

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI KARTU ANGKA BERGAMBAR DI TK IDHATA 1 KETAPANG

Kurniati, Muhamad Ali, Halida
PG-PAUD, Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Tanjungpura
Email: kurniati@yahoo.com

Abstract: The title of the study is "Know Your Capacity Numbers Concepts Through Flash Card Numbers in Kkindergarten Idhata 1 Ketapang". This study aims to describe the concept of upgrading flash card numbers with numbers picture in children aged 5-6 years in Kindergarten Idhata 1 Ketapang. The research method used is descriptive Classroom Action Research. Subjects in this study amounted to 20 children. The results of the data analysis that: 1) Planning teaching and learning materials such as determining the set goals, develop and organize media materials (teaching aids), and other learning, scenario planning learning activities, classroom management plan, design procedures, types, and prepare assessment tools , document view lesson plans. 2) Step-by-step lessons include: do the learning, managing classroom interactions, demonstrating special skills in teaching a particular subject, execute processes and learning outcomes assessment, the general impression of the process and learning outcomes. 3) Increasing the ability to name a number of indicators 1-20 1-20 shows the number and sequence numbers 1-20 in the concept of number in children aged 5-6 years using a media card in Kindergarten Idhata 1 Ketapang among other child put the figure 1-20 by 80%, kids make up the numbers from the smallest to the 75%, children circle the number corresponding to the number of images by 70%.

Keywords: Concept of Numbers, Numbers Flash Card

Abstrak: Judul penelitian ini adalah "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kartu Angka Bergambar di TK Idhata 1 Ketapang". Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan media kartu angka bergambar pada anak usia 5-6 tahun di TK Idhata 1 Ketapang. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 anak. Hasil analisis data bahwa: 1) Perencanaan pembelajaran seperti menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, mengembangkan dan mengorganisasikan materi media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar, merencanakan skenario kegiatan pembelajaran, merencanakan pengelolaan kelas, merancang prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian, tampilan dokumen rencana pembelajaran. 2) Langkah-langkah pembelajaran antara lain: melakukan pembelajaran, mengelola interaksi kelas, mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu, melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar, kesan umum proses dan hasil pembelajaran. 3) Peningkatan kemampuan dengan indikator menyebutkan angka 1-20 menunjukkan angka 1-20 dan mengurutkan angka 1-20

dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media kartu di TK Idhata 1 Ketapang antara lain anak menyebutkan angka 1-20 sebesar 80%, anak menyusun angka dari yang terkecil ke besar sebesar 75%, anak melingkari angka sesuai dengan jumlah gambar sebesar 70%.

Kata Kunci : Konsep Bilangan, Kartu Angka Bergambar

Memahami konsep bilangan pada anak merupakan salah satu kemampuan yang harus dicapai dalam pembelajaran anak usia dini, maka melalui upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, diharapkan dapat meminimalisir kemungkinan-kemungkinan anak belum dapat mengenal angka dan bilangan saat melanjutkan ke pendidikan selanjutnya, untuk itu dengan memanfaatkan media guru diharapkan lebih kreatif merencanakan kegiatan belajar.

Oleh karena itu sulitnya memahami konsep bilangan ditunjukkan seorang anak berusia 5-6 tahun memerlukan bimbingan dan dampingan oleh guru. Guru sangat berperan aktif dalam membantu anak untuk dapat memahami konsep suatu bilangan. Hal ini dapat dilakukan oleh guru melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya melalui berbagai permainan yang berkaitan dengan bilangan. Guru dapat menciptakan berbagai permainan yang dapat mendorong anak untuk belajar menguasai konsep bilangan. Pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas, yang penting anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakannya yang di dalamnya memuat kemampuan untuk menguasai konsep bilangan. Untuk itu penggunaan media yang tepat dapat menubuhkan minat anak dalam belajar mengenal konsep bilangan, salah satunya dengan menggunakan media bermain kartu angka bergambar. Seperti yang dikemukakan oleh Sutikno, (2007: 6)

Bermain kartu angka sangat membantu anak dalam memanfaatkan potensi kedua belah otaknya. Adanya interaksi yang luar biasa antara kedua belahan otak dapat memicu kreativitas yang memberikan kemudahan dalam proses memahami konsep angka dan bilangan. Terbiasanya anak menggunakan dan mengembangkan potensi kedua otaknya, akan dicapai peningkatan beberapa aspek, yaitu konsentrasi, kreativitas, dan pemahaman sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung.

