

**UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL
KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA
DI TK PERMATA HATI KID'S SCHOOL DELANGGU
KLATEN TAHUN AJARAN 2012 / 2013**



Diajukan Oleh :

YAMRINI

N I M : A.53B090188

Program Studi : S1 PAUD

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2 0 1 3

JURNAL PUBLIKASI

**UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL
KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA
DI TK PERMATA HATI KID'S SCHOOL DELANGGU
KLATEN TAHUN AJARAN 2012 / 2013**



Diajukan Oleh :

Y A M R I N I

N I M : A.53B090188

Program Studi : S1 PAUD

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2 0 1 3



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl.A.Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp.(0271)717417 Psw. 213 Surakarta – 57102

Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Aryati Prasetyarini, M.Pd

NIP/NIK : 725

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Yamrini

NIM : A53B090188

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL
KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU
ANGKA DI TK PERMATA HATI KID'S SCHOOL
DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2012 / 2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan. Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 28 Maret 2013

Pembimbing

Aryati Prasetyarini, M.Pd

NIK. 131943782

ABSTRAKS

UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TK PERMATA HATI KID'S SCHOOL DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2012 / 2013

YAMRINI, A53B090188 Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta 2013, halaman.

Pembelajaran dengan permainan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka ternyata hanya menghasilkan 47% anak yang mampu mengenal konsep bilangan dengan baik. Padahal harapan guru adalah 80% dari jumlah anak yang mampu melaksanakan pembelajaran melalui media kartu angka.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka pada anak TK Permata Hati Kid's School Delanggu Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan setting TK Permata Hati Kid's School Delanggu Klaten Data tentang perilaku guru, perilaku siswa, dan situasi kelas dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, sedangkan data tentang kemampuan mengenal warna dikumpulkan dengan metode penugasan. Analisis data dengan tehnik analisis kritis untuk proses dan tehnik analisis komparatif untuk kemampuan mengenal konsep bilangan dikumpulkan melalui permainan kartu angka..

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan permainan kartu angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di TK Permata Hati Kid's School Delanggu Klaten. Adapun langkah-langkah penggunaan permainan kartu angka yang berhasil sebagai berikut

(a) menyiapkan media sebelum anak memasuki ruangan, (b) menjelaskan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilakukan, (c) menjelaskan media yang akan digunakan, (d) mengkondisikan suasa yang menyenangkan dan memberi variasi kegiatan yang penunjang, (e) menyebutkan kartu angka yang di tunjuk oleh guru, mengambil angka dan dapat menyebutkan angka dengan lancar (f) menugaskan anak secara individu dengan lembar kerja anak, (g) memberi motivasi anak yang belum mampu..

Kata kunci : kemampuan konsep bilangan, permainan kartu angka

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan bagi anak usia dini bukan lagi merupakan wacana, melainkan sudah menjadi kebutuhan yang mendesak. Masa anak-anak merupakan masa/usia emas. Penekanan akan pentingnya pendidikan anak usia dini, tidak dimaksudkan dengan anggapan bahwa sebaiknya anak mulai “bersekolah sedini mungkin”. Pengertiannya pendidikan diberikan lebih luas dan dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 8 tahun. Usia Dini sebagai anak usia prasekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini. Taman kanak-kanak adalah merupakan pendidikan prasekolah. Pendidikan di Taman Kanak-kanak masih berorientasi pada pendekatan yang berupa permainan. Maka dalam metode pelaksanaan proses belajar mengajar dilakukan melalui prinsip-prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain (Departemen Agama RI, 2003:9). Kegiatan pembelajaran pada anak Taman Kanak-kanak (kalimat Taman Kanak-kanak selanjutnya menggunakan kata singkat “TK”) harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Anak TK adalah anak yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang berpusat pada anak, dimana anak mendapatkan pengalaman-pengalaman nyata yang bermakna bagi kehidupan selanjutnya. Pada gilirannya melalui pendidikan anak usia dini yang pembelajarannya

dilakukan secara menyenangkan akan membentuk individu-individu yang mandiri dan kreatif.

