

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat penting, anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Pembinaan dan rangsangan yang diberikan akan membimbing anak dalam menggali serta mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak, sehingga memungkinkan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan yang optimal menjadi bekal bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak optimal apabila pemberian rangsangan dilakukan secara tepat dan berkesinambungan. Pemberian rangsangan yang tepat yaitu pemberian rangsangan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan tingkat kematangan otak anak. Pemberian rangsangan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih kompleks. Rangsangan juga diberikan secara berkesinambungan atau terus menerus sampai anak benar-benar telah memahami konsep yang diajarkan.

Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak dini merupakan waktu yang tepat untuk membimbing anak dalam proses tumbuh kembangnya. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau yang disebut *golden age*. Perkembangan kecerdasan anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Kemampuan belajar manusia 50% ditentukan dalam 4 tahun pertama, 30% kemampuan yang lain dicapai sebelum usia delapan tahun.¹ Pada masa ini, otak anak memiliki daya serap

¹SiswoyoDwi, Et al, *Ilmu Pendidikan*. (Yogyakarta: UNY Press. Harun, 2018), h. 34

yang tinggi melalui pengalaman-pengalaman sensorinya. Anak mudah belajar banyak hal dari lingkungan sekitar. Masa ini perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Adapun perkembangan anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan. Aspek perkembangan tersebut yaitu perkembangan fisikmotorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, serta social-emosioanal. Kelima aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian khusus adalah aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif seringkali diartikan sebagai perkembangan berfikir.kognitif memiliki arti yang luas mengenai berfikir dan mengamati yang akan menjadikan anak memperoleh pengetahuan². Proses berfikir ini melibatkan proses pengamatan, ingatan dan pemecahan masalah. Tahap berfikir kognitif anak melalui tiga tahap yaitu tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik.³ Tahapan enaktif yaitu anak belajar melalui objek konkret secara langsung, tahap ikonik belajar melalui gambaran dari objek nyata, dan tahap simbolik anak dapat belajar melalui symbol-simbol.

Kemampuan mengenal lambing bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal symbol-simbol bilangan. Mengenal lambing bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi. Anak

²C Asri Budiningsih, Belajar dan pembelajaran. (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2016), h. 82.

³Desmita, Psikologi Perkembangan. (Bandung: PT. RosdakaryaOffset, 2019), h. 100

dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia Taman Kanak-kanak sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat yaitu tahap pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan berfikir anak. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenal konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan, mengenalkan lambang bilangan juga melalui proses pengamatan yang melibatkan sensorimotor anak, ingatan yang berupa hafalan, dan yang terakhir tahap pemecahan masalah.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menemukan kendala pada anak kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dari lima belas anak kelompok A, ditemukan tiga anak perempuan dan tujuh anak laki-laki belum bisa mengenallambang bilangan dengan baik. Anak mengenal lambang bilangan sebatas hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan. Proses membilang anak juga belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitng. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang dilakukan belum sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan piaget. Piaget mengemukakan bahwa tahapan belajar anak dimulai dari konkret, semi konkret, semi abstrak, dan abstrak. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan pada Kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang yaitu langsung mengenalkan lambang bilangan sebelum melakukan tahap mengenal konsep bilangan terlebih dahulu, sehingga penguasaan konsep bilangan anak belum matang. Pembelajaran

yang dilakukan juga masih bersifat abstrak. Pembelajaran yang dilakukan belummenggunakan media pembelajaran untuk mengkonkret materi yang akan disampaikan, sehingga anak kesulitan dalam menerima materi yang masih bersifat abstrak tersebut. Anak juga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hal ini dikarenakan anak kurang tertarik terhadap pembelajaran yang langsung sehingga anak cenderung merasakan dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui pembaharuan pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. Anak akan lebih mudah menyerap segala sesuatu yang dipelajari jika belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. kemampuan mengenallambang bilangan anak akan berkembang sesuai tingkatan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam permendikbud nomor 58 tahun 2009 yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10, apabila pengenalan lambang bilangan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemempuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang adalah melalui kegiatan bermain.

Selain penggunaan metode yang tepat, penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Anak yang masih berfikir konkret akan belajar dengan lebih mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang abstrak seperti mengenal lambang bilangan. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan bisa berupa benda tiruan atau gambar dari meteri yang akan disampaikan kepada anak. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan adalah media kartu angka bergambar.

Berdasarkan hasil observasi didapati beberapa masalah sebagai berikut; Pertama, Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum sesuai dengan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 58 tahun 2009. Kedua, Masih minimnya anak dalam mengenal lambang bilangan. Ketiga, Kurangnya media yang mendukung dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti tertarik mengangkat masalah tersebut dalam sebuah penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar pada Kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1- 10 melalui media kartu angka bergambar pada anak kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang Tahun Ajaran 2024/2025.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1- 10 melalui media kartu angka bergambar pada anak kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup sebagai berikut:

- a. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal bilangan.
- b. Manfaat praktis yaitu:

- 1) Bagi anak, diharapkan anak dapat meningkat kemampuan mengenal bilangan.
- 2) Bagi guru, diharapkan guru dapat mengetahui perkembangan kemampuan mengenal bilangan.
- 3) Bagi sekolah, diharapkan sekolah mampu memberikan fasilitas yang dibutuhkan anak, agar kemampuan kognitif anak terus mengalami peningkatan.

D. Deskripsi Fokus dan Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 di kelompok A RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar, yang diharapkan dapat membantu anak-anak mengasosiasikan angka dengan objek atau gambar yang lebih konkret, sehingga mempermudah mereka dalam memahami konsep bilangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hubungan dengan Penelitian Sebelumnya

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

Pertama, Lilis Merlina (Universitas Sriwijaya 2017), skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Pada Anak Kelompok A di TK IT Menara Fitrah Indralaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan kartu domino dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terletak pada Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu. Sementara perbedaannya yaitu penelitian yang sebelumnya meneliti tentang Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartusedangkanpenelitianmengenal bilangan angka 1-10 melalui media kartu gambar.

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Mutoharoh (13260341) Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Veteran Semarang yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka Di KB Al Makarima Sidogemah Sayung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan menggunakan kartu angka sangat efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok bermain di KB Al Makarima Sidogemah Sayung. Kemampuan kognitif anak menunjukkan peningkatan sesuai dengan yang diharapkan pada kriteria sangat baik. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terletak pada permainan kartu angka. Sementara perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya meneliti tentang

kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun sedangkan pada penelitian ini kemampuan mengenal bilangan 1-10.

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Sri Kanti (1326GP0318- ST) Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Veteran Semarang yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Penggunaan Media Kartu Angka Bagi Siswa Kelompok A TK Islam Permata 2 Semarang Pada Semester Genap". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan pemahaman konsep berhitung pada anak kelompok A di TK Islam Permata 2 Semarang. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan berhitung. Sementara perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya menggunakan media kartu angka sedangkan pada penelitian ini media kartu gambar.

B. Kajian Teori

1. Lambang Bilangan

a. Pengertian Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi.⁴ Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*).⁵ Soedadiatmodjo, dkk bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan.⁶

⁴Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: DIVAPress, 2019), h. 87

⁵Mustaqim. (2010). *Psikologi Pendidikan*. (Semarang: Pustaka Pelajar, 2017), h. 34

⁶Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 35

Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu ide yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Menurut definisi di atas maka diperlukan adanya simbol atau pun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka.⁷ Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu.

b. Pengenalan Bilangan Pada Anak

Pengenalan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

- 1) Anak mengenal konsep bilangan melalui pengamatan
Bilangan: Mengucapkan satu, dua, tiga, empat, lima, ..., sepuluh sesuai kemampuan siswa. Menghitung sampai sepuluh untuk mengingat urutannya. Membilang/menyebutkan dengan menunjuk pada himpunan benda yang sesuai seperti satu kepala, satu hidung, dua mata, dua telinga, lima jari. Menghitung sejumlah benda dan mencocokkannya dengan benda-benda lain.
- 2) Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan atau angka 1 sampai dengan 10 serta dapat mengurutkan tempat bilangan-bilangan tersebut dengan pengamatan, pengelompokan, dan mengkomunikasikan (menceritakan kembali).⁸

Sementara itu, pendapat lain mengungkapkan bahwa langkah pengenalan angka pada anak yaitu⁹;

- 1) Anak harus dilatih terlebih dahulu memahami dengan bahasa

⁷M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 47

⁸Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017, h. 179

⁹Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

Simbol yang disebut sebagai abstraksi sederhana yang dikenal pula dengan istilah abstraksi empiris. Misalnya, ketika guru memberi anak uang logam, guru mengatakan koin. Kemudian anak dilatih berpikir simbolis lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif. Ketika guru menaruh koin, guru mengatakan “satu”, kemudian menaruh lagi sambil berkata “dua” dan seterusnya. Guru dapat menghitung koin sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga” dan seterusnya. Dengan demikian anak mulai menghubungkan antara jumlah koin dengan bahasa matematis bilangan satu, dua, tiga, dan seterusnya.

2) Mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol/lambanganya

Mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol/lambanganya. Misalnya, antara sebuah koin dengan kata “satu” dan angka 1. Dua buah koin dengan kata “dua” dan angka 2 dan seterusnya. Guru dapat menggunakan berbagai macam kegiatan untuk mengajari anak mengenal hal tersebut.

Mengenalkan konsep bilangan kepada anak tidak dapat secara langsung dikenalkan kepada anak, tetapi harus melalui beberapa tahapan. Mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui beberapa tahap yaitu¹⁰:

a) Anak harus mengenal terlebih dahulu bahasa simbol

Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana (simple abstraction) atau abstraksi empiris. Mengenalkan bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari nama bilangan tersebut, misalnya guru menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Pada tahap ini, anak tidak hanya mengenal bahasa simbolnya saja tetapi juga dapat mengetahui makna

¹⁰Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 67

dari bilangan tersebut. Tahap bahasa simbol ini bisa dilakukan dengan menggunakan benda nyata atau kongkrit, dan benda yang ada di sekitar anak. Contohnya ketika guru sedang mengajar dikelas, kemudian guru membawa sebuah benda yang berjumlah tiga buah. Misalnya benda tersebut yaitu buku. Guru meletakkan buku tersebut di meja dan berkata “satu” kemudian meletakkan buku yang satunya lagi dan berkata “dua”, dan meletakkan buku seterusnya dan berkata “tiga”. Kemudian guru memberi intruksi kepada anak untuk melakukan hal yang sama, sampai anak tersebut memahami dan dapat melakukannya dengan baik dan benar.

b) Abstraksi reflektif (reflective abstraction)

Pada tahap ini anak dilatih untuk mampu berfikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari tangannya untuk menghitung melalui benda-benda, menggunakan jari tangan merupakan hal yang mudah dan efektif dalam melatih berhitung permulaan pada anak. contohnya menghitung jumlah wadah pensil sambil berkata satu, dua, tiga dan seterusnya. Disini anak mulai belajar menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan.

c) Menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang atau simbol bilangan

Ketika anak sudah mengetahui makna dari suatu bilangan, anak dikenalkan dengan lambang atau simbol bilangan. Contohnya anak menghubungkan sebuah benda misalnya benda tersebut adalah apel, satu buah apel dengan angka 1, dua buah apel dengan angka 2, tiga buah apel dengan angka 3, dan seterusnya. Semua ini dilakukan sampai anak benar-benar mengetahui konsep dan lambang bilangan dengan baik

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak dapat dimulai dari pengenalan bilangan kemudian mengajarkan anak tentang pengertian lambang bilangan atau angka. Hal

tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam benda yang menarik yang ada disekitar anak dan melalui sebuah permainan untuk mendorong anak memahami lambang bilangan dengan baik.

c. Kemampuan Mengenal Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.¹¹ Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Materi tersebut terdapat dalam kurikulum Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal. Materi yang diberikan diantaranya: membilang banyak benda 1 sampai 10, membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan pada benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda,

¹¹Heruman, *Model Pembelajaran Matematika*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), h. 109

menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Sementara itu, kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia TK A adalah sebagai berikut:

(a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-20, (c) membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.¹²

Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

Tahapan perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun adalah membentuk permainan dengan kreatif, menciptakan bentuk dari tanah liat, membentuk bangunan dari balok, menyebut dan membilang 1-20, mengenal lambang bilangan, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, mengenal perbedaan antara sama, lebih banyak dan lebih sedikit, menjumlah dengan benda, mengenal waktu,

¹²Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, h. 23

menyusun puzzle, mengenal alat-alat ukur, mengenal asal usul terjadinya suatu hal, dan mengetahui suatu kejanggalan dari dua buah gambar.

Potensi yang harus dikembangkan pada diri anak itu enam aspek, yang salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: Menyebut atau menunjuk urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis), mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit, menyebutkan benda yang berbentuk geometri, mengenal ukuran panjang, berat dan isi, mengenal alat untuk mengukur, mengenal penambahan dan pengurangan dengan bendabenda 1-10, mengurutkan benda 1-10 berdasarkan urutan tinggi-rendah, besar-kecil, berat-ringan, tebal-tipis, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan, menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan mengerjakan mencari jejak (maze).¹³

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak diatas, dapat dilihat bahwa anak usia taman kanak-kanak mampu mengenal konsep matematika. Anak sudah berada pada tahap mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan yang dapat diajarkan pada anak adalah 1-10. Anak bukan hanya sekedar mengenal bilangan, namun juga mulai mengerti bahwa angka atau lambang bilangan mewakili suatu bilangan tersebut. Maka dapat disimpulkan ruang lingkup mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini adalah anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda.

¹³Heruman, *Model Pembelajaran Matematika*, h. 67

2. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Manusia bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Anak usia Taman kanak-kanak sebagai bagian anak kelompok usia dini identik dengan usia bermain, oleh karena itu pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan usianya. Dengan kata lain pembelajaran harus dilakukan dengan melalui kegiatan bermain.

Banyak para ahli pendidik PAUD yang menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada saat bermain pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan yang nyata yang menghambat anak berpikir abstrak.¹⁴ Selain itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan afektif anak, karena dalam bermain terdapat aturan bermain yang mampu merangsang anak akan pentingnya peraturan untuk dipatuhi. Tidak hanya itu perkembangan bahasa dan sosial emosional serta fisik anak juga dapat berkembang dengan pesat pada saat kegiatan bermain.

Dunia sekaligus sarana belajar anak adalah bermain. Memberi kesempatan pada anak untuk bermain berarti memberi kesempatan pada anak untuk belajar. Memberikan cara belajar dengan bermain berarti berusaha membuat pengalaman belajar anak menyenangkan dan menjadi bermakna baginya.¹⁵

¹⁴Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003), h. 136.

¹⁵Reni Rohaeni, *Penerapan Metode Bermain Balok dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini pada PAUD Nuansa Kota Bandung*, Jurnal Empowerment, Vol. 4, No. 2. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id> (20 Juni 2024).

Bermain adalah perilaku yang tampaknya tidak memiliki tujuan langsung yang jelas". Menurut definisi ini, anak-anak kurang peduli pada hasil perilaku tersebut ketimbang proses-proses perilaku itu sendiri.¹⁶

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari dan dilakukan berulang-ulang yang membuat anak merasa senang. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.¹⁷

Berdasarkan dari beberapa pernyataan tersebut di atas tentang bermain dapat diambil kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak atas dasar kesenangan dan atas dasar rasa ingin dan bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

1) Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain pada anak usia dini yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

a) Bermain muncul dari dalam diri anak

Keinginan bermain harus muncul dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri, itu artinya bermain dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan.

b) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk di nikmati

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan.

¹⁶Penny Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 130.

¹⁷Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), h. 144.

c) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental

d) Bermain harus difokuskan proses dari pada hasil

Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses bukan hasil yang diciptakan anak. Dalam bermain anak mengetahui apa yang dia mainkan dan mendapatkan ketrampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang dia mainkan.

e) Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus di dominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak di dominasi oleh orang dewasa, karena jika didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

f) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain tidak akan mendapatkan pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.¹⁸

d. Manfaat Bermain

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain:

- 1) Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
- 2) Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.
- 3) Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
- 4) Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.

¹⁸Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 146.