Dapat peneliti jelaskan bahwa permainan kartu angka bergambar merupakan salah satu media pembelajaran, karena pada kartu angka bergambar anak secara langsung mengenal angka dan simbol ataupun lambang. Dapat dimengerti arti pentingnya bermain kartu angka bergambar merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat pula membantu anak untuk mampu memahami konsep-konsep dan pengertian secara ilmiah.

1. Pengertian Konsep Bilangan

Mudjiono, (2007: 15) mengemukakan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun

lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang.

Untuk itu belajar bilangan perlu di ajarkan sejak usia dini dengan menggunakan objek nyata . Johnson dan Rising (1978) mengemukakan bahwa *Matematik is a creation of the human mind, concerned primarily with idea, process, and reasoning*, yang berarti bahwa matematika merupakan kreasi pemikiran manusia yang intinya berkaitan dengan ide-ide proses-proses dan penalaran.

Konsep bilangan itu sendiri merupakan permulaan pengenalan matematika atau salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah mengenal bilangan. pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini pada umumnya dimulai dengan menggunakan benda-benda konkrit yang dapat dilihat, dihitung atau diurutkan.

2. Tujuan Mengenalkan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini

Mudjito, (2007: 1) menyatakan bahwa secara umum pengenalan konsep bilangan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran tentang angka sehingga pada saatnya nanti anak akan siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Zaman (2008: 7) mengemukakan bahwa:

Tujuan khusus pengenalan konsep bilangan yakni a) agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak. b) anak dapat, menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan mengenal angka. c) anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi. d) anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya. e) anak memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Dari penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pengenalan konsep bilangan bertujuan agar anak memiliki kemampuan untuk berpikir logis terhadap benda-benda yang kongkrit yang melibatkan angka.

3. Pengenalan Dini Konsep Bilangan

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan konsep bilangan yang diberikan kepada anak. kesenangan anak dalam penguasaan konsep bilangan dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan-permainan. Menurut Sumiati, (2007: 26) ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan antara lain:

- a. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan bilangan.
- b. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- c. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
- d. Anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
- e. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangkan angka dan benda-benda yang ada disekitar tanpa disengaja.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan melalui metode pembelajaran, metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan, adapun metode yang dapat digunakan salah satunya dengan metode bermain kartu angka.

4. Media Kartu Angka Bergambar

Menurut Heinic (dalam Supriadi, 1996: 67) menyebutkan bahwa kata media berasal dari kata medium yang berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media merupakan bagian yang integral dari proses pembelajaran sehingga tidak dipisahkan.

Supriyadi (1996: 68) mengemukakan bahwa media kartu bergambar merupakan media tiga dimensi berupa gambar dan simbol bilangan (angka) yang terbuat dari kertas karton atau sejenisnya yang dilapisi plastik, yang berukuran 4x4 cm. Kartu ini jumlahnya menyesuaikan keperluan dan tingkat perkembangan anak.

Melalui media ini, proses pemahaman dalam operasi perhitungan anak akan diarahkan tahap demi tahap yaitu dengan cara menyesuaikan simbol angka, dengan cara ini diharapkan akan memberikan pengalaman langsung dan pemahaman yang lebih konkrit kepada anak dalam mengenalkan konsep bilangan. Bruner (1995: 4.2) menyatakan bahwa:

A flashcard or flash card is a set of cards bearing information, as words or numbers, on either or both sides, used in classroom drills or in private study. One writes a question on a card and an answer overleaf. Flashcards can bear vocabulary, historical dates, formulas or any subject matter that can be learned via a question and answer format. Flashcards are widely used as a learning drill to aid memorization by way of spaced repetition.