Pada Pendidikan Anak Usia Dini tidak ada tuntutan bahwa anak harus bisa berhitung dan menjumlah, akan tetapi dalam pembelajarannya baru pada taraf pengenalan akan angka-angka dan bilangan-bilangan yang diberikan melalui berbagai permainan. Pada intinya pembelajaran kognitif ini bertujuan menyiapkan anak untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada anak TK Permata Hati Kid's School Delanggu Kecamatan Delanggu di kelompok A tahun ajaran 2012/2013, masih sangat kurang. Pada awalnya anak diajarkan menghitung 1-5. Apabila anak menghitung tanpa benda anak sudah bisa, namun ketika menghitung dengan benda, masih ada anak yang belum bisa menghitung dengan benar dan tepat. Itulah salah satu kemampuan yang harus diupayakan agar meningkat. Kebanyakan anak merasa susah dan merasa kesulitan apabila belajar menghitung permulaan. Hal ini dibuktikan dari 23 anak TK Permata Hati Kid's School Delanggu kelompok A baru ada 5 anak yang bisa berhitung dengan baik. Anak-anak kelompok A di TK Permata Hati Kid's School Delanggu berasal dari keluarga dengan latar belakang yang beraneka ragam. Pemberian pembelajarannya juga harus dengan berbagai macam cara, namun selama ini guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Dalam belajar berhitung masih menggunakan model konvensional yaitu dengan menghitung abstrak tanpa alat peraga, sehingga anak mengalami kesulitan dalam belajar mengenal konsep bilangan. Anak merasa mendapat beban

apabila disuruh menghitung. Padahal dalam pembelajaran di TK jangan sampai membebani pada anak. Diupayakan anak bisa merasa senang, asyik, nyaman dalam belajar mengenal konsep bilangan. Sekarang bagaimana cara agar kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak meningkat? Dengan cara apa agar anak merasa senang, asyik dan nyaman ketika belajar mengenal konsep bilangan dan anak tidak merasa terbebani? Itulah yang akan kita teliti dan kita kaji dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.

Kemampuan kognitif mengenal konsep sangat penting dikuasai oleh anak, meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan. Salah satu metode yang digunakan adalah dengan permainan kartu angka, karena menghitung benda melalui permainan kartu angka dapat mengasah kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis berusaha untuk menawarkan solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut di atas, yaitu dengan cara memberikan permainan kartu angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak TK Permata Hati Kid's School Delanggu kelompok A. Anak diajak belajar berhitung dengan benda-benda nyata yang dapat dipegang. Disamping itu anak bisa berkreasi dan motorik halusnya bisa dilatih. Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka permainan kartu angka diharapkan anak dapat senang belajar mengenal konsep bilangan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada anak. Adapun permainan kartu angka dalam model pembelajaran kreatif produktif

ini menggunakan pendekatan tematik yaitu pembelajaran yang sesuai dengan tema yang tepat, sesuai dengan kebutuhan anak dan minat anak. Persoalannya adalah, apakah permainan kartu angka dalam model pembelajaran kreatif produktif dengan pendekatan tematik dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak-anak kelompok A TK Permata Hati Kid's School Delanggu tahun 2013.

Berdasarkan uraian diatas permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut, kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih kurang karena guru masih menggunakan metode konvensional. Anak tidak terbiasa dengan benda yang kongkrit hanya secara abstrak sehingga anak tidak dapat mengenal angka. Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang tidak sesuai, maka pemilihan ini dibatasi pada. Upaya mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Permainan kartu angka dibatasi dalam model pembelajaran kreatif, produktif yaitu kartu angka. Apakah permainan kartu angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak-anak kelompok A di TK Permata Hati Kid's School Delanggu Tahun Ajaran 2012/2013?. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Permata Hati Kid's School Delanggu. Untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui Permainan kartu angka di TK Permata Hati Kid's School Delanggu. Ada dua yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu, menambah wacana dalam mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang upaya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kartu angka. Menambah wacana manfaat permainan

kartu angka dalam mengembangkan mengenal konsep bilangan anak. Sebagai dasar dalam pemilihan jenis permainan yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Sebagai dasar dalam penyediaan sarana prasarana pembelajaran. Menjadi acuan bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Menjadi suasana yang menyenangkan bagi anak. Mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kartu angka.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, menjelaskan penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan alasan : penelitian ini dilakukan guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa/anak didik meningkat, peneliti ingin memecahkan persoalan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka pada anak didik di TK Permata Hati Kid's School Delanggu Klaten. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah dengan peneliti yang juga bertindak sebagai guru kelas, untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreativitas anak usia dini. Siklus aktivitas dalam penelitian tindakan diawali dengan perencanaan