- 5) Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- 6) Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
- 7) Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.
- 8) Aspek perkembangan kreativitas. Kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.
- 9) Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatif menjadi positif dan lebih menyenangkan.¹⁹

Aspek-aspek perkembangan anak yang terkait dengan kegiatan bermain sangat penting dalam membantu pertumbuhan fisik, sosial, emosional, dan kognitif mereka. Dalam aspek fisik, gerakan tubuh yang terlibat dalam aktivitas bermain mendukung kesehatan dan kebugaran tubuh anak. Aspek perkembangan motor kasar dan halus pun turut berkembang melalui latihan keterampilan fisik yang dilakukan, yang memperbaiki koordinasi dan kecekatan. Secara sosial, bermain mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi hak, serta memahami dinamika hubungan sosial, termasuk perkembangan bahasa dan peran sosial. Melalui aspek bahasa, anak didorong untuk berkomunikasi dan memperluas pergaulan, membangun keterampilan verbal yang krusial. Di sisi emosional, bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan perasaan, mengurangi ketegangan, dan membentuk konsep diri yang positif, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri. Aspek kognitif berhubungan dengan peningkatan pengetahuan dan daya nalar, dengan anak yang semakin terlatih dalam berpikir kreatif, berbicara, dan mengingat informasi. Bermain juga merangsang ketajaman panca indera, membuat anak lebih sensitif

¹⁹Zaviera, *Mengenal dan Memahami Tumbuh Kembang Anak*(Yogyakarta: Kata Hati,2008), h, 57.

terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Kreativitas anak berkembang ketika mereka diberi kebebasan untuk berpikir divergen, menemukan solusi alternatif, dan mengeksplorasi berbagai ide. Terakhir, bermain berperan dalam terapi dengan mengubah emosi negatif menjadi positif, memberikan suasana hati yang lebih menyenangkan, serta memperbaiki kesejahteraan psikologis anak. Semua aspek ini saling berhubungan, membentuk landasan yang kokoh bagi perkembangan anak secara menyeluruh.

3. Kartu Angka

a. Pengertian Kartu Angka

Kartu angka adalah gambar yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar, kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar. Kartu angka dapat berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan.²⁰ Kartu angka merupakan angka-angka yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (triplek).²¹ Potongan-potongan angka tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat kata maupun kalimat. Penggunaan kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengenal pengertian dan penggunaan kartu angka huruf dan angka permulaan.

Kartu angka bergambar adalah kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²² Dari beberapa pendapat

²⁰Rasyid. Et al, *Asesmen Perkembangan Anak usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2019), h. 67

²¹M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, h. 89

²²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada, 2017), h. 98

tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah alat yang berupa kertas persegi panjang yang agak tebal berisi tulisan angka.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi lambang bilangan disertai dengan gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan yang tertulis pada kartu tersebut. Kartu angka bergambar ini merupakan suatu media yang dapat membantu mengenalkan lambang bilangan. Kartu angka bergambar dapat dibuat sendiri oleh pendidik. Pembuatan kartu angka bergambar dengan tahap berfikir anak dan tema yang sedang dikembangkan. Belajar menggunakan media kartu angka bergambar akan lebih menyenangkan dan memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu melalui bermain.

b. Kelebihan Kartu Angka Bergambar

Keuntungan kartu sebagai berikut: a) melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari, b) permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar, c) biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu, d) Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, e) permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran.²³

Kelebihan media grafis/gambar antara lain; 1) Sifatnya konkrit: gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata; 2) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua obyek, benda atau peristiwa dibawa kekelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa pada obyek tersebut. Gambar/foto dapat mengatasi berbagai masalah tersebut, 3) dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk

²³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 78

tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman, 4) murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.²⁴

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat ditegaskan bahwa keuntungan kartu angka dan kartu bergambar adalah sebagai berikut; (a) pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena dengan kartu tersebut materi akan mudah diulangi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu pemahaman anak dapat tercapai secara optimal; (b) belajar lambang bilangan dengan menggunakan kartu angka dan kartu bergambar, anak akan senang karena kartu dikemas dan disajikan dengan tema yang bermacam-macam dan menarik; (c) karena bentuk kartu relatif kecil maka kartu dapat disimpan di tempat manapun. Karena sifatnya yang praktis maka materi akan mudah dipelajari di mana anak akan mempelajarinya.²⁵

Beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan kartu angka dan kartu bergambar; (1) bentuk kartu sederhana; (2) kartu angka dan kartu bergambar disertai dengan angka dan gambar; (3) gambar yang digunakan berupa gambar benda-benda dengan warna yang menarik yang sering dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari; (4) mudah dipelajari dan digunakan sehingga mudah untuk mengenal lambang bilangan; (5) memiliki keluwesan atau kepraktisan dalam penggunaannya

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar

Langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran kartu angka bergambar yaitu sebagai berikut: a. Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema. b. Guru menyiapkan dan membagikan kartu angka dan kartu bergambar yang terdiri dari kartu angka bergambar. c. Guru menanyakan gambar-gambar tersebut. d. Guru menunjukkan kartu angka dan kartu bergambar. e.

²⁴Rasyid. Et al, *Asesmen Perkembangan Anak usia Dini*, h. 67

²⁵Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 24

Anak mencoba bermain kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar. f. Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu bergambar dan mengurutkan bilangan 1-10. g. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. h. Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. i. Anak membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlahnya. j. Anak diminta untuk membaca kartu angka yang berada di samping kartu gambar. k. Guru menunjukkan kartu gambar dan kartu angka yang lain dengan cara ditempel pada papan tulis. l. Guru menunjukkan angka tanpa gambar, kemudian anak diminta untuk menunjukkan angka tersebut lalu guru menempelkan pada papan tulis. Tugas anak adalah menyebutkan kartu yang sesuai dengan kata yang ditunjukkan guru sebelumnya, anak mengungkapkan angka-angka yang telah ditempelkan 21 pada papan tulis, menyusun kartu angka dan kartu bergambar yang terdiri dari kartu angka bergambar sesuai dengan permintaan guru.²⁶

Langkah-langkah pembelajarannya dalam menggunakan kartu angka bergambar adalah : a. Guru terlebih dahulu mengkondisikan anak di dalam kelas agar dapat mengikuti pembelajaran yaitu pengenalan lambang bilangan. b. Guru mengajak anak-anak membilang 1-10 menggunakan benda, misalnya: amplop, potongan gambar bintang, dan lain-lain. c. Kemudian benda tersebut dibagi menjadi 10 kumpulan. Pertama berisi 1 buah, kedua berisi 2 buah, ketiga berisi 3 buah dan selanjutnya sampai bilangan sepuluh. d. Anak diminta untuk menghitung setiap kumpulan benda yang telah disiapkan oleh guru. e. Setelah anak menghitung benda tersebut guru mengenalkan anak dengan lambang bilangan menggunakan kartu angka, guru juga meminta anak untuk menebak angka yang diperintah guru atau dengan menunjuk lambang bilangan yang diminta guru. Kemudian kartu

²⁶Nina LematenggoHamzah, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

angka tersebut diletakkan pada kumpulan benda yang sesuai dengan jumlahnya. f. Setelah anak memahami lambang bilangan tersebut guru membagikan kartu angka pada anak dan meminta anak untuk mengulangi kegiatan tersebut secara mandiri.

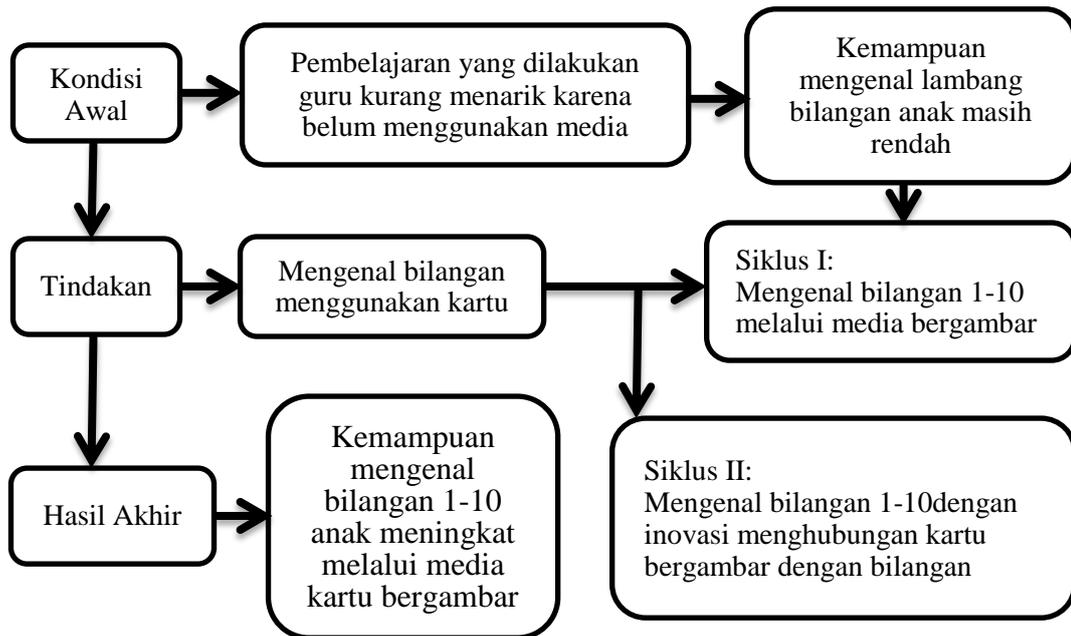
Langkah-langkah pembelajarannya dalam menggunakan kartu angka bergambar adalah²⁷: a. Guru membentuk kelompok dan mengenalkan lambang bilangan. b. Guru mengajak anak-anak membilang 1-10 menggunakan benda secara sederhana. c. kemudian anak menyebutkan jumlah benda. d. anak menghitung menggunakan kartu angka, guru juga meminta anak untuk menebak angka yang diperintah guru atau dengan menunjuk lambang bilangan yang diminta guru. f. Setelah anak memahami lambang bilangan tersebut guru membagikan kartu angka pada anak dan meminta anak untuk mengulangi kegiatan tersebut secara mandiri.