Artinya sebuah kartu bergambar atau *flash* adalah seperangkat informasi bantalan kartu, sebagai kata-kata atau angka, di sisi salah satu atau keduanya, digunakan dalam latihan kelas atau dalam penelitian swasta. Satu menulis pertanyaan pada kartu dan halaman sebaliknya jawaban. Flashcards tahan kosakata, tanggal sejarah, formula atau topik yang dapat dipelajari melalui pertanyaan dan format jawaban. *Flashcards* banyak digunakan sebagai latihan pembelajaran untuk membantu menghafal dengan cara pengulangan berkala. Teknik yang digunakan dalam metode kartu angka ini menurut Cecilia (2010:6) yaitu:

- a. Menyiapkan kartu angka;
- b. Menyiapkan beberapa angka;
- c. Mengidentifikasi angka;
- d. Memberi tulisan pada angka;

Penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa untuk bermain kartu angka merupakan suatu kegiatan pembelajaran untuk memfasilitasi anak dalam belajar mengenal konsep bilangan. Untuk itu guru hendaknya mempersiapkan kegiatan yang sengaja dirancang secara inovatif dan kreatif yang mampu menyesuaikan tingkat perkembangan anak.

5. Perencanaan Pembelajaran dengan menggunakan Kartu Angka Bergambar

Menurut Djamarah dkk, (2002: 18) menerangkan komponen perencanaan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini terdiri dari:

- a. Tujuan (*Objective*)
- b. Bahan Pelajaran (*Material*)
- c. Metode (*Method*)
- d. Alat (*Media*)
- e. Evaluasi (*Evaluation*)

Beberapa komponen tersebut dapat peneliti jelaskan bahwa perencanaan pembelajaran berdasarkan landasan teori tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran pada pendidikan anak usia dini

6. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Kartu Angka Bergambar

Menurut Trianto, (2011: 31) menjelaskan tata cara pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka antara lain:

- a. Guru menyediakan kartu angka dan kartu gambar.
- b. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan.
- c. Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka dengan kartu gambar.
- d. Anak mencoba bermain mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar.
- e. Permainan ini berlanjut sampai semua anak mencoba permainannya.

Uraian di atas, dapat peneliti jelaskan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengenalkan konsep bilangan melalui media kartu bergambar, guru terlebih dahulu menyiapkan kartu angka bergambar sesuai dengan perkembangan anak seperti angka 1-20, dan guru menjelaskan terlebih dahulu tentang pengenalan konsep bilangan kepada anak, dan setelah itu membuat permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar tersebut.

METODE

Metode pada dasarnya berarti cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif sebagaimana yang dikemukakan oleh Nawawi (2000: 63) “adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan subyek atau obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”.

Subjek Penelitian

Berdasarkan rancangan penelitian tindakan kelas, yang dapat dijadikan subjek penelitian adalah peristiwa, manusia dan situasi yang diobservasi dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah anak kelompok B, proses interaksi yang terjadi pada anak, anak antar anak selama penelitian tindakan kelas, sedangkan peristiwa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah semua kejadian yang terlibat

selama proses pembelajaran dikelas. Adapun subjek penelitian ini adalah anak yang berjumlah 20 (duapuluh) orang.

Prosedur Penelitian

Secara umum Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang-ulang, empat bagian utama yang ada dalam setiap siklus adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planing*)
2. Pelaksanaan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

1. Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, menurut Asmani, (2011: 22) wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukn oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*Interviewee*). Interview digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu.

Alasan peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui informasi tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

2. Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi, menurut Asmani (2011: 23) Observasi juga merupakan metode primer yang dapat digunakan, sering kali digunakan bersama alat/untuk melengkapi metode lain. Banyak akademisi mempunyai pandangan observasi yang terbatas, sehingga mereka menjadikan sebagai sebuah teknik yang minor dalam pengumpulan data dilapangan.

Alasan peneliti menggunakan teknik observasi dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan yang dilakukan anak berkaitan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan.

3. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, Asmani, (2011: 23) menerangkan dokumentasi berasal dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Jadi dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti mengumpulkan dan mencermati benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen, rapat, catatan harian dan sebagainya.