kemudian dilanjutkan perencanaan tindakan dan mengobservasi serta mengevaluasi hasil tindakan guna memperbaiki pengembangan yang diharapkan dapat tercapai. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan kepala sekolah dan teman guru lain. Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2006: 91), menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya sebagai berikut, penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk mengembangkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kelas adalah sekelompok anak yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Arikunto (2006:91), menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian kelas dilakukan antara guru dengan kolaborasi/orang lain yang bertujuan untuk mendeteksi dan memecahkan masalah yang ada di kelas sehingga dapat mengembangkan proses pembelajaran di dalam kelasnya. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas, dengan alasan sebagai berikut, judul penelitian yang diangkat merupakan proses dari mengidentifikasi kendala-kendala belajar mengajar yang timbul di kelas TK tempat peneliti mengajar. Dari proses identifikasi tersebut peneliti mengangkat masalah yang sebagian besar dialami oleh anak didik dan layak diselesaikan terlebih dahulu. Masalah yang diangkat pada

penelitian ini merupakan masalah yang nyata yang terjadi di TK Permata Hati Kid's School Delanggu. Pada penelitian ini, akan melakukan tindakan kelas dengan menggunakan metode permainan kartu angka, untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Permata Hati Kid's School Delanggu.

Setting penelitian kelas ini meliputi, tempat penelitian dan waktu penelitian, sebagai berikut, subjek penelitian pada TK Permata Hati Kid's School Delanggu adalah guru dan anak didik kelompok A yang berjumlah 23 anak didik. Yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Penelitian dilakukan di TK Permata Hati Kid's School Delanggu. Sekolah ini dipimpin oleh R. Taufik NM, SE.M.Pd sebagai kepala sekolah, yang membawahi 19 guru. 6 orang guru kelompok A, 7 orang guru untuk kelompok B dan 6 orang guru kelompok bermain, dan administrasi. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2012-2013 pada semester II. Pengumpulan data merupakan pekerjaan penelitian yang harus dilakukan dalam kegiatan penelitian. Hubungan kerja antara peneliti dengan subjek peneliti hanya berlaku untuk pengumpulan data penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut, data dan sumber data menurut Arikunto (2007: 129), data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat. Data yang diambil pada penelitian ini adalah data mengenai anak dan pelaksanaan kegiatan belajar membaca dengan metode kartu angka. Sumber data penelitian ini berasal dari guru dan anak didik. Ada beberapa cara untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian diantaranya observasi dalam tindakan ini untuk mengetahui tindak belajar dan mengajar guru dengan menggunakan permainan kartu angka untuk mengembangkan kemampuan

kognitif pada anak kelompok B TK Permata Hati Kid's School Delanggu. Menurut Guba dan Lincoln dalam dokumen ialah setiap bahan tertulis maupun film yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik. Dokumen terdiri dari dokumen pribadi dan dokumen resmi. Dokumen resmi adalah catatan atau karangan seseorang secara tertulis tentang tindakan, pengalaman dan kepercayaannya. Dokumen resmi terbagi dalam dokumen internal dan dokumen eksternal. Dokumen internal dalam kalangan sendiri. Dokumen eksternal berisi bahan-bahan informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial, misalnya majalah, buletin, pernyataan, dan berita yang disiarkan kepada media massa. Dokumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data tentang identitas anak, dan profil sekolah.

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua alat bantu penelitian yaitu : *check list* dan catatan lapangan. *Chek list* dipilih karena menurut Arikunto (2006:163) merupakan instrumen yang sesuai dengan metode observasi. Sedangkan catatan lapangan digunakan oleh peneliti karena dapat dipakai untuk memperoleh data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi (Arikunto, 2007:78). Lembar observasi kognitif anak adalah data hasil pelaksanaan kegiatan main balok yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Penyusunan lembar observasi dilakukan dengan menjabarkan indikator ke dalam butir-butir amatan yang memaparkan tentang pencapaian dari indikator yang akan dilaksanakan anak dalam kegiatan kartu angka.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahan sesuatu instrumen (Arikunto, 2006:168). Validitas yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (<http://violetatniyamani.blogspot.com/>). Suatu skala atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Sedangkan instrumen pengukuran yang memiliki validitas rendah akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran. Kesimpulan dari pengertian validitas di atas bahwa ketepatan pada validitas suatu alat ukur tergantung pada kemampuan alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat. Untuk menjamin kebenaran data yang dikumpulkan dan dicatat oleh peneliti maka digunakan cara-cara yang tepat untuk mengembangkan validitas yang diperoleh. Dalam penelitian ini akan digunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian (<http://remenmaos.blogspot.com/>). Penelitian ini menggunakan triangulasi data merupakan teknik untuk mengecek keabsahan data. Dimana dalam pengertiannya triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian (Moloeng, 2004:330). Denzin (dalam Moloeng, 2004) membedakan empat macam triangulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan, sumber, metode, penyidik dan teori. Pada

penelitian ini, dari keempat macam triangulasi tersebut, peneliti hanya menggunakan triangulasi sumber.

