasar anak usia dini , sehingga wajar apabila bermain menjadi salah satu metode yang wajib di lakukan guru dalam pembelajaran anak usia dini.

Adapun kelebihan dari metode ini adalah:

1. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek - aspek perkembangannya, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif maupun perkembangan emosionalnya.

2. Dapat mendorong minat anak untuk belajar, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan bermain

Adapun kelemahan dari metode ini adalah sebagai berikut:

1. Apabila metode ini di lakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini.
2. Metode ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang di Persiapkan secara baik. Apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai

c. Langkah-langkah bermain kartu angka.

Langkah –langkah bermain katu angka dalam departemen Pendidikan Nasional (2006: 34) yaitu :

a) Alat dan bahan yang di gunakan meliputi , kardus, karton dupleks, gunting, spidol warna warni, lem fox, manik-manik, kancing baju dan sendok kecil.

b) Mengurutkan bilangan dan lambang bilangan dengan menggunakan kartu –kartu besar yang bertuliskan angka.

c) Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda melalui cara meletakkan kartu angka di lantai, kemudian anak mengambil satu persatu sesuai bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka yang di lakukan di TK.

Menurut Cucu Elyawati (2005:74), langkah-langkah penggunaan kartu angka dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a) Guru menunjuk gambar yang sesuai dengan tema.
- b) Guru menyiapkan dan membagikan kartu angka yang terdiri dari kartu angka bergambar
- c) Guru menunjuk kartu angka dari kartu bergambar .
- d) Anak mencoba untuk mencocokkan kartu bergambar dan mengurutkan bilangan 1-10.
- e) Membuat urutan bilangan 1-10.
- f) Guru menunjukkan angka tanpa gambar kemudian anak di minta untuk menunjuk angka tersebut lalu guru menempelkan pada papan tulis.
- g) Guru menyakan gambar-gambar tersebut.

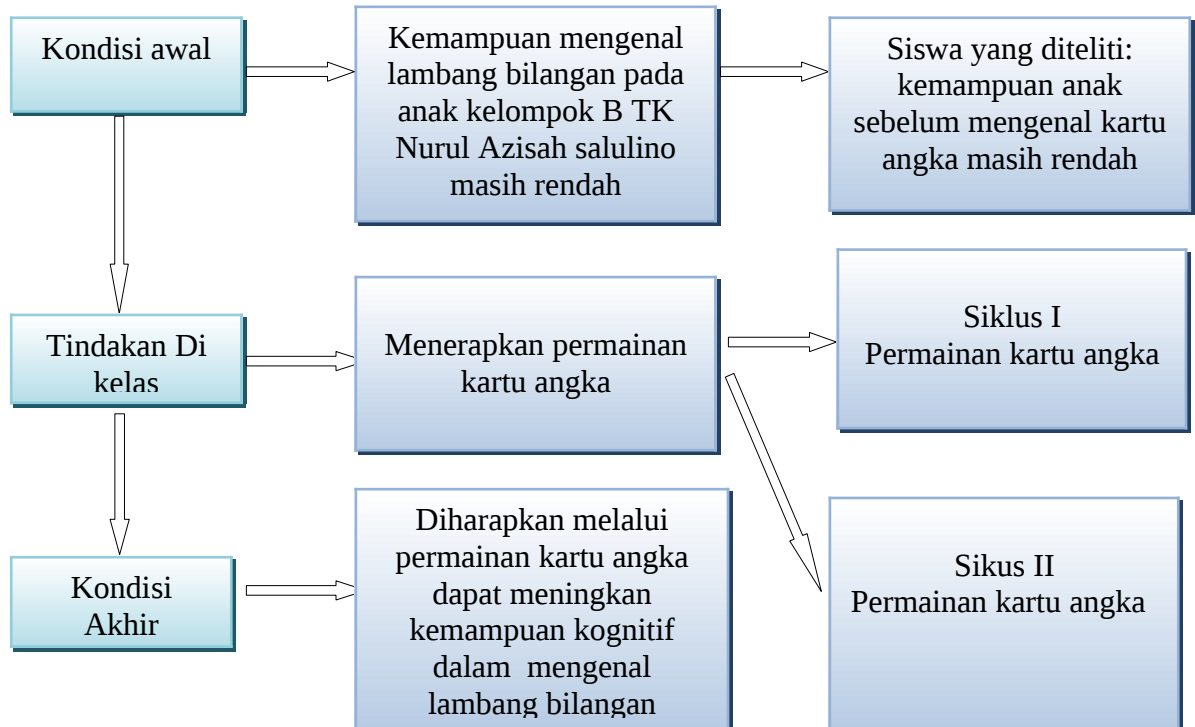
#### **2.4. Kerangka Pikir**

Kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum mengenal kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok B di TK Nurul Azisah Salulino masih rendah. Hal ini dapat di lihat pada saat observasi sebelum melakukan tindakan penelitian pada anak kelompok B. Kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino kecamatan walenrang utara dan sangat penting di kuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak sebaiknya dengan menggunakan metode serta media yang membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut.. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dalam mengenal lambang bilangan, kegiatan tersebut dapat melalui permainan yaitu kegiatan bermain

kartu angka, dan merupakan aktivitas yang menyenangkan, menuntut partisipasi aktif dari setiap anak, memiliki aturan, dapat dilakukan secara individu atau berkelompok yang menggunakan alat permainan edukatif berupa kartu angka yaitu berbentuk persegi bertuliskan angka 1-10 di sertai dengan gambar warna warni. Melalui kegiatan bermain sambil belajar yang menarik dan menyenangkan, maka dalam mengenalkan lambang bilangan yang bersifat absrtak akan lebih mudah di pahami oleh anak.

Berikut ini skema kerangka pikir yang digunakan:



## 2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, pernah di temukan oleh salah seorang mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang bernama Fita Uli Husnaya pada Tk Islam Terpadu

Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019, Dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A”. Fita Uli Husnaya mencoba menerapkan salah satu Metode pembelajaran yakni pembelajaran menggunakan permainan kartu angka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model perencanaan pembelajaran permainan kartu angka terjadi peningkatan hasil belajar mengenal angka bilangan pada Tk Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang.

Dengan demikian kegiatan pembelajaran dengan mengenal lambang bilangan akan dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak dengan melalui bermain kartu angka akan semakin meningkat.

Ada pun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah terletak pada penekanan kajian tentang penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan . Selain itu sasaran serta latar belakang sekolah atau tempat penelitian yang berbeda. Sehingga dengan ini peneliti mengkaji penelitian dengan judul “ meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka pada anak TK Nurul Azisah Salulino kecamatan walenrang utara”.

