

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN  
MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR  
ANAK KELOMPOK A1 TK MASJID SYUHADA  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Menempuh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Eli Misyati  
NIM 11111247040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOVEMBER 2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR ANAK KELOMPOK A1 TK MASJID SYUHADA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Eli Misyati, NIM 11111247040 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Dr. Sugito, MA  
NIP. 19600410 198503-1 002

Yogyakarta, 13 September 2013  
Pembimbing II,



Dr. Ch Ismaniati  
NIP. 19620326 198702 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 20 September 2013  
Yang menyatakan,

Eli Misyati  
NIM. 11111247040

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR ANAK KELOMPOK A1 TK MASJID SYUHADA YOGYAKARTA" yang disusun oleh Eli Misyati, NIM 11111247040 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ch. Ismaniati	Ketua Penguji		18 / 10 / 2013
Arumi Savitri F, S. Psi., MA.	Sekretaris Penguji		04 / 11 / 2013
Dr. Rita Eka Izzaty, M. Si.	Penguji Utama		23 / 10 / 2013

Yogyakarta, 19 NOV 2013  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

Tidak ada kemajuan yang bisa anda raih tanpa melakukan perubahan  
(Jamil Azzaini)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Ibu dan ayah tercinta yang telah banyak memberikan bantuan, tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan motivasi serta do'a yang tulus kepada penulis.
2. Almamaterku yang telah banyak memberikan kesempatan kepada penulis dalam belajar.
3. Program Studi PG PAUD FIP UNY yang kubanggakan.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN  
MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR ANAK  
KELOMPOK A1 TK MASJID SYUHADA YOGYAKARTA**

Oleh  
Eli Misyati  
NIM 11111247040

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta yang berjumlah 12 anak. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus berlangsung selama 4 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 17%. Pada Siklus I meningkat menjadi 50% dan pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 83%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta.

Kata kunci: *kemampuan mengenal lambang bilangan. bermain kartu angka bergambar,*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta” sebagai tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang pendidikan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Sehubungan dengan selesainya penelitian dan terwujudnya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu perkenankanlah dalam kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan yang setulus-tulusnya dengan ucapan terimakasih kepada Bapak/ Ibu tersebut di bawah ini.

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian demi terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Koordinator Prodi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian, pengarahan, dan bimbingan yang bermanfaat demi terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Sugito, M.A. sebagai dosen pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, untuk memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis selama proses penelitian hingga penulisan skripsi ini.



5. Ibu Dr Ch. Ismaniati, M. Pd, sebagai dosen pembimbing II skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu, untuk memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis selama proses penelitian hingga penulisan skripsi ini
6. Bapak dan ibu dosen PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya.
7. Ibu Umi Kulsum, S.Pd. selaku Kepala sekolah TK Masjid Syuhada Yogyakarta telah memberikan izin, kesempatan, dan kemudahan dalam kegiatan penelitian.
8. Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Tahun Ajaran 2013/2014 yang dengan senang hati mengikuti pembelajaran dengan bermain kartu angka bergambar.
9. Keluarga besar guru dan karyawan TK Masjid Syuhada Yogyakarta.
10. Teman-temanku yang selalu memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.
11. Bapak, ibu, dan seluruh keluargaku yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal dengan jerih payah bapak atau ibu dan semua teman-temanku dalam membantu menyelesaikan penelitian ini dari awal sampai akhir. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan

penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun yang datang dari semua pihak sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, penelitian selanjutnya serta pembaca. Amin.

Yogyakarta, 20 September 2013

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Eli Misyati', written in a cursive style.

Eli Misyati

NIM. 11111247040

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	hal i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penulisan .....	8
F. Manfaat Penulisan .....	8
G. Definisi Operasional.....	10

## BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	11
1. Perkembangan Kognitif .....	11
2. Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	20
3. Pentingnya Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	22
4. Tahap Mengenalkan Lambang Bilangan .....	24

B. Bermain Kartu Angka Bergambar .....	28
1. Bermain .....	28
2. Kartu Angka Bergambar .....	29
3. Bermain Kartu Angka Bergambar .....	31
4. Bermain Kartu Angka Bergambar untuk Mengenalkan Lambang Bilangan .....	46
5. Langkah-langkah Pembelajaran untuk Mengenalkan Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar .....	50
C. Karakteristik Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 tahun .....	52
D. Landasan Teoritik Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar .....	56
E. Kerangka Pikir .....	64
F. Hipotesis .....	67

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	68
B. Desain Penelitian .....	68
C. Seting Penelitian .....	72
D. Teknik Pengumpulan Data .....	73
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	74
F. Indikator Keberhasilan .....	77

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	78
1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	78
2. Deskripsi Subjek Penelitian .....	80
3. Deskripsi Hasil Penelitian.....	81
a. Deskripsi Pra Tindakan.....	82
b. Deskripsi Penelitian Siklus I.....	86
c. Deskripsi Penelitian Siklus II .....	95

B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	105
C. Keterbatasan Penelitian.....	114

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	115
B. Saran .....	116

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>118</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>120</b>
-----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak..	75
Tabel 2. Rubrik Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak. ..	76
Tabel 3. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Pra Tindakan .....	83
Tabel 4. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I .....	94
Tabel 5. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II .....	103
Tabel 6. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II .....	109

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Teori Kerucut Pengalaman Dale .....	61
Gambar 2. Bagan Alur Pikir Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	67
Gambar 3. Rancangan Penelitian Perencanaan Kemmis dan Mc Taggart....	69
Gambar 4. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pra Tindakan.....	84
Gambar 5. Anak Duduk Melingkar di Karpet dan Bercakap-cakap tentang Tema yang sedang Dikembangkan Hari itu.....	89
Gambar 6. Anak Bermain Kartu Angka Bergambar pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	90
Gambar 7. Anak Bermain Kartu Sensorik pada Siklus I .....	92
Gambar 8. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I .....	94
Gambar 9. Anak Bermain Burung Elang Menyambar Anak Ayam .....	98
Gambar 10. Anak Bermain Kartu Angka dan Kartu Gambar pada siklus II...100	100
Gambar 11. Anak bermain Peran menjadi Penjual dan Pembeli Menggunakan Kartu Angka Bergambar pada siklus II .....	102
Gambar 12. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II.....	103
Gambar 13. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II .....	109

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian.....	120
Lampiran 2. Lembar Observasi dan Rubrik .....	124
Lampiran 3. Hasil Observasi.....	127
Lampiran 4. Rekapitulasi Penilaian.....	140
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian.....	143
Lampiran 6. Foto Kegiatan .....	160



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses komunikasi yang mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat dari generasi ke generasi (Dwi Siswoyo, 2008: 25). Pendidikan tidak hanya terjadi di lembaga sekolah, akan tetapi juga terjadi di dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan suatu proses yang membutuhkan waktu yang lama. Proses pendidikan ini, mengandung upaya pembinaan, pengembangan, peningkatan potensi, serta peningkatan kemampuan yang dimiliki anak untuk mencapai kemajuan dalam hidupnya.

Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, ilmu pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat dan sudah terspesialisasi. Salah satunya adalah Pendidikan Anak Usia Dini yang mengalami perkembangan sangat pesat. Pendidikan Anak Usia Dini sekarang ini mendapatkan perhatian besar dari pemerintah dan masyarakat. Pendidikan Anak Usia Dini berbeda dengan pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, maupun perguruan tinggi. Pendidikan Anak Usia Dini memerlukan pendekatan, metode, dan cara pembelajaran khusus yang disesuaikan dengan karakteristik belajar anak.

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 akan 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 4-6 tahun menurut Yuliani Nurani Sujiono (2010: 8) mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Kemampuan belajar manusia 50% ditentukan dalam 4 tahun pertama, 30% kemampuan yang lain dicapai sebelum usia delapan tahun. 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.

Adapun perkembangan anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan. Aspek perkembangan tersebut yaitu perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, serta sosial-emosional. 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 berpikir. Kognitif memiliki arti yang luas mengenai berpikir dan mengamati yang akan menjadikan anak memperoleh pengetahuan (Soemiarti, 2003: 27). Proses berpikir ini melibatkan proses pengamatan, ingatan dan pemecahan masalah. Tahap berpikir kognitif anak menurut Bruner (dalam Pitadjeng, 2006: 29) melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu anak belajar melalui objek konkret secara langsung, tahap ikonik belajar melalui gambaran dari objek nyata, dan pada tahap simbolik anak dapat belajar melalui simbol-simbol.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengetahui lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang 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 dikatakan mengetahui 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 berpikir anak. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenalkan konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan. Mengenalkan lambang bilangan juga dilakukan 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 A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dari duabelas anak Kelompok A1, ditemukan tiga anak perempuan dan tujuh anak laki-laki belum bisa mengenal lambang 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 dihitung. 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 A1 TK Masjid Syuhada yaitu langsung

mengenalkan lambang bilangan sebelum melalui tahap mengenal konsep bilangan terlebih dahulu, sehingga penguasaan konsep bilangan anak belum matang. Pembelajaran yang dilakukan juga masih bersifat abstrak. Pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media pembelajaran untuk mengkonkretkan 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 berlangsung sehingga anak cenderung merasa bosan untuk 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 mengenal lambang bilangan anak akan berkembang sesuai tingkatan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas 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 kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta adalah melalui kegiatan bermain.

Selain penggunaan metode yang tepat, penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Anak yang masih berpikir konkret akan belajar dengan lebih mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Media

pembelajaran memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak seperti mengenal lambang bilangan. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan bisa berupa benda tiruan atau gambar dari materi yang akan disampaikan kepada anak. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan adalah media kartu angka bergambar.

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 ini dapat dibuat sendiri oleh pendidik. Pembuatan kartu angka bergambar disesuaikan dengan tahap berpikir 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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Bermain menggunakan kartu angka bergambar memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu, bermain menggunakan kartu angka bergambar yang dibuat semenarik mungkin akan mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran. Anak lebih bersemangat dalam belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan sehingga anak akan lebih tertarik dengan aktivitas belajarnya. Dengan demikian maka penelitian yang akan dilakukan mengambil

judul “Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar anak Kelompok A1 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan kurang memasukkan unsur bermain.
3. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan belum bervariasi dan belum menggunakan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran yang disampaikan masih bersifat abstrak.
4. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan kurang memasukan unsur bermain.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta tahun 2013.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta tahun 2013 melalui bermain kartu angka bergambar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A1 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta tahun 2013 melalui bermain kartu angka bergambar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritik, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat menjembatani antara teori dan praktik pembelajaran menggunakan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu, penelitian ini bermanfaat menambah pengetahuan mengenai bermain kartu angka bergambar dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.



## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah:

### a. Bagi Siswa

Anak dalam belajar mengenal lambang bilangan lebih mudah dan menyenangkan karena pembelajaran yang dilakukan lebih variatif sehingga anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik melalui bermain kartu angka bergambar.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan. Manfaat yang lain yaitu dapat memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan.

## **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan tidak hanya mengenal simbol dari bilangan akan tetapi anak memiliki kesanggupan untuk mengenal makna dari bilangan tersebut. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada usia dini terutama usia 4-5 tahun adalah mampu mengenal lambang bilangan 1-10.

### **2. Bermain Kartu Angka Bergambar**

Bermain kartu angka bergambar yaitu bermain yang dilakukan dengan menggunakan kartu angka bergambar. Bermain kartu angka bergambar adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan kartu angka yang dihiasi dengan sejumlah gambar yang sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

#### **1. Perkembangan Kognitif**

Teori belajar menurut teori kognitif (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 34) menyatakan bahwa belajar merupakan proses internal mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu terlihat sebagai suatu tingkah laku yang tampak. Teori belajar ini juga menekankan bahwa pengetahuan akan diperoleh jika kita melihat struktur materi yang akan kita pelajari secara menyeluruh. Belajar dengan membagi-bagi atau memisahkan materi pelajaran menjadi bagian kecil akan menjadikan materi tersebut kehilangan makna. Mempelajari materi secara menyeluruh kemudian memahami dan menyusun kembali pengetahuan tersebut kedalam struktur yang lebih sederhana akan lebih bermakna bagi anak.

Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 35) menyatakan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif. Semakin dewasa usia seseorang menjadikan semakin kompleks struktur syaraf otak seseorang. Daya pikir seseorang juga dipengaruhi oleh kedewasaan mental seseorang. Kedewasaan mental seseorang dipengaruhi oleh pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan lingkungan akan menjadikan susunan syaraf otak seseorang semakin kompleks. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan lingkungan, akan

menambah kedewasaan mental seseorang, sehingga melalui interaksi dengan lingkungan tersebut akan menambah pengetahuan mereka.

Perubahan tingkah laku dari belajar memahami lingkungan menurut Piaget (dalam Slamet Suyanto, 2005: 94) akan menambah pengetahuan anak. Anak akan memperoleh pengetahuan dari lingkungan sekitar mereka. Anak secara aktif akan berusaha untuk memahami lingkungan sekitar melalui interaksi langsung anak dengan lingkungannya. Anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya, sehingga anak akan terus berusaha untuk memahami lingkungan sekitar. Melalui interaksi dengan lingkungan inilah akan terbentuk skema-skema dalam otak anak.

Skema merupakan gambaran tentang sesuatu yang diperoleh anak melalui pengalaman sensorinya. Pengamatan menurut Piaget (dalam Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawan, Siti Rohmah Nur Hayati, 2007: 109) merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar anak. pengamatan menjadi dasar dalam menuntun proses berpikir anak. Pengamatan bukan sekedar kegiatan melihat yang melibatkan mata. Pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan yang lebih lama dan mendalam sehingga informasi yang didapat akan membekas lebih lama dalam memori anak.

Proses pengamatan inilah yang akan membentuk skema-skema dalam otak anak. Skema yang ada dalam otak anak akan mengalami adaptasi, di mana skema yang telah terbentuk dalam otak akan menyesuaikan dengan situasi baru yang ada di lingkungannya. Adaptasi skema dalam otak menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 35) dengan dua cara yaitu:

a. Asimilasi

Asimilasi merupakan proses penggabungan informasi baru dengan skema yang telah dimiliki sebelumnya. Apabila anak memperoleh pengalaman baru, sedangkan anak telah mempunyai informasi tentang hal tersebut dalam memorinya. Pada proses asimilasi ini anak akan memodifikasi pengalaman tersebut sehingga pengalaman tersebut akan disesuaikan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Skema-skema yang telah ada akan digabung dengan informasi baru yang diperoleh dari lingkungan. Penggabungan skema inilah yang menjadikan pengetahuan anak selalu bertambah.

b. Akomodasi

Akomodasi terjadi apabila anak memperoleh pengalaman baru, sedangkan pengetahuan yang dimilikinya tidak sesuai dengan pengalaman baru yang anak peroleh. Pengetahuan yang telah dimiliki anak akan disesuaikan dengan pengalaman baru yang diperoleh anak. Akomodasi merupakan perubahan skema yang terjadi dan merupakan proses adaptasi sebagai upaya otak untuk menyesuaikan skema yang sudah ada dengan fakta yang ada di lingkungan. Proses asimilasi dan akomodasi akan menambah pengetahuan anak dan merupakan salah satu dari proses belajar seseorang.

Proses belajar seseorang menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 37) akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap perkembangan berpikir bersifat hirarkis yaitu pola atau tahapan ini harus dilalui oleh semua anak. Setiap anak akan mengalami tahap perkembangan yang sama walaupun kecepatan pencapaian perkembangan setiap anak berbeda.

Seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada diluar tahap kognitifnya. Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 37-39) dibedakan menjadi empat tahapan yaitu:

a. Sensorimotor

Tahap sensorimotor terjadi pada anak umur 0-2 tahun. Pada tahap ini, kecerdasan anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi stimulasi sensorik. Anak belajar melalui pengalaman indranya seperti melihat, mendengar, menyentuh, merasakan, mencium, dan meraba. Aktivitas motorik yang dilakukan anak merupakan cara anak memperoleh pengetahuan. Pada tahap ini aktivitas motorik anak berkembang sangat pesat dan merupakan upaya anak mencari pengetahuan terhadap apa yang belum mereka ketahui.