Triangulasi dengan sumber artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Patton, 1987:331). Adapun untuk mencapai kepercayaan itu, maka ditempuh langkah sebagai berikut, membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan masyarakat dari berbagai kelas. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. Penelitian tindakan kelas ini yang dilakukan oleh peneliti dengan rekan guru 1 kelas akan dianalisis secara analisis praktis dengan mengambil kesimpulan untuk mendapatkan suatu jawaban terhadap penelitian tindakan kelas ini sehingga hasilnya sesuai dengan tujuan dari penelitian. Jadi penelitian akan dianalisis secara analisis kritis. Data observasi yang sudah terkumpul akan diolah peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut, memberi nilai / skor adalah memberi nilai / skor pada setiap butir amatan yang terdapat tanda *check* (√) sesuai ketentuan sebagai berikut, apabila anak dapat menguasai butir amatan yang ada pada kolom, maka peneliti akan mencantumkan tanda *check* (√) pada kolom butir amatan sesuai nomer butir amatan yang dikuasai. Apabila anak tidak dapat menguasai butir amatan yang ada pada kolom, maka peneliti akan mengosongkan kolom butir amatan. Setiap tanda *check* (√) yang muncul mempunyai skor 1, jadi jika anak menguasai semua butir amatan, anak

akan mendapat total skor 6. Membuat tabulasi skor adalah membuat tabulasi skor observasi tentang motivasi belajar mengenal angka anak yang terdiri dari nomer, nama anak, butir amatan, jumlah skor/nilai butir amatan yang dikuasai anak. Indikator pencapaian kegiatan penelitian ini akan terlihat dengan adanya peningkatan yang dapat dirumuskan sebagai berikut, diharapkan kemampuan kognitif anak terjadi peningkatan sebesar 75%.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah upaya perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan media kartu angka. Penelitian dilaksanakan dalam empat tahap yang meliputi (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap observasi/pengamatan, (4) tahap refleksi. Penelitian terdiri dari dua siklus dan dalam tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, dengan alokasi waktu 60 menit. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum tindakan sampai dengan siklus II menunjukkan perkembangan. Sebelum tindakan 40,47%, siklus I 70,47%, dan siklus II mencapai 85,71%. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dipengaruhi oleh media yakni kartu angka dan metode pendukung yaitu belajar sambil bermain dalam penelitian ini menggunakan permainan kartu angka yang dibuat bervariasi antara tiap pertemuan. Dengan media kartu angka anak dapat ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dengan ikut terlibat langsung memungkinkan anak untuk tidak

segera lupa dengan kegiatan yang telah diajarkan, dengan media kartu angka ini anak dapat menebak -nebak urutan berikutnya, anak dapat menghitung dengan benda –benda dan dapat mengenal lambang bilangannya. Hal ini di dukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Depdiknas (2007:4), bahwa berhitung adalah kegiatan mengurutkan konsep bilangan dengan diawali urutan terendah dengan menggunakan alat media atau lambang yang sesuai dalam kegiatan sehari-hari. Selain dipengaruhi oleh media kartu angka keberhasilan perkembangan kemampuan mengenal konsep ini juga dipengaruhi oleh metode pendukung yang berupa permainan. Karena pada dasarnya masa anak adalah masa bermain, dunia anak adalah dunia bermain.

Siklus I Peneliti menargetkan pencapaian $>70\%$, namun dari pelaksanaan siklus I ini kemampuan anak masih ada yang persentasenya $<70\%$ dari yang ditargetkan peneliti yaitu sejumlah 7 anak. Pada siklus II ada 8 anak yang persentasenya masih di bawah 85% dari yang ditargetkan peneliti. Hal ini disebabkan karena anak yang bernama Ririt, Miki, Riski ini termasuk anak yang usianya relatif masih kecil dan belum saatnya masuk kelompok A, namun apa mau dikata karena mereka hanya d titipkan di TK Permata Hati Kid's School Delanggu, anak yang bernama Aldi, Ganang, dua anak ini tidak mau diam ditempat, ia selalu mengganggu temannya dan bikin masalah sehingga ia tidak bisa berkonsentrasi, sementara Siti.k, Widya dan Riski dwi ketiga anak ini sulit berkonsentrasi dan sangat lambat dalam berfikir. Namun jika dilihat dari prasiklus hingga siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak selalu berkembang. Perkembangan kemampuan mengenal