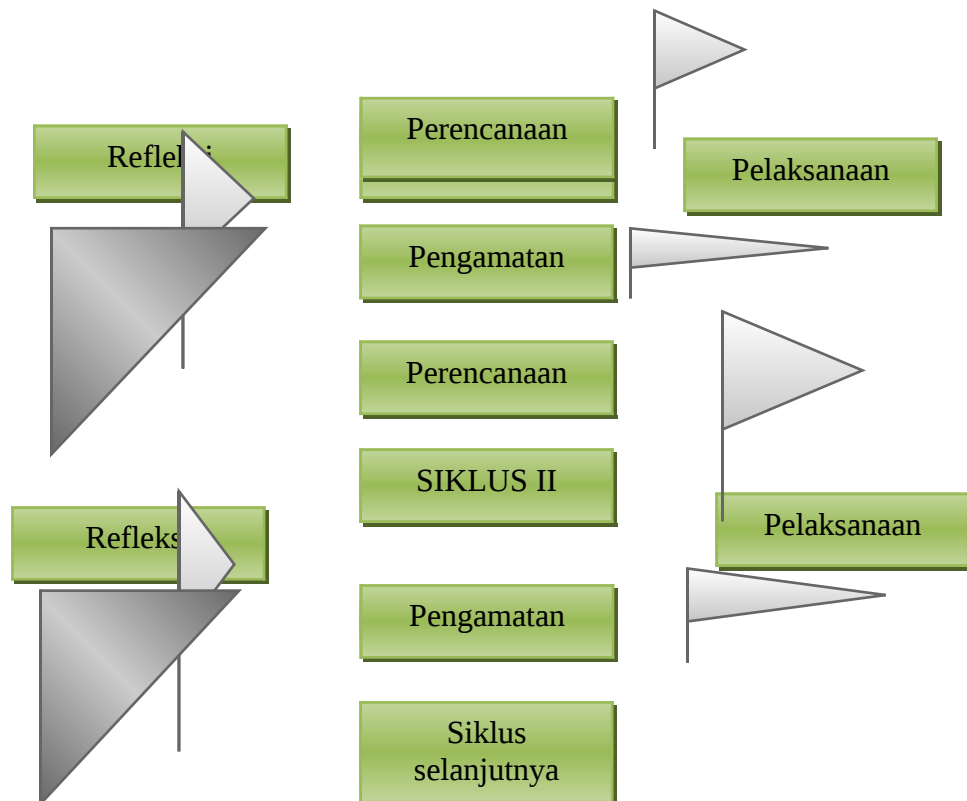




### BAB III METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian digunakan untuk mendapat gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Kellinger dalam suharsimi menjelaskan desain penelitian sebagai suatu rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan – pertanyaan penelitian. Yang mana dalam melakukan PTK terdapat empat langkah, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber : Arikunto Suharsimi ( 2006)

Keterangan:

Siklus I

1. Perencanaan.
2. Tindakan dan Observasi.
3. Refleksi.

Siklus II

1. Perencanaan
2. Tindakan dan observasi
3. Refleksi

1. Rencana yaitu langkah yang dilakukan ketika akan memulai tindakan yang akan dilakukan. Pada tahap perencanaan ini dilakukan dengan menyusun perencanaan tindakan berdasarkan identifikasi masalah pada observasi awal.

2. Tindakan dan Observasi yaitu implementasi dari perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya. Sedangkan observasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya perubahan yang terjadi dengan adanya pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dengan sebelumnya.

3. Refleksi langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah dilakukan. Peneliti dan guru akan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari berbagai tindakan berbagai kriteria.

### **3.2. Kehadiran peneliti.**

Peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Kehadiran peneliti adalah mutlak, lebih-lebih dalam PTK. Kehadiran peneliti dalam PTK ini adalah sebagai pengamat partisipan. Hal tersebut berarti bahwa peneliti memiliki peran ganda, yaitu sebagai observer dan juga partisipan. Artinya,

disamping sebagai pengamat, peneliti juga berperan sebagai pelaksana tindakan. Peneliti terjun langsung kelapangan guna mencari data dengan observasi maupun wawancara terhadap kepala sekolah, guru, serta siswa kelompok B di TK Nurul Azisah Salulino.

### **3.3.Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian di lakukan di TK Nurul Azisah Salulino di pinggir jalan poros Palopo-Masamba tepatnya di Desa Salulino Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu. Peneliti memilih kelompok B di TK Nurul Azisah Salulino untuk memperoleh data yang di gunakan sebagai objek penelitian. Penelitian mulai di lakukan pada bulan february semester genap tahun ajaran 2019/2020.

### **3.4. Sumber Data**

Yang di maksud dengan sumber data dalam hal ini adalah subyek dari mana data dapat di peroleh. Sumber data dalam penelitian ini di bedakan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

#### **a. Sumber data Primer.**

Sumber data primer adalah data otentik atau data yang berasal dari sumber pertama, yang diperoleh dari lapangan melalui wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur terhadap informasi yang berkompeten dan memiliki pengetahuan tentang penelitian ini.

Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala TK Nurul Azisah Salulino, guru di TK Nurul Azisah Salulino dan anak TK Nuru Azisah Salulino.

b. Sumber data Sekunder.

Data sekunder merupakan pengambilan data dalam bentuk dokumen-dokumen yang telah ada serta hasil penelitian yang di temukan peneliti secara langsung. Data ini berupa dokumentasi penting menyangkut profil TK Nurul Azisah Salulino Kecamatan Walenrang Utara kabupaten Luwu.

### **3.5. Teknik Pengumpulan Data**

Prosedur ini untuk mengamati dan mencari berbagai informasi yang berhubungan dengan fokus penelitian. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan tehnik observasi, interview (wawancara), dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati kemampuan mengenal lambang bilangan yang sesuai pada indikator penilaian yaitu kemampuan menulis angka, kemampuan mengurutkan angka, dan kemampuan menghitung jumlah benda. Observasi dilaksanakan di dalam ruangan yaitu di kelompok B dengan jumlah 13 orang yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Untuk mengenali tiap anak maka setiap anak di beri *name tag* untuk memudahkan peneliti dalam melakukan observasi dan penilaian mengenal lambang bilangan.

b. Interview (wawancara)

Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan dua cara, yaitu wawancara terstruktur menggunakan pertanyaan baku secara tertulis sebagai pedoman untuk wawancara. Sedangkan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara.

### c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Yaitu data jumlah anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino dan pengambilan foto kegiatan anak pada saat kegiatan pembelajaran anak berlangsung.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan hal yang terpenting dan strategis kedudukannya dalam keseluruhan kegiatan penelitian (Ridwan, 2007: 32). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data peneliti (Wina Sanjaya, 2009:84). Dalam melakukan penelitian instrumen yang digunakan yaitu:

a. Lembar observasi check list upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan mengenal lambang bilangan sesuai dengan indikator. Penyusunan dan pengisian lembar observasi antara lain:

1. Menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.
2. Menjabarkan indikator kedalam butir-butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan anak ketika melakukan kegiatan.
  - a. Setelah instrumen observasi/pengamatan tentang kemampuan menulis lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

### 3.7. Tehnik Keabsahan Data.

Keabsahan data dalam penelitian ini di fokuskan pada hasil kegiatan siswa mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka dengan menggunakan tehnik pemeriksaan tiga cara:

a. Ketekunan pengamatan.

Ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara teliti, rinci dan terus menerus selama proses penelitian di TK Nurul Azisah Salulino.

b. Trigulasi

Trigulasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan hasil tes dengan hasil observasi mengenai tingkah laku siswa dan peneliti pada saat pembelajaran dengan membandingkan hasil tes ( penggunaan kartu angka pada pembelajaran mengenal lambang bilangan anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino) dengan data hasil wawancara dengan guru. .

c. Pengecekan teman sejawat

Pengecekan teman sejawat yang di gunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara mendiskusikan proses dan hasil penelitian dengan dosen pembimbing atau teman mahasiswa yang sedang melakukan penelitian tindakan kelas atau orang yang berpengalaman mengadakan penelitian tindakan kelas. Hal ini dilakukan dengan harapan peneliti mendapatkan masukan-masukan baik dari segi metodologi maupun konteks penelitian. Selain itu, selain itu peneliti juga senantiasa berdiskusi dengan teman pengamat yang ikut terlibat dalam pengumpulan data untuk merumuskan kegiatan pemberian tindakan selanjutnya.