Berdasarkan beberapa langkah diatas dapat diambil kesimpulan bahwa langkah dalam penggunaan media pembelajaran kartu angka bergambar yaitu: a. Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema. b. Guru menyiapkan dan membagikan kartu angka dan kartugambar yang terdiri dari kartu angka bergambar. c. Guru menanyakan gambar-gambar tersebut. d. Guru menunjukkan kartu angka dan kartu bergambar. e. Anak mencoba bermain kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar. f. Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu bergambar dan mengurutkan bilangan 1-10. g. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. h. Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. i. Anak membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlahnya. j. Anak diminta untuk membaca kartu angka yang berada di samping kartugambar. k. Guru menunjukkan kartu gambar dan kartu angka yang lain dengan cara ditempel pada papan tulis. l. Guru menunjukkan angka tanpa gambar, kemudian anak diminta untuk menunjukkan angka tersebut lalu guru menempelkan pada papan tulis.

²⁷Nina LamatenggoHamzah, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, h. 78

C. Kerangka Pikir

Berikut ini akan diuraikan kerangka pikir yang melandasi penelitian ini berdasarkan pembahasan teoritis pada bagaian tinjauan pustaka di atas. Landasan pikir yang dimaksud akan mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dalam penelitian ini guna memecahkan masalah yang telah dipaparkan.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan berbentuk Penelitian Tindakan Kelas, untuk itu peneliti mempersiapkan setting penelitian berupa keterangan lokasi penelitian dan waktu penelitian. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai setting penelitian diantaranya:

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA DDI Ash-Shiddiq Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti memerlukan rancangan waktu yang tepat sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun waktu penelitian ini dimulai pada bulan Juli 2024 sampai Agustus 2024 disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

B. Persiapan Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, rincian kegiatan pelaksanaan PTK tiap-tiap Siklus terdiri dari empat tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, dimana, kapan, dan bagaimana penelitian dilakukan. Penelitian sebaiknya dilakukan secara kolaboratif, sehingga dapat mengurangi unsur subjektivitas. Karena dalam penelitian ini ada kegiatan pengamatan terhadap diri sendiri, yakni pada saat menerapkan pendekatan, model atau metode pembelajaran sebagai upaya menyelesaikan masalah pada saat praktik penelitian. Dalam kegiatan ini peneliti

perlu juga menjelaskan persiapan-persiapan pelaksanaan penelitian seperti: rencana pelaksanaan pembelajaran, instrumen pengamatan (observasi) terhadap proses belajar siswa maupun instrumen pengamatan proses pembelajaran.

2. Tahap Tindakan

Pada tahap ini berupa kegiatan implementasi atau penerapan perencanaan tindakan di kelas yang menjadi subjek penelitian. Pada kegiatan implementasi ini guru (peneliti) harus taat atas perencanaan yang telah disusun. Yang perlu diingat dalam implementasi atau praktik penelitian ini berjalan seperti biasa pada saat melaksanakan pembelajaran sebelum penelitian, tidak boleh dibuat-buat yang menyebabkan pembelajaran menjadi kaku. Di samping itu, kolaborator disarankan melakukan pengamatan secara obyektif sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini penting mengingat penelitian tindakan mempunyai tujuan memperbaiki proses pembelajaran.

3. Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap pengamatan ini ada dua kegiatan yang diamati yaitu, kegiatan belajar siswa, dan kegiatan pembelajaran. Pengamatan terhadap proses belajar siswa dapat dilakukan sendiri oleh guru pelaksana (peneliti) sambil melaksanakan pembelajaran, sedangkan pengamatan terhadap proses pembelajaran tentu tidak bisa dilakukan sendiri oleh guru pelaksana. Untuk itu guru pelaksana (peneliti) minta bantuan teman sejawat (kolaborator) melakukan pengamatan, dalam hal ini kolaborator melakukan pengamatan berdasar pada instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Hasil pengamatan kolaborator nantinya akan bermanfaat atau akan digunakan oleh peneliti sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

4. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilaksanakan ketika kolaborator sudah selesai melakukan pengamatan terhadap peneliti pada saat melaksanakan pembelajaran,

kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan hasil pengamatan dalam peneliti melakukan implementasi rancangan tindakan. Inilah inti dari penelitian tindakan, yaitu ketika kolaborator mengatakan kepada peneliti tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum. Dari hasil refleksi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang kegiatan (siklus) berikutnya.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa dan guru yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran.²⁸ Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu Kelas A RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang sebanyak 22 orang.

D. Sumber Data

Jenis data yang dipakai untuk menganalisis masalah terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang bersumber dari informan yaitu siswa kelas ARA DDI Ash-Shiddiq Pinrang. Kemudian, data sekunder yaitu data tambahan yang berupa hasil wawancara dari Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, tulisan, buku, dan bentuk dokumen lainnya yang berkaitan dengan objek yang diteliti. data dalam bentuk tulisan, buku dan dokumen lainnya digunakan oleh peneliti untuk menguatkan hasil temuan di lapangan agar data tentang problema yang dialami oleh pendidikan dan peserta didik dapat terungkap secara utuh.

E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar/nilai berupa metode bermain dengan menggunakan balok angka.

b. Data Kualitatif

²⁸Sarwiji Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*(Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 55.

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan kemampuan kognitif anak, dan wawancara serta catatan lapangan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, metode dokumentasi dan metode wawancara.

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan. Pengamatan dilakukan oleh pengamat (baik orang lain atau guru itu sendiri). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar.

b. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal bilangan.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah berupa dokumen-dokumen baik berupa dokumen primer maupun sekunder yang menunjang pembelajaran di kelas. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk merekam kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar dengan menggunakan balok angka pada pembelajaran siklus I dan Siklus II

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak melalui metode bermain dengan menggunakan balok angka. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika

kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar telah mengalami peningkatan dan menunjukkan nilai rata-rata yang mencapai persentase 75%.

Tabel 3
Kategori Predikat Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar

No	Interval	Kategori
1	81-100 %	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup Baik
4	21-40 %	Kurang Baik
5	0-20 %	Kurang Sekali

G. Analisis Data

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan melalui tiga tahap, yaitu pengolahan data, paparan data, dan penyimpulan data. Pengolahan data dilakukan dengan cara mengelompokkan data menjadi dua kelompok, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

H. Prosedur Penelitian

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan Tindakan dalam PTK disusun berdasarkan masalah yang hendak diselesaikan. Dalam tahap perencanaan ini meliputi sebagai berikut:

- a. Menentukan materi pembelajaran serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
- b. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran.
- c. Menyiapkan media kartu bergambar.
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes lisan dan lembar kerja siswa.

- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa serta guru

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah implementasi atau penerapan isi rencana tindakan kelas yang diteliti.

3. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan ini sebetulnya dikenakan lebih tepat ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Refleksi merupakan bagian yang amat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil (perubahan) yang terjadi sebagai akibat adanya tindakan (intervensi) yang dilakukan.

Adapun pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu:

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP dengan materi membaca
- 2) Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran berupa media kartu angka.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes lisan dan lembar kerja siswa

- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru.

- b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada tahap pertama ini adalah dengan melakukan penerapan isi dari rancangan yang ingin peneliti lakukan. Pelaksanaan tindakan dilakukan, agar yang diinginkan peneliti dapat terealisasikan sesuai dengan teknik pengajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran di RA DDI Ash-Shiddiq akan diselenggarakan oleh peneliti sedangkan untuk guru kelas, membantu untuk melakukan proses dokumentasi. Selama pembelajaran berlangsung peneliti mengajarkan dengan menggunakan media bergambar sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

- c. Tahap Pengamatan/observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan petunjuk pengamatan. Peneliti juga melaksanakan proses pengobservasian mulai dari proses tindakan, hasil dari tindakan dan juga permasalahan yang ada di tempat observasi.

