

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 1-10
MELALUI MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA KELOMPOK A
DI RA DDI ASH-SHIDDIQ PINRANG**



ARTIKEL SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Parepare**

Oleh :

**RASTINA
NIM. 221340013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE
2025**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 1-10
MELALUI MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA KELOMPOK A
DI RA DDI ASH-SHIDDIQ PINRANG**

**Oleh : Rastina
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing**

Kalbi Jafar, S.Pd.I., M.Pd.I
Nurlina Jalil, S.E., M.Pd

ABSTRAK

Rastina, 221340013. Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar pada Kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk perkembangan optimal anak. Pada masa *golden age*, anak mengalami pertumbuhan pesat yang memerlukan rangsangan yang tepat. Dengan stimulasi yang sesuai, anak dapat mengembangkan potensi di lima aspek: fisik, bahasa, kognitif, moral, dan sosial. Pengenalan lambang bilangan sejak dini membantu dasar kemampuan matematika anak. Pembelajaran yang tepat melalui media dan metode yang menyenangkan sangat penting untuk mengenalkan lambang bilangan. Media yang menarik, seperti kartu angka bergambar, mendukung pemahaman anak yang masih berpikir konkret dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu angka bergambar pada anak kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang. Metode penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus dan pada setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 22 anak RA RA DDI Ash-Shiddiq. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Pembentukan kreativitas dikatakan berhasil apabila anak mampu mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 70%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 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%.

Kata Kunci: Mengenal Bilangan 1-10, Media Kartu Bergambar.

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.

Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak dini merupakan waktu yang tepat untuk membimbing anak dalam prose 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 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.

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

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

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.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitain 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,
- b. Manfaat praktis

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.

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 Kartu sedangkan penelitian mengenai mengenal 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.² 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*).³ Soedadiatmodjo, dkk bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota

²Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: DIVAPress, 2019), h. 87

³Mustaqim. (2010). *Psikologi Pendidikan*. (Semarang: Pustaka Pelajar, 2017), h. 34

suatu himpunan.⁴ Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu ide yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

b. Pengenalan Bilangan Pada Anak

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. 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.

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.

⁴Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 35

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.⁵

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 gambargambar 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 bergambardan mengurutkan bilangan 1-10. g. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. h. Anak menghubungkan lambang bilangan dengan bendabenda sampai 10. i. Anak membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlnya. 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 kartuyang sesuai dengan kata yang ditunjukkan guru sebelumnya, anak

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 78

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.⁶

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.

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

⁶Nina LamatenggoHamzah, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

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.

C. 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.

2. 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.

3. 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.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa dan guru yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran.⁷ Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu Kelas A RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang sebanyak 22 orang.

E. 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.

F. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

- a. Data Kuantitatif
- b. Data Kualitatif

2. Teknik Pengumpulan Data

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

- a. Observasi
- b. Tes
- c. Dokumentasi

G. 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

⁷Sarwiji Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 55.

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

H. 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.

I. Prosedur Penelitian

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

1. Perencanaan
2. Observasi
3. Refleksi

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.

2. Deskripsi Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum penelitian dimulai, dilakukan persiapan dengan melakukan konsultasi dengan kepala sekolah mengenai meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10. 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.

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

b) Kegiatan Inti

c) Refleksi

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

- b) Kegiatan inti
- c) Kegiatan akhir
- d) Refleksi

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
- b) Kegiatan inti
- c) Kegiatan akhir
- d) Refleksi

b. 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. Refleksi

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. Pelaksanaan

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Kamis tanggal 15 Agustus 2024, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WITA. Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah gambar.

- a) Kegiatan Awal
- b) Kegiatan Inti
- c) Kegiatan Akhir
- d) Refleksi

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
- b) Kegiatan Inti
- c) Kegiatan Akhir
- d) Refleksi

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

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

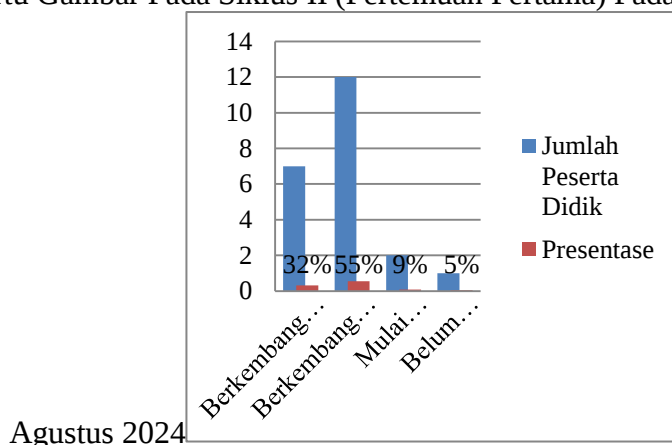
- a) Kegiatan Awal
- b) Kegiatan Inti
- c) Kegiatan Akhir
- d) Refleksi

b. 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



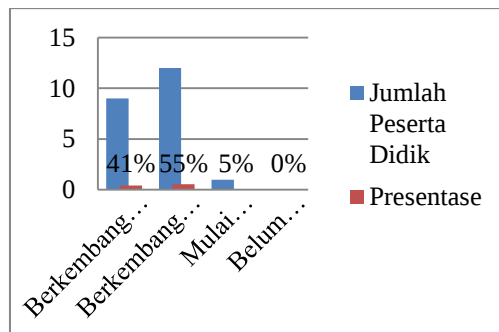
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil pengamatan pertemuan pertama siklus II yaitu anak yang belum berkembang ada 1 anak dengan presentase 5%, mulai berkembang ada 2 anak dengan presentase 9%, berkembang sesuai harapan ada 12 anak dengan presentase 55%, dan yang berkembang sangat baik ada 7 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:

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

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

Grafik 4.4

Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Bergambar Pada Siklus II (Pertemuan Kedua) Pada Tanggal 19 Agustus 2024



B. Pembahasan

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.

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. 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.

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)