Alasan peneliti menggunakan teknik dokumentasi dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Analisis Data

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat, maka peneliti harus menganalisis semua data, adapun standar keberhasilan penelitian secara persentase peneliti harapkan adalah 70% dengan rumus menurut Slavin (1997: 269-270)

$$\% = - \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase

n : Jumlah skor yang diperoleh dari data

N : Jumlah skor maksimal

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Siklus ke 1 Pertemuan ke 1

Observasi dilakukan terhadap interaksi-interaksi yang terjadi sebagai akibat tindakan yang dilakukan. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran menyusun kartu angka bergambar, adapun hasilnya sebagai berikut:

Pelaksanaan pembelajaran antara lain:

- Menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan dengan skor nilai 4
- Mengembangkan dan mengorganisasikan materi media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar dengan skor nilai 3
- Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran dengan skor 3,4
- Merencanakan pengelolaan kelas dengan skor nilai 3,4
- Merancang prosedur, jenis, dan menyiapkan Alat penilaian dengan skor nilai 3
- Tampilan dokumen rencana pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran antara lain:

- Melakukan Pembelajaran dengan skor nilai 3,2
- Mengelola Interaksi Kelas dengan skor nilai 3,2
- Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam mengenal konsep bilangan dengan skor nilai 3,3
- Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar dengan skor nilai 3
- Kesan umum proses dan hasil pembelajaran dengan skor nilai 3,5

**Tabel 1 Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Siklus ke 1 Pertemuan ke 1**

No.	Pertemuan	Kriteria Kemampuan Anak	Anak menyebutkan angka 1-20		Anak menyusun angka dari kecil ke besar 1-20		Anak melingkari angka sesuai dengan jumlah gambar	
			Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
1	I	M	6	30%	5	25%	6	30%
		CM	10	50%	10	50%	11	55%
		KM	4	20%	5	25%	3	15%
Jumlah			20	100%	20	100%	20	100%

Keterangan:

M : Meningkatkan (anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan benar)

CM : Cukup Meningkatkan (anak dapat melakukan kegiatan tapi masih dalam bimbingan guru.

KM : Kurang Meningkatkan (anak tidak dapat melakukan kegiatan)

b. Siklus ke 1 Pertemuan ke 2

Observasi dilakukan terhadap interaksi-interaksi yang terjadi sebagai akibat tindakan yang dilakukan. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kartu angka bergambar, adapun hasilnya sebagai berikut:

Perencanaan Pembelajaran

- a) Menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan dengan skor nilai 4
- b) Mengembangkan dan mengorganisasikan materi media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar dengan skor nilai 3,3
- c) Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran dengan skor nilai 3,6
- d) Merencanakan pengelolaan kelas dengan skor nilai 3,5
- e) Merancang prosedur, jenis, dan menyiapkan Alat penilaian dengan skor nilai 4
- f) Tampilan dokumen rencana pembelajaran

Pelaksanaan Pembelajaran

- a) Melakukan Pembelajaran dengan skor nilai 3,2
- b) Mengelola interaksi kelas dengan skor nilai 3,14
- c) Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu dengan skor nilai 3,3
- d) Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar dengan skor nilai 3
- e) Kesan umum proses dan hasil pembelajaran dengan skor nilai 3,5

Hasil observasi anak terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan, dapat peneliti jelaskan sebagai berikut.

**Tabel 2 Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Siklus ke 1 Pertemuan ke 2**

No.	Pertemuan	Kriteria Kemampuan Anak	Anak menyebutkan angka 1-20		Anak menyusun angka dari kecil ke besar 1-20		Anak melingkari angka sesuai dengan jumlah gambar	
			Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
1	I	M	8	40%	9	45%	8	40%
		CM	10	50%	8	40%	9	45%
		KM	2	10%	3	15%	3	15%
		Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%

Keterangan:

M : Meningkatkan (anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan benar)

CM : Cukup Meningkatkan (anak dapat melakukan kegiatan tapi masih dalam bimbingan guru.

KM : Kurang Meningkatkan (anak tidak dapat melakukan kegiatan)

c. Siklus ke 2 Pertemuan ke 1

Observasi dilakukan terhadap interaksi-interaksi yang terjadi sebagai akibat tindakan yang dilakukan. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran menyusun kartu angka, adapun hasilnya sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran antara lain:

- a) Menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan dengan skor nilai 4,5
- b) Mengembangkan dan mengorganisasikan materi media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar dengan skor nilai 4
- c) Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran dengan skor nilai 3,6
- d) Merencanakan pengelolaan kelas dengan skor nilai 3,5
- e) Merancang prosedur, jenis, dan menyiapkan Alat penilaian dengan skor nilai 4
- f) Tampilan dokumen rencana pembelajaran dengan skor nilai 3,5

Pelaksanaan pembelajaran antara lain:

- a) Melakukan pembelajaran dengan skor nilai 3,4
- b) Mengelola interaksi kelas dengan skor nilai 3,2
- c) Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu dengan skor nilai 3,3
- d). Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar dengan skor nilai 3
- e). Kesan umum proses dan hasil pembelajaran dengan skor nilai 3,5

Hasil observasi anak terhadap pemahaman konsep bilangan pada anak, dapat peneliti jelaskan sebagai berikut.