Kemampuan kognitif pada anak umur 0-2 tahun menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 37) yaitu:

- 1) Melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek yang ada disekitarnya.
- 2) Mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara.
- 3) Suka memperhatikan sesuatu lebih lama.
- 4) Mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya, misalnya sebuah kursi dianggap sebagai sebuah mobil-mobilan.
- 5) Memperhatikan objek sebagai sesuatu hal yang tetap, lalu anak ingin merubah tempatnya.

b. Praoperasional

Tahap praoperasional terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Pada tahap ini, konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, serta egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah. Tahap praoperasional menurut teori Piaget (dalam Desmita, 2010: 130) difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Pemikiran anak pada tahap praoperasional masih kacau dan belum terorganisir dengan baik. Pemikiran anak masih belum sesuai dengan aturan dan prinsip logika. Tahap praoperasional dibagi menjadi dua tahap yaitu perkembangan prakonseptual dan tahap intuitif.

Tahap prakonseptual biasa disebut dengan tahap simboli yang terjadi pada anak usia 2-4 tahun. Tahap prakonseptual ditandai dengan munculnya sistem-sistem lambang atau simbol seperti bahasa. Pada tahap ini perkembangan bahasa anak berkembang pesat, perkembangan dalam permainan imajinatif, dan peningkatan dalam peniruan. Pada tahap ini anak mampu membayangkan suatu objek yang tidak nyata atau tidak terlihat dengan sesuatu yang lain seperti benda-benda tiruan, miniatur dari objek tersebut. Miniatur objek tersebut memudahkan anak untuk mengenali benda-benda yang sulit didapatkan.

Pada tahap praoperasional anak telah mampu menggunakan bahasa dan mampu mengembangkan konsepnya walaupun masih sangat sederhana. Adapun karakteristik anak pada tahap pra konseptual ini adalah:

- 1) *Self counter* anak sangat menonjol yaitu anak masih bersifat egoisentris. Anak masih memerlukan bimbingan dan arahan untuk bersosialisasi dan bekerjasama dengan teman.
- 2) Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok. Anak pada tahap ini memiliki keterbatasan untuk mengklasifikasikan objek, anak mampu mengklasifikasikan hanya berdasarkan dengan satu karakteristik objek tersebut. Anak akan mengalami kesulitan apabila mengklasifikasikan objek berdasarkan dua ciri atau lebih. Selain itu, anak mampu mengklasifikasikan suatu objek, apabila objek tersebut memiliki perbedaan karakteristik yang mencolok.
- 3) Tidak mampu memusatkan perhatian pada objek-objek yang berbeda. Anak belum mampu memusatkan perhatian pada objek yang berbeda karena aspek pusat perhatian anak terbatas. Sebagai contoh, anak akan berhenti sebentar jika pada saat menggambar anak ditanya tentang gambar yang dibuatnya. Anak belum mampu untuk menggambar sambil bercerita mengenai apa yang anak gambar tersebut.
- 4) Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria, termasuk kriteria yang benar. Anak mampu mengurutkan barang-barang menurut kriteria akan tetapi kriteria tersebut merupakan kriteria yang memiliki perbedaan yang mencolok.
- 5) Dapat menyusun benda-benda secara berderet tetapi tidak mampu menjelaskan perbedaan antar deretan.



Tahap intuitif terjadi pada anak yang berumur 4-7 atau 8 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa berpikir abstrak. Anak telah mampu mengungkapkan isinya secara simbolik. Adapun karakteristik tahap intuitif menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 38) adalah:

- 1) Anak dapat membentuk kelas-kelas atau kategori objek, tetapi kurang disadarinya. Walaupun anak dapat memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi, akan tetapi anak tidak mampu menjelaskan alasan yang tepat untuk penyelesaian masalah tersebut.
- 2) Anak mulai mengetahui hubungan secara logis terhadap hal-hal yang lebih kompleks. Akan tetapi proses pemikiran dan penalaran masih memiliki keterbatasan. Keterbatasan ini dapat terlihat dari keterbatasan anak dalam mengelompokkan berbagai hal berdasarkan dimensi tertentu. Keterbatasan ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam mengurutkan tongkat berdasarkan urutan dari yang paling pendek sampai yang paling panjang.
- 3) Anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide.
- 4) Anak mampu memperoleh prinsip-prinsip secara benar. Anak mampu memahami terhadap sejumlah objek yang teratur dan cara mengelompokkannya.

c. Operasional Konkret

Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak mulai dapat berpikir logis. Adapun ciri-ciri anak pada tahap operasional konkret adalah:

- 1) Anak mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis.
- 2) Anak berpikir logis menggunakan benda-benda konkret.

- 3) Berpikir menggunakan model kemungkinan.
- 4) Dapat menggunakan hasil yang telah dicapai sebelumnya.
- 5) Anak mampu mengklasifikasikan.

d. Operasional Formal

Tahap ini terjadi pada anak usia mulai 11 tahun ke atas. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir dengan tidak menggunakan konsep-konsep. Pada tahap ini, anak sudah dapat menyelesaikan suatu masalah. Anak mencoba beberapa penyelesaian secara konkret dan melihat langsung usaha-usahnya untuk menyelesaikan masalah-masalah itu. Anak juga sudah mulai menganalisis suatu masalah dan mencari kebenaran melalui percobaan *trial and error*.

Adapun karakteristik berpikir anak pada tahap operasional formal menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 39) antara lain:

- 1) Bekerja secara efektif dan sistematis. Maksud dari efektif adalah anak telah mencapai target atau tujuan. Sedangkan secara sistematis adalah menyatukan komponen-komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan.
- 2) Menganalisis suatu masalah secara kombinasi.
- 3) Berpikir secara porposional.
- 4) Menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi.

Anak usia prasekolah berada pada tahap praoperasional di mana anak mampu mengenal konsep-konsep sederhana salah satunya yaitu konsep matematika. Belajar matematika untuk anak menurut Bruner (dalam Pitadjeng, 2006: 29) yaitu belajar tentang konsep dan struktur yang terdapat dalam materi

tersebut. Cara terbaik bagi anak untuk belajar konsep adalah dengan mengkonstruksi sendiri konsep yang dipelajarinya. Proses konstruksi memungkinkan terjadinya perkembangan mental pada otak anak. Perkembangan mental anak menurut Bruner (dalam Sugihartono dkk., 2007: 112) melalui tiga tahap perkembangan yaitu:

a. Tahap Enaktif

Tahap ini, terjadi pada anak umur 0-3 tahun. Pada tahap ini, Pemahaman anak dicapai melalui pengalaman sensori anak dalam memanipulasi objek konkret secara langsung. Anak akan belajar memahami lingkungan sekitar melalui pengetahuan motoriknya seperti gigitan, sentuhan, pegangan.

b. Tahap Ikonik

Tahap ikonik ini terjadi pada anak umur 3-8 tahun. Pada tahap anak mampu belajar melalui pengalaman memanipulasi gambar dari objek secara langsung. Anak tidak hanya terbatas dari belajar menggunakan benda-benda konkret, akan tetapi anak telah mampu belajar melalui gambar dari benda konkret yang berupa miniatur atau gambar dari benda konkret tersebut.

c. Tahap Simbolik

Tahap ini terjadi pada anak usia lebih dari 8 tahun. pada tahap ini, anak telah mampu berpikir abstrak. Tahap di mana anak telah mampu memanipulasi simbol-simbol tanpa menuntut kehadiran objek konkret atau gambaran dari objek tersebut. Anak sudah memahami simbol-simbol serta konsep seperti bahasa dan angka sebagai representasi simbol.

Teori perkembangan menurut Bruner ini membebaskan anak untuk belajar sendiri atau belajar menemukan. Materi yang diberikan setahap demi setahap dari yang sederhana sampai yang kompleks. Materi yang pernah diberikan pada saat lain dimunculkan kembali secara terintegrasi dalam materi baru yang lebih kompleks sehingga anak tanpa disadari telah mempelajari suatu ilmu pengetahuan secara utuh. Penyajian materi harus urut setahap demi setahap, dimulai dari tahap anak masih mengontruksi benda konkret, anak telah mampu menggunakan gambar, dan yang terakhir anak sudah dapat mengkonstruksi pengetahuannya melalui simbol-simbol sederhana. Pengetahuan anak akan simbol-simbol sederhana salah satunya adalah simbol matematika yaitu simbol bilangan atau lambang bilangan.

## **2. Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 707) adalah kesanggupan untuk melakukan sesuatu. Mengenal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah mengetahui, sedangkan lambang adalah simbol berupa tanda atau huruf yang digunakan untuk menyatakan unsur, senyawa, dan sifat satuan matematika. Bilangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 150) adalah jumlah atau banyaknya benda atau satuan jumlah. Bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1) merupakan suatu konsep matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan.

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. Lambang bilangan berupa simbol-simbol bilangan yang akan memudahkan kita dalam melakukan operasi bilangan.

Belajar bilangan bagi anak usia dini bukan berarti belajar yang menuntut anak untuk mampu berhitung sampai seratus, seribu, atau bahkan menuntut anak untuk memahami operasi matematika yang rumit. Belajar bilangan untuk anak usia dini, lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Belajar bilangan pada anak usia dini masih dalam proses mengenal bilangan. Mengetahui bilangan bukan hanya mengenal bentuk dari bilangan akan tetapi mengenal makna dari bilangan tersebut.

Pengenalan lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Jadi kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda.

Pengenalan lambang bilangan yang hanya berupa hafalan menjadikan anak sekedar mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut. Anak yang sekedar menghafal lambang bilangan akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan bilangan. Konsep yang belum matang menjadikan anak bingung jika dihadapkan dengan persoalan yang berhubungan dengan bilangan. Oleh karena itu, sangat penting mengenalkan lambang bilangan pada anak sejak usia dini.

### **3. Pentingnya Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika dasar yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Pengenalan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan.

Anak mampu mengenal waktu, tanggal, bulan, dan tahun dengan baik apabila anak telah mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak mampu mengetahui waktu dengan baik apabila anak telah mampu membaca lambang bilangan yang ditunjukkan oleh jarum jam sebagai penanda waktu. Begitu juga untuk mengetahui tanggal, bulan, dan tahun anak juga harus mengenal lambang bilangan yang terdapat pada kalender. Anak mampu membaca jam dan kalender yang sering kita lihat baik di sekolah maupun di rumah apabila anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar bagi penguasaan operasi-operasi matematika di jenjang pendidikan formal berikutnya yaitu sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Sekarang ini, materi pelajaran matematika yang diajarkan untuk anak sekolah dasar sudah semakin rumit dan kompleks. Anak kelas satu sekolah dasar sudah mulai diajarkan pada penjumlahan dan pengurangan. Anak sekolah dasar juga mulai diajarkan perkalian dan pembagian serta operasi-operasi bilangan yang

lebih rumit. Begitu pula untuk anak sekolah menengah sampai perguruan tinggi, operasi matematika yang diajarkan semakin rumit dan kompleks.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar dalam penguasaan operasi bilangan. Anak yang belum memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik akan kesulitan dalam melakukan operasi matematika yang lebih rumit di sekolah dasar. Anak yang pada usia dini tidak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyesuaikan diri terhadap pelajaran matematika di sekolah dasar. Hal ini mengakibatkan kemampuan anak yang rendah terhadap operasi bilangan atau pelajaran matematika sehingga mempengaruhi prestasi anak di sekolah.

Belajar matematika merupakan jenis belajar pengetahuan. Tahapan belajar untuk jenis belajar pengetahuan menurut Mustaqim (2008: 42-44) yaitu tahap pengamatan, hafalan dan yang terakhir adalah tahap pemecahan masalah. Operasi matematika pada anak sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi merupakan tahap pemecahan masalah. Anak dihadapkan pada soal-soal matematika yang harus diselesaikan dengan baik. Anak mampu menyelesaikan soal dengan baik apabila anak telah memiliki kemampuan mengenal konsep dan lambang bilangan dengan baik sejak dini.

Anak usia dini memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikirnya. Anak memiliki kemampuan berpikir konkret dan masih terbatas untuk pemikiran yang bersifat abstrak. Anak mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret dan akan merasa sulit untuk hal-hal yang bersifat abstrak. Semakin abstrak suatu

materi akan semakin sulit dipahami oleh anak. Mengenal lambang bilangan merupakan suatu materi yang bersifat abstrak. Anak yang masih memiliki keterbatasan daya pikir ini akan mampu mengenal lambang bilangan dengan baik apabila dilakukan melalui tahap pengenalan yang tepat.

#### **4. Tahap Mengenalkan Lambang Bilangan**

Pengenalan lambang bilangan bukanlah hal yang mudah dilakukan, terlebih lagi pada anak usia dini. Anak terlebih dahulu harus mengenal konsep bilangan sebelum anak mampu mengenal lambang bilangan. Konsep bilangan yang dikenalkan pada anak usia 4-5 tahun yaitu bilangan asli sederhana yaitu bilangan 1-10. Pengenalan konsep bilangan ini tidak sekedar mengenalkan lambang bilangan, akan tetapi harus mengenalkan makna bilangan terlebih dahulu.

Mengenalkan konsep bilangan untuk anak usia dini menurut Piaget (dalam Slamet Suyanto, 2005: 156) tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui beberapa tahap. Adapun tahap yang dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan yang pertama yaitu 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 bahasa simbol ini, anak tidak hanya mengetahui nama bilangan secara lisan akan tetapi mengetahui makna dari bilangan tersebut. Tahap bahasa



simbol ini dilakukan menggunakan benda-benda konkret. Misalnya ketika pendidik meletakkan sebuah pensil didepan anak, pendidik mengatakan “satu” kemudian meletakkan lagi satu pensil sambil berkata “dua” dan seterusnya. Kemudian anak diminta melakukan sendiri kegiatan tersebut sampai anak mampu melakukannya dengan baik.

Namun apabila benda konkret yang sesuai dengan tema yang sedang dikembangkan sulit untuk didapatkan, benda konkret bisa diganti dengan gambar dari benda konkret tersebut. Bruner (dalam Sugihartono dkk., 2007: 112) berpendapat bahwa anak usia 3-8 tahun berada di tahap ikonik. Tahap ikonik ini anak telah mampu belajar melalui pengalaman memanipulasi gambar dari objek secara langsung. Anak tidak hanya terbatas dari belajar menggunakan benda-benda konkret, akan tetapi anak telah mampu belajar melalui gambar dari benda konkret tersebut.

Belajar menggunakan gambar merupakan cara yang paling efektif sebagai pengganti benda nyata apabila benda nyata yang sesuai dengan tema yang sedang dikembangkan sulit dihadirkan. Belajar menggunakan gambar tepat untuk anak usia dini karena anak sudah mampu belajar menggunakan gambar seperti pendapat yang dikemukakan Bruner sebelumnya. Belajar menggunakan gambar menjadikan penyajian materi yang akan disampaikan lebih efisien. Pembelajaran menggunakan gambar akan lebih memudahkan dalam penyajian materi pembelajaran. Tema-tema yang sulit untuk menghadirkan benda nyata seperti alam semesta, serta tanah airku akan lebih mudah jika pembelajaran dilakukan menggunakan gambar. Akan tetapi pembelajaran menggunakan gambar ini harus

dilakukan melalui cara yang tepat yaitu melalui pengalaman nyata. Hal ini diperkuat dengan pendapat Dale (dalam Seels & Richey, 1994: 16) bahwa simbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman yang konkret.

Pengalaman konkret atau pengalaman nyata yaitu anak mengalami langsung atau melakukan langsung dalam memperoleh pengetahuan. Pengalaman langsung memungkinkan anak untuk lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan menggunakan panca indranya. Anak yang belajar dengan memanfaatkan semua alat indranya akan berhasil memperoleh pengetahuan dengan baik (Azhar Arsyad, 2007: 8). Optimalisasi panca indra bisa dilakukan melalui pengalaman nyata dengan menggunakan benda-benda konkret. Akan tetapi apabila benda konkret yang sesuai tema sulit kita dapatkan, gambar dari benda konkret tersebut bisa digunakan sebagai pengganti benda konkret.

Tahap kedua yaitu 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 pensil atau benda-benda lain sambil berkata “satu”, ”dua”, tiga” dan seterusnya. Pada tahap ini, anak mulai menghubungkan antara jumlah benda dengan bahasa matematis sederhana. Benda-benda nyata yang digunakan dalam tahap ini bisa diganti dengan gambar.