- d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini akan dilakukan proses pengumpulan data dari hasil observasi yang kemudian akan dianalisis menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Dari hasil observasi pelaksanaan siklus akan didapatkan data yang kemudian data tersebut dijadikan satu dengan data lainnya dan dianalisis secara deskriptif dengan teknik presentase. Teknik presentasi ini berfungsi agar peneliti dapat mengetahui pencapaian indikator keberhasilan yang dialami anak, sehingga dari hasil analisis ini kemudian akan dilakukan refleksi oleh peneliti dalam melaksanakan siklus selanjutnya ketika pengajaran di kelas.

2. Siklus II

- a. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan penyusunan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan apa yang diinginkan peneliti sehingga bila ada

kendala akan dapat teratasi dengan tepat. Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengenal menggunakan kartu bergambar. Tahap perencanaannya antara lain:

- 1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dengan guru kelas tentang materi yang akan disampaikan yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Menyiapkan peralatan dan bahan yang digunakan untuk melakukan proses penelitian.
- 3) Menyiapkan lembar observasi (skala penilaian) untuk setiap pertemuan yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui berapa presentase peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-10 anak melalui media kartu bergambar.
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan yang akan digunakan untuk melakukan dokumentasi ketika kegiatan berlangsung seperti kamera.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

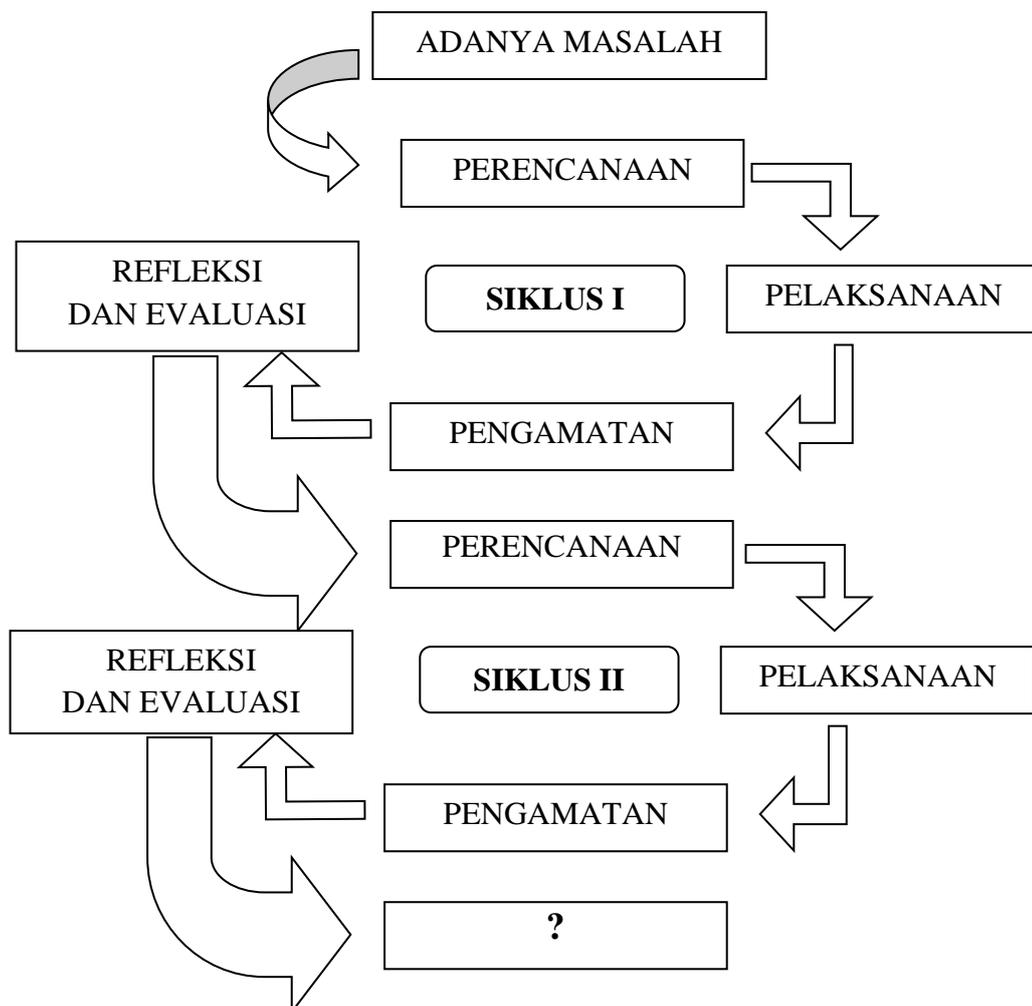
Untuk pelaksanaan tindakan pada tahap kedua ini adalah dengan melakukan penerapan isi dari rancangan yang ingin peneliti lakukan di tahap siklus I. Pelaksanaan tindakan di siklus ke II dilakukan karena pada siklus I target yang di inginkan peneliti belum terwujud. Peneliti berharap dari adanya kegiatan siklus II dapat berhasil dan sesuai dengan target yang di inginkan oleh peneliti.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan petunjuk pengamatan. Peneliti juga melaksanakan proses pengobservasian mulai dari proses tindakan, hasil dari tindakan, dan juga permasalahan yang ada di tempat observasi.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi untuk siklus ke II ini akan dilihat terlebih dahulu apakah siklus II ini sudah sesuai target dari yang peneliti inginkan atau tidak. Setelah sudah peneliti akan melakukan proses pengumpulan data dari hasil observasi yang kemudian akan dianalisis menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Dari hasil observasi pelaksanaan siklus akan didapatkan data yang kemudian data tersebut dijadikan satu dengan data lainnya dan dianalisis secara deskriptif dengan teknik presentase. Teknik presentasi ini berfungsi agar peneliti dapat mengetahui pencapaian indikator keberhasilan yang dialami anak, sehingga dari hasil analisis ini kemudian akan dilakukan refleksi oleh peneliti dalam melaksanakan siklus selanjutnya ketika pengajaran di kelas. Adapun alur penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Penyajian dan Interpretasi Data

1. Deskripsi Penelitian Prasiklus

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dalam bahasa Inggris disebut dengan Classroom Action Research (CAR). Penelitian tindakan kelas (PTK) dirasa cocok dan efektif, karena penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang timbul dalam kelas, penelitian ini juga dilaksanakan guna memperbaiki permasalahan pembelajaran dan untuk meningkatkan proses belajar mengajar dalam kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini mudah dilakukan oleh guru karena tidak memerlukan perbandingan terhadap model-model pembelajaran serta sambil melaksanakan proses belajar mengajar guru juga bisa sekaligus melakukan penelitian terhadap permasalahan yang ada di kelas.²⁹ Penelitian dengan Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar pada Kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang. Berikut paparan mengenai jadwal penelitian;

a. Deskripsi Prasiklus

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan kognitif anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan bermain balok.

Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi pra siklus dilakukan pada tanggal 8-11 Juli 2024. Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal bilangan 1-10.

²⁹Murni, *Guru RA DDI Dara Batu Kabupaten Pinrang*, Wawancara pada tanggal 19 Januari 2023 di RA DDI Dara Batu Kabupaten Pinrang

Hasil kemampuan pra siklus pada tanggal 22-24 Juli 2024 dengan menggunakan lembar observasi ceklis yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Prasiklus

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1	Resp_1	√			√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
2	Resp_2			√		☆	BB	Belum Berkembang
3	Resp_3		√		√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
4	Resp_4				√	☆	BB	Belum Berkembang
5	Resp_5			√	√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
6	Resp_6				√	☆	BB	Belum Berkembang
7	Resp_7		√		√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
8	Resp_8				√	☆	BB	Belum Berkembang
9	Resp_9				√	☆	BB	Belum Berkembang
10	Resp_10				√	☆	BB	Belum Berkembang
11	Resp_11			√	√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
12	Resp_12				√	☆	BB	Belum Berkembang
13	Resp_13				√	☆	BB	Belum Berkembang
14	Resp_14			√	√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
15	Resp_15				√	☆	BB	Belum Berkembang
16	Resp_16				√	☆	BB	Belum Berkembang

17	Resp 17			√	√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
18	Resp 18			√	√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
19	Resp 19				√	☆	BB	Belum Berkembang
20	Resp 20				√	☆	BB	Belum Berkembang
21	Resp 21				√	☆	BB	Belum Berkembang
22	Resp 22			√	√	☆☆	MB	Mulai Berkembang

Ket: Resp adalah Siswa yang Menjadi Informan

Hasil penelitian:

BB : 13 anak

MB : 9 anak

BSH :

BSB :

Berdasarkan data yang sudah diperoleh pada pra siklus dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-10 belum ada anak yang memperoleh peningkatan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di Kelas A RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang.