Tabel 3 Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Siklus ke 2 Pertemuan ke 1

No.	Pertemuan	Kriteria Kemampuan Anak	Anak menyebutkan angka 1-20		Anak menyusun angka dari yang terkecil ke besar 1-20		Anak melingkari angka sesuai dengan jumlah gambar	
			Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
1	I	M	12	60%	12	60%	11	55%
		CM	7	35%	6	30%	7	35%
		KM	1	5%	2	10%	2	10%
Jumlah			20	100%	20	100%	20	100%

Keterangan:

M : Meningkatkan (anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan benar)

CM : Cukup Meningkatkan (anak dapat melakukan kegiatan tapi masih dalam bimbingan guru.

KM : Kurang Meningkatkan (anak tidak dapat melakukan kegiatan)

d. Siklus ke 2 Pertemuan ke 2

Observasi dilakukan terhadap interaksi-interaksi yang terjadi sebagai akibat tindakan yang dilakukan. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan

pembelajaran menyusun kartu angka bergambar, adapun hasilnya sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran antara lain:

- a) Menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan dengan skor nilai 4,5
- b) Mengembangkan dan mengorganisasikan materi media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar dengan skor nilai 4,6
- c) Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran dengan skor nilai 4,4
- d) Merencanakan pengelolaan kelas dengan skor nilai 4,5
- e) Merancang prosedur, jenis, dan menyiapkan Alat penilaian dengan skor nilai 4
- f) Tampilan dokumen rencana pembelajaran dengan skor nilai 4,5

Pelaksanaan pembelajaran

- a) Melakukan Pembelajaran dengan skor nilai 4,2
- b) Mengelola interaksi kelas dengan skor nilai 4,2
- c) Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu dengan skor nilai 3,3
- d) Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar dengan skor nilai 4
- e) Kesan umum proses dan hasil pembelajaran dengan skor nilai 5

Hasil observasi anak terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, dapat peneliti jelaskan sebagai berikut

**Tabel 4 Penilaian Pengenalan Konsep Bilangan
Siklus ke 2 Pertemuan ke 2**

No.	Pertemuan	Kriteria Kemampuan Anak	Anak menyebutkan angka 1-20		Anak menyusun angka dari yang terkecil ke besar 1-20		Anak melingkari angka sesuai dengan jumlah gambar	
			Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
1	II	M	16	80%	15	75%	14	70%
		CM	4	20%	4	20%	6	30%
		KM	-	-	1	5%	-	-
Jumlah			20	100%	20	100%	20	100%

Keterangan:

M : Meningkatkan (anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan benar)

CM : Cukup Meningkatkan (anak dapat melakukan kegiatan tapi masih dalam bimbingan guru.

KM : Kurang Meningkatkan (anak tidak dapat melakukan kegiatan)

2. Pembahasan

Perencanaan pembelajaran permainan kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Idhata 1 Ketapang seperti menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, mengembangkan dan mengorganisasikan materi media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar, merencanakan skenario kegiatan pembelajaran, merencanakan pengelolaan kelas, merancang

prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian, tampilan dokumen rencana pembelajaran.

Perencanaan yang dilakukan guru dapat membantu pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan sistematika perencanaan. Selain itu perencanaan yang dilakukan dapat dikategorikan “baik” dengan rata-rata skor nilai 4,4 karena sesuai dengan teori yang telah dikemukakan.