Tahap ketiga yaitu 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 sebuah benda dengan angka 1, dua buah benda dengan angka 2, dan seterusnya. Hal ini dilakukan sampai anak benar-benar mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik.

Tahap ketiga ini bisa dilakukan menggunakan gambar apabila benda konkret dari tema yang akan dipelajari sulit kita dapatkan. Anak bisa menghubungkan jumlah gambar dengan simbol atau lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut. Tahap ketiga ini bisa dilakukan bertahap, mulai dari bilangan yang kecil sampai besar. Pada tahap ini membutuhkan ketelatenan agar anak benar-benar mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan baik.

Mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini bukan merupakan hal yang mudah. Anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir memerlukan sebuah media untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan menuntut anak untuk berpikir abstrak. Salah satu media yang tepat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan adalah kartu angka bergambar. Selain menggunakan media yang tepat, pengenalan lambang bilangan juga harus dilakukan melalui metode yang tepat. Salah satu metode yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan adalah melalui kegiatan bermain. Mengenalkan lambang bilangan tepat jika dilakukan melalui bermain kartu angka bergambar.

## **B. Bermain Kartu Angka Bergambar untuk Mengenalkan Lambang Bilangan**

### **1. Bermain**

Bermain pada dasarnya merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Bermain bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan dan merupakan suatu cara anak belajar segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Bermain menurut Morison (dalam Harun Rasyid, 2009: 78) merupakan bagian yang sangat penting dari kehidupan anak dalam masa-masa tumbuh kembang mereka, bermain menjadikan anak memiliki banyak pengalaman dalam hidupnya.

Semua anak senang bermain. Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus terpenuhi. Bermain menjadikan anak sebagai pembelajar aktif. Bermain menjadikan anak berperan aktif dalam menemukan berbagai pengetahuan yang ingin mereka ketahui. Bermain menjadikan anak belajar banyak hal, anak akan menggali apa yang ingin anak ketahui dengan cara yang menyenangkan.

Bermain pada anak usia dini menurut Harun Rasyid (2009: 76) adalah aktivitas fisik dan psikis yang melibatkan panca indra, terutama pendengaran dan penglihatan, serta melibatkan otak. Substansi bermain bagi anak usia dini adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, suka cita, mendidik, serta menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Bermain akan melibatkan berbagai aktivitas sensorimotor anak. Bermain membantu anak dalam mencapai perkembangan yang utuh baik perkembangan fisik, sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan moral anak.

Konsep bermain mengandung dua pandangan yaitu bermain yang hanya mencari kesenangan dan bermain yang berhubungan dengan menang dan kalah.

Bermain yang hanya untuk mencari kesenangan atau *play* adalah bermain yang bertujuan hanya untuk kesenangan. Aktivitas bermain dalam arti *play* biasanya dilakukan tanpa melibatkan orang lain yang dipilih, sehingga total kesenangan dan kepuasan datang dari diri sendiri. aktivitas bermain yang sebagai *play* misalnya bermain yang bersifat konstruktif, destruktif, serta imajinatif atau melamun. Bermain untuk mendapatkan kesenangan yang diikuti dengan menang kalah atau *game*, kesenangan atau kepuasan yang diperoleh pemain melibatkan kehadiran orang lain. Bermain dalam arti *play* maupun bermain menang kalah, tetap mengandung arti untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan.

Dengan demikian, bermain merupakan suatu aktivitas psikis maupun fisik yang dilakukan secara bebas oleh anak atas dasar kemauan sendiri tanpa paksaan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan.

## **2. Kartu Angka Bergambar**

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: 5) 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 dapat dibuat sendiri oleh pendidik, gambar yang terdapat pada kartu disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Warna-warna yang terdapat pada kartu juga dibuat semenarik mungkin, disesuaikan dengan warna kesukaan anak. Ukuran kartu juga bisa dibuat sesuai kebutuhan.

Kartu angka bergambar menurut Maimunah 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. Anak lebih senang belajar bebas, walaupun demikian guru harus tetap membimbing anak dalam belajar. Bimbingan belajar tersebut dapat dilakukan dengan menyajikan media yang mampu membantu anak dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam belajar yaitu kartu angka bergambar. Pemanfaatan kartu angka bergambar untuk membantu belajar anak harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Salah satu cara yang menyenangkan bagi anak yaitu bermain kartu angka bergambar.

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.

### **3. Bermain Kartu Angka Bergambar**

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh. Salah satu aspek perkembangan kognitif yang dapat dicapai melalui kegiatan bermain adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Bermain yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah bermain kartu angka bergambar. Bermain menggunakan kartu angka bergambar dapat membantu anak dalam mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 dengan baik.

Dengan demikian, bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Bermain melibatkan aktivitas psikis maupun fisik yang dilakukan secara bebas atas dasar kemauan sendiri tanpa paksaan. Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Bermain dilakukan anak untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan, namun bermain juga bisa dilakukan untuk suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satunya yaitu bermain kartu angka bergambar yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10.

Bermain disini bukan sekedar bermain yang menimbulkan kesenangan akan tetapi bermain yang memungkinkan anak dapat mengenal lambang bilangan dengan baik. Bermain kartu angka bergambar merupakan salah satu kegiatan bermain yang menjadikan anak mengenal lambang bilangan. Bermain menggunakan kartu angka bergambar dapat membantu anak dalam mengenal lambang bilangan. Anak mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang

bilangan melalui permainan menggunakan kartu angka bergambar seperti menjodohkan benda konkret dengan kartu angka dan menjodohkan kartu gambar dengan kartu angka.

Bermain kartu angka bergambar, selain mudah dilakukan juga sangat menarik bagi anak. Kartu angka bergambar dapat dibuat sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak. Gambar yang disajikan dalam kartu dapat disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Kartu angka bergambar juga bisa disajikan semenarik mungkin dengan gambar dan warna yang disukai anak. Kartu angka bergambar ini juga sangat praktis, mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan dalam berbagai permainan kartu sesuai dengan keperluan.

Kartu angka bergambar bisa dimainkan dalam berbagai permainan kartu. Namun untuk anak usia dini, permainan kartu yang digunakan masih sangat sederhana dan disesuaikan dengan perkembangan anak dan tujuan yang ingin dicapai. Permainan kartu ini selain menarik juga menyenangkan bagi anak. Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan anak mampu belajar dengan baik sehingga kemampuan anak juga dapat berkembang baik.

Bermain untuk anak usia dini mempunyai berbagai ciri-ciri. Adapun Ciri-ciri bermain pada anak usia dini dalam penelitian Smith, Garvey, Rubin, Fein, dan Vandenberg (dalam Harun Rasyid, 2009: 86) adalah sebagai berikut:

a. Bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik

Bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yaitu bermain yang dilakukan berdasarkan keinginan atau dorongan dari dalam diri anak. Anak



melakukan kegiatan bermain bukan karena paksaan akan tetapi karena keinginan sendiri untuk bermain. Anak akan terlibat aktif dalam kegiatan bermain karena anak merasa tertarik dengan kegiatan bermain tersebut. Anak tidak akan merasa bosan untuk bermain karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak.

Anak memiliki dorongan atau motivasi yang tinggi untuk memenuhi kebutuhan bermainnya, jika kegiatan bermain yang dilakukan menarik dan menyenangkan bagi anak. Kegiatan bermain akan lebih menarik bagi anak jika anak dilibatkan langsung dalam permainan. Anak menjadi pelaku utama dalam kegiatan bermain. Selain keterlibatan anak dalam bermain, juga dibutuhkan suatu media sebagai alat bantu dalam bermain.

Bermain dengan menggunakan media menjadikan bermain anak lebih menarik dan menyenangkan. Media yang menarik untuk bermain bagi anak usia dini bukanlah media yang mahal. Media yang menarik adalah media yang sesuai dengan karakteristik anak. Media yang bisa dimainkan sesuai keinginan anak. Salah satu media yang menarik untuk bermain anak adalah kartu angka bergambar.

Kartu angka bergambar merupakan media yang bisa dimainkan dalam berbagai bentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai dari permainan tersebut. Selain itu, gambar pada kartu angka bergambar juga bisa disesuaikan dengan keinginan anak. Kartu angka bergambar juga bisa dibuat dengan warna-warna yang disukai anak sehingga menambah daya tarik bagi anak untuk bermain. Bermain menggunakan kartu angka bergambar dapat menimbulkan motivasi intrinsik dan sangat menarik bagi anak.

b. Bermain menimbulkan emosi positif

Bermain yang dilakukan anak biasanya menimbulkan emosi positif atau kesenangan. Apabila emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai arti bagi anak. Kegiatan bermain tidak jarang dibarengi oleh rasa takut. Misalnya, anak yang bermain dengan mencoba meluncur dari tempat yang tinggi, walaupun anak merasa takut namun anak mencobanya berulang-ulang karena ada kenikmatan yang diperoleh dari meluncur itu.

Bermain yang berarti bagi anak adalah bermain yang mampu menimbulkan rasa senang bagi anak. Anak akan mudah sekali menyerap apa yang dipelajari manakala kegiatan tersebut menyenangkan bagi anak. Kegiatan bermain yang menyenangkan akan mempengaruhi kerja otak anak. Otak anak akan mudah sekali menerima rangsangan dari luar apabila otak dalam keadaan rileks. Sebaliknya, otak akan sulit menyerap rangsangan dari luar apabila otak bekerja dalam keadaan tegang dan terancam.

Keadaan yang menyenangkan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Salah satu kegiatan bermain yang dapat menimbulkan emosi positif bagi anak adalah bermain kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar selain bisa dimainkan dengan berbagai cara, kartu ini juga bisa diganti menggunakan gambar yang bervariasi sesuai keinginan anak. Gambar-gambar pilihan tersebut dikemas semenarik mungkin dalam sebuah kartu yang bisa digunakan untuk bermain.

c. Adanya fleksibilitas

Adanya fleksibilitas ini ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari suatu aktivitas kepada aktivitas yang lainnya. Anak usia dini biasanya dalam

bermain mudah sekali berpindah topik permainan, misalnya bermain kursi dijadikan mobil-mobilan. Dalam waktu sebentar saja kursi tersebut sudah dijadikan sebuah kapal. Hal ini terjadi karena pola pikir anak yang cepat berubah dan konsentrasi anak yang belum berkembang dengan baik.

Peraturan yang digunakan anak dalam bermain juga bersifat fleksibel. Aturan yang ada dalam permainan merupakan hasil kesepakatan anak yang sedang bermain. Peraturan yang dibuat bisa berubah sesuai dengan keinginan pemain. Peraturan yang dibuat adalah peraturan yang sangat lentur dan tidak mengikat sehingga tidak jarang anak mengganti peraturan dalam permainan sesuai keinginan mereka.

Bermain kartu angka bergambar merupakan jenis permainan yang fleksibel. Jenis gambar yang digunakan dalam kartu bisa berganti-ganti disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Begitu juga cara bermain kartu, bisa disesuaikan dengan keinginan dan kreativitas pemain. Kartu angka bergambar bisa digunakan untuk bermain menjodohkan angka dengan jumlah benda, bisa juga digunakan sebagai uang dalam bermain peran menjadi penjual dan pembeli.

d. Bermain lebih menekankan proses dari pada hasil

Bermain lebih menekankan proses dari pada hasil yang harus dicapai anak. Pada saat bermain, anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan hasil yang harus dicapai anak. Proses bermain ini memungkinkan anak memperoleh banyak pengetahuan serta ketrampilan-ketrampilan yang

diperlukan dalam kegiatan selanjutnya. Selama proses bermain memungkinkan anak memperoleh pengetahuan lebih banyak.

Ketercapaian tujuan bermain anak dapat diketahui dari proses anak memperoleh pengetahuan saat bermain, bukan dari hasil akhir yang diperoleh anak. Proses bermain inilah yang menjadi tolak ukur keberhasilan perkembangan anak. Oleh karena itu, pada anak usia dini tidak ada tes yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan anak. Keberhasilan anak diperoleh dari hasil pengamatan perkembangan selama proses kegiatan bermain dilakukan. Setiap perkembangan yang dialami anak saat bermain akan dicatat dan menjadi laporan perkembangan anak.

Namun ada beberapa kegiatan bermain yang sengaja dirancang untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu. Bermain yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan perkembangan menjadikan kegiatan bermain lebih terarah. Salah satunya adalah bermain kartu angka bergambar untuk mengenalkan lambang bilangan. Saat bermain kartu angka bergambar, anak tidak diminta mengerjakan soal tes satu persatu, akan tetapi anak diamati perkembangannya selama proses bermain kartu angka bergambar.

e. Anak bebas memilih

Anak dibebaskan memilih permainan sesuai dengan minat anak sehingga kegiatan bermain tidak akan membebani. Anak yang bermain tanpa beban akan menjadikan kegiatan bermain menimbulkan perasaan senang pada diri anak. Bermain untuk anak usia dini, sebaiknya dilakukan dengan menghindari aktivitas

penugasan apalagi penugasan yang akan membebani anak pada saat aktivitas bermain.

Bermain kartu angka bergambar memungkinkan anak bebas memilih kartu angka bergambar yang akan digunakan dalam permainan. Anak juga bebas memilih gambar-gambar serta warna yang akan ditampilkan pada kartu angka bergambar. Anak bebas memilih alat mainan yang akan digunakan anak dalam bermain menghitung dan menjodohkan dengan kartu angka bergambar, namun pemilihan cara bermain disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan karakteristik belajar anak.

f. Mempunyai kualitas pura-pura

Kegiatan bermain mempunyai struktur kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain, seperti bermain peran (*modelling imitation*) atau permainan simbolik. Anak usia dini sangat senang bermain simbolik, mereka memiliki daya imajinasi yang tinggi dan perkembangan bahasa yang sangat pesat.

Begitu juga bermain kartu angka bergambar bisa dilakukan melalui bermain pura-pura. Kartu angka yang digunakan bisa dijadikan sebagai uang untuk membeli barang kepada penjual. Kartu angka bergambar tersebut bisa juga digunakan sebagai karcis penukaran barang. Masih banyak lagi permainan-permainan lain yang menggunakan kartu angka bergambar.

Permainan anak di seluruh dunia dari waktu ke waktu berbeda-beda, akan tetapi esensi-esensi bermain tetap sama. Esensi bermain menurut Slamet Suyanto (2005: 117) antara lain:

a. Aktif

Hampir semua permainan anak adalah aktif, baik secara fisik dan psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang seseorang, benda ataupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Mereka juga mampu menggunakan suatu benda dan memainkannya menjadi benda lain. Misalnya sebuah balok kayu bisa menjadi mobil. Anak juga senang bermain dengan berbagai gerakan, seperti berlari, mengejar, menangkap, dan melompat.

Bermain kartu angka bergambar memungkinkan anak aktif untuk memperoleh pengetahuan. Penggunaan media yang menarik berupa kartu angka bergambar memungkinkan anak tertarik untuk bermain. Ketertarikan anak untuk bermain menjadikan anak aktif untuk bermain. Anak yang aktif bermain akan terlibat langsung dalam permainan, sehingga perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

b. Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Walaupun tampak kegiatan yang hanya untuk bersenang-senang, kegiatan bermain sangat berarti bagi anak. Perasaan senang inilah yang akan membuat anak belajar dengan baik. Anak akan mudah sekali menyerap apa yang dipelajarinya apabila dilakukan dalam keadaan menyenangkan.

Perasaan senang juga akan timbul saat anak bermain kartu angka bergambar. Anak sangat senang bermain dengan kartu angka yang terdapat gambar-gambar yang menarik. Kartu angka bergambar juga dibuat dengan warna-

warna yang menarik sehingga menyenangkan bagi anak. Meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis di antara anak karena berebut kartu namun anak-anak tetap menikmati permainan tersebut.

c. Motivasi internal

Anak mengikuti kegiatan bermain secara suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain. Ketertarikan anak terhadap permainan inilah yang mendorong anak untuk ikut bermain. Mereka termotivasi dari dalam dirinya untuk ikut bermain. Mereka tidak akan pernah merasa bosan dalam bermain karena bermain merupakan kebutuhan anak yang harus dipenuhi.