konsep bilangan anak lebih lengkap dapat dilihat pada tabel Skor perkembangan setiap butir amatan di bawah ini, dari uraian diatas dapat dilihat ada beberapa butir amatan yang mudah dilakukan dan sulit dicapai anak. Beberapa butir amatan yang mudah dilakukan oleh anak antara lain, menyebut atau membilang 1-10 dan menunjuk benda 1-10 secara urut. Hal ini disebabkan anak sudah menghafal urutan bilangan tanpa pemahaman dan belum tahu konsep bilangan. Sedangkan butir amatan yang sulit dicapai anak adalah mengenal penambahan dengan benda sampai angka 10 dan mengurutkan angka yang ditata acak. Hal ini dikarenakan anak membutuhkan ketelitian, daya ingat, dan kesabaran. Biasanya dalam penambahan anak sering keliru jumlah jawaban pada benda yang di tambahkan dan masih belum bisa urut.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I dan siklus II serta dari seluruh hasil pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kemampuan mengenal konsep bilangan dengan diawali urutan terendah dengan menggunakan alat media atau lambang yang sesuai dalam kegiatan sehari-hari. Anak usia TK berada pada fase perkembangan pra operasional menuju kekonkritan, jadi belajar terbaik dengan menggunakan benda-benda atau media. Dunia anak adalah dunia bermain, maka pengenalan/pembelajaran

mengenal konsep bilangan akan lebih optimal dan menarik jika dilakukan dengan aktifitas bermain. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan adalah dengan media kartu angka. Media kartu angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep pada anak didik. Hal ini ditunjukkan dari adanya perkembangan rata-rata prosentase kemampuan mengenal konsep sebelum tindakan sampai pada siklus II, yakni pada saat sebelum tindakan 40,47%, siklus I 70,47%, dan siklus II mencapai 85,71%.

Keberhasilan pembelajaran mengenal konsep dengan media kartu angka memberikan beberapa implikasi sebagai berikut, pentingnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dan situasi yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Media kartu angka dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik. Guru harus berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan mendorong anak serta menjadi fasilitator dalam proses kegiatan pembelajaran yang direncanakan dengan baik. Pengalaman langsung akan teringat sepanjang masa, maka anak harus terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus bisa membuat inovasi-inovasi pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak monoton. Berkaitan dengan simpulan dan implikasi di atas, maka peneliti dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut, agar terus berkembang mutu proses pembelajaran yang menyeluruh bagi anak didik dan demi majunya sekolah yang dipimpin, diantaranya dengan mengembangkan kemampuan mengenal konsep. Guru hendaknya mengenakan media yang

tepat dalam pembelajaran. Mengingat media kartu angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep anak guru hendaknya menerapkan metode ini dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan. Guru hendaknya secara terus menerus berusaha untuk mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi serta mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus berkembang seiring dengan perkembangan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu guru hendaknya membuka diri untuk menerima masukan, saran atau kritikan yang membangun agar dapat lebih memperbaiki kualitas dirinya. Orang tua hendaknya selalu berperan aktif dalam pembelajran (dirumah) memberikan perhatian kepada anak-anaknya agar menyediakan kebutuhan anak yaitu bermain. Dengan permainan yang dapat merangsang otak untuk berfikir dan langsung mengamati dan menemukan sendiri pengalamannya, yaitu dengan benda-benda konkrit yang ada di sekitarnya dan tidak berbahaya serta sesuai dengan usia dan tarap perkembangannya. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa tetapi dengan materi dan pendekatan yang berbeda untuk mendapatkan temuan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Kondsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsini. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Depag. RI. 4004. *Standar Supervisi dan Evaluasi Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan menengah direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan sekolah Dasar. Jakarta : 2007 permainan berhitung permulaan.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK. 2004*. Jakarta : Depdiknas.
- Handayani, Anik, 2011. “*Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain dengan Gambar di TK Indira Putra 1 Semanggi Kec. Pasar Kliwon Kota. Surakarta Tahun 2010/ 2011*” Skripsi. Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta (tidak diterbitkan)
- Jumiastuti, Erni. 2009. “*Optimalisasi Kemampuan Berhitung Melalui Alat Peraga Edukatif Batang Cruisenaire pada Anak DidikKelompok B Semester 1 TK Negeri Pembina Kab. Sukoharjo, Tahun 2008/ 2009*” Skripsi. Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta (Tidak diterbitkan)
- Maryadi, dkk, 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta : BP – FKIP UMS.
- Mayesky, Marry. 1991. *creative activities for young children*. New York : MC Millan Publishing Co.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, H.E. 2011, *Praktik Penelitian Tindakan kelas*. Bandung ; PT Remaja Rosda Karya.
- Rika Cahyani S, September 2002, *Femina*. *Mainan untuk Anak* : Edukatik dan fun.
- Sudjiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2004 *Metode pengembangan kognitif Jakarta Pushit-UT*