2. Deskripsi Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum penelitian dimulai, dilakukakn persiapan dengan melakukan konsultasi dengan kepala sekolah mengenai meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10. Selanjutnya melanjutkan konsultasi kepada guru mengenai kondisi anak dalam mengikuti proses pembelajaran dalam hal ini berkaitan dengan kepercayaan diri anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah itu peneliti menelaah kembali kurikulum yang digunakan dalam merumuskan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Setelah melakukan hal di atas, peneliti menelaah kembali kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar. Selanjutnya peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran, membuat instrument observasi siswa yang diteliti pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum peneliti melakukan perlakuan pembelajaran pada anak usia dini dengan penerapan media kartu bergambar, peneliti terlebih dahulu memberikan pemahaman kepada anak tentang penerapan media kartu bergambar tersebut dengan mengadakan pertemuan awal bersama anak. Dalam pertemuan tersebut peneliti terlebih dahulu menjalin keakraban dengan anak yang akan mengikuti proses pembelajaran, setelah itu peneliti menjelaskan prosedur pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penerapan media kartu bergambar yang meliputi maksud dan tujuan penerapan media kartu bergambar beserta langkah-langkahnya.

Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- 2) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian, instrumen yang digunakan berupa lembar observasi.
- 4) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa balok dan lainnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis tanggal 1 Agustus 2024, Pertemuan kedua dilaksanakan pada sabtu tanggal 3 Agustus 2024

dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 5 agustus 2024. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar ceklis.

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis tanggal 1 Agustus 2024, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah gambar.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa, kemudian melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi, mengenal hari, tanggal, bulan dan tahun.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, peneliti melakukan pembelajaran dengan terlebih dahulu membagi anak dalam lima kelompok. Setelah itu, peneliti mengarahkan anak untuk mengamati, yaitu anak menyimak, mencermati, dan mengamati penjelasan materi sebagai langkah awal dalam pembelajaran. Kemudian setelah itu memberikan kesempatan anak untuk mempertanyakan materi yang telah diamati sebagai langkah kedua dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti membimbing anak untuk melangkah pada tahap selanjutnya. Anak setiap kelompok mengeksplorasi/mengeksperimen sebagai lanjutan langkah sebelumnya, yaitu secara kelompok anak kembali mengurai materi dengan mengartikan memaknai kemudian menjelaskan materi untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada langkah sebelumnya. Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk melakukan asosiasi sebagai lanjutan dari langkah pembelajaran yaitu masing-masing kelompok kembali memperjelas inti dari materi yang diajarkan.

Selanjutnya mengarahkan anak untuk melakukan tahap terakhir dengan mengkomunikasikan hasil pembelajaran, yaitu menyampaikan hasil pembelajaran mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar dan membuat kesimpulan secara individu. Kegiatan ini, peneliti melakukan setiap pertemuan pada siklus I

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (1) Masih banyak anak yang mengalami kesulitan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar.
- (2) Beberapa anak sudah mulai bisa dengan dibantu oleh guru.
- (3) Beberapa anak masih salah saat mengurutkan kartu bergambar.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada sabtu tanggal 3 Agustus 2024 dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan mengenal bilangan 1-10 ini adalah kartu bergambar.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, berdoa, lalu menyanyi lagu kesukaan anak. Kemudian guru membimbing anak-anak untuk menghafal surat pendek bersama-sama. Lalu, mempersilahkan anak untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Dan dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru.

b) Kegiatan inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut dan menjelaskan cara memasukkan kartu bergambar ke dalam tempat yang disiapkan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan tersebut. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih. Lalu, anak-anak bermain prosotan dan ayunan di halaman kelas.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (a) Beberapa anak mengalami kesulitan saat memasukkan kartu bergambar ke dalam tempat yang disiapkan.
- (b) Ada beberapa anak yang masih harus dibantu oleh guru.
- (c) Beberapa anak sudah bisa memasukan kartu bergambar ke dalam tempatnya dengan rapi tanpa bantuan guru.

3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 5 agustus 2024 dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan mengenal bilangan 1-10 ini adalah kartu bergambar.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, berdoa, lalu menyanyi lagu kesukaan anak. Kemudian guru membimbing anak-anak untuk

menghafal rukun Islam dan menghafal huruf abjad. Lalu, mempersilahkan anak untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Lalu dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru.

b) Kegiatan inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut dan menjelaskan cara mencocokkan kartu bergambar. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah mencocokkan kartu bergambar. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

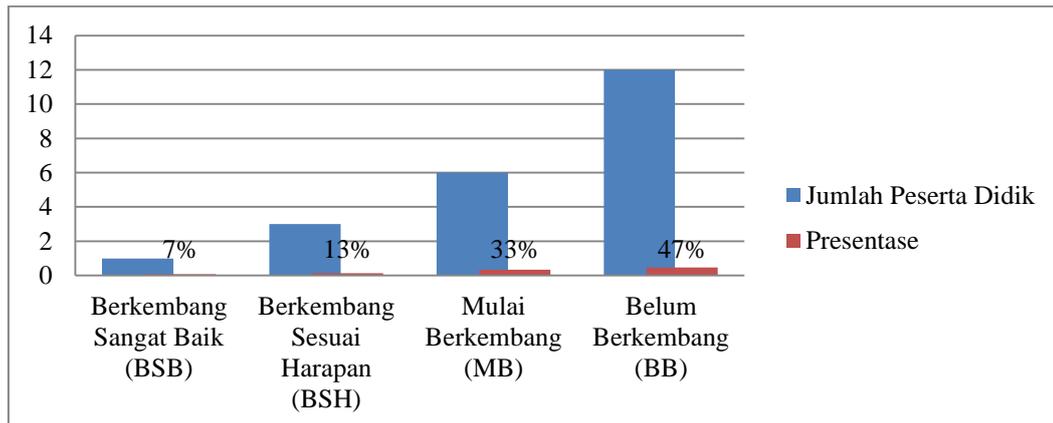
- (a) Beberapa anak belum bisa mencocokkan kartu bergambar.
- (b) Beberapa anak sudah mulai bisa mencocokkan kartu bergambar tanpa bantuan guru.
- (c) Anak mulai mengetahui bentuk-bentuk kartu bergambar.

c. Observasi

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kecerdasan visual spasial melalui bermain balok. Berikut hasil pengamatan peserta didik

dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui bermain balok pada siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Grafik. 4.1
Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar Pada Siklus I (Pertemuan Pertama) Pada Tanggal 1 Agustus 2024



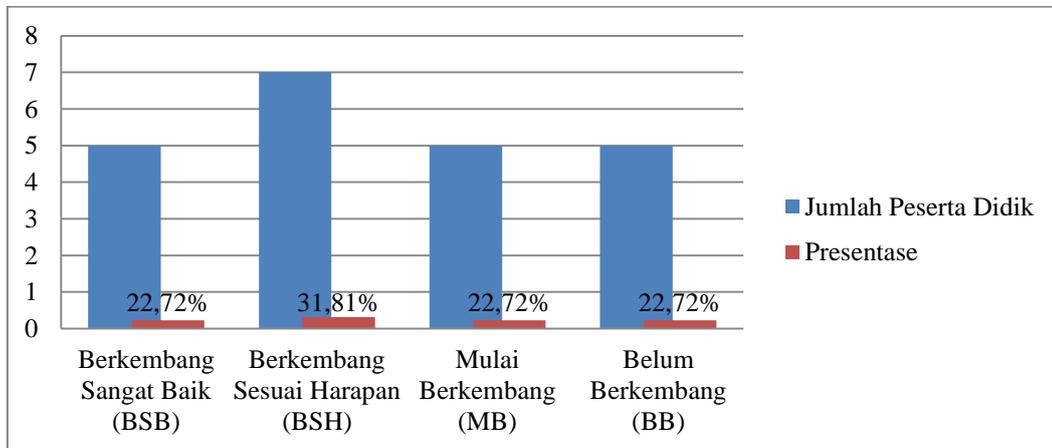
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil pengamatan pertemuan pertama yaitu anak yang belum berkembang ada 22 anak dengan presentase 47%, mulai berkembang ada 6 anak dengan presentase 33%, berkembang sesuai harapan ada 3 anak dengan presentase 13% dan yang berkembang sangat baik ada 1 anak dengan presentase 7%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar pada siklus I pertemuan pertama belum berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 10 anak dengan presentase 69%. Diketahui dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase \%} = \frac{(\text{Jumlah Bagian})}{(\text{Jumlah Keseluruhan})} = 100\%$$

Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan kedua. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar pada siklus I pertemuan kedua:

Grafik 4.2

Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar Pada Siklus I (Pertemuan Kedua) Pada Tanggal 3 Agustus 2024



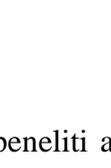
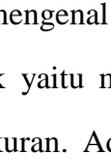
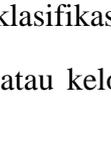
Hasil pengamatan pertemuan kedua yaitu anak yang belum berkembang ada 5 anak dengan presentase 22,72%, mulai berkembang ada 5 anak dengan presentase 22,72%, berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan presentase 31,81%, dan yang berkembang sangat baik ada 5 anak dengan presentase 22,72%.