Bermain kartu angka bergambar dapat menimbulkan dorongan dari diri anak untuk ikut bermain. Penyajian kartu yang dikemas dengan sangat menarik dengan gambar yang beranekaragam dan dengan warna-warna yang disukai anak. Selain itu bentuk permainan yang dapat dilakukan menggunakan kartu angka bergambar ini sangat banyak. Bentuk permainan yang dilakukan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

d. Memiliki aturan

Setiap permainan mempunyai aturan dalam bermain. Permainan untuk anak usia dini sebaiknya menggunakan aturan main yang sederhana. Aturan main yang digunakan adalah aturan main yang luwes. Aturan main tidak jarang dibuat sendiri oleh anak sebelum mereka bermain. Aturan main yang ketat, akan membebani anak dalam bermain.

Bermain kartu angka bergambar tidak menggunakan peraturan yang ketat. Peraturan yang ada dalam permainan ini sangat sederhana dan mudah dipahami anak. Aturan dalam bermain kartu angka bergambar ini sangat sederhana yaitu anak memainkan kartu sesuai dengan petunjuk yang diberikan seperti menjodohkan kartu angka bergambar dengan kartu angka atau menghitung benda sesuai dengan jumlah gambar atau lambang bilangan yang terdapat pada kartu.

e. Simbolis dan Berarti

Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampainya yang tersimpan dalam memori jangka panjang atau LTM dengan kenyataan yang ada. Anak mampu bermain pura-pura dan mampu memainkan peran orang lain sesuai karakternya. Anak mampu berpura-pura menjadi seorang adek bayi, seorang ibu atau bahkan seorang ayah. Bermain menirukan peran orang lain disini bukan sekedar keinginan anak semata, akan tetapi hal tersebut memiliki arti tersendiri. Misalnya anak yang sangat sayang dengan adek bayinya akan berperan sebagai adek bayi. Peran yang dimainkan anak bukan tanpa arti, peran yang dipilih anak memiliki sebuah arti yang besar bagi anak.

Bermain kartu angka bergambar juga bisa dilakukan dengan bermain pura-pura. Bermain pura-pura menggunakan kartu angka bergambar ini bisa dilakukan dengan menjadikan kartu angka bergambar sebagai uang yang akan digunakan pembeli untuk membeli sesuatu kepada penjual. Barang-barang yang diperjualbelikan bervariasi disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan.

Bermain untuk anak usia dini bukan merupakan aktivitas yang menimbulkan kesenangan semata, akan tetapi bermain yang memiliki banyak



manfaat untuk perkembangan anak. Manfaat bermain menurut Freeman (dalam Harun Rasyid, 2009: 83) bukan hanya merupakan suatu hiburan dan rekreasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar secara emosional maupun intelektual. Dari segi intelektual bermain menurut Megawati (dalam Harun Rasyid, 2009: 83) dapat menyerap berbagai informasi baru dan kemudian memanipulasinya, sehingga cocok dengan apa yang telah dipelajarinya. Dari segi emosional bermain menurut Brewer (dalam Harun Rasyid, 2009: 83), dengan bermain anak akan dapat memainkan berbagai aspek kehidupan yang sebenarnya belum dipahami, sehingga anak bisa lebih tahu apa yang sedang terjadi dan bisa menghadapinya dengan lebih mudah dan percaya diri.

Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak. Hetherington dan Parke (dalam Desmita, 2005: 141) menyebutkan tiga manfaat utama dari kegiatan bermain, yaitu:

a. Fungsi kognitif

Bermain membantu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Anak akan menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya melalui bermain. anak akan menemukan pengetahuan-pengetahuan selama proses bermain. Bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.

Bermain kartu angka bergambar memungkinkan anak untuk belajar menyelesaikan masalah. Anak belajar menghitung benda sesuai jumlah gambar yang terdapat dalam kartu dan mencari kartu gambar yang sesuai dengan kartu

angka. Anak juga belajar menjadi penjual yang baik yaitu dengan menjual barang dagangannya sesuai dengan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka yang dianggap sebagai uang oleh pembeli.

b. Fungsi sosial

Kegiatan bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Bermain biasanya dilakukan dengan anak lain sehingga dapat meningkatkan fungsi sosial anak. Anak mampu berkomunikasi dengan temannya dan mampu menyesuaikan diri dengan teman bermainnya. Terlebih lagi dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran. Anak akan belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dimainkannya.

Bermain kartu angka bergambar juga mampu meningkatkan fungsi sosial anak. Anak yang bermain bersama akan saling berkomunikasi dan bertukar pendapat sehingga mampu menambah kosakata anak. Bermain kartu angka bergambar juga dapat merangsang anak untuk saling menghargai satu dengan yang lainnya. Bermain kartu angka bergambar dapat membantu anak mengurangi sifat egosentrisnya dengan bermain bersama-sama atau bergantian menggunakan kartu dalam permainan.

c. Fungsi emosi

Kegiatan bermain memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosinya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Kegiatan bermain memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam sehingga anak dapat mengatasi

masalah-masalah kehidupan. Tertawa, menangis, dan kecewa adalah tiga hal yang wajar dirasakan anak saat anak bermain.

Bermain kartu angka bergambar juga dapat memecahkan masalah emosi anak. Anak dilatih untuk bersabar menunggu giliran atau bergantian dalam bermain kartu angka bergambar. Anak juga tidak menutup kemungkinan menangis karena merasa kecewa dan tertawa karena bergembira saat bermain dengan temannya.

Semua anak sangat senang bermain, bagi anak bermain adalah kebutuhan dasar yang harus dipenuhi anak. semua anak melakukan permainan, akan tetapi kemampuan mereka bermain berbeda-beda. Adapun faktor yang mempengaruhi permainan anak menurut Hurlock (dalam Andang Ismail, 2006: 43) antara lain:

a. Kesehatan

Kesehatan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi permainan anak. Anak yang semakin sehat memiliki energi yang semakin banyak sehingga bisa digunakan untuk bermain aktif. Anak yang sehat cenderung akan lebih aktif dalam bermain terutama permainan yang melibatkan fisik-motorik seperti permainan olahraga. Anak yang kurang sehat, akan memilih permainan yang tidak membutuhkan banyak tenaga dalam bermain.

b. Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordiansi motorik anak. Jenis permainan yang akan dimainkan anak tergantung dari perkembangan motorik anak. Kemampuan motorik kasar anak yang semakin baik memungkinkan anak untuk memilih permainan aktif. Kemampuan motorik halus anak yang

semakin baik memungkinkan anak untuk memilih permainan yang berhubungan dengan ketampilan.

c. **Inteligensi**

Anak yang pandai biasanya cenderung lebih aktif dalam bermain. Anak yang pandai akan lebih aktif bermain dan akan menunjukkan kecerdikannya dalam bermain. Anak yang pandai menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, konstruktif, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya meningkatkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. **Jenis Kelamin**

Anak laki-laki bermain lebih kasar dari pada anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan olahraga seperti memanjat, bermain bola, melompat, dan lain-lain. Anak laki-laki yang memiliki tenaga lebih kuat akan menggunakan tenaganya untuk bermain yang banyak melibatkan kemampuan motorik kasar anak. Perhatian pada berbagai jenis mainan anak laki-laki terjadi pada masa kanak-kanak awal, sebaliknya anak perempuan memiliki perhatian berbagai jenis mainan pada masa kanak-kanak akhir.

e. **Lingkungan**

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi permainan anak. Anak yang berasal dari lingkungan kurang baik biasanya lebih sedikit bermain. Hal ini disebabkan karena anak dari lingkungan yang kurang baik, biasanya kondisi kesehatannya kurang baik, kurangnya waktu untuk

bermain, kurangnya peralatan bermain, dan kurang ruangan yang memadai untuk digunakan bermain.

f. Status Sosial Ekonomi

Anak yang berasal dari keluarga yang sosial ekonominya tinggi lebih menyukai permainan yang mahal. Permainan yang mereka sukai adalah permainan yang berbasis teknologi. Anak dari keluarga status ekonomi sedang atau rendah biasanya melakukan permainan sederhana yang tidak memerlukan banyak biaya untuk melakukannya. Alat yang digunakan tidak mahal dan bahkan mereka ciptakan sendiri.

g. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi permainan anak. Alat permainan yang dimiliki mempengaruhi jenis permainan yang anak lakukan. Sebagai contoh, anak mempunyai alat bermain seperti lego, *puzzle*, dan balok-balok kayu mendukung anak untuk melakukan permainan konstruktif.

h. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bebas mempengaruhi permainan anak. Anak yang memiliki waktu bebas lebih banyak, akan lebih banyak memiliki kesempatan untuk bermain. Hal ini dipengaruhi oleh status ekonomi keluarga. Anak dari keluarga dengan ekonomi tinggi akan memiliki banyak waktu bebas untuk bermain. Anak lebih memiliki waktu luang untuk bermain karena hidup mereka sudah terlayani dengan baik.

Bermain merupakan aktivitas pokok anak pada masa Taman Kanak-kanak dan merupakan salah satu proses belajar anak. Belajar yang paling baik bagi anak menurut Montessori (dalam Suardiman, 2003: 40) adalah dengan melakukan kegiatan bukan sekedar menerima informasi secara pasif. Anak akan belajar dan memiliki potensi untuk berkembang melalui minat anak untuk mengenal lingkungannya termasuk minat anak dalam mengenal lambang bilangan. Minat anak untuk mengenal lambang bilangan dapat digali melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan lambang bilangan adalah media kartu angka bergambar.

#### **4. Bermain Kartu Angka Bergambar untuk Mengenalkan Lambang Bilangan**

Kartu angka bergambar merupakan sebuah media berupa kartu yang dapat dimainkan oleh anak. Kartu angka bergambar dapat mengasah ketajaman panca indra anak karena anak akan menggunakan sensorimotor saat bermain kartu angka bergambar. Hal ini sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang belajar melalui sensorimotor. Kartu angka bergambar ini juga dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tahapan belajar anak. Kartu angka bergambar akan memudahkan proses belajar anak dan menjadikan belajar anak lebih menyenangkan.

Kartu angka bergambar yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah kartu angka bergambar yang sederhana. Kartu angka bergambar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun yaitu kartu angka bergambar 1 sampai dengan 10. Kartu angka yang bisa digunakan dalam

pembalajaran anak usia dini menurut Heruman (2007: 5) hanya dua macam kartu yaitu kartu bilangan genap dan kartu bilangan ganjil. Kartu bilangan genap terdiri dari angka 2, 4, 6, 8, 10 dan seterusnya. Kartu bilangan ganjil yaitu kartu angka 1, 3, 5, 7, 9, 10 dan seterusnya. Untuk anak usia dini umur 4-5 hanya diperkenalkan sampai pada angka 10.

Pengenalan lambang bilangan untuk anak usia dini, tidak bisa sekaligus dilakukan dengan cepat. Pengenalan lambang bilangan jangan sampai membuat anak stress dengan berbagai macam target yang harus dicapai anak. Pengenalan lambang bilangan dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari tahap yang sederhana sampai dengan tahap yang lebih kompleks. Bermain kartu angka bergambar untuk mengenalkan lambang bilangan, tidak langsung menggunakan kartu angka bergambar. Bermain kartu angka bergambar dilakukan bertahap yaitu bermain kartu gambar, bermain kartu angka bergambar, kemudian bermain kartu angka dan bermain kartu gambar.

Adapun tahap bermain kartu angka bergambar untuk mengenalkan lambang bilangan menurut Siswanto Igrea dan Sri Lestari (2012: 26-35) antara lain:

a. Tahap Bermain Kartu gambar

Tahap ini merupakan tahap awal dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini. Tahap pertama dalam bermain kartu yaitu menggunakan kartu dot. Kartu dot merupakan sebuah kartu yang berisi bulatan hitam. Namun kartu dot ini bisa diganti dengan kartu gambar. Cara bermain dengan kartu gambar yaitu pertama guru menyiapkan kartu gambar sesuai tema yang sedang

dikembangkan. Kartu gambar yang digunakan adalah kartu yang berisi satu gambar sampai kartu yang berisi sepuluh gambar. Bermain kartu gambar diawali dengan menunjukan kartu sambil menyebutkan nama gambar dan jumlah gambar yang terdapat dalam kartu kepada anak. Anak dibimbing untuk meletakkan kancing baju, lego, kerikil, tangram, dan alat mainan yang lainnya di samping kartu sesuai jumlah gambar yang ada di dalam kartu. Anak mengulangi kegiatan tersebut sampai dengan kartu gambar yang kesepuluh. Anak dapat mengulangi kegiatan tersebut dengan mengacak kartu gambar, tidak harus dimulai dari kartu gambar satu.

Bermain kartu gambar dapat dimodifikasi dengan menggunakan kartu geometri. Kartu geometri merupakan kartu yang berisi bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segiempat, segitiga. Cara bermain kartu geometri sama dengan bermain kartu gambar yaitu diawali dengan menunjukan sambil menyebutkan jumlah geometri yang terdapat dalam kartu kepada anak. Anak diminta meletakkan kancing baju disamping kartu sejumlah gambar geometri yang terdapat dalam kartu.

Selanjutnya anak melakukan permainan kartu gambar untuk memantapkan penguasaan konsep bilangan. Kegiatan ini diawali dengan menunjukan selebar besar kartu yang berisi bermacam-macam gambar kepada anak. Gambar yang disajikan pada kartu disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Anak diminta melingkari gambar sesuai dengan jumlah yang diucapkan guru. Permainan ini dilakukan dengan tujuan untuk memantapkan pengenalan akan konsep bilangan.



b. Tahap Bermain Kartu Angka

Tahap bermain kartu angka yaitu bermain yang menggunakan kartu yang bertuliskan angka dari satu sampai sepuluh. Mintalah anak untuk menghitung jumlah benda yang telah disiapkan seperti lego, daun, kerikil, *puzzle*, tangram dan mintalah anak untuk meletakkan kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda yang telah dihitung tersebut. Lakukan kegiatan ini sampai anak dapat melakukannya dengan baik. Setelah anak mampu menyelesaikan dengan baik, kegiatan bisa dimodifikasi dengan cara anak menghitung dan meletakkan kancing baju atau benda-benda lain yang sesuai dengan kartu angka yang ditunjukkan guru atau anak lain.. Lakukan kegiatan tersebut berulang-ulang sampai semua kartu diisi kancing baju. Permainan kartu angka ini dilakukan berulang-ulang sampai anak benar-benar mampu menyelesaikan permainan dengan baik.

c. Tahap Bermain Kartu Sensorik

Tahap bermain kartu sensorik dilakukan untuk mengenalkan anak pada bentuk bilangan. Kartu sensorik adalah kartu angka yang pada permukaan angka dibuat kasar atau timbul. Pertama-tama siapkan kartu angka yang bertekstur kasar atau timbul mulai dari kartu angka satu sampai kartu angka sepuluh. Anak diminta meraba satu persatu angka yang ada dalam kartu dengan mata tertutup. Bimbinglah anak untuk mengikuti alur angka tersebut, misalnya untuk angka satu urus dari atas ke bawah, angka tujuh dimulai dengan menarik garis lurus dari kiri ke kanan, kemudian ditarik ke bawah. Anak diminta untuk menebak angka berapa yang mereka raba. Selanjutnya, anak diberi kesempatan untuk meraba angka tersebut dengan mata terbuka dengan dibimbingan guru. Anak menghitung jumlah

gambar sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu angka sensorik yang anak raba. Permainan ini dilakukan berulang-ulang sampai anak benar-benar telah mengetahui bentuk angka tersebut.

d. Tahap permainan kartu angka dan kartu gambar

Tahap ini yaitu merupakan tahap bermain yang menggunakan kartu angka dan kartu gambar. Permainan ini dilakukan oleh 2 orang pemain. Salah satu anak membuka satu buah kartu gambar dan anak yang satu mencari angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang dibuka tersebut. anak meletakkan kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar diatas kartu gambar yang baru saja dibuka. Anak memainkan kartu tersebut secara bergantian sehingga semua anak mengalami membuka kartu gambar dan memasangkan kartu angka diatas kartu gambar yang baru saja dibuka.

