

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA BERGAMBAR KELOMPOK A1 TK BINA KASIH

Nilam Sari¹⁾, Mohammad Fauziddin²⁾

¹Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
email: nilamsari0509@gmail.com

²Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Email: mfauziddin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka bergambar pada anak kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah Kec. Kampar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 usia 4-5 tahun TK Bina Kasih yang berjumlah 16 orang anak, 10 anak laki-laki 6 anak perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus berlangsung selama 2 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 meningkat setelah adanya tindakan. Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 adalah 25%. Pada Siklus I meningkat menjadi 50% dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 87,5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan, Permainan Kartu Angka Bergambar, Kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah

Abstract: The aims of this research is to improve the children ability to recognize number device with card game of pictorial number to children on group A1 TK Bina Kasih Batubelah Kampar district. The type of this research used is class action research collaboratively between researcher and classroom teacher. This research are consult from two cycles and each cycle is held twice meeting. The subject of this research are children 4-5 years old on group A1 TK Bina Kasih Batubelah Kampar district they are 16 children, 10 boys and 6 girls. The object of this research is ability recognize number device with card game of pictorial number. Technique of collecting data with observation and documentation. Technique of data analyze is done descriptive qualitative and quantitative. The research is conducted in 2 cycle, each cycle held during twice meeting. The result showed that capability children to

know symbol of number 1-10 increased after the action. The result of observation before action showed that children who have the capability to know symbol of numbers 1-10 is 25%. The first cycle increased to be 50% and the second cycle increased to be 87,5%. Based on the result, it can be concluded that device with card game of pictorial number can increased the children capability to know symbol of numbers on group A1 TK Bina Kasih Batubelah Kampar district.

Keywords: The ability recognize number device, card game of pictorial number, Group A1 TK Bina Kasih Batubelah.

1. PENDAHULUAN

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.

Menurut Nurmalina, (2016) pendidikan anak pada usia dini sangat diperlukan, karena pada tahap tersebut sistem pengajaran akan mempengaruhi tingkah laku dan pola pikir anak. Rasa keingintahuan anak akan timbul jika ia menemukan sesuatu hal yang baru dan menarik sehingga anak cenderung ingin mencoba hal baru tersebut. Pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat.

Sedangkan menurut (Pebrina, 2017) Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas

Kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah pada bulan Februari 2017, serta dokumentasi hasil pembelajaran pada anak, ditemukan masalah terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal ini dibuktikan dari 16 orang anak, yang sudah mengenal lambang bilangan hanya 4 anak (25%), dan sisanya sebanyak 12 anak (75%) belum mengenal lambang bilangan. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru meminta anak untuk mengerjakan tugas-tugas di dalam Lembar Kerja Anak (LKA) seperti menebalkan angka, menirukan angka, menghubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar, dan sebagainya. Guru juga sering meminta anak menirukan lambang bilangan di buku tulis masing-masing yang telah dicontohkan guru di papan tulis.

Kondisi ini penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak, sehingga anak menjadi bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran. Anak mengenal lambang bilangan sebatas hafalan, sehingga anak masih terbolak-balik dalam menyebutkan lambang bilangan. Proses membilang anak juga belum tepat yaitu

ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitung. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan di TK Bina Kasih. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Bina Kasih Batubelah, peneliti tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan permainan kartu angka bergambar sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di TK Bina Kasih Batubelah.

Permainan kartu angka bergambar dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena menurut Musfiroh (2008), menjelaskan bahwa permainan kartu angka dapat merangsang kesenangan anak terhadap angka dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah dan simbolnya. Permainan kartu angka dapat dilakukan di TPA, KB, dan TK.

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa, permainan kartu angka bergambar ini dapat memberi rangsangan bagi anak untuk terjadinya proses belajar dan memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Dengan permainan kartu angka bergambar ini, dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka dan lambangan bilangannya, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat membuat rumusan masalahnya yaitu: Apakah dengan menggunakan permainan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah?

Kajian Teori

Pengembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui pengenalan benda sekitar menurut bentuk, jenis, ukuran, pengenalan konsep-konsep sains, pengenalan bentuk geometri, pengenalan tentang konsep waktu, pengenalan konsep matematika sederhana, pengenalan tentang bilangan, terutama pengenalan konsep angka dengan benda (Fauziddin, 2015).

Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya dijenjang pendidikan (formal) berikutnya (D. Lestari, 2014).

Bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda sedangkan lambang bilangan merupakan notasi tertulis dari sebuah bilangan. Lambang bilangan merupakan sebuah simbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan. Menurut (Misyati, 2013) menyatakan bahwa lambang bilangan berupa simbol-simbol bilangan yang akan memudahkan kita dalam melakukan operasi bilangan.