Langkah-langkah pembelajaran permainan kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Idhata 1 Ketapang antara lain: melakukan pembelajaran, mengelola interaksi kelas, mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu, melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar, kesan umum proses dan hasil pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dapat dikategorikan “baik” dengan skor nilai 4,14 karena kegiatan yang dilaksanakan dilakukan secara sistematika dan sesuai dengan teori.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka pada anak usia 5-6 tahun TK Idhata 1 Ketapang antara lain anak menyebutkan angka 1-20 sebesar 80%, anak menyusun angka dari yang terkecil ke besar sebesar 75%, dari besar ke kecil 1-20, anak melingkari angka sesuai dengan jumlah gambar sebesar 70%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik simpulan bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan media kartu angka bergambar pada anak usia 5-6 tahun di TK Idhata 1 Ketapang seperti menyebutkan angka 1-20, menyusun angka dari yang terkecil ke besar 1-20, melingkari angka sesuai dengan jumlah gambar. Secara khusus kesimpulan penelitian ini antara lain.

1. Perencanaan pembelajaran permainan kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan indikator menyebutkan angka 1-20 menunjukkan angka 1-20 dan mengurutkan angka 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di TK Idhata 1 Ketapang seperti menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, mengembangkan dan mengorganisasikan materi media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar, merencanakan skenario kegiatan pembelajaran, merencanakan pengelolaan kelas, merancang prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian, tampilan dokumen rencana pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan guru dapat membantu pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan sistematika perencanaan. Selain itu perencanaan yang dilakukan dapat dikategorikan “baik” dengan rata-rata skor nilai 4,4 atau terlaksana dengan amat baik karena sesuai dengan teori yang telah dikemukakan.

2. Langkah-langkah pembelajaran permainan kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan indikator menyebutkan angka 1-20 menunjukkan angka 1-20 dan mengurutkan angka 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di TK Idhata 1 Ketapang antara lain: melakukan pembelajaran, mengelola interaksi kelas, mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu, melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar, kesan umum proses dan hasil pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan bermain tebak suara yang dilakukan guru dapat dikategorikan “baik” dengan skor nilai 4,14 atau terlaksana aat baik karena kegiatan yang dilaksanakan dilakukan secara sistematika dan sesuai dengan teori.
3. Peningkatan kemampuan dengan indikator menyebutkan angka 1-20 menunjukkan angka 1-20 dan mengurutkan angka 1-20 dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media kartu di TK Idhata 1 Ketapang antara lain anak menyebutkan angka 1-20 sebesar 80%, anak menyusun angka dari yang terkecil ke besar sebesar 75%, anak melingkari angka sesuai dengan jumlah gambar sebesar 70%.

Saran

Untuk melaksanakan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak melalui permainan kartu angka bergambar hendaknya: (1) Guru dapat menggunakan media kartu angka dengan gambar yang unik. (2) Guru dapat menggunakan percampuran metode seperti tanya jawab, diskusi, pemberian tugas agar anak lebih termotivasi dalam belajar. (3) Agar guru dapat mengupayakan latihan dan bimbingan kepada beberapa orang anak yang masih belum dapat melakukan kegiatan dengan baik melalui bermain kartu angka bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'ruf. (2011) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Laksana
- Bruner, J. (1995). *The proses of Education*. Cabridge, MA: Harvard University Press
- Cecilia Corring, (1993) *Teaching mathematics.Through Discovery (Sixth Edittion)*, Columbus: Merryl Pub. Company
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heinich, Molenda and Russel (1993). *Instructional Media*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Iskandar, (2011) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press
- Jhonson, D.A; Rising, G.R. (1978) *Guidelines or teaching mathematics*. New York: Wiley
- Kusumah, Wijaya & Dedi Dwitagama (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Indeks: Jakarta

- Lestari (2003). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Moleong, J. Lexy. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mudjiono. (2007). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung Remaja Rosdakarya
- Nawawi, Hadari (2000). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Jakarta: University Press
- Permendiknas. (2009). *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen pendidikan Nasional(http://www.Permendiknas.go.id/download/standar_kompetensi.doc, diakses 10 Oktober 2009).
- Satyasa, I Wayan (2007). *Metodologi Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Universitas Pendidikan GaneshaSingaraja
- Slavin. (1997). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Sumiati, (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV
- Supriyadi, (1996). *Karakteristik Pembelajaran Taan Kanak-Kanak*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Sutikno (2007). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Bandung: Angkasa
- Thobroni, Mumtaz, (2010). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Trianto (2011). *Mendidik dan Membesarkan Anak Usia Pra-Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Wiratmadja, Rochiati (2005) *Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Zaman, Badru (2008) *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.