**5. Langkah-Langkah Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar**

Sebelum melakukan praktik pembelajaran, seorang pendidik harus menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan atau yang biasa disebut dengan rencana kegiatan harian. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan juga harus direncanakan melalui pembuatan rencana kegiatan harian. Pembuatan rencana kegiatan harian ini dilakukan supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih terencana dengan baik sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak atau indikator yang akan dikembangkan bisa tercapai dengan baik.

Adapun langkah-langkah penyusunan rencana kegiatan harian (Trianto, 2011: 297) mengatakan bahwa RKH terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir:

- a. Kegiatan awal merupakan kegiatan untuk pemanasan dan dilakukan secara klasikal. Kegiatan yang dapat dilakukan pada kegiatan awal antara lain, misalnya berdo'a atau mengucapkan salam dan membicarakan tema dan sub tema.
- b. Kegiatan inti merupakan kegiatan yang memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen sehingga dapat memunculkan inisiatif, kemandirian, dan kreativitas anak, serta kegiatan yang dapat meningkatkan pengertian, konsentrasi, dan mengembangkan kebiasaan bekerja dengan baik. Kegiatan inti merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara individual atau kelompok.
- c. Istirahat atau makan merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengisi kemampuan anak yang berkaitan dengan makan, misalnya mengenalkan kesehatan, makanan yang bergizi, tata tertib makan yang diawali dengan cuci tangan kemudian makan dan berdo'a sebelum dan sesudah makan. Setelah kegiatan makan selesai, anak melakukan kegiatan bermain.
- d. Kegiatan akhir merupakan kegiatan penenangan yang dilakukan secara klasikal. Kegiatan yang dapat diberikan pada kegiatan akhir, misalnya membacakan cerita dari buku, mendramatisasikan suatu cerita, mendiskusikan tentang kegiatan satu hari atau menginformasikan kegiatan esok hari, menyanyi, dan berdo'a.

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 Slamet Suyanto, 2005: 156) adalah:

- a. 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.

- b. 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.
- c. 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.

### **C. Karakteristik Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Usia 4-5 tahun**

Anak usia dini menurut Bruner (dalam Sugihartono dkk., 2007: 112) masih berada pada tahap ikonik di mana anak belajar melalui pengalaman memanipulasi gambar dari objek konkret. Konsep matematika untuk anak usia dini merupakan konsep matematika dasar yang sangat sederhana. Adapun konsep matematika untuk anak usia dini, khususnya anak usia 4-5 tahun secara umum menurut Slamet Suyanto (2005: 158) meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Memilih, membandingkan, dan mengurutkan benda dari besar ke kecil atau dari panjang ke pendek, dan sebaliknya.
2. Klasifikasi yaitu mengelompokkan benda menurut kriteria tertentu. Pengelompokan benda berdasarkan ukuran, bentuk, maupun warnanya. Misalnya mengelompokkan benda menurut warna yang sama, bentuk yang sama, maupun ukuran yang sama.
3. Menghitung yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan. Menghitung disini bukan menghitung operasi matematika yang rumit seperti pengurangan atau penjumlahan. Menghitung di sini maksudnya yaitu membilang dengan menggunakan benda-benda di sekitar anak. Anak mampu membilang banyaknya benda untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak.
4. Angka yaitu simbol dari banyaknya suatu benda. Anak dapat menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka yang melambangkannya. Untuk anak usia 4-5 tahun telah mampu mengenal angka atau lambang bilangan 1-10
5. Pengukuran yaitu anak dapat mengukur ukuran suatu benda dengan berbagai cara, dimulai dari ukuran non standar menuju ukuran standar. Biasanya anak akan melakukan pengukuran dengan berbagai cara seperti mengukur dengan jengkal lengan, kaki, dan mengukur dengan benda-benda lain.
6. Mengenal geometri sederhana yaitu mengenal bentuk, luas, volume, dan area. Bentuk-bentuk geometri yang mulai dikenal anak usia 4-5 tahun yaitu bentuk-bentuk geometri sederhana.

7. Membuat grafik
8. Pola, misalnya anak melanjutkan pola yang sederhana. Seperti pada kegiatan meronce dengan kriteria pola tertentu.
9. Memecahkan masalah yaitu kemampuan memecahkan persoalan sederhana yang melibatkan bilangan dan operasi bilangan.

Konsep matematika diatas perlu dikuasai oleh anak usia 4-5 tahun. Belajar konsep matematika perlu memperhatikan tahapan belajar matematika anak. Perkembangan belajar matematika anak menurut Piaget (dalam Pitadjeng, 2006: 28) melalui 4 tahap yaitu tahap konkret, semi konkret, semi abstrak, dan tahap abstrak. Pada tahap konkret, anak belajar melalui pengalaman langsung anak dalam memanipulasi benda konkret. Tahap semi konkret, anak belajar melalui gambar dari benda konkret tersebut. Tahap semi abstrak, anak telah mampu belajar melalui sebuah tanda sebagai pengganti dari gambar objek konkret. Tahap yang terakhir yaitu tahap abstrak, pada tahap ini anak telah mampu berpikir abstrak. Anak mampu belajar dengan melihat sebuah lambang atau simbol atau mendengar secara verbal tanpa ada kaitanya dengan objek konkret.

Konsep matematika sederhana yang dimiliki anak usia 4-5 tahun menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 di antaranya yaitu mengenal lambang bilangan 1-10. Anak usia 4-5 tahun mampu membilang dan mengenal lambang bilangan 1-10. Pada tahap awal kemampuan ini, anak mulai mengenal konsep banyak sedikit, mampu membilang 1-10 dengan benda, mampu mengenal konsep bilangan 1-10, dan mengenal lambang bilangan 1-10. Anak dikatakan telah

mengenai lambang bilangan 1-10 apabila anak telah memiliki semua kemampuan di atas.

Mengenai lambang bilangan merupakan hal yang sulit bagi anak karena anak masih berada pada tahap berpikir konkret. Tahap berpikir anak yang masih dalam tahap berpikir konkret akan lebih mudah dalam mengenai lambang bilangan dengan memberikan pengalaman manipulatif melalui benda konkret. Benda konkret tersebut dapat dikemas sebagai alat peraga atau alat permainan. Alat permainan menjadikan belajar anak lebih menyenangkan tanpa anak merasa terbebani. Anak dapat dengan bebas memainkan alat permainan tersebut sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dari proses memanipulasi alat permainan tersebut.

Pengenalan lambang bilangan selain harus menggunakan alat permainan sebagai alat bantu pembelajaran juga harus dilakukan melalui cara yang tepat. Pengenalan lambang bilangan untuk anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Belajar anak akan lebih optimal jika suasana belajar yang menyenangkan. Belajar dengan suasana yang menyenangkan menjadikan anak lebih tertarik untuk belajar, tidak cepat merasa bosan, dan tidak merasa terbebani dengan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini. Salah satu metode yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan untuk anak usia dini adalah melalui bermain.

#### **D. Landasan Teoritik Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar**

##### **1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget**

Proses belajar seseorang menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 37) akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap perkembangan berpikir bersifat hirarkis yaitu pola atau tahapan ini harus dilalui oleh semua anak. Setiap anak akan mengalami tahap perkembangan yang sama walaupun kecepatan pencapaian perkembangan setiap anak berbeda. Kecepatan pencapaian perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan yang mampu memberikan rangsangan yang tepat akan mempercepat pencapaian perkembangan kognitif tersebut. Namun perlu diingat bahwa seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya, sehingga penyiapan lingkungan belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 37-39) dibedakan menjadi empat tahapan yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Anak usia dini khususnya usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, konsep mental yang stabil telah mampu terbentuk pada diri anak. Penalaran mental pada diri anak mulai muncul sehingga anak mampu diajak untuk berpikir logis walaupun masih sangat sederhana.

Anak pada tahap praoperasional menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 37-39) sudah mampu memahami konsep-konsep yang sederhana. Salah satu konsep yang sederhana dan sangat penting bagi



perkembangan anak adalah konsep bilangan. Konsep bilangan yang diajarkan pada anak usia praoperasional bukan konsep bilangan yang rumit dan kompleks. Konsep bilangan yang diajarkan pada anak praoperasional adalah konsep bilangan yang sangat sederhana. Menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009, konsep bilangan 1-10 untuk anak usia 4-5 tahun dan konsep bilangan 1-20 untuk anak usia 5-6 tahun.

Anak pada tahap praoperasional selain mampu memahami konsep sederhana, juga telah mampu menggunakan simbol atau bahasa tanda. Anak dapat dikenalkan simbol-simbol sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu simbol yang penting untuk dikenalkan pada anak adalah simbol bilangan atau lambang bilangan. Lambang bilangan yang dapat dikenalkan pada anak praoperasional menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 adalah lambang bilangan yang sederhana yaitu lambang bilangan 1-10 untuk anak usia 4-5 tahun dan 1-20 untuk anak usia 5-6 tahun.

Tahap praoperasional menurut teori Piaget (dalam Desmita, 2010: 130) difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Anak pada tahap praoperasional masih pada tahap berpikir konkret. Anak akan mudah mempelajari suatu hal yang bersifat konkret atau nyata. Sementara itu, anak masih terbatas untuk berpikir hal-hal yang bersifat abstrak.

Mengenal lambang bilangan merupakan salah satu bentuk berpikir abstrak bagi anak. Mengenal lambang bilangan bukan hal yang mudah bagi anak praoperasional dengan keterbatasan berpikir abstraknya. Oleh karena itu, diperlukan suatu alat bantu untuk membantu anak dalam mengenal lambang

bilangan. Anak memerlukan alat bantu berupa media yang bisa digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan.

Media yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan tidak sembarang media. Media yang digunakan adalah media yang tepat dan menarik bagi anak. Media yang tepat dan menarik tidak harus media yang mahal akan tetapi media yang efektif dan efisien untuk membantu mengenalkan lambang bilangan. Salah satu media yang tepat dan menarik adalah media kartu angka bergambar.

Kartu angka bergambar merupakan media yang tepat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan. Kartu angka adalah sebuah kartu yang berisi sejumlah gambar dan lambang bilangan yang mewakili jumlah gambar tersebut. kartu angka bergambar ini sangat tepat digunakan untuk mengenalkan konsep dan lambang bilangan sekaligus. Mengenalkan lambang bilangan harus disajikan secara menyeluruh agar pemahaman anak akan bilangan terbentuk dengan baik.

Pemikiran anak pada tahap praoperasional masih kacau dan belum terorganisir dengan baik. Anak memiliki keterbatasan pada pemusatan perhatian. Anak belum mampu memusatkan perhatian dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu selain media yang digunakan harus menarik dan tepat, dibutuhkan cara belajar yang menyenangkan untuk memusatkan perhatian anak. Salah satu cara belajar menyenangkan untuk mengenal lambang bilangan adalah dengan cara bermain.

Bermain kartu angka bergambar merupakan cara yang tepat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak yang berada pada tahap

praoperasional. Bermain kartu angka bergambar membantu anak yang masih berpikir konkret dan memiliki keterbatasan pemusatan perhatian. Bermain kartu angka bergambar membantu anak untuk mampu memusatkan perhatian dengan media yang menarik dan cara belajar yang menyenangkan. Dengan demikian bermain kartu angka bergambar merupakan cara yang tepat untuk mengoptimalkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

## **2. Teori Perkembangan Kognitif Bruner**

Anak usia prasekolah berada pada tahap di mana anak mampu mengenal konsep-konsep sederhana salah satunya yaitu konsep matematika. Belajar matematika untuk anak menurut Bruner (dalam Pitadjeng, 2006: 29) yaitu belajar tentang konsep dan struktur yang terdapat dalam materi tersebut. Cara terbaik bagi anak untuk belajar konsep adalah dengan mengkonstruksi sendiri konsep yang dipelajarinya. Proses konstruksi memungkinkan terjadinya perkembangan mental pada otak anak.

Perkembangan mental anak menurut Bruner (dalam Sugihartono dkk., 2007: 112) melalui tiga tahap perkembangan yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, tahap simbolik. Perkembangan mental anak Taman Kanak-kanak berada pada tahap ikonik. Pada tahap ini anak mampu belajar melalui pengalaman memanipulasi gambar dari objek secara langsung. Anak tidak hanya terbatas dari belajar menggunakan benda-benda konkret, akan tetapi anak telah mampu belajar melalui gambar dari benda konkret.

Teori perkembangan menurut Bruner mengatakan bahwa anak usia dini telah mampu belajar menggunakan simbol-simbol sederhana, salah satunya adalah

lambang bilangan. Namun penyajian materi untuk belajar menggunakan simbol seperti mengenal lambang bilangan harus dilakukan setahap demi setahap. Tahap mengenalkan lambang bilangan dimulai dari tahap anak masih mengontruksi benda konkret, menggunakan gambar, dan yang terakhir anak sudah mengenal simbol-simbol sederhana. Materi yang pernah diberikan pada saat lain dimunculkan kembali secara terintegrasi dalam materi baru yang lebih kompleks sehingga anak tanpa disadari telah mempelajari suatu ilmu pengetahuan secara utuh.

Penyajian materi untuk mengenalkan lambang bilangan yang menuntut anak berpikir abstrak membutuhkan suatu media untuk memudahkan anak dalam memahami materi tersebut. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan perkembangan mental anak. Perkembangan mental anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap ikonik yaitu anak telah mampu mengenal simbol sederhana. Oleh karena itu, kartu angka bergambar merupakan salah satu media yang tepat untuk membantu anak mengenal lambang bilangan.

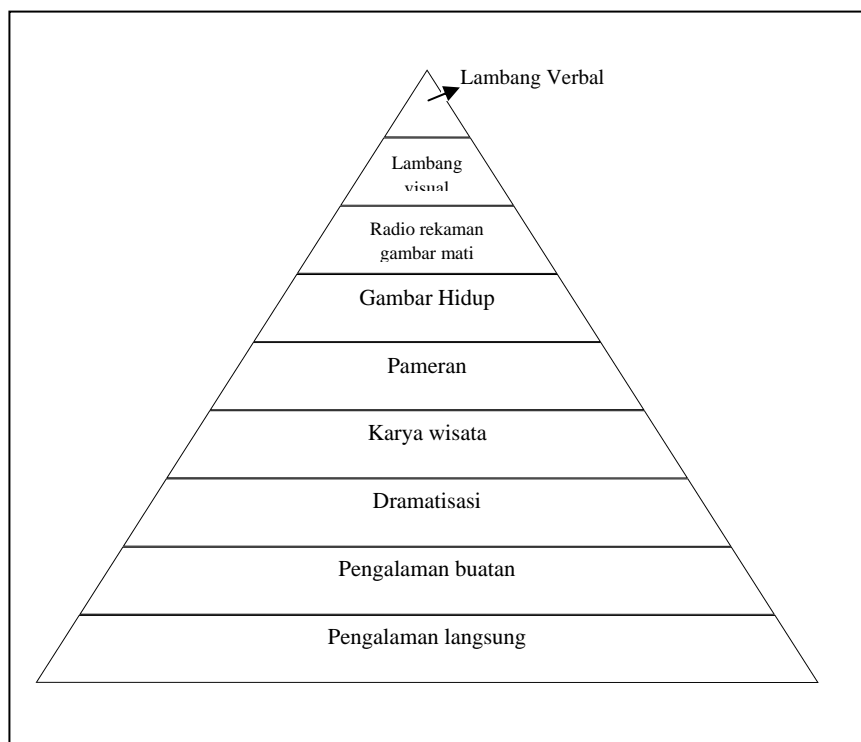
Kartu angka bergambar merupakan kartu yang berisi angka dan gambar. Kartu ini sangat menarik karena berisi gambar-gambar yang bervariasi dan dapat dimainkan sesuai keinginan. Bermain kartu angka bergambar dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan mental anak menurut Bruner yaitu dari konkret, semi konkret, dan abstrak. Kartu angka bergambar bisa dibuat sendiri dan disajikan dalam permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan mental anak.

Tahap pengenalan lambang bilangan menggunakan bermain kartu angka bergambar yang pertama yaitu bermain menggunakan kartu gambar dengan benda

konkret. Kedua, bermain kartu angka bergambar dengan benda konkret. Ketiga, bermain kartu angka dengan benda konkret dan yang terakhir bermain kartu gambar dengan kartu angka.

### 3. Teori Kerucut Pengalaman Dale

Salah satu teori yang dijadikan sebagai acuan penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone Of Experience* atau yang biasa disebut dengan Teori Kerucut Pengalaman Dale. Teori ini merupakan penjelasan yang lebih rinci dari teori yang dikemukakan oleh Bruner sebelumnya. Bruner mengungkapkan tiga teori tingkatan pengalaman yaitu tahap enaktif, tahap ikonik dan tahap simbolik. Berikut ini merupakan gambar teori kerucut pengalaman Dale (dalam Barbara & Rita, 1994: 16).



Gambar 1. Teori Kerucut Pengalaman Dale  
(Seels & Richey 1994: 16)

Teori kerucut pengalaman diatas merupakan rincian dari teori yang dikemukakan oleh Bruner (dalam Azhar Arsyad, 2007: 10) bahwa hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung atau konkret, kemudian melalui benda tiruan bisa berupa miniatur atau gambar, dan yang terakhir adalah belajar dengan sebuah lambang yang bersifat abstrak. Dari gambar di atas, bisa kita lihat bahwa semakin ke puncak piramida, media penyampaian pesan yang digunakan semakin abstrak. Semakin abstrak materi penyampai pesan maka semakin sulit materi itu membekas pada memori seseorang.

Berdasarkan teori kerucut pengalaman pada Gambar 1 di atas, jika materi disampaikan melalui pengalaman langsung maka 90% materi akan membekas pada memori otak. Materi yang disampaikan melalui pengalaman buatan akan membekas sebanyak 70%, dramatisasi karya wisata, dan pameran 50%, gambar hidup dan gambar mati 30%, rekaman 20%, dan lambang verbal 10%. Media visual seperti kartu angka bergambar, hanya 30% materi itu dapat membekas dalam memori seseorang. Oleh karena itu, penggunaan media kartu angka bergambar ini perlu dilakukan melalui kegiatan yang melibatkan anak secara aktif dan menyenangkan yaitu melalui bermain.

Dasar pengembangan kerucut di atas ini bukanlah tingkat kesulitan sebuah media penyampai pesan melainkan tingkat keabstrakan dan jumlah indra yang terlibat dalam menerima materi yang disampaikan. Semakin ke atas kerucut, materi penyampaian pesan semakin abstrak. Semakin abstrak materi penyampai pesan tersebut maka semakin sedikit indra yang terlibat dalam menerima materi yang disampaikan.

Teori kerucut pengalaman Dale (dalam Seels & Richey, 1994: 16) menyatakan bahwa suatu materi yang abstrak akan mudah dipahami apabila diberikan melalui pengalaman konkret. Pengalaman konkret membantu anak dalam memahami materi yang disampaikan. Pengalaman konkret memungkinkan anak menggunakan seluruh indra dalam menemukan pengetahuan mereka. Semakin banyak indra yang terlibat dalam pembelajaran, akan semakin mudah bagi seorang anak dalam memahami materi yang disampaikan.

Penyampaian materi disesuaikan dengan jenis materi yang akan disampaikan dan disesuaikan dengan perkembangan mental anak. Jenis materi yang tidak memungkinkan untuk menghadirkan objek konkret bisa disajikan dengan menghadirkan objek semi konkret. Apabila lingkungan yang nyata sulit diciptakan, barang tiruan, dan gambar juga bisa digunakan sebagai sumber belajar anak (Mustaqim, 2008: 42-44). Hal ini didukung oleh teori Bruner yang menyatakan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak yang berada pada tahap ikonik sehingga mampu berpikir menggunakan simbol-simbol sederhana.

Anak yang sudah mampu berpikir menggunakan simbol-simbol sederhana, dapat belajar konsep dan lambang bilangan dengan media berupa lambang atau gambar. Salah satu media yang berupa gambar adalah media kartu angka bergambar. Media kartu angka bergambar pada teori kerucut pengalaman Dale berada pada tahap lambang visual. Lambang visual ini biasanya berupa gambar diam. Lambang visual merupakan penyajian media yang hanya melibatkan indra penglihatan. Anak belajar dari melihat lambang benda atau gambar dari benda yang akan dipelajari.

Jika dilihat dari teori kerucut pengalaman Dale, media kartu angka bergambar berada pada kerucut belahan atas, Semakin ke atas suatu media yang disajikan maka tingkat keabstrakannya semakin tinggi. Oleh karena itu diperlukan sebuah cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Bermain merupakan cara belajar menyenangkan dan efektif untuk anak. Bermain merupakan salah satu cara yang efektif untuk memahami konsep bilangan dan mengenalkan lambang pada anak Taman Kanak-kanak. Bermain akan memudahkan anak dalam menerima materi yang diberikan. Bermain kartu angka bergambar merupakan salah satu cara untuk mengenalkan lambang bilangan.

#### **E. Kerangka Pikir**

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan ditandai dengan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, serta mengenal simbol atau lambang dari bilangan tersebut. Kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 4-5 tahun menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 adalah anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10.

Dari pengamatan yang telah dilakukan di TK Masjid Syuhada Yogyakarta pada anak Kelompok A1 yang berusia 4-5 tahun, peneliti menemukan permasalahan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A1 yang belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009. Hal ini terlihat dari anak yang masih



terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 karena anak mengenal lambang bilangan sebatas hafalan dan anak belum mengenal makna bilangan dengan baik.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan yang membutuhkan pemikiran abstrak sehingga dibutuhkan sebuah media sebagai alat bantu pembelajaran. Kartu angka bergambar merupakan salah satu media yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada. Kartu angka bergambar merupakan kartu hasil dari penggabungan dua buah kartu yaitu kartu angka dan kartu gambar. Kartu angka bergambar ini merupakan sebuah kartu angka yang dihiasi dengan sejumlah gambar yang sesuai dengan angka pada kartu tersebut. Kartu angka bergambar merupakan media yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan, hal ini sesuai pendapat Bruner (dalam Sugihartono dkk., 2007: 112) yang menyatakan bahwa anak usia 3-8 tahun berada di tahap ikonik dimana anak telah mampu belajar melalui gambar.

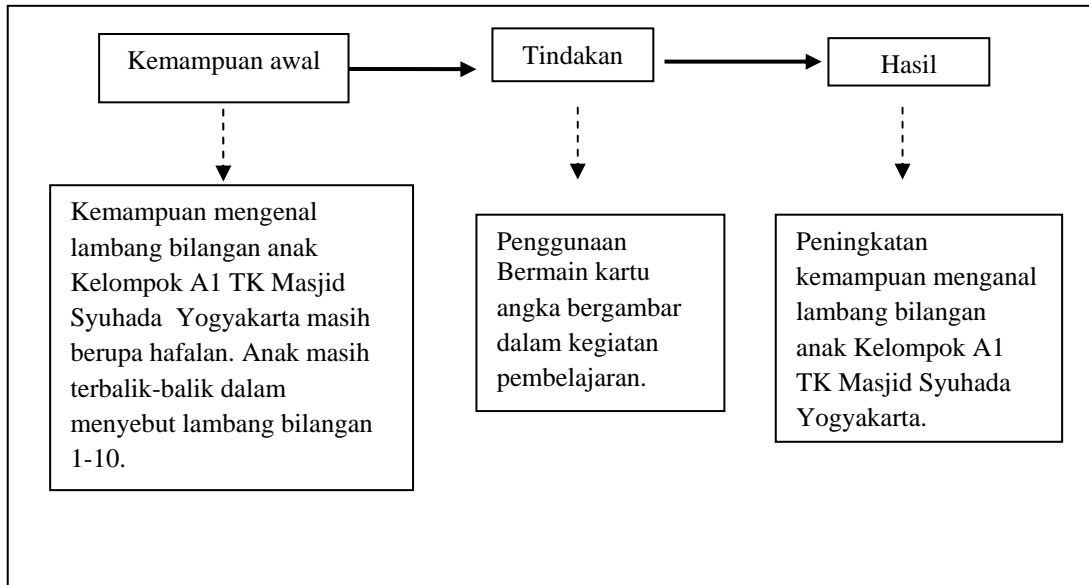
Selain itu, kartu angka bergambar merupakan media yang menarik. Kartu angka bergambar dapat dibuat sendiri disesuaikan dengan kebutuhan. Gambar yang ada di dalam kartu bisa disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Pembelajaran dengan materi yang tidak memungkinkan menghadirkan objek nyata dapat diganti melalui gambar yang dikemas dalam sebuah kartu. Kartu angka bergambar juga mudah dimainkan, dan mudah dibawa atau praktis.

Penggunaan kartu angka bergambar ini akan lebih menarik jika melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan. Bermain merupakan salah satu metode yang

menarik dan menjadikan anak lebih aktif dalam kegiatan. Bermain kartu angka bergambar menjadikan anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bermain menggunakan kartu angka bergambar menjadikan materi yang disampaikan lebih konkret sehingga materi akan mudah diterima anak. Oleh karena itu, Bermain kartu angka bergambar merupakan cara yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan.

Bermain kartu angka bergambar untuk mengenalkan lambang bilangan bisa dilakukan dengan cara anak bermain menjodohkan kartu gambar dengan benda nyata, menjodohkan kartu angka dengan benda nyata, menjodohkan kartu angka dengan kartu gambar, dan bermain kartu angka sensorik dengan cara meraba angka yang dibuat bertekstur. Bermain kartu angka bergambar yang pembuatan dan tahapan permainannya disesuaikan dengan tahap berpikir anak akan menjadikan anak mampu mengenal lambang bilangan dengan baik. Bermain menggunakan kartu yang dibuat bervariasi dan dihiasi dengan gambar yang menarik serta menggunakan metode bermain yang menyenangkan bagi anak menjadikan anak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diduga bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Alur Kerangka Pikir Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

## F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: Bermain Kartu Angka Bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta.

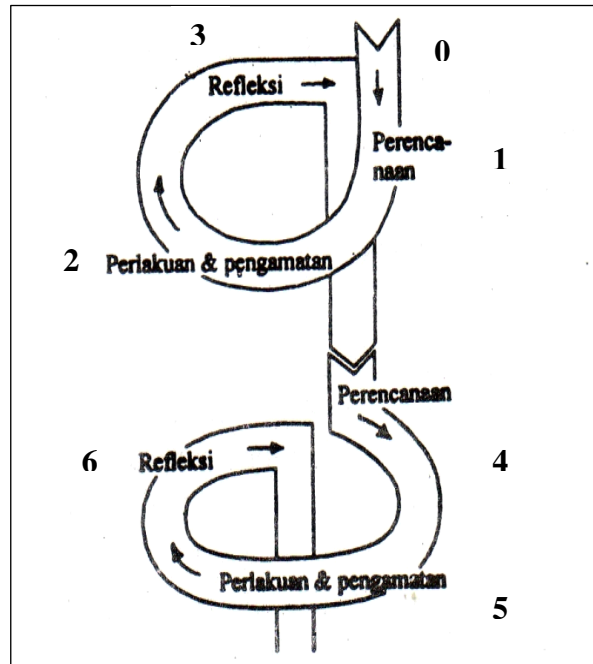
### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) secara kolaborasi. Tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini berupa penerapan belajar sambil bermain menggunakan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Guru kelas sebagai peneliti sekaligus sebagai pelaksana tindakan yang dibantu oleh guru sentra dalam penelitian ini. Pada saat guru melaksanakan pembelajaran, guru sekaligus sebagai peneliti untuk mengamati dan merangkum semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dengan dibantu guru sentra.

#### **B. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya jika pencapaian hasil dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Adapun penjelasan untuk masing-masing tahap siklus adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Rancangan Penelitian Perencanaan Kemmis dan Mc Taggart  
(Suwarsih Madya, 2007: 67)

**Keterangan:**

- 0 = Perenungan
- 1 = Perencanaan
- 2 = Tindakan dan observasi Siklus I
- 3 = Refleksi Siklus I
- 4 = Rencana terevisi 1
- 5 = Tindakan dan Observasi Siklus II
- 6 = Refleksi Siklus II

1. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu melakukan tindakan di kelas. Jadi pada tahap kedua ini merupakan pelaksanaan dari apa yang sudah direncanakan dalam rencana kegiatan harian. Perlu diperhatikan pada tahap kedua ini, guru yang sekaligus peneliti dengan dibantu guru sentra hendaknya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

## 3. Pengamatan

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas yang sekaligus sebagai peneliti dengan dibantu guru sentra. Pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan kegiatan tindakan berlangsung. Pengamatan tidak bisa dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan, jadi antara tindakan dan pengamatan berlangsung dalam waktu yang sama.

## 4. Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Refleksi ini bertujuan mengevaluasi pelaksanaan tindakan, menganalisis faktor yang menghambat tercapainya indikator keberhasilan atau hal yang perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Tahap refleksi memperoleh suatu kesimpulan yang digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya sehingga, penelitian semakin dekat dengan keberhasilan.

Secara rinci langkah-langkah dalam setiap siklus akan dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, di antaranya:

- a. Mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas yang akan menjadi topik yang perlu mendapatkan perhatian khusus dan merupakan topik dalam penelitian ini.
- b. Menyusun rencana kegiatan harian yang akan digunakan dalam penelitian.
- c. Menyusun media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar sesuai RKH yang telah disusun.
- d. Menyusun dan mempersiapkan pedoman serta lembar observasi yang akan digunakan untuk melakukan pengamatan saat kegiatan berlangsung.
- e. Mempersiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 2. Tindakan

Pada tahap tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan sebelumnya dalam rencana kegiatan harian. Pelaksanakan kegiatan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan, akan tetapi konsep pembelajaran yang digunakan adalah konsep yang sama.

### 3. Pengamatan

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang sekaligus sebagai guru kelas dengan dibantu guru sentra. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Dalam tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap semua proses tindakan, hasil tindakan, situasi tempat tindakan, dan kendala-kendala yang dihadapi saat tindakan. Setelah selesai pelaksanaan tindakan, peneliti yang sekaligus sebagai guru kelas, menyusun catatan kegiatan yang berisi semua kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan ini dapat dibantu dengan adanya dokumentasi saat pembelajaran berlangsung

### 4. Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian tindakan dan merupakan langkah terakhir yang dilakukan pada sebuah siklus. Tahap ini peneliti menganalisis hasil tindakan yaitu ketercapaian dan kekurangan selama proses pembelajaran. Hasil dari analisis tersebut dijadikan pertimbangan untuk perencanaan pembelajaran siklus berikutnya.

## **C. Seting Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelompok A1 TK Masjid Syuhada yang beralamat di Jl. I Dewa Nyoman Oka No 13 Kotabaru Yogyakarta. TK Masjid Syuhada Yogyakarta memiliki 9 kelas yang terdiri dari 4 kelas Kelompok



A dan 5 kelas Kelompok B. Peserta didik Kelompok A mulai dari usia 4 sampai 5 tahun, dan untuk Kelompok B peserta didiknya mulai dari usia 5 sampai 6 tahun.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2013, di mana pada penelitian ini setiap siklus terdiri dari 4 kali persiapan, diikuti 4 kali pelaksanaan dan pengamatan, serta dilanjutkan dengan refleksi.

## 3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Jumlah peserta didik dalam Kelompok A1 adalah 12 anak, terdiri dari delapan anak laki-laki dan empat anak perempuan. Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada adalah anak yang berusia 4-5 tahun. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan proses dan hasil pembelajaran yang diperoleh dari penggunaan metode bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data memiliki peranan yang penting dalam penelitian ini. Pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan pegangan dan bukti dalam melakukan penilaian tingkat keberhasilan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Teknik observasi dan dokumentasi yang digunakan akan saling

melengkapi dan menguatkan data yang diperoleh sehingga data yang diperoleh lebih teliti, rinci, dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Wina Sanjaya (2010: 86) menjelaskan observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Teknik pengumpulan data dengan observasi menurut Sugiyono (2009: 203) digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Metode observasi digunakan oleh peneliti karena dapat membantu dan mempermudah peneliti untuk mengetahui proses pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar.

Peneliti akan mengumpulkan data tentang kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui observasi. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan tersebut antara lain kemampuan anak mengenal konsep bilangan yaitu mengetahui makna dari bilangan dan kemampuan anak mengenal lambang atau simbol dari bilangan. Kedua aspek tersebut akan dicatat pada lembar observasi yang telah tersedia.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah berupa lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini, dengan

menggunakan metode bermain kartu angka bergambar. Kriteria kemampuan anak mengenal lambang bilangan antara lain kemampuan anak mengenal konsep bilangan dan kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Berikut ini merupakan lembar observasi dan rubrik yang digunakan dalam penelitian:

Tabel 1. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak						Total Skor
		Kemampuan mengenal Konsep bilangan 1-10			Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10			
		3	2	1	3	2	1	

**Keterangan:**

3 : Bisa

2 : Bisa dengan bimbingan

1 : Belum Bisa

Berdasarkan lembar observasi pada Tabel 1, dapat dibuat rubrik penilaian pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Rubrik Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10.

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Keterangan
1.	Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10	3	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda atau gambar benda	Jika anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda secara tepat dan mandiri
		2	Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda atau gambar benda	Jika anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda secara tepat tetapi masih dibimbing
		1	Anak tidak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda atau gambar benda	Jika anak tidak tepat atau tidak mau menyebutkan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda walaupun telah dibimbing
2.	Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10	3	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat	Jika anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat, lancar dan mandiri
		2	Anak belum tepat dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10	Jika anak hanya mampu menyebutkan sebagian dari lambang bilangan 1-10, masih ada beberapa lambang bilangan yang kurang tepat dalam menyebutkannya walaupun sudah dibimbing
		1	Anak tidak tepat dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10	Jika anak tidak tepat atau tidak mau menyebutkan lambang bilangan 1-10 walaupun sudah dibimbing

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif

kuantitatif. Deskriptif kuantitatif yaitu memaparkan hasil penelitian yang dilakukan yaitu hasil dari pengamatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10. Penghitungan data kuantitatif adalah dengan menghitung hasil akhir perkembangan mengenal lambang bilangan anak setiap siklus berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Sehingga dapat diketahui persentase kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10. Hasil yang diperoleh dalam perhitungan kuantitatif kemudian dideskripsikan secara naratif.

Analisis data dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil lembar observasi mengenai hasil pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui metode bermain kartu angka bergambar. Analisis dilakukan pada setiap siklus dengan teknik deskriptif persentase. Berikut ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif persentase (Anas Sudijono, 2010: 43):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (Jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

## **F. Indikator Keberhasilan**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua indikator keberhasilan, yaitu:

1. Kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1-10
2. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10

Apabila ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, di mana dari hasil persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa ada 75% anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Masjid Syuhada Yogyakarta yang beralamat di Jl. I Dewa Nyoman Oka No 13 Kotabaru Yogyakarta. TK Masjid Syuhada Yogyakarta memiliki 9 kelas yang terdiri dari 4 kelas Kelompok A dan 5 kelas Kelompok B. Peserta didik Kelompok A mulai dari usia 4 sampai 5 tahun, dan untuk Kelompok B mulai dari usia 5 sampai 6 tahun. Selain TK, ada juga Kelompok Bermain Masjid Syuhada yang terdiri dari 3 kelompok yaitu kelompok kupu-kupu, kepompong, dan ulat.

TK Masjid Syuhada merupakan TK yang berada di sekitar Masjid Syuhada dan di bawah Yayasan Masjid Syuhada. TK Masjid Syuhada saat ini berada di bawah kepemimpinan ibu Umi Kulsum, S.Pd. Kepala sekolah TK Masjid Syuhada tidak merangkap menjadi guru kelas dan hanya fokus terhadap tugas sebagai kepala sekolah. TK Masjid Syuhada terdiri dari 9 kelas TK dan 3 kelas Kelompok Bermain yang terdiri dari 26 guru, 1 kepala sekolah, 1 pegawai TU, 1 pegawai perpustakaan, 3 tukang kebun, dan 1 *cleaning service*. TK Masjid Syuhada juga mempunyai 9 ustad dan ustadzah yang bertugas membimbing anak belajar membaca Al-Qur'an.

TK Masjid Syuhada merupakan TK yang berada di sekitar Masjid Syuhada, berada di bawah gedung SD Masjid Syuhada dan berdekatan dengan SMP Masjid Syuhada. Letak TK Masjid Syuhada sangat strategis karena berada di

perkotaan, jauh dari jalan raya utama akan tetapi mudah dijangkau oleh kendaraan. Sarana prasarana terdiri dari 9 ruang kelas TK, 3 ruang kelas kelompok bermain, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang TU, 1 ruang perpustakaan, 1 halaman utama, 1 UKS, 2 dapur, 1 ruang latihan musik, 1 ruang komputer anak, kolam renang *indoor*, serta taman bermain anak yang terdiri dari taman atas, taman tengah, dan taman bawah.

TK Masjid Syuhada merupakan TK yang cukup besar, dengan ruang kelas yang cukup luas. Pembelajaran yang diterapkan di TK Masjid Syuhada adalah pembelajaran sentra. Kegiatan belajar anak berpindah-pindah dari satu sentra ke sentra lainnya. Pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan minat anak. Kurikulum yang digunakan TK Masjid Syuhada yaitu kurikulum terpadu, yang diolah dari permendiknas Nomor 58 tahun 2009 dan dipadukan dengan ciri khas TK Islam yang berada di lingkup Masjid Syuhada.

Pertimbangan penelitian ini dilakukan di Kelompok A1 TK Masjid Syuhada adalah kemampuan anak Kelompok A1 dalam mengenal lambang belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009. Menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 anak usia 4-5 tahun telah mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Namun, kemampuan anak A1 yang berusia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan 1-10 masih banyak yang berupa hafalan. Padahal sebentar lagi, mereka akan masuk Kelompok B yang akan dilanjutkan untuk mengenal lambang bilangan sampai bilangan 20. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk menyelesaikan masalah kurang baiknya kemampuan anak

dalam mengenal lambang bilangan, khususnya di Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta.

## **2. Deskripsi Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Kelompok A1 TK Masjid Syuhada berjumlah 12 anak yang terdiri dari delapan anak laki-laki dan empat anak perempuan. Anak Kelompok A1 rata-rata berusia 4-5 tahun. Kelompok A1 merupakan anak kelompok A yang usianya paling muda dari Kelompok A yang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan terkait dengan perkembangan anak, permasalahan yang muncul pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada yaitu pada aspek kognitif terutama pada kemampuan mengenal lambang bilangan. Anak usia 4-5 tahun berdasarkan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 yaitu memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Namun, kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada sebagian besar anak Kelompok A1 masih pada kriteria kurang mengetahui makna dari bilangan atau konsep bilangan, sehingga anak dalam mengenal lambang bilangan masih berupa hafalan. Ada sebagian anak Kelompok A1 yang baru mengenal lambang bilangan 1-5 dan ada juga anak yang belum mampu membedakan lambang bilangan 6 dan 9. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan juga masih berupa hafalan karena konsep bilangan yang dimiliki anak belum matang.

Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 yang kurang baik pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada ini dikarenakan kurang sesuainya



tahap pembelajaran yang dilakukan dalam mengenalkan lambang bilangan. Pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan memerlukan langkah-langkah yang sesuai dengan karakteristik berpikir anak. Langkah pembelajaran yang dilakukan harus bertahap seperti pendapat Piaget (dalam Pitadjeng, 2006: 28) yaitu mulai dari konkret, semi konkret, semi abstrak, dan abstrak. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu pemahaman anak yang masih berpikir konkret. Selain media yang sesuai, proses pembelajaran yang dilakukan hendaknya bervariasi dan menyenangkan bagi anak. Namun dari hasil pengamatan di TK Masjid Syuhada, masih terlihat kurangnya penggunaan media sebagai alat bantu pemahaman anak akan lambang bilangan 1-10 dan kurang menariknya pembelajaran yang dilaksanakan terutama dalam mengenalkan lambang bilangan.

### **3. Deskripsi Hasil Penelitian**

#### **a. Deskripsi Pra Tindakan**

Observasi yang dilakukan peneliti pertama kali pada bulan Mei 2013 sebagai data penunjang dari penelitian yang sebenarnya. Dari data yang diperoleh peneliti dapat melihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada kriteria kurang baik. Sebagian anak Kelompok A1 masih belum mengenal konsep bilangan dengan baik. Anak dalam membilang masih kurang sesuai antara benda yang dihitung dengan pengucapannya, misalnya benda yang jumlahnya 8 dihitung sampai 9. Anak juga masih terbalik-balik dalam mengenal lambang bilangan, terutama untuk lambang bilangan 6 dan 9. Ada beberapa anak yang baru mengenal lambang bilangan 1-5 dengan penguasaan konsep yang

kurang baik. Hal ini terlihat dari anak yang masih ragu-ragu dalam membilang dan belum tepat dalam menyebutkan lambang bilangan. Maka dari itu, subjek yang diambil sesuai dengan karakter permasalahan dalam penelitian ini.

Metode yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan adalah metode observasi. Penelitian mulai dilaksanakan pada awal bulan Juni yang diawali komunikasi oleh peneliti selaku guru kelas dengan guru sentra yang akan anak kunjungi. Selanjutnya kegiatan awal yang dilakukan peneliti selaku guru kelas yaitu melakukan observasi terkait dengan kemampuan anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut Trianto (2011: 297) yaitu kegiatan awal, istirahat, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pembelajaran diawali dengan anak berbaris bersama dengan anak Kelompok A yang lain di halaman sekolah. Anak melakukan do'a dan hafalan surat pendek serta hafalan do'a sehari-hari. Kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan fisik motorik dan bermain bersama di taman. Selanjutnya, anak diberi waktu 10 menit untuk cuci tangan dan minum. Anak dikondisikan duduk melingkar, anak diajak tepuk dan bernyanyi, kemudian bercakap-cakap atau bercerita yang mengandung nilai moral dan agama secara klasikal.

Kegiatan inti yang dilakukan diawali apersepsi yaitu salam, menyapa anak, menanyakan kabar, dan presensi. Anak diajak bernyanyi yang disesuaikan dengan tema dan bercakap-cakap tentang tema yang sedang dikembangkan. Anak diberi penjelasan beberapa ragam main yang telah disiapkan oleh guru secara

klasikal. Ragam main yang disiapkan terdiri dari 7 ragam main, di mana anak bebas memilih ragam main sesuai dengan minatnya. Selama anak melakukan kegiatan, guru mencatat perkembangan anak dan membimbing anak yang masih kesulitan dalam menyelesaikan ragam main yang telah disiapkan.

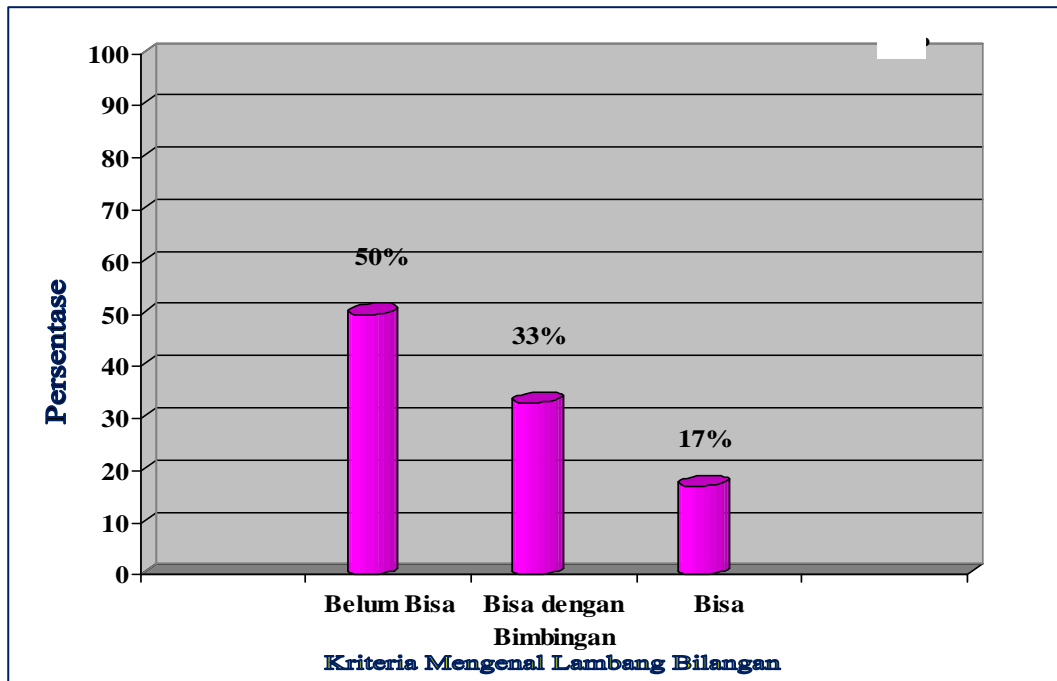
Setelah kegiatan inti selesai, anak diberi kesempatan untuk cuci tangan dan makan bersama menu makan yang sudah disediakan sekolah. Pada kegiatan akhir, anak dikondisikan duduk melingkar untuk do'a sesudah makan. Anak dan guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan, kemudian bernyanyi bersama dan do'a pulang.

Dari proses pelaksanaan pembelajaran tersebut didapatkan data observasi kemampuan anak mengenal lambang bilangan yang ditampilkan pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Pra Tindakan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Bisa	2 anak	17%
2	2	Bisa dengan bimbingan	4 anak	33%
3	1	Belum bisa	6 anak	50%
			12 anak	100%

Dari data pada Tabel 3 tentang rekapitulasi persentase kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 sebelum tindakan di atas, dapat diperjelas melalui Gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Persentase Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan 1-10 pada Pra Tindakan

Dari Gambar 4 tentang persentase kemampuan anak mengenai lambang bilangan 1-10 sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan kemampuan mengenai lambang bilangan 1-10 pada kriteria sangat kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari grafik, anak yang memiliki kemampuan mengenai lambang bilangan 1-10 dengan kriteria sangat kurang mencapai 50%, kriteria cukup 33% dan hanya 17% anak yang memiliki kriteria baik.

Kurangnya kemampuan anak mengenai lambang bilangan 1-10 dikarenakan pembelajaran yang dilakukan kurang memperhatikan tahap berpikir anak seperti yang dikemukakan Piaget (dalam Pitadjeng, 2006: 28) yaitu mulai dari berpikir konkret, semi konkret, semi abstrak dan sampai mampu berpikir abstrak. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan yang

dilakukan di TK Masjid Syuhada terbalik, yaitu anak diajak berpikir abstrak tanpa melalui tahapan belajar yang sesuai dengan tahap berpikir anak. Pembelajaran yang dilakukan yaitu anak ditunjukkan lambang bilangan dan diminta mencari gambar yang sesuai dengan lambang bilangan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menjadikan kurangnya minat dan perhatian anak untuk belajar. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang memasukan unsur bermain karena biasanya pembelajaran lebih banyak menggunakan lembar kerja. Berdasarkan data di atas peneliti menemukan beberapa permasalahan yang kemudian peneliti jadikan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Adapun masalah yang peneliti temukan, sebagai berikut:

- 1) Anak yang belum mengenal konsep bilangan 1-10.
- 2) Anak yang belum mengenal lambang bilangan 1-10.
- 3) Anak masih bingung membedakan lambang bilangan 6 dan 9.
- 4) Anak belum mampu membilang dengan tepat.
- 5) Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang menimbulkan perhatian
- 6) Pembelajaran yang dilakukan kurang memasukan unsur bermain.

Berdasarkan hasil refleksi dari pembelajaran pra tindakan maka peneliti yang sekaligus pendidik Kelompok A1 TK Masjid Syuhada merancang tindakan untuk kegiatan pembelajaran pada Siklus I. Berdasarkan serangkaian hasil tindakan pada kegiatan awal, dapat dirancang tindakan yang akan dilakukan untuk

meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 yaitu melalui bermain kartu angka bergambar.

Pembelajaran yang dilakukan menggunakan kartu angka bergambar menjadikan anak lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keaktifan anak dalam bermain. Penyajian kartu angka yang dilengkapi beranekaragam gambar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan akan menambah ketertarikan anak dalam bermain. Pembuatan kartu yang disesuaikan dengan tahap berpikir anak juga akan memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

Sebelum tindakan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- 1) Mengkomunikasikan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan guru sentra yang akan anak kunjungi.
- 2) Menyiapkan pedoman observasi proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.
- 4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

## **b. Deskripsi Penelitian Siklus I**

### **1) Perencanaan**

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran. Banyaknya siklus yang akan dilaksanakan tergantung dari tingkat keberhasilan pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan kartu angka bergambar. Setiap siklus, dilaksanakan dalam empat pertemuan, hal ini untuk memantapkan penguasaan konsep bilangan dan mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak secara individu. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema tanah airku dan sub tema kota Yogyakarta (terlampir).
- b) Menyiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- c) Menyiapkan lembar pengamatan untuk melihat tingkat perkembangan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10.

### **2) Pelaksanaan dan Observasi**

#### **(a) Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan Siklus I sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin 3 Juni 2013, Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Selasa 4 Juni 2013, Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 5 Juni 2013, dan Pertemuan Keempat dilaksanakan pada hari Jum'at 7 Juni 2013. Tema yang sedang dikembangkan pada minggu itu adalah tema tanah airku dan sub tema kota Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini tidak mengganggu jadwal pembelajaran di TK Masjid Syuhada, karena penelitian

tindakan ini tidak merubah jadwal pembelajaran yang ada. Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

#### (1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal anak dikondisikan berbaris dengan rapi di halaman sekolah sesuai dengan kelasnya masing-masing. Hari Senin anak dibimbing untuk latihan upacara bendera yang dilanjutkan dengan bermain bersama di taman. Hari Selasa anak melakukan do'a bersama kemudian bermain bersama di taman dan dilanjutkan kegiatan fisik-motorik. Hari Rabu anak belajar gerakan shalat di kelas masing-masing kemudian bercerita yang bernuansa keagamaan dan diselingi kegiatan fisik motorik kasar. Hari Jum'at materi pagi diisi dengan latihan shalat berjamaah di masjid dan dilanjutkan hafalan surat-surat pendek. Jika masih ada waktu, anak diberi kesempatan untuk bermain bebas. Anak berdoa'a bersama sebelum bermain dan dibimbing serta diawasi saat bermain. Kegiatan awal ini dilakukan sebagai kegiatan pemanasan sebelum anak melakukan kegiatan inti.

#### (2) Kegiatan transisi

Setelah kegiatan awal selesai, anak dibimbing untuk masuk kelas sentra sesuai jadwal perputaran sentra. Hari Senin, Kelompok A1 masuk di sentra persiapan 1, Selasa sentra bahan alam, Rabu sentra balok, dan Jum'at sentra persiapan 2. Sebelum pembelajaran di sentra, anak diberi kesempatan untuk minum dan *toilet training*. Anak dikondisikan duduk melingkar dan diajak bernyanyi bersama. Hal ini dilakukan sebagai kegiatan untuk menyiapkan anak mengikuti kegiatan pembelajaran di sentra dengan baik.





Gambar 5. Anak Duduk Melingkar di Karpet dan Bercakap-cakap tentang Tema yang sedang Dikembangkan Hari itu

### (3) Kegiatan inti

Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet. Anak diajak tepuk dan bernyanyi sesuai tema yang dikembangkan hari itu. Pendidik menanyakan kabar anak dan mengabsen anak. Anak dibimbing untuk bercakap-cakap tentang tema yang sedang dikembangkan hari itu. Pendidik menjelaskan setiap ragam main yang telah disiapkan di sentra. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk memilih ragam main sesuai dengan minat anak.

Pertemuan Pertama kegiatan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 di sentra persiapan adalah dengan bermain kartu angka bergambar. Sebelum anak diajak bermain, pendidik memperlihatkan kartu gambar yang akan digunakan untuk bermain anak. Guru terlebih dahulu mengajak anak untuk melihat satu persatu kartu gambar secara klasikal. Guru mengangkat kartu angka bergambar

satu persatu dan mengajak anak untuk menghitung dan menyebutkan jumlah gambar yang ada pada kartu.

Anak satu per satu diminta menjodohkan kartu bergambar 1-10 dengan benda-benda konkret yang telah disiapkan seperti lego, manik-manik, menara balok, tangram, dan lain-lain. Anak satu per satu dibimbing untuk membilang jumlah benda. Kegiatan ini dilakukan untuk mengenalkan bahasa simbol dan makna bilangan atau konsep bilangan kepada anak. Setelah anak menjodohkan kemudian anak boleh memainkan benda-benda tersebut seperti membuat menara, jalan raya, dan lain-lain dari benda-benda yang sudah dihitung anak. Saat dua anak bermain kartu bergambar, anak yang lain mengerjakan ragam main yang sudah disediakan di sentra yang dikunjungi anak.



Gambar 6. Anak dibimbing bermain kartu bergambar pada Siklus I Pertemuan Pertama

Setelah anak mengenal bahasa simbol, pada Pertemuan Kedua anak dibimbing untuk menghubungkan jumlah benda dengan bahasa matematis sederhana yaitu dengan cara bermain kartu angka bergambar. Namun, dalam mengenalkan bahasa matematis ini, anak masih dibantu dengan sejumlah gambar

untuk memudahkan berpikir anak dan memantapkan konsep bilangan yang dimiliki anak. Pada pertemuan ini anak bermain menggunakan kartu angka bergambar. Anak satu per satu bermain menjodohkan kartu angka bergambar 1-10 dengan benda-benda konkret yang telah disiapkan seperti daun, kerikil, lego, manik-manik, dan benda-benda lain-lain.

Setelah anak menjodohkan kartu angka bergambar dengan benda-benda tersebut diatas, kemudian anak boleh memainkan benda-benda tersebut. Anak boleh membuat alun-alun Yogyakarta, jalan raya, atau rumahku dari benda-benda yang telah dihitung anak. Saat satu anak bermain kartu angka bergambar, anak-anak yang lain mengerjakan ragam main lain yang telah disediakan di senta bahan alam.

Pertemuan Ketiga, mengenalkan lambang bilangan 1-10 dilakukan dengan bermain kartu angka sensorik di sentra balok. Anak satu per satu diminta meraba kartu angka 1-10 yang dibuat timbul dengan mata tertutup kemudian menebak angka yang anak raba. Setelah itu, anak dibimbing untuk meraba kartu angka sensorik itu dengan mata terbuka dan tangan anak diarahkan mengikuti bentuk angka yang diraba. Kemudian, anak diminta mengambil balok sesuai jumlah angka yang telah diraba dan membuat bangunan dari balok yang telah diambil anak tersebut.

Kegiatan ini dilakukan menggunakan kartu angka sensorik untuk membantu anak menghubungkan jumlah benda dengan bahasa matematis tanpa bantuan sejumlah gambar dalam kartu. Akan tetapi kartu angka ini dimodifikasi menjadi kartu angka sensorik yaitu kartu angka yang dibuat dengan permukaan

timbul. Kartu angka sensorik digunakan untuk lebih mengenalkan bentuk lambang bilangan kepada anak dengan lebih banyak melibatkan sensori motor anak.



Gambar 7. Anak Bermain Kartu Sensorik pada Siklus I

Pertemuan Keempat, setelah anak mengenal bentuk lambang bilangan dengan bermain kartu angka sensorik kemudian tahap selanjutnya yaitu anak mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain kartu angka dan kartu gambar di sentra musik dan budaya. Anak dibimbing untuk bermain menjodohkan kartu gambar dengan kartu angka. Anak satu per satu diminta menjodohkan kartu gambar dengan kartu angka yang sesuai, namun apabila ada anak yang masih sulit dalam melakukan kegiatan ini, bisa dibantu dengan kehadiran benda mainan. Anak menghitung benda mainan yang telah disiapkan dengan jumlah sesuai dengan kartu gambar yang dipegang anak. Kemudian, anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda dan kartu gambar tersebut. Kegiatan ini dilakukan untuk membantu anak menghubungkan pengertian bilangan dengan simbol bilangan.

Benda yang digunakan untuk menghitung antara lain, balok-balok kecil, lego, menara kubus, manik-manik motif batik, kerikil, dan lain-lain. Anak melakukan kegiatan tersebut sampai semua kartu angka sudah terpakai. Setelah

anak mengumpulkan banyak benda mainan, anak boleh memakai benda yang telah dikumpulkan untuk bermain membangun pasar Beringharjo. Saat dua anak bermain kartu angka tersebut, anak lainnya mengerjakan ragam main yang lain.

#### (4) Makan Bersama

Setelah kegiatan inti selesai, anak makan bersama menu yang telah disediakan oleh sekolah. Sebelum makan, anak dibimbing untuk mencuci tangan dan berdo'a sebelum makan.

#### (5) Kegiatan akhir

Setelah selesai makan, anak bersama-sama dibimbing berdoa sesudah makan. Anak dan guru bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. Anak diminta mengungkapkan pendapatnya tentang ragam main yang paling anak sukai. Anak diajak bernyanyi untuk menyegarkan pikiran kemudian anak berdo'a sebelum pulang dan dilanjutkan dengan pemberian pesan-pesan dari pendidik.

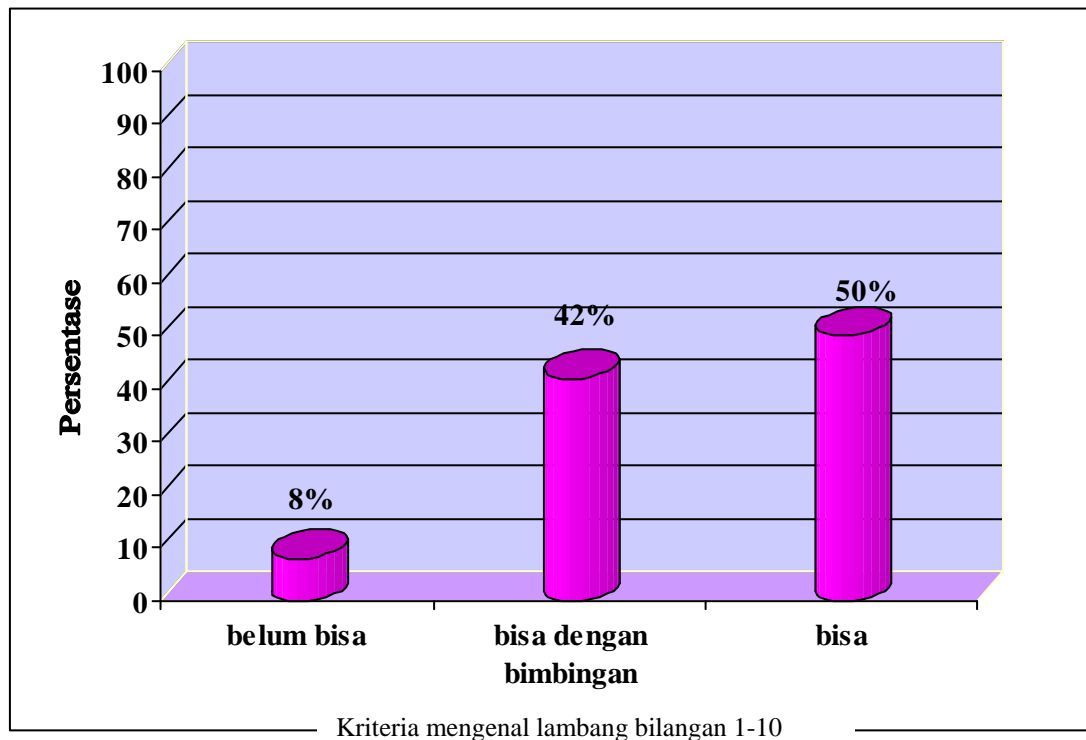
#### **(b) Observasi**

Bersamaan dengan tahap tindakan, observer melakukan observasi atau pengamatan. Kegiatan observasi, dilakukan untuk mengamati kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain kartu angka bergambar serta ketertarikan anak bermain kartu angka bergambar selama proses pembelajaran. Indikator yang diamati yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benda-benda serta kemampuan mengenal lambang bilangan. Dari data lembar pengamatan kegiatan anak, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I

No	Skor	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	3	Bisa	6 anak	50%
2	2	Bisa dengan bimbingan	5 anak	42%
3	1	Belum bisa	1 anak	8%
			12 anak	100%

Dari data pada Tabel 4 rekapitulasi persentase kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 siklus 1, dapat diperjelas melalui Gambar 8 di bawah ini:



Gambar 8. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I

### 3) Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi Siklus I ini, diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil yang lebih optimal pada Siklus II. Refleksi pada Siklus I memberikan hasil sebagai berikut:

- (a) Proses pembelajaran sudah memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- (b) Proses pembelajaran yang dilakukan sudah menghadirkan unsur bermain sehingga pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak.
- (c) Tahap pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan tahap berpikir anak yaitu mulai dari berpikir konkret, semi konkret, semi abstrak, dan abstrak.
- (d) Media pembelajaran yang digunakan sudah lebih menarik. Dalam Siklus I tersebut juga terdapat permasalahan sebagai berikut:
  - (1) Beberapa anak masih berebut mainan yang digunakan dalam bermain kartu angka bergambar.
  - (2) Efisiensi waktu pembelajaran masih rendah akibat lambannya mobilitas anak pada saat pergantian untuk bermain. Beberapa anak belum selesai bermain kartu angka bergambar akan tetapi waktu bermain telah habis dan anak-anak lain sudah makan bersama sehingga konsentrasi anak terpecah.
  - (3) Adapun kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran Siklus I berlangsung diantaranya yaitu ada beberapa anak yang mengganggu temannya bermain padahal anak tersebut belum saatnya bermain
  - (4) Media berupa kartu yang digunakan kurang besar sehingga untuk bilangan jumlah besar, gambarnya terlalu kecil.

### **c. Deskripsi Penelitian Siklus II**

#### **1) Merevisi Perencanaan**

Berpijak pada refleksi di Siklus I, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guna memperbaiki pembelajaran tersebut,

diperlukan penyempurnaan-penyempurnaan baik mengenai proses pembelajaran, media, dan kegiatan yang lebih menyenangkan anak. Dari hasil refleksi tersebut, maka dapat disusun suatu landasan sebagai penyempurnaan pada tindakan kelas siklus berikutnya antara lain:

- a) Kegiatan pembelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga tidak ada anak yang berebut mainan dan tidak ada anak yang mengganggu saat temannya sedang bermain kartu angka bergambar.
- b) Kegiatan pembelajaran dibuat seefektif mungkin sehingga memungkinkan semua anak bermain sampai selesai dengan fokus.
- c) Media yang digunakan lebih besar lagi sehingga untuk bilangan dengan jumlah besar gambarnya tidak terlalu kecil.
- d) Memberikan *reward* bagi anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik.
- e) Pembelajaran disajikan melalui kegiatan yang lebih variatif dan menyenangkan.
- f) Media kartu yang digunakan dibuat lebih menarik lagi dan media benda konkret yang digunakan lebih banyak dan lebih variatif sehingga lebih menyenangkan jika dimainkan.

Dalam kegiatan perencanaan ini, guru menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) berupa rencana perbaikan proses pembelajaran serta persiapan semua media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pertemuan Siklus II. Selain itu, guru menyusun lembar pengamatan untuk mengobservasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak selama proses pembelajaran. Tema



pembelajaran pada Siklus II ini yaitu alam semesta dengan sub tema benda-benda langit. Rencana perbaikan proses pembelajaran dalam Siklus II ini terlampir.

## **2) Pelaksanaan dan Observasi**

### **a) Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada Siklus II ini dilakukan pada saat materi pengayaan sehingga anak-anak tidak masuk kelas sentra dan belajar di kelas masing-masing. Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Rabu 12 Juni 2013, Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Kamis 13 Juni 2013, Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at 14 Juni 2013, dan Pertemuan Keempat dilaksanakan pada hari Senin 17 Juni 2013. Pelaksanaan penelitian Siklus II ini dengan tema alam semesta dan sub tema benda-benda langit. Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

#### **(1) Kegiatan Awal**

Kegiatan awal anak dikondisikan berbaris dengan rapi di halaman sekolah sesuai dengan kelasnya masing-masing. Pertemuan Pertama dilaksanakan hari Rabu. Anak belajar gerakan-gerakan shalat di kelas masing-masing kemudian bercerita keagamaan dan diselingi kegiatan fisik motorik kasar. Pertemuan Kedua dilaksanakan hari Kamis, anak melakukan kegiatan senam bersama dilanjutkan menghafal do'a-do'a harian dan cerita yang mengembangkan nilai agama dan moral anak. Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at materi pagi diisi dengan latihan shalat berjamaah di masjid dan dilanjutkan hafalan surat-surat pendek. Jika masih ada