Menurut Nursalim, (2012) permainan konsep bilangan melatih anak untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri, tidak putus asah dan pantang menyerah. Melalui permainan, anak tidak hanya senang bermain tetapi dapat mengenal konsep bilangan tanpa adanya paksaan misalnya: melompat sesuai dengan angka yang didapat, menyusun benda sesuai urutan, mengambil benda sesuai angka dan lain-lain. Selain melalui permainan tersebut di atas, maka anak juga perlu diberi beberapa latihan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu antara lain:

- (1) Latihan membilang / menyebut urutan bilangan 1-10.
- (2) Latihan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
- (3) Latihan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 1-10.
- (4) Latihan membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlahnya.
- (5) Latihan menyebut hasil penambahan dan pengurangan.

Dalam menerapkan strategi pembelajaran melalui bermain perlu mengetahui prosedur/langkah-langkah yang harus ditempuh sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain
2. Menentukan jenis kegiatan bermain
3. Menentukan tempat dan ruang bermain
4. Menentukan bahan dan peralatan bermain
5. Menentukan urutan bermain. (Joni, 2015).

Kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 510) adalah kertas persegi panjang yang sedikit tebal untuk berbagai keperluan. Angka menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 50) adalah lambang pengganti bilangan, sedangkan gambar merupakan tiruan sesuatu yang dilukiskan diatas kertas atau kanvas. Kartu angka adalah kartu yang berisi angka atau lambang pengganti bilangan. Kartu gambar adalah kartu yang dihiasi gambar. Kartu angka bergambar merupakan kartu hasil penggabungan dari dua buah kartu yaitu kartu angka dan kartu gambar.

Kartu angka dan kartu gambar menurut Heruman, (2007) merupakan dua kartu yang saling melengkapi, yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep dan lambang bilangan. Kartu

angka bergambar ini dapat dibuat bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan.

Kartu angka bergambar menurut Hasan, (2009: 73) memiliki manfaat yang besar dalam pendidikan anak usia dini. Pemberian stimulasi dengan media kartu angka bergambar, akan memberikan dampak positif selama sifatnya tidak memaksa dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Jadi, kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi angka atau lambang pengganti bilangan dan dihiasi gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang yang tertulis dalam kartu. Kartu angka bergambar dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan cara bermain.

Permainan kartu angka bergambar merupakan suatu permainan yang menggunakan media kartu angka dan gambar. Anak diharapkan mampu menyebutkan dengan benar angka yang terdapat dalam kartu, dan mampu memasang angka ke dalam gambar (Komariah, 2016).

Bermain kartu angka bergambar dilaksanakan pada kegiatan inti. Adapun langkah-langkah mengenalkan konsep bilangan untuk anak usia dini melalui kartu angka bergambar menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005:156) adalah:

- (1) Mengenalkan bahasa simbol. Pada tahap awal ini anak belajar menggunakan kartu gambar. Anak dikenalkan terlebih dahulu satu per satu dengan nama gambar dan jumlah gambar yang terdapat pada kartu bergambar yang telah disiapkan. Guru mengangkat satu per satu kartu gambar sambil menghitung jumlah gambar yang terdapat pada kartu gambar tersebut. Anak bersama-sama dibimbing

untuk menghitung dan menyebutkan jumlah gambar yang terdapat pada kartu gambar yang diangkat guru.

- (2) Abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Pada tahap ini setelah anak mengetahui bahasa simbol dan konsep bilangan dengan benda-benda, kemudian anak dilatih untuk mampu berpikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari-jari tangannya untuk menghitung gambar yang terdapat pada kartu gambar sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga”, dan seterusnya. Pada tahap ini, anak mulai menghubungkan antara jumlah benda dengan bahasa matematis sederhana.
- (3) Menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan. Setelah anak mengetahui makna dari bilangan, kemudian anak dikenalkan pada lambang atau simbol dari bilangan tersebut. Tahap ini bisa dilakukan dengan cara menghubungkan antara kartu angka dengan kartu gambar. Kartu angka 1 dengan kartu gambar yang jumlah gambarnya satu, kartu gambar 2 dengan kartu gambar yang jumlah gambarnya dua, dan seterusnya. Hal ini dilakukan sampai anak benar-benar mengenal konsep dan lambang bilangan dengan baik.

John D. Latuheru (dalam Suwarni, 2001:38) mengemukakan bahwa kelebihan permainan kartu angka bergambar sebagai berikut:

- (1) Melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari,
- (2) Permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar,

(3) Biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu,

(4) Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki,

(4) Permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran. (Sadiman, dkk. 2008:29)

menegaskan kelebihan permainan kartu angka bergambar diantaranya:

- (1) Sifatnya konkret, gambar atau foto lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata,
- (2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu,
- (3) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- (4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman,
- (5) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Berdasarkan pendapat di atas, kelebihan dari permainan kartu angka bergambar dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan antara lain:

- (1) Pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena dengan kartu tersebut materi akan mudah diulangi, sehingga pembelajaran pemahaman anak dapat tercapai secara optimal,
- (2) 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,
- (3) Bentuk kartu relatif kecil maka kartu dapat disimpan di tempat manapun. Praktis untuk anak, maka

materi yang akan dipelajari mudah dimana anak mempelajarinya.