Hasil pengamatan pertemuan ketiga dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kemampuan mengenal bilangan 1-10 anak di RA DDI Ash-Shiddiq Kabupaten Pinrang yaitu anak yang belum berkembang ada 4 anak dengan presentase 18,18%, mulai berkembang ada 4 anak dengan presentase 18,18%, berkembang sesuai harapan ada 9 anak dengan presentase 40,90%, dan yang berkembang sangat baik ada 5 anak dengan presentase 22,72%.

Hasil pengamatan kemampuan anak mengenal bilangan 1-10 pada siklus I dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga disetiap pertemuannya mengalami peningkatan, penelitian ini dikatakan berhasil apabila 10 anak mampu mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 69%. Berikut ini lembar observasi peningkatan kemampuan anak mengenal bilangan 1-10 pada siklus I:

Tabel 4.1
Kemampuan Anak Mengenal Bilangan 1-10 Siklus I

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1	Resp_1	√	√		√	☆☆☆	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Resp_2		√			☆	BB	Belum Berkembang
3	Resp_3	√	√		√	☆☆☆	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
4	Resp_4	√	√	√	√	☆☆☆☆	BSB	Berkembang Sangat Baik
5	Resp_5	√	√			☆☆	MB	Mulai
6	Resp_6		√		√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
7	Resp_7		√		√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
8	Resp_8		√			☆	BB	Belum Berkembang
9	Resp_9		√			☆	BB	Belum Berkembang
10	Resp_10		√		√	☆☆	MB	Mulai Berkembang
11	Resp_11	√	√		√	☆☆☆	BSB	Berkembang Sesuai Harapan
12	Resp_12	√	√	√	√	☆☆☆☆	BB	Berkembang Sangat Baik
13	Resp_13	√	√			☆☆	MB	Mulai Berkembang
14	Resp_14				√	☆	MB	Belum Berkembang
15	Resp_15	√	√	√	√	☆☆☆☆	BSB	Berkembang Sangat Baik
16	Resp_16				√	☆	MB	Belum Berkembang
17	Resp_17	√	√		√	☆☆☆	BSB	Berkembang Sesuai Harapan

18	Resp_18	√	√		√		BSB	Berkembang Sesuai Harapan
19	Resp_19	√	√		√		BSB	Berkembang Sesuai Harapan
20	Resp_20	√	√	√	√		BB	Berkembang Sangat Baik
21	Resp_21	√	√		√		BSB	Berkembang Sesuai Harapan
22	Resp_22	√	√		√		BSB	Berkembang Sesuai Harapan

Ket: Resp adalah Siswa yang Menjadi Informan

Keterangan Aspek yang diamati:

- 1) Mengklasifikasikan angka berdasarkan urutan, bentuk atau warna atau ukuran
- 2) Mengklasifikasikan angka ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi
- 3) Mengenal bilangan melalui gambar dan mengulangnya
- 4) Mengurutkan bilangan berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Hasil Penilaian :

BB : 4 anak

MB : 4 anak

BSH : 9 anak

BSB : 5 anak

Berdasarkan 4 aspek yang peneliti amati pada Siklus I dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan mengenal bilangan 1-10 yaitu pada aspek a angka paling mudah dilakukan oleh anak yaitu mengklasifikasikan angka berdasarkan urutan, bentuk atau warna atau ukuran. Ada 10 anak mampu melakukan aspek tersebut, sedangkan Aspek b mengklasifikasikan angka ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua

variasi sebanyak 5 anak yang mampu melakukannya. Aspek c yaitu mengenal bilangan melalui gambar dan mengulanginya hanya ada 4 anak yang mampu melakukannya. Pada aspek d yaitu mengurutkan bilangan berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna ada 3 anak yang mampu melakukannya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus I Peneliti menyimpulkan bahwa Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar pada Kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang masih kurang berkembang. Untuk itu peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pada siklus I yang hasilnya diperoleh sebagai berikut:

- 1) Rasa percaya diri belum muncul sehingga anak masih takut untuk mengenal lambang bilangan 1-10 sesuai dengan keinginannya
- 2) Sebagian anak masih ada yang ragu-ragu dalam memainkan kartu angka
- 3) Aturan main yang belum dipahami oleh anak sehingga membuat anak menjadi berebut

Karena hasil dari siklus I kurang memuaskan dan belum mencapai kriteria perkembangan yang peneliti harapkan, maka peneliti melanjutkan pada siklus II dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial secara maksimal melalui kegiatan bermain balok.

3. Deskripsi Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, pada siklus II diharapkan lebih baik lagi dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan
- 2) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran
- 3) Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi
- 4) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa gambar.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Agustus 2024, Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 19 Agustus 2024 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari kamis tanggal 22 Agustus 2024. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar ceklis.

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Kamis tanggal 15 Agustus 2024, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah gambar.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa dan mengucapkan salam. Setelah itu melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. Sebelum masuk pada materi pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut yaitu membuat amplop, kemudian melanjutkan dengan bermain balok. Guru

menjelaskan kepada anak tentang bentuk-bentuk geometri dari balok kemudian mengajak anak-anak untuk mengambil balok sesuai intruksi. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan bermain balok. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (1) Beberapa anak belum mengetahui bentuk geometri
- (2) Anak-anak sudah bisa menyebutkan bentuk-bentuk balok
- (3) Anak-anak sudah bisa bermain tanpa bantuan guru

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 6 Maret 2024, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain balok ini adalah balok.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, berdoa, lalu menyanyikan lagu kesukaan anak. Kemudian guru membimbing anak-anak untuk berhitung 1 sampai dengan 20 dan menghafal warna-warna. Lalu, guru mempersilahkan anak untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Dan dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut. Kemudian menjelaskan kepada anak-anak tentang macam-macam warna balok. Guru mengajak anak-anak untuk bermain balok mengelompokkan balok berdasarkan warna yang sama. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan bermain balok tersebut. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih. Lalu, anak-anak bermain di halaman kelas.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab, pesan-pesan lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (1) Anak-anak sudah bisa mengelompokkan balok berdasarkan warna yang sama
- (2) Anak-anak dapat melakukan tanpa bantuan guru
- (3) Beberapa anak masih dibantu oleh temanya

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 8 Maret 2024, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain balok ini adalah balok.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, berdoa, lalu menyanyikan lagu kesukaan anak.

Kemudian guru membimbing anak-anak untuk menyebutkan nama-nama hari dan bulan. Lalu, guru mempersilahkan anak untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, Guru menyiapkan RPPH dan menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran SOP Pembukaan, pengenalan hari dan tanggal, menanyakan kabar anak. Kegiatan fisik motorik untuk menambah semangat belajar anak, Guru tanya jawab tentang kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, Guru mengenalkan pada siswa tentang media/bahan yang digunakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10. Menjelaskan aturan main dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, Guru memberi contoh pada anak tentang kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar, anak diberi kesempatan untuk bermain mengenal lambang bilangan 1-10 sesuai dengan contoh kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada guru sebagai kegiatan penutup.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab, pesan-pesan lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d) Refleksi

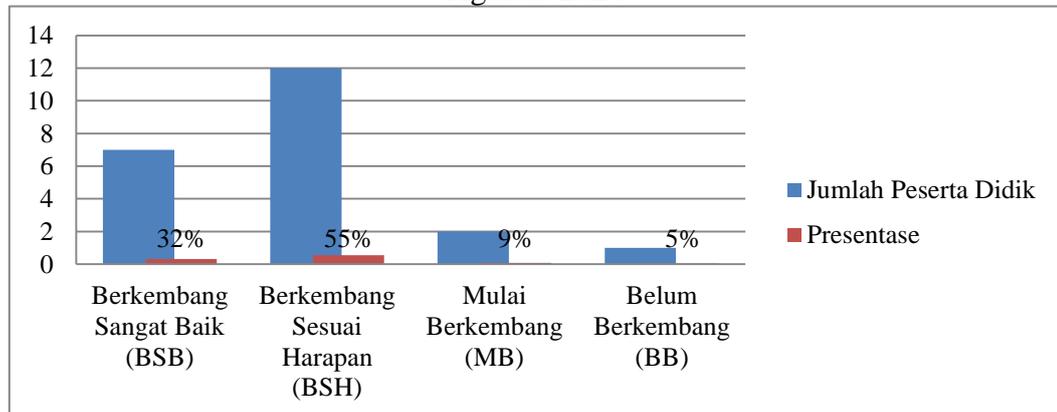
Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya.