### **3.8. Analisis Data**

Analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif- kuantitatif . Menurut Wina Sanjaya (2009: 106), analisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas. Analisis data kualitatif di gunakan untuk menentukan peningkatan proses yang di nyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif di gunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan presentase. Analisis kwaitatif dalam penelitian ini di nyatak dalam sebuah predikat yang menunjuk pada kenyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penilaian berupa bilangan kemudian di ubah menjadi predikat. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan predikat BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik) yang kemudian didiskripsikan.

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Nilai skor			
			BB	MB	BSH	BSB
			1	2	3	4
Kemampuan mengenal lambang bilangan	Kemampuan menulis, menunjuk dan menghubungkan	Kemampuan menulis angka 1-10 sesuai dengan urutannya				
		Kemampuan menunjuk angka 1-10 sesuai dengan urutannya				
		Kemampuan menghubungkan benda-benda dengan angka 1-10				

Keterangan:

1. Kemampuan anak menulis angka 1-10 dengan urutannya

BB : Anak belum dapat menulis 1-10

MB : Anak mulai dapat menulis angka 1-10 dengan bantuan guru

BSH : Anak dapat menulis angka 1-10 secara mandiri

BSB : Anak dapat menulis angka 1-10 secara mandiri dan membantu temannya

2. Kemampuan anak menunjuk angka 1-10 dengan urutannya

BB : Anak belum dapat menunjuk 1-10



MB : Anak mulai dapat menunjuk angka 1-10 dengan bantuan guru

BS : Anak dapat menunjuk angka 1-10 secara mandiri

3.Kemampuan anak menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10

BB : Anak belum dapat menghubungkan benda sampai 10

MB : Anak mulai dapat menghubungkan benda sampai 10

BSH : Anak dapat menghubungkan angka dengan benda sampai 10

BSB : Anak dapat menghubungkan angka dengan benda sampai 10

BSB : Anak dapat menghubungkan angka dengan benda sampai 10

Analisis kuantitatif pada penelitian ini yaitu menggunakan perhitungan dalam menentukan hasil presentase pada pencapaiannya. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskripsi kualitatif menurut ( Anas Sudijono 2010:43) adalah berikut:

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

Keterangan:

F = frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = *number of cases* (jumlah frekuensi)

P = angka presentase

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kriteria yang diambil dari Acep Yoni (2010: 175-176) yang kemudian disesuaikan dengan kategori yang digunakan oleh peneliti. Kriteria interpretasinya adalah sebagai berikut :

Tabel kriteria keberhasilan

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

### 3.9. Indikator Keberhasilan

Tingkat pencapaian perkembangan mengenal lambang bilangan dalam Penelitian Kelas dimana penilaiannya dengan kriteria Belum Berkembang (BB) 0 – 25%, Mulai Berkembang (MB) 26 – 50%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 51 – 75% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 76 – 100%.

Sedangkan indikator yang ingin di capai adalah 76% dari 13 anak mendapat nilai berkembang sangat baik dan dapat memperoleh hasil belajar sesuai dengan target yang di inginkan.

Adapun indikator penilaian anak meliputi, menulis lambang bilangan, menunjuk lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda

Keterangan :

BB : Anak belum bisa melakukan kegiatan.

MB : Anak mulai mampu melakukan kegiatan dengan bantuan guru.

BSH : Anak mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru.

BSB : anak melakukan kegiatan tanpa bantuan guru serta dapat membantu temannya.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

Dalam hal ini akan di deskripsikan mengenai hasil pengelolaan dan pembahasan penelitian yang memperlihatkan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka. Data tentang hasil penelitian di peroleh melalui lembar observasi dan dokumentasi.

##### **4.1.1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian**

1. Sejarah berdiri

Lokasi penelitian ini di TK Nurul Azisah Salulino Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu, dan menyelenggarakan pendidikan pra sekolah bagi anak-anak usia dini, berdiri sejak tahun 2007 sampai sekarang dan kepala sekolahnya Masmiati Jamilu,SE.

2. Lokasi Penelitian

TK Nurul Azisah Salulino beralamat di desa salulino yang berada di pinggir jalan poros Palopo-Masamba.

Kelayakan dan keamanan sangat strategis dan letaknya dekat dengan rumah penduduk sehingga orang tua tidak perlu berjalan jauh untuk mengantar anaknya.

TK Nurul Azisah mempunyai bangunan tempat penyelenggaraan kegiatan yang terdiri dari :

- a. Ruang kelas untuk paud yaitu kelompok A dan kelompok B
- b. Kantor
- c. Kamar mandi

- d. APE luar yaitu ayunan, jungkitan, kotak majemuk luncuran dan APE dalam berupa bola, boneka, balok dan masih banyak mainan lainnya.
- e. Halaman yang luas untuk tempat bermain anak.
- f. Bangunan yang permanen dalam keadaan baik.

### 3. Keadaan Pendidik

TK Nurul Azisah salulino memiliki tenaga pendidik sebanyak 4 orang.

#### 4.1.2. Deskripsi Hasil Penelitian

##### **a. Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan saat Proses Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan.**

Sebelum masuk dalam kegiatan pembelajaran anak kelompok B anak TK Nuru Azisah Salulino biasanya berbaris, senam, berdo'a, baca surah pendek, bernyanyi, menyebutkan tanggal bulan dan hari serta menyebutkan huruf dan angka.

Proses pembelajaran di TK Nurul Azisah Salulino cukup baik. Namun, pada saat kegiatan mengenal lambang bilangan masih kurang, karena berpusat pada guru kurang menerapkan prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu belajar sambil bermain dan kurang media. Guru hanya menggunakan media LKA dan buku tulis dan papan tulis.

Suasana kelas menjadi kurang kondusif, ada beberapa anak yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan di depan kelas ada yang membawa mainan, ada yang membawa makanan, dan ada yang mengganggu temannya

bahkan ada yang bicara sendiri ketika kegiatan berlangsung. Tetapi masih ada beberapa anak yang memperhatikan ketika guru menjelaskan di depan kelas.

Ketika mengerjakan LKA dan menulis di buku tulis ada beberapa anak yang masih kesulitan, karena beberapa anak bertanya secara bersamaan kepada guru sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak tenang dan gaduh.

Sebelum penelitian tindakan kelas di adakan di TK Nurul Azisah Salulino peneliti melakukan pra tindakan untuk memperoleh data awal. Data yang di peroleh dari pra tindakan di gunakan untuk mengukur kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B. Peneliti akan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B melalui kegiatan bermain kartu angka. Pra tindakan di lakukan sebagai pembanding antara sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan .

Dalam penelitian pra tindakan tehnik pengumpulan data yang di gunakan adalah observasi. Adapun indikator yang di nilai adalah menulis lambang bilangan 1- 10 dengan urut, dapat menunjuk lambang biangan 1- 10 dengan bilangannya, dan dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda – benda sampai 10 dengan urut. Rekapitulasi hasil sebelum tindakan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka sebelum tindakan**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian												Skor	R R
		Kemampuan menulis angka 1-10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menunjuk angka 1-10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10 dengan urut					
		B B	M B	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B		
1	M. Fadlan				4				4			3		11	3,
2	Dicky	1				1					2			4	1,
3	Kisal			3				3			2			8	2,
4	AL Furgan			3					4			3		10	3,
5	Rifkal	1					2					3		6	1
6	Fakri		2				2				2			6	1
7	Altaf				4				4				4	12	4
8	Clara	1				1				1				3	1
9	Qey		2					3		1				6	1
10	Tasya	1					2				2			5	1,
11	Saufa				4			3				3		10	3,
12	Mutiara		2				2			1				5	1,
13	Aqila				4				4				4	4	4
Jumlah		4	3	2	4	2	4	3	4	3	4	4	2	99	3
Precentage %		30,76 %	23,07 %	15,38 %	30,76 %	15,38 %	30,76 %	23,07 %	30,76 %	15,38 %	30,76 %	30,76 %	15,38 %		