Permainan kartu angka bergambar dalam penelitian juga memiliki kelebihan. Kelebihannya antara lain dapat digunakan berulang-ulang, biaya pembuatan lebih murah, ukurannya kecil sehingga dapat digunakan oleh anak dengan mudah serta dapat disimpan dalam waktu yang cukup lama.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk. (2016:124) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Sedangkan menurut Wihardit, (2011) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar-mengajar (Arikunto, dkk., 2016:197).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 usia 4-5 tahun TK Bina Kasih Desa Batubelah yang berjumlah 16 orang anak, 10 anak laki-laki 6 anak perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2010:86).

Observasi adalah segala upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantu (Suwandi, 2010: 38).

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memantau guru dan anak selama proses pembelajaran. Observasi merupakan pengamatan peristiwa yang sedang berlangsung dengan menggunakan alat atau tanpa alat. Untuk melakukan pengamatan, peneliti menyiapkan instrumen berupa *check list* (). Sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek () tentang aspek yang diobservasi.

2. Teknik Dokumentasi

Arikunto (dalam Lestari, R. P. 2014:34) menjelaskan bahwa metode dokumentasi merupakan metode mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, lembaran, agenda dan sebagainya.

Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi aktifitas guru dan anak serta instrumen lembar observasi anak dalam mengenal lambang bilangan, yang berfungsi untuk memudahkan dalam pengambilan data. Instrumen observasi pada penelitian ini akan menggunakan *check list*. Daftar cek atau *check list* adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek () tentang aspek yang diobservasi. *Check list* () merupakan observasi yang praktis karena semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan

arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Sanjaya, 2010: 106).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dapat berupa analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru (Sanjaya, 2010: 106).

Data Kualitatif

Data ini berupa hasil observasi aktifitas guru dan aktifitas anak yang dilaksanakan pada setiap siklus, yang mengacu pada kegiatan pembelajaran. Adapun aktifitas guru yang diamati meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Untuk pembahasan data, peneliti atau observer hanya memberi argumentasi berupa jumlah centangan “ya” dan “tidak” dan apa tindak lanjut dari hasil observasi tersebut.

Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak. Untuk menganalisis data hasil observasi, peneliti menggunakan data secara kuantitatif dengan menggunakan rumus penilaian menurut (Purwanto, 2006:102) yaitu : $NP = \frac{R}{SM} \times 100$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Setelah semua data dianalisis dengan rumus persentase tersebut, maka peneliti memberikan indikator keberhasilan peningkatan kemampuan

kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak. Tabel di bawah ini merupakan rentang nilai yang menjadi indikator penilaian peneliti terhadap anak:

Tabel 1.

Persentase Kategori Penilaian pada

Jenis Penilaian	Nilai Persentase
BB (Belum Berkembang)	0 - 25
MB (Mulai Berkembang)	26 - 50
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51 - 75
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76 - 100

S

pertemuan, dimulai pukul 07:30-11:00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 08 Mei 2017 dengan tema tanah airku, sub tema kehidupan di desa dan di kota dan sub-sub tema pahlawanku. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Mei 2017 dengan tema tanah airku, sub tema kehidupan di desa dan di kota dan sub-sub desaku.

Secara umum gambaran refleksi hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Ada beberapa anak yang belum paham dan bisa melakukan kegiatan karena kurang aktif menyimak penjelasan dari guru.
- 2) Anak masih berebut kartu dalam permainan kartu angka bergambar karena media tersebut masih kurang.
- 3) Beberapa anak masih ada kesulitan dalam membedakan angka 6 dan 9.
- 4) Kurang kerjasama antar anak serta anak dengan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang kondusif, maka perhatian anak pada materi masih kurang

Siklus II

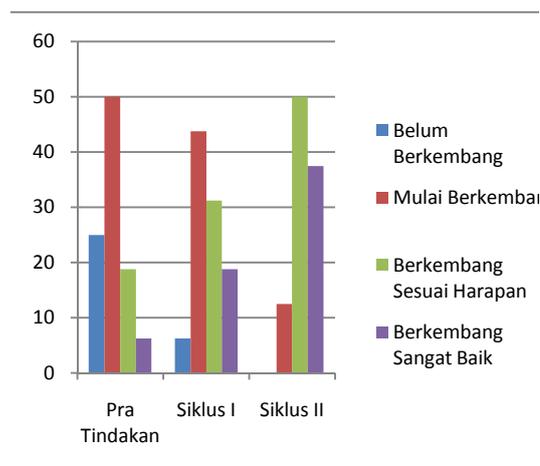
Tindakan yang dilakukan pada siklus II ditetapkan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Selain itu pada siklus II guru sudah mampu memotivasi anak dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa, sehingga anak-anak merasa senang selama pembelajaran berlangsung.