- (1) Anak-anak sudah bisa menyusun kartu gambar sesuai dengan urutan tanpa bantuan guru
- (2) Beberapa anak sudah bisa membantu temannya
- (3) Anak-anak sudah dapat mengetahui macam-macam warna kartu dan angkanya

c. Observasi

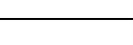
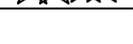
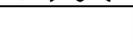
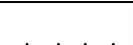
Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu gambar. Berikut hasil pengamatan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu gambar pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Grafik 4.3
Hasil Pengamatan Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Gambar Pada Siklus II (Pertemuan Pertama) Pada Tanggal 15 Agustus 2024



Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil pengamatan pertemuan pertama siklus II yaitu anak yang belum berkembang ada 1 anak dengan presentase 5%, mulai berkembang ada 2 anak dengan presentase 9%, berkembang sesuai harapan ada 12 anak dengan presentase 55%, dan yang berkembang sangat baik ada 7 anak dengan presentase 32%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar pada siklus II pertemuan pertama belum berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 10 anak dengan presentase 69%. Diketahui dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase \%} = \frac{(\text{Jumlah Bagian})}{(\text{Jumlah Keseluruhan})} = 100\%$$

1	Resp_1	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
2	Resp_2	√	√	√			BSH	Berkembang Sesuai Harapan
3	Resp_3	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
4	Resp_4	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
5	Resp_5	√	√	√			BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Resp_6	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sesuai Baik
7	Resp_7	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
8	Resp_8	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
9	Resp_9	√	√	√			BSH	Berkembang Sesuai Harapan
10	Resp_10	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
11	Resp_11	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
12	Resp_12	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
13	Resp_13	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
14	Resp_14		√	√	√		BSH	Berkembang Sesuai Harapan
15	Resp_15	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
16	Resp_16		√	√	√		BSH	Berkembang Sesuai Harapan
17	Resp_17	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
18	Resp_18	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
19	Resp_19	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
20	Resp_20	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik

21	Resp 21	√	√	√	√		BSB	Berkembang Sangat Baik
22	Resp 22		√	√	√		BSH	Berkembang Sesuai Harapan

Ket: Resp adalah Siswa yang Menjadi Informan

Keterangan aspek yang diamati:

- 1) Anak sangat tertarik dan antusias dengan kegiatan Mencocokkan lambang bilangan 1-10 dengan kartu bergambar sehingga menambah rasa percaya diri anak
- 2) Anak lebih berani mengambil resiko dari pembelajaran
- 3) Mencocokkan lambang bilangan 1-10 dengan kartu bergambar sehingga kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10

Hasil Penilaian :

- BB : - anak
 MB : - anak
 BSH : 6 anak
 BSB : 16 anak

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa hasil prosentase tingkat pencapaian keberhasilan kreativitas anak pada siklus II dari jumlah anak sebanyak 22 anak, didapatkan kesimpulan bahwa Pencapaian perkembangan kreativitas anak pada siklus II ini meningkat, yaitu pada siklus II pertemuan 1 perkembangan anak mencapai presentase 32% Berkembang Sangat Baik. pada siklus II pertemuan 2 perkembangan anak mencapai presentase 41% Berkembang Sangat Baik. pada siklus II pertemuan 3 perkembangan anak mencapai presentase 73% Berkembang Sangat Baik, dari data tersebut kreatifitas anak sudah meningkat memenuhi indikator pencapaian yaitu 69% sehingga penelitian sudah terhenti.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar pada kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang mampu meningkatkan mengenal bilangan 1-10. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II sangat mempengaruhi kemampuan mengenal bilangan 1-10 dengan menambah perlakuan yang memberi kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar tanpa bimbingan guru. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar pada kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang telah mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB).

B. Pembahasan

Hasil penelitian pada Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar pada Kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berikut ini adalah tabel hasil akhir kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar pada Kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang pada prasiklus, siklus I, dan siklus II:

Tabel 4.3

Perbandingan Penerapan Bermain Balok dalam Peningkatan Kecerdasan visual spasial Anak Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus		
		Prasiklus	I	II
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	5	16
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	9	6
3	Mulai Berkembang (MB)	9	4	0
4	Belum Berkembang (BB)	13	4	0
Jumlah		20	22	22

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak mengalami peningkatan setelah diadakan tindakan siklus II. Berdasarkan kenyataan dan bukti diatas, data yang diperoleh selama penelitian berlangsung kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui media kartu bergambar benar-benar meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak 1-10. Dengan didapatkan hasil ini maka peneliti menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena pada siklus II dianggap sudah sesuai dengan hipotesis tindakan yang ditetapkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa melalui media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. hal ini ditandai dengan adanya peningkatan presentase dari hasil kemampuan anak yaitu: Pada kondisi pra siklus kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 sebelum melalui media kartu bergambar hanya sebesar 41% pada kriteria MB. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas melalui media kartu bergambar, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 meningkat sebesar 23% pada kriteria BSB, pada siklus I, dan semakin meningkat pada siklus II mencapai presentase sebesar 73% pada kriteria BSB. Ini berarti kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar menunjukkan peningkatan sesuai dengan yang diharapkan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) mencapai 69%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar diajukan sejumlah saran. Saran tersebut ditujukan kepada lembaga penyelenggara pendidikan anak usia dini, guru kelas dan peneliti berikutnya.

1. Bagi lembaga, pihak sekolah sebagai lembaga penyelenggara hendaknya mampu menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memberikan fasilitas dan sarana prasarana yang menunjang dalam pembelajaran khususnya ketika pelaksanaan media kartu bergambar,

2. Bagi guru kelas, a) guru kelas hendaknya mampu mengoptimalkan proses pembelajaran, untuk itu harus tepat dalam pemilihan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yakni bermain kartu bergambar khususnya dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. b) guru kelas hendaknya mampu memilih materi dan media bermain kartu angka bergambar yang sesuai dengan tahapan-tahapan tumbuh kembang anak dan aspek perkembangannya, agar anak dapat berkembang secara maksimal.
3. Kepada Peneliti, peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini tetapi dalam aspek perkembangan yang berbeda walaupun metode yang dipakai sama sehingga diharapkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1-10 mampu meningkat dengan baik.
4. Keterbatasan Penelitian, a) keterbatasan diri mengakses referensi-referensi penelitian yang relevan dengan penelitian ini, b) tidak semua anak dapat memahami lambang bilangan dengan mudah, sehingga diperlukan kreatifitas dan inovasi dari guru dan peneliti pada penggunaan media dan metode yang lebih menarik untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017)
- Budiningsih, C Asri, *Belajar dan pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: PT. Rosdakarya Offset, 2019)
- Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011)
- Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011)
- Hasan, Maimunah, *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: DIVAPress, 2019)
- Heruman, *Model Pembelajaran Matematika*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018)
- M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017)
- Masykur, Rubhan, dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017.
- Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*. (Semarang: Pustaka Pelajar, 2017)
- Rasyid. Et al, *Asesmen Perkembangan Anak usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2019)
- Rohaeni, Reni, *Penerapan Metode Bermain Balok dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini pada PAUD Nuansa Kota Bandung*, *Jurnal Empowerment*, Vol. 4, No. 2. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id>
- Siswoyo Dwi, Et al, *Ilmu Pendidikan*. (Yogyakarta: UNY Press. Harun, 2018)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009)
- Suwandi, Sarwiji, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010)
- Suyanto, Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003)
- Upton, Penny, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012)
- Zaviera, *Mengenal dan Memahami Tumbuh Kembang Anak* (Yogyakarta: Kata Hati, 2008)