Dalam penelitian ini, peneliti membuat karegori penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka menjadi empat kriteria dengan skor minimal 0%- 25% dan skor maksimal 76 – 100%. Adapun karegori tersebut adalah sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.1 dapat di peroleh data bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino pada kelompok B perlu di tingkatkan. Hal ini dapat di lihat pada indikator penilaian yang terdiri dari tiga aspek sebagai berikut:

a. Pada indikator pertama yaitu dapat menulis lambang bilangan 1- 10 dengan urut terdapat empat orang anak mendapat skor 1 atau 30,6% , 3 orang anak atau 23,07% mendapat skor 3, dua orang anak atau 15,38% mendapat skor 2, dan empat orang anak atau 15,38% mendapat skor 1. Hal tersebut karna masih terdapat beberapa anak yang bingung saat menulis lambang bilangan 1- 10 dengan urut terbalik karna terbiasa menulis lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar benda yang ada pada LKA atau buku tulis bukan berdasarkan urutannya.

b. Pada indikator kedua yaitu dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan urutannya. Presentase anak yang mendapat skor 1 ada empat orang atau sekitar 30,76%, skor 3 ada tiga orang anak atau sekitar 23, 07%, skor 2 ada empat orang anak atau sekitar 30,6% dan skor 1 ada dua orang anak atau 15,38%. Hal tersebut di karenakan saat kegiatan menunjuk lambang bilangan di lakukan secara bersama – sama yang membuat anak membuat anak yang kurang paham tentang konsep menyebutkan urutan bilangan 1-10 menjadi bingung, karena mereka menyebutkan urutan bilangan hanya mengikuti temannya yang sudah paham tentang konsep tersebut.

c. Indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut. Presentase anak yang mendapat skor 4 ada dua



orang anak atau sekitar 15,38%, skor 3 ada empat orang anak atau sekitar 30,76%, skor 2 ada empat orang atau sekitar 30,76% dan skor 1 ada tiga orang anak atau sekitar 23,07%. Hal tersebut karena masih melakukan kesalahan saat menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 terutama gambar benda yang jumlahnya diatas lima.

Dari uraian data diatas dapat di simpulkan bahwa saat pra tindakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Nurul Azisah Salulino rata –rata presentase yang mendapat kriteria baik dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang di harapkan. Berdasarkan data di atas maka peneliti dan guru berusaha mencari solusi untuk melakukan perbaikan saat kegiatan pembelajaran mengenal lambang, supaya kemampuan kognitif anak – anak khususnya dalam mengenal lambang bilangan meningkat. Dengan kegiatan bermain kartu angka di harapkan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan serta mengalami perubahan sesuai dengan tujuan yang di harapkan.

**Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pra Tindakan (Siklus)**

No	Pencapaian Skor	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1	4 – 7	BB	5	38,46%
2	8 – 11	MB	5	38,46%
3	12 – 15	BSH	1	7,69%
4	16 – 19	BSB	2	15,38%
	Jumlah		13	100%

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka anak yang belum berkembang (BB) sebanyak lima orang anak atau sekitar 38,46%, mulai berkembang (MB)

sebanyak lima orang anak atau 38,46%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak satu orang anak atau sekitar 7,69% dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak dua orang anak atau sekitar 15,38%.

Dari hasil observasi yang dilakukan masih banyak yang belum berkembang itu artinya bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak TK Nurul Azisah Salulino masih kurang/ rendah.

#### **b. Deskripsi Penelitian Siklus I**

Pelaksanaan tindakan siklus I akan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yaitu Pertemuan Pertama pada hari senin tanggal 2 maret 2020, pertemuan kedua pada hari rabu tanggal 4 maret 2020, dan pertemuan ketiga pada jumat tanggal 6 maret 2020.

##### **1. Perencanaan tindakan siklus I**

Peneliti dan guru telah menyusun rencana pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan memberikan tindakan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka.

Pada tahap perencanaan peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran dan merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas bagi guru kelas, serta mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu angka, mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan

instrumen penilaian berupa lembar observasi *check list* untuk mencatat serta mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan pada saat proses kegiatan pembelajaran.

## **2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi Siklus I**

### 1) Pelaksanaan Tindakan

#### a) Siklus I Pertemuan Pertama

Pada Siklus I pertemuan pertama dilakukan pada hari senin tanggal 2 maret 2020 dengan tema pembelajaran negaraku dan sub tema nama negara. Sebelum masuk proses pembelajaran di awali dengan berbaris, senam pagi ,masuk kelas, salam, berdo'a bersama, membaca surah pendek, bernyanyi lagu "Mengenal Angka", mempersiapkan media pembelajaran, berdiskusi tentang negaraku dan mengenalkan kegiatan dan aturan yang di gunakan main.

Kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan yang akan di lakukan dan mengajak anak untuk menyanyi mengenal angka 1-10 dengan mengangkat kedua tangan, kemudian memperlihatkan media kartu angka kepada anak. Guru meletakkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 di papan tulis kemudian anak diminta untuk menyebut urutan angka 1- 10. Setelah anak bersama- sama menyebutkan angka 1-10 di papan tulis, dua anak diminta maju kedepan mengurutkan angka 1-10 dan selanjutnya anak menulis angka 1-10 denganurut sesuai yang tertulis pada kartu angka yang sudah di bagikan. Lalu menunjuk angka 1 – 10 dengan urut kemudian menghubungkan jumlah gambar dengan angka sampai 10.

Pada saat melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka, guru dan peneliti mengamati serta mencatat perkembangan

anak khususnya kemampuan menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut. Guru membimbing dan memotivasi anak yang masih kesulitan. Setelah kegiatan inti selesai di lanjutkan dengan merapikan alat- alat yang di gunakan sambil bernyanyi “beres-beres” kemudian istirahat, cuci tangan dan berdo’a sebelum makan. Setelah istirahat selesai anak masuk kelas dan berdo’a sesudah makan lalu bernyanyi bersama.

Kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab bersama anak tentang negaraku dan kegiatan yang telah dilakukan, menanyakan perasaan selama mengikuti kegiatan, bercerita pendek yang berisi pesan- pesan, memberikan hadiah bagi anak yang mengikuti kegiatan dengan baik agar keesokan harinya lebih bersemangat mengikuti kegiatan, dan tidak meberikan bagi yang bermain dan suka mengganggu temannya, menginformasikan kegiatan besok dilanjutkan bernyanyi, berdo’a dan mengucapkan salam dan penutup.

#### b).Siklus I Pertemuan Kedua

Penelitian tindakan siklus I Pertemuan Kedua di laksanakan pada hari rabu tanggal 4 maret 2020. Tema pembelajaran negaraku dengan sub tema ibu kota negara. Sebelum proses masuk pembelajaran diawali dengan berbaris, senam sambil tepuk tangan, masuk kelas, berdo’a bersama, mengucapkan salam, bernyanyi ,berdiskusi tentang ibu kota negara, menyiapkan media dan mengenalkan aturan main.

Kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan yang akan di lakukan dan mengajak anak menyebutkan angka 1-10 dengan mengangkat jari- jari tangan. Guru memperlihatkan kartu angka yang telah di tempel di papan tulis kepada anak dan menunjuk lambang bilangan pada kartu angka dan anak di minta untuk

menyebutkan lambang bilangan tersebut. Guru meminta dua anak maju mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan urut kemudian menunjuk lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka sambil berkata satu saat menunjuk angka satu dan seterusnya hingga angka 10. Lalu menulis angka 1 – 10 pada kartu sesuai yang ada pada kartu angka kemudian menghubungkan angka 1 -10 dengan jumlah benda. Pada saat kegiatan inti berlangsung masih ada beberapa anak yang bermain, berbicara dengan temannya bahkan ada yang mengganggu temannya dan tidak memperhatikan temannya yang sedang maju kedepan menunjuk angka 1-10 . Hal ini di sebabkan hanya dua anak yang maju kedepan sehingga anak yang lain kurang fokus dan kurang memperhatikan. Setelah kegiatan inti selesai di lanjutkan istirahat, berdo'a sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab bersama anak tentang negaraku dan kegiatan yang telah dilakukan, menanyakan perasaan selama melakukan kegiatan, bercerita pendek yang berisi pesan - pesan, memberikan hadiah kepada anak yang telah mengikuti pelajaran dengan baik agar lebih semangat mengikuti kegiatan, meninformasikan kegiatan besok. Guru dan anak bernyanyi (Negaraku Indonesia) kemudian berdo'a, mengucapkan salam dan penutup.

### c) Siklus I Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan Siklus Pertemuan Ketiga yaitu pada hari jumat tanggal 6 maret 2020. Tema pembelajaran negaraku dengan sub tema lambang negaraku. Kegiatan awal pada hari jumat di mulai dengan berbaris, melakukan gerakan

melempar dan menangkap bola, masuk kelas, salam berdo'a, bernyanyi lagu "Garuda Pancasila", mengenalkan aturan main, berdiskusi tentang lambang negara.

Kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan menggunakan media kartu angka dengan benda konkrit seperti permen dalam pembelajaran menghubungkan / memasang benda- benda sampai 10 denganurut menggunakan kartu angka. Guru menunjukkan kartu angka kepada anak kemudian anak di minta untuk menghitung jumlah gambar pada kartu angka secara bersama- sama. Guru menunjuk dua anak untuk maju menghubungkan / memasang benda - benda sampai 10 dengan urut menggunakan kartu angka. Kemudian menulis angka 1 -10 LKA lalu menghubungkan angka dengan jumlah permen sesuai dengan dengan angka 1 – 10. Setiap anak di minta mengambil sejumlah permen sesuai dengan angka pada kartu angka, kemudian anak satu permen diatas kartu angka sambil berkata satu dan seterusnya hingga pada kartu angka yang bertuliskan angka 10.

Pada kegiatan ini masih ada beberapa anak yang bingung dalam mengambil sejumlah benda sesuai kartu angka karna jarang menggunakan benda konkrit saat mengenal lambang bilangan., hanya terbiasa menggunakan LKA dan buku tulis. Selain itu masih ada yang bermain dan berbicara dengan temannya karena kegiatan hanya fokus pada dua anak yang maju menghubungkan benda dengan urut.

Setelah kegiatan inti selesai dilanjutkan dengan menyanyi sambil membereskan alat - alat yang telah di gunakan, cuci tangan, istirahat, membaca do'a sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab tentang lambang negaraku dan kegiatan apa yang telah dilakukan kegiatan yang telah dilakukan, menanyakan perasaan selama melakukan kegiatan, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, memberikan hadiah kepada anak yang melakukan kegiatan dengan agar besok lebih semangat mengikuti kegiatan, menginformasikan kegiatan besok dilanjutkan bernyanyi lagu “Garuda Pancasila, berdoa, salam dan penutup.

## 2). Pelaksanaan Observasi

Selama pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka berlangsung peneliti dan guru mengamati proses yang terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah dirancang dan mengamati kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Selama proses pembelajaran siklus I yang dilakukan selama tiga hari berjalan dengan baik. Hari pertama anak merasa antusias, karena pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka merupakan kegiatan yang belum pernah dilakukan.

Pada saat pembelajaran menulis lambang bilangan 1-10 dengan urutan anak menulis dengan semangat meskipun masih ada yang harus dibimbing dan dimotivasi. Pada saat kegiatan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dan menghubungkan dengan benda anak masih bersemangat, tetapi masih ada yang mengganggu temannya, bermain dan bahkan makan. Anak menjadi kurang fokus karena pada saat kegiatan yang maju kedepan hanya dua orang bergiliran.

Berikut data kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino pada Siklus I.

**Tabel 4.3 Hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada Siklus I**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian												Skor	Rata-Rata
		Kemampuan menulis angka 1-10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menunjuk angka 1-10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menghubungkan lambang bilangan dengan benda Sampai 10					
		B B	MB	B SH	B SB	B B	MB	B SH	B SB	B B	MB	B SH	B SB		
1	M. Fadlan				4				4				4	12	4
2	Dicki		2				2				2			6	2,66
3	Kisal				4			3					4	11	3,66
4	Al furqan				4				4			3		12	4
5	Rifkal			3				3			2			18	3,33
6	Fakri			3					4			3		10	4
7	Altaf				4				4				4	12	4
8	Clara		2				2				2			6	2,33
9	Qey			3				3			2			8	2,66
10	Tasya		2						3		2			7	3
11	Saufa				4				4				4	12	4
12	Mutiara		2				2					3		7	3,66
13	Aqila				4				4				4	12	4
Jumlah		-	4	3	6	-	3	5	5	-	5	3	5	131	43,66
Precentage %			30,76 %	23,06 %	46,15 %		23,07 %	38,46 %	38,46 %		38,46 %	23,07 %	38,46 %		

Berdasarkan tabel 4.3 di peroleh data bahwa pencapaian kemampuan mengenal lamgang bilangan sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat di lihat pada indikator penilaian yang terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu:

a. Indikator pertama yaitu kemampuan menulis lambang bilangan sudah tidak ada yang memperoleh skor 1, empat orang anak atau sekitar 30,76% mendapat skor 2, tiga orang anak atau sekitar 23,07% mendapat skor 3 dan 6 orang anak atau sekitar 46,15% mendapat skor 4.



b. Indikator kedua yaitu kemampuan menunjuk lambang bilangan sudah tidak ada yang memperoleh skor 1, lima orang anak atau sekitar 30,76% mendapat skor 2, lima orang anak atau sekitar 23,07% memperoleh skor 3, tiga orang anak atau sekitar 23,07 yang memperoleh skor 2 dan lima orang anak atau 46,15% memperoleh skor 4. Hal ini karena pada saat kegiatan masih terdapat beberapa anak yang kurang memperhatikan teman yang maju menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan urut, masih ada yang mengganggu temannya dan hanya dua orang yang maju ke depan sehingga yang lain kurang fokus dan kurang memperhatikan.

c. Pada indikator ketiga, dengan menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 dengan urut, sudah tidak ada yang memperoleh skor 1, lima orang anak atau sekitar 38,46% mendapat skor 2, tiga orang anak atau sekitar 23,07% mendapat skor 3 dan lima orang anak atau sekitar 38,46% mendapat skor 4. Masih ada yang bingung dalam mengambil sejumlah benda sesuai kartu angka karena pada saat pembelajaran mengenal lambang bilangan anak jarang menggunakan benda konkrit dan biasanya menggunakan LKA atau buku tulis.

Berdasarkan data diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka belum mencapai indikator keberhasilan yang di tentukan oleh peneliti. Peneliti dan guru harus mengadakan evaluasi pada penelitian tindakan siklus I tersebut, dengan demikian dapat di simpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan karena anak yang berada dalam kategori belum berkembang sudah berkurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka pada siklus I**

No	Pencapaian Skor	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1	4 - 7	BB	0	-
2	8 - 15	MB	5	38,46%
3	12 - 15	BSH	4	30,76%
4	16 - 19	BSB	4	30,76%
	Jumlah		13	100%

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa sudah tidak ada dalam kategori belum berkembang (BB), sebanyak lima orang anak atau sekitar 38,76% mulai berkembang (MB), sebanyak empat orang anak atau sekitar 30,46% berkembang sesuai harapan (BSH) dan sebanyak empat orang anak atau sekitar 30,765 dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

Meskipun sudah mengalami peningkatan akan tetapi masih ada anak yang tingkat keberhasilannya dalam kemampuan mengenal lambang masih dalam kategori masih berkembang sehingga nantinya pada pelaksanaan siklus II di harapkan dapat mencapai keberhasilan yang di inginkan.

### **3. Refleksi siklus I**

Data yang di peroleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul yang muncul pada pembelajaran anak TK Nurul Azisah Salulino sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak menggunakan kartu angka dan untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya

Data yang di peroleh melalui pengamatan di gunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul, sehingga mencari solusi terhadap masalah tersebut dan merencanakan tindakan yang akan di lakukan pada siklus berikutnya dengan cara melihat perbandingan antara data pada sebelum tindakan dan sesudah dilakukan tindakan pada siklus I.

Terdapat beberapa kendala saat pelaksanaan tindakan siklus I yang perlu di cari solusi dan perlu adanya peningkatan pada siklus berikutnya:

1. Anak yang tidak masuk kelas karna yang sakit dan izin.
2. Kurang kerjasama anantara peneliti, guru dan anak dalam menciptakan suasana pembelajaran dikelas yang kondusif.
3. Kegiatan hanya dilakukan dua oarang anak.

Dari beberapa kendala di atas maka peneliti dan guru berdiskusi mencari solusi agar pembelajaran pada siklus berikutnya dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui kegiatan bermain kartu angka. Solusi dari beberapa kendala tersebut adalah:

- a. Guru dan peneliti memberikan penjelasan, perhatian serta memotivasi anak yang tidak masuk sekolah agar mereka masuk sekolah dan semakin tumbuh rasa percaya dirinya.
- b. Perlu adanya peningkatan kerja sama, saling menghormati antara guru, peneliti dan anak.
- c. Sebaiknya kegiatan dilakukan oleh semua anak agar mereka dapat fokus tidak ada yang mennganggu temannya.

Berdasarkan data yang di peroleh dan dikumpulkan selama siklus I, peneliti juga membandingkan dengan data kemampuan sebelum dilakakaun tindakan penelitian. Hasil dari pengamatan dan perbandingan tersebut memperlihatkan adanya peningkatan jumlah jumlah anak dalam mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media kartu angka, namun peneeliti ingin lebih mengoptimalkan peningkatan anak khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada target yang di harapkan.

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dibuat tabel perbandingan antara kemampuan awal (pra tindakan) dengan siklus I seperti di bawh ini:

**Tabel 4.5 Perbandingan Kemampuan Mengenal Lambangan Bilangan pada Anak Melalui Bermain Kartu Angka**

No	Kategori	Prasiklus		Siklus I	
		Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase
1	BB	5	38,46%	0	-
2	MB	5	38.46%	5	38,46%
3	BSH	1	7,69%	4	30,46%
4	BSB	2	15,38%	4	30,46%

Berdasarkan tabel di atas dapat dapat dilihat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka. Pada kondisi awal terdapat lima orang anak dalam kategori belum berkembang menurun menjadi tidak ada. Jumlah anak dalam kategori mulai berkembang pada kondisi awal menurun menjadi tidak ada. Jumlah anak dalam kategori mulai berkembang pada kondisi awal terdapat empat orang anak, namun tidak ada mengalami penurunan pada kondisi awal, dalam kategori berkembang sesuai harapan pada kondisi awal terdapat dua orang anak atau 15,38% meningkat menjadi lima

orang anak atau 38,46% dan kategori berkembang sangat baik pada kondisi awal terdapat dua orang anak atau 25,38% meningkat menjadi empat atau 30,6%.

Berdasarkan observasi kemampuan mengenal lambang pada siklus I dapat dilihat bahwa kemampuan anak sudah meningkat. Akan tetapi masih ada beberapa anak masih kesulitan untuk meningkatkan terkait dengan indikator yang ada. Dengan demikian dapat di artikan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada siklus I masih belum sesuai dengan indikator yang di harapkan karena indikator keberhasilan belum bisa tercapai. Dari hasil tindakan siklus I akan di jadikan sebagai bahan refleksi bagi peneliti untuk lebih di optimalkan kembali agar kemampuan mengenal lambang bilangan bisa tercapai. Peneliti akan merencanakan kembali tindakan pembelajaran pada siklus I dengan melihat permasalahan yang muncul dan akan diperbaiki sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti merencanakan kembali tindakan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka untuk siklus II.

## b. Pelaksanaan dan Observasi Siklus II

### a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I peneliti dan guru berdiskusi untuk menyusun perencanaan tindakan pada siklus II. Perencanaan meliputi merencanakan program pembelajaran yang akan di tuangkan dalam RKH, mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dan mempersiapkan media pembelajaran. Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk mencatat segala aktifitas yang

mencakup kegiatan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka dan mempersiapkan kamera untuk melakukan dokumentasi proses kegiatan pembelajaran pada saat penelitian.

Pada Siklus II peneliti dan guru berusaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara bersama - sama oleh semua anak sehingga tidak terjadi kegaduhan dan semua anak dapat fokus saat pembelajaran berlangsung.

Tema pembelajaran masih tema negaraku dengan sub tema bendera negara. Pada penelitian siklus terdiri dari tiga kali pertemuan yaitu pada hari senin tanggal 9 maret 2020, pada hari rabu tanggal 11 maret 2020 dan hari jumat tanggal 13 maret 2020.

## **2. Pelaksanaan dan Observasi Siklus II**

### **1. Pelaksanaan**

#### **a). Siklus II Pertemuan Pertama**

Pada tindakan penelitian siklus II Pertemuan Pertama yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 9 maret 2020, dengan tema pembelajaran yaitu negaraku dengan sub tema bendera negara. Kegiatan diawali dengan berbaris, senam, masuk kelas, mengucapkan salam, berdo'a, membaca surah pendek, bernyanyi "Bendera merah putih" berdiskusi tentang bendera negaraku.

Kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan memberikan LKA kepada masing-masing anak dan meminta anak untuk menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan urut sesuai dengan jumlah gambar benda pada LKA. Anak dapat menggunting LKA yang sudah di tulis angka 1-10 tersebut sesuai dengan pola persegi yang telah di tentukan peneliti . dan

menunjuk angka 1 – 10 sesuai dengan urutan kemudian di hubungkan dengan benda.

Setelah kegiatan inti selesai dilanjutkan dengan bernyanyi bersama sambil membereskan alat-alat yang telah digunakan, istirahat, cuci tangan, membaca do'a sebelum , bermain, setelah istirahat berdo'a sesudah makan.

Kegiatan akhir, melakukan tanya jawab tentang negaraku bersama anak dan apa kegiatan yang telah di lakukan. Menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, menunjukkan hasil karyanya, bercerita pendek yang berisi pesan- pesan, menginformasikan kegiatan besok, memberikan hadiah bagi anak yang mengikuti pembelajaran dengan baik dan tidak memberikan stik bagi anak yang masih bermain dan mengganggu teman. Diharapkan agar keesokan harinya lebih bersemangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran kemudian guru dan anak bernyanyi lagu “ Berkibarlah benderaku” berdo'a, sebelum makan, salam dan penutup.

## 2).Siklus II Pertemuan Kedua

Pada tindakan penelitian Siklus II Pertemuan Kedua, yang dilaksanakan pada hari rabu tanggal 11 maret 2020, tema pembelajaran yaitu negaraku dengan sub tema dasar negara. Kegiatan di awali dengan berbaris, senam, masuk kelas, mengucapkan salam, berdo'a, bernyanyi “Lagu garuda pancasila” berdiskusi tentang dasar negara, mengenalkan kegiatan dan aturan main.

Kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan yang akan di lakukan dan menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak kemudian guru meminta anak untuk bersama- sama menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada kartu angka sambil berkata satu, dua ,tiga sampai sepuluh

secara bersama- sama. Guru membagikan kartu angka kepada masin-masing anak dan di minta untuk mengurutkan kartu angka kemudian anak menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut sambil mengucapkan satu saat menunjuk angka satu, dua saat menunjuk angka dua dan seterusnya sampai sepuluh kemudian menulis angka 1 - 10 sesuai dengan urutannya lalu di hubungkan dengan benda- benda. Pada penelitian siklus II Pertemuan Kedua, kegiatan di lakukan secara bersama-sama oleh semua anak, agar semua anak dapat fokus dalam mengurutkan kartu angka dan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya sehingga dapat mengurangi kegaduhan di dalam kelas saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Setelah kegiatan inti selesai merapikan alat-alat yang telah di gunakan di lanjutkan istirahat, cuci tangan, baca do'a sebelum makan, setelah istirahat berdo'a sesudah makan.

Kegiatan akhir guru melakukan review bersama tentang kegiatan kegiatan yang telah dilakukan dan menayakan tentang perasaan selama meakukan kegiatan, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, memberikan reward kepada anak yang telah mengikuti pembelajaran dengan baik, bernyanyi, berdo'a, salam dan penutup.

### 3).Siklus II Pertemuan Ketiga

Pada tindakan penelitian Siklus II Pertemuan Ketiga yang dilaksanakan pada hari jumat tanggal 13 maret 2020, tema pembelajaran yaitu negaraku dengan sub tema presiden. Kegiatan pertama diawali dengan berbaris, berlari



kecil mengelilingi ruang kelas, mengucapkan salam, berdo'a, membaca iqra', bernyanyi, berdiskusi tentang presiden, mengenalkan kegiatan dan aturan main.

Kegiatan inti, anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menghubungkan/ memasang benda- benda sampai 10 denganurut menggunakan kartu angka .Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak kemudian anak diminta menghitung jumlah gambar pada kartu angka secara bersama- sama. Guru membagikan kartu angka bertuliskan angka 1-10 kepada masing- masing anak dan di minta untuk menghubungkan/ memasang dengan benda- benda sampai 10 denganurut menggunakan kartu angka.

Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka yang telah di berikan guru di meja masing - masing kemudian mengambil sejumlah permen berwarna warni diatas kartu angka bertuliskan angka 1 sambil berkata satu dan seterusnya hingga pada kartu angka yang bertuliskan angka 10, lalu menunjuk angka 1-10 dengan urutannya kemudian menulis angka 1-10 sesuai dengan urutannya.

Pada kegiatan inti anak terlihat semangat dan antusias bahkan berlomba – lomba agar menjadi yang pertama selesai dalam melakukan kegiatan. Guru dan peneliti memberikan motivasi serta bimbingan kepada beberapa anak yang masih bingung dan kesulitan dalam mengikuti kegiatan ini.

Setelah kegiatan inti selesai di lanjutkan dengan bernyanyi sambil merapikan alat-alat yang telah di gunakan, istirahat, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, bermain, berdo'a sesudah makan bersama- sama.

Kegiatan akhir, guru melakukan review bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan, menanyakan perasaan selama melakukan kegiatan, bercerita pendek yang berisi pesan- pesan, memberikan reward stick kepada anak yang mengikuti pembelajaran dengan baik agar lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di lanjutkan anak bernyanyi, berdo'a, sebelum pulang, mengucapkan salam dan penutup.

## 2. Observasi

Pada penelitian tindakan Siklus II selama proses pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka, guru dan peneliti mengamati jalannya kegiatan, mencatat tindakan yang telah dilakukan baik tindakan yang sesuai dengan perencanaan maupun yang mengalami perubahan.

Kegiatan observasi yang diamati oleh peneliti dan kolaborator adalah ketika kegiatan anak berlangsung. Adapun aspek yang diamati meliputi kemampuan menulis lambang bilangan, kemampuan anak menunjuk lambang bilangan dan kemampuan anak menghubungkan/memasangkan angka dengan benda - benda.

**Tabel 4.6 Hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain angka pada siklus I**

N	Nama	Indikator Penilaian		
---	------	---------------------	--	--

o	Anak	Kemampuan menulis angka 1-10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menunjuk angka 1-10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menghubungkan lambang bilangan dengan benda Sampai 10				Skor	Rata-Rata
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	M.Fadan				4				4				4	12	4
2	Dicky				4				4			3		11	3,33
3	Kisal				4				4				4	12	4
4	Alfurqan				4				4				4	12	4
5	Rifkal				4			3					4	11	3,66
6	Fakri				4				4				4	12	4
7	Altaf				4				4				4	12	4
8	Cllara			3				3				3		9	3
9	Qey				4				4				4	12	4
10	Tasya				4				4				4	12	4
11	Saufa				4				4				4	12	4
12	Mutiara				4				4				4	12	4
13	Aqila				4				4				4	12	4
Jumlah		-	-	1	12	-	-	2	11			2	11	151	50,33
Presentase %				7,69 %	92,30 %			15,38 %	84,61 %			15,38 %	84,61 %		

Berdasarkan tabel 4.6 di peroleh data bahwa pencapaian kemampuan mengenal lambang bilangan sudah mengalami peningkatan yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari indikator penilaian yang terdiri dari empat aspek. Aspek penilaian yang pertama yaitu kemampuan menulis lambang bilangan sudah tidak ada yang mendapat skor 1 dan 2, satu orang anak atau sekitar 7,69% mendapat skor 3, dua belas anak atau skitar 92,30% mendapat skor 4. Pada aspek penilaian yang kedua yaitu kemampuan menunjuk lambang bilangan sudah tidak ada yang mendapat skor 1 dan 2, dua orang anak atau sekitar 25,38% mendapat skor 3 dan sebelas orang anak atau sekitar 84,61% mendapat skor 4. Pada aspek penilaian ketiga yaitu Kemampuan menghubungkan angka

dengan benda-benda sudah tidak ada anak yang mendapat skor 1 dan 2, tiga orang anak atau sekitar 23,07% mendapat skor 3 dan sepuluh orang anak atau sekitar 76,92% mendapat skor 4.

Adapun rekapitulasi data kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Bermain Kartu Angka Siklus II**

No	Pencapaian Skor	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1	4 - 7	BB	-	-
2	8 - 11	MB	-	-
3	12 - 15	BSH	3	23,07%
4	16 - 19	BSB	10	76,92%
	Jumlah		13	100%

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa sudah tidak ada dalam kategori belum berkembang (BB) dan masih berkembang (MB), sebanyak tiga orang anak atau sekitar 23,07% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan sebanyak sepuluh orang anak atau sekitar 76,92% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

### 3. Refleksi siklus II

Refleksi siklus II dilakukan peneliti bersama kolobolator untuk melakukan penilaian selama proses kegiatan belrangsung. Setelah dilaksanakan tindakan pelaksanaan siklus II ini dapat dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak mengalami peningkatan sangat baik. Adapun tindakan yang dilakukan peneliti untuk mengalami perubahan agar lebih meningkat yaitu memperbiki hambatan yang muncul pada siklus. Berdasarkan

analisis yang dilakukan oleh peneliti, peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan ini di pengaruhi oleh pembelajaran menggunakan media kartu angka. Sebab, dengan bermain kartu angka pembelajaran mengenal lambang bilangan menjadi lebih mudah, menyenangkan dan lebih menarik perhatian anak.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil persentase (%) peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di nyatakan berhasil dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak tiga orang atau sekitar 23,07% dan kategori berkembang sangat baik (BSB) mencapai 76,92% atau sepuluh orang anak, sehingga peneliti menghentikan tindakan sampai pada siklus II

Dengan adanya media yang menarik seperti kartu angka yang berwarna dan permen yang bermacam-macam dan berwarna membuat anak merasa senang, aman, tertarik dan semangat melakukan kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka sesuai yang di harapkan oleh penelitian

Adapun hasil peningkatan kemampuan anak pada observasi awal, Siklus I dan Siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II**

No	Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentas	Jumlah	Presentase

		Anak		Anak	e	Anak	
1	BB	5	38,46%	-		-	
2	MB	5	38,46%	6	46,15%	-	
3	BSH	1	7,69%	4	30,76	3	23,07%
4	BSB	2	15,38%	3	23,07%	10	76,92%

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dapat di lihat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan menggunakan media kartu angka . Pada kondisi awal terdapat lima orang anak (38,46%) yang mendapat kategori belum berkembang menurun menjadi tidak ada. Jumlah anak dalam kategori mulai berkembang pada kondisi awal terdapat empat orang anak (30,76%) dalam kategori mulia berkembang dan masih tetap, lalu menurun menjadi tidak ada. Jumlah anak dalam kategori berkembang sesuai harapan pada kondisi awal terdapat dua orang anak (15,38%) lalu meningkat menjadi empat orang anak (30,76%) dan masih tetap sama dan untuk kategori berkembang sangat baik kondisi awal hanya dua orang anak (15,38%) menurun menjadi tiga orang anak (30,46%) dan makin mengalami peningkatan menjadi sepuluh orang anak (76,92%).

#### **4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.**

Pembahasan mengenal lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting di kuasai oleh anak. Karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep - konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan formal berikutnya. Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra tindakan kemampuan mengenal lambang pada anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino masih rendah. Sebab kegiatan pembelajaran mengenal lambang

bilangan sebagian besar menggunakan LKA, buku tulis dan papan tulis. Masih terbatas dan kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung membuat anak menjadi bosan dan kurang fokus mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pada hal tersebut, kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih perlu di tingkatkan. Oleh karena itu diperlukan kegiatan yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian minat anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK Nuru Azisah Salulino. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan presentase pada tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian pada siklus I terlihat anak sudah lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan. Sebab pembelajaran tersebut melalui kegiatan bermain kartu angka yang menyenangkan dan merangsang anak untuk terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan. Pada prinsipnya kegiatan di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Siamet Suyanto (2005: 26) bahwa pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain yang meliputi persaan menyenangkan, bebas, merdeka, memilih dan merangsang anak terlibat aktif. Namun dalam pelaksanaan siklus I suasana kelas masih kurang kondusif dan sebagian anak belum fokus ketika mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka. Hal ini di sebabkan hanya dua anak yang maju bergantian kedepan kelas.

Pada siklus II anak menjadi semakin antusias, terlihat aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka serta suasana kelas semakin kondusif. Hal ini dikarenakan kegiatan bermain dilakukan secara bersama-sama oleh semua anak. Sesuai dengan pendapat Soegeng Santoso (2005: 23), bahwa bermain adalah kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan.

Selain itu peneliti juga menyiapkan papan reward untuk di jadikan sebagai tambahan motivasi bagi setiap anak dalam menyelesaikan kegiatan. Jadi bagi anak antusias dan semangat dalam menyelesaikan semua kegiatan akan mendapat reward stick, dan bagi mereka yang tidak menyelesaikan kegiatan tidak mendapat mendapatkan reward stick.

Kartu angka merupakan alat bermain yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Pendapat tersebut sesuai yang dinyatakan dalam Departemen Pendidikan Nasional (2006: 3), bahwa alat bermain /peraga adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar berlangsung dengan benar dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat tercapai.



Kartu angka bertuliskan angka 1-10 mempunyai variasi dan berwarna warni dirancang untuk meningkatkan aspek kognitif anak terutama dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Cucu Ellyawati (2005: 62) bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini yaitu alat permainan yang di rancang untuk tujuan meningkatkan aspek perkembangan yaitu motorik halus dan kasar, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah di rencanakan oleh peneliti, yaitu pada indikator menulis lambang bilangan 1-10, pada indikator menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dan indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda – benda.

Hasil penelitian ini terbukti sesuai dengan yang dinyatakan pada pedoman pengembangan program pembelajaran di Taman Kanak – Kanak dalam Kurikulum Taman Kanak- Kanak 2010, bahwa standar Tingkat Pencapaian Perkembangan untuk anak kelompok usia 5-6 tahun dalam konsep mengenal lambang bilangan 1-10, seharusnya anak sudah mampu untuk menulis lambang bilangan 1-10, menunjuk dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK Nurul Azisah Salulino dapat di tingkatkan melalui kegiatan bermain kartu angka. Peningkatan tersebut dapat di lihat dari adanya peningkatan presentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap pra tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik . Setelah adanya tindakan tindakan siklus II presentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria sangat baik meningkat.

Langkah – langkah yang di tempuh dalam kegiatan bermain kartu angka sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak adalah guru mempersiapkan alat – alat permainan edukatif berupa kartu angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Anak diminta untuk bermain mengurutkan angka terlebih dahulu, kemudian menulis lambang bilangan 1-10, seanjutnya menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dan kegiatan menghubungkan sejumlah benda – benda sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka. Pemberian reward stik juga memberikan motivasi bagi anak yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Kegiatan bermain kartu angka yang bervariasi dapat di jadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B TK Nurul Azisah Salulino kecamatan walenrang utara Kabupaten Luwu.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Kegiatan bermain kartu angka selain dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak, ternyata dapat juga mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna, serta melatih daya ingat anak. Sehingga, dapat di jadikan alternatif bagi peneliti lain untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus (2005). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Arikunto S. (2007). *Peneitian Tindakan Keas*. Bumi Aksara. Jakarta
- (2006) *Prosedur Penelitian atau Pendekatan Praktik*. Jakarta :Rineke Cipta.
- Cucu Eliyawati. (2005), *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional (2006), *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*.. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Diektorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah DiektoSrat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- (2007). *Pedoman Pembuatan dan pemanfaatan Alat Peraga Anak Usia Dini*
- Desmita (2007). *Psikologi Perkembangan Bandung*. PT. Remaja Rosdakarya Harun Rasyid Mansyur, dan Suratmo (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hadari Nawawi dan Mimi Martini (1996) *Penelitian Terapan*.Yogyakarta: Gajah Mada University.
- M. Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen pendidikan nasional Direktorat jenderal perguruan tinggi Direktorat pembinaan pendidikan tenaga kependidikan dan ketenagaan perguruan tinggi.
- Papalia,Diane E,dkk.(2009).. *Human Developme Perkembangan manusia*  
Edisi 10. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Sudarianti. (2006). *Pengenaan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP Universitas Negrri Yogyakarta.

- Sofia Hartini. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas Undang - Undang no 20 Tahun 2003. *Sistim Pendidikan Nasional* . Jakarta: Depdiknas
- Wina Sanjaya (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Kencana Prenada Media Group.