Setelah melakukan observasi dan penelitian pada siklus I dan II, dapat kita ketahui adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui permainan kartu angka bergambar antara pra tindakan, siklus I dan siklus II. Sebagian besar anak sudah mampu mencapai 3 aspek yang diamati. Adapun hasil peningkatan mengenal lambang bilangan anak berdasarkan observasi pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria Penilaian	Persentase Penilaian Anak					
		Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase		
1.	BB	4	25	1	6,25	-	
2.	MB	8	50	7	43,75	2	
3.	BSB	3	18,75	5	31,25	8	
4.	BSB	1	6,25	3	18,75	6	

Untuk melihat perbandingan persentase kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat diperjelas melalui gambar di bawah ini:



Mengenal Lambang Bilangan Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, serta dengan observasi langsung dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui permainan kartu angka bergambar pada anak kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah. Penggunaan kartu angka bergambar tersebut dalam kegiatan pembelajaran dilakukan melalui sebuah permainan karena pembelajaran bagi anak usia dini pada hakekatnya adalah permainan, bahwa bermain adalah belajar, dimana bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus sebagai wahana pengenalan dan lingkungan sekitar anak mendapati kehidupan. Sesuai dengan pendapat Musfiroh, (2008:3.25), menjelaskan bahwa permainan angka bertujuan merangsang kesenangan anak terhadap angka dan

merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah dan simbolnya.

Pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah yang dilakukan dengan permainan kartu angka bergambar, selain memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan juga mampu meningkatkan antusias belajar anak. Pengenalan lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar menjadikan belajar anak lebih menyenangkan. Belajar yang menyenangkan menjadikan anak mudah menerima apa yang dipelajari dan anak lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah Tahun Ajaran 2016/2017.

4. KESIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah Kec. Kampar Kab. Kampar, pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka bergambar. Hasil observasi pra tindakan menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan adalah 25%. Pada Siklus I meningkat menjadi 50% dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 87,5%.

Langkah pembelajaran menggunakan permainan kartu angka bergambar adalah (1) guru menyiapkan kartu angka bergambar, (2) guru mengkondisikan anak-anak di dalam ruang kelas. (3) guru menyiapkan alat bahan yang digunakan dalam pembelajaran, (4) guru mengevaluasi

kegiatan yang telah dilakukan hari itu dengan memberi pertanyaan kepada anak terkait kegiatan yang telah dilakukan.

Saran

1. Untuk guru, kegiatan permainan kartu angka bergambar yang bervariasi dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A1 TK Bina Kasih Batubelah.
2. Kepala Sekolah, memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu angka bergambar dan mendukung upaya guru dalam menggunakan permainan kartu angka bergambar untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, serta memberikan pelatihan kepada guru guna meningkatkan kompetensi yang dimiliki guru tersebut.
3. Peneliti selanjutnya, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa tetapi dengan materi dan pendekatan yang berbeda untuk mendapatkan temuan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziddin, M. (2015). Jurnal paud tambusai. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak - Kanak Pembina Kec. Bangkinang Kota, 1*, 49–54.
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA.
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja

- Rosdakarya.
- Joni, (2015). No Title. *Upaya Meningkatkan Pemahamann Konsep Mengelompokan Benda Menurut Bentuk Jenis Ukuran Dan Warna Melalui Penerapan Strategi Bermain Dalam Pengembangan Koginitif Siswa Kelompok A TK Melati Indah*, 26–36.
- Komariah, R. N. dan. (2016). *Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Bilangan dan Lambang Bilangan melalui Permainan Matematika*. Antologi UPI, (Juni), 1–15.
- Lestari, D. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten*. Skripsi, (April), 156.
- Lestari, R. P. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Penggunaan Media Kartu Angka dan Kartu Bergambar pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta*, (Maret), 108.
- Misyati, E. (2013). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Skripsi, (November), 162.
- Musfiroh, T. (2008). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurmalina, (2016). Jurnal paud tambusai. *Hubungan Penerapan Bahasa Indonesia Dengan Pengembangan Kepribadian Peserta Didik PAUD Kualu Ceria*, 2, 73–78.
- Nursalim. (2012). *Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan 1-10*. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD FIP, UNESA SURABAYA*, 9.
- Pebrina, P. H. (2017). *Jurnal obsesi. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, 1, 1–11.
- Purwanto, N. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Suharsimi Arikunto, S. dan S. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwandi, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suwarni. (2001). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Wihardit, W. dan K. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas (Kesebelas)*. Jakarta: Universitas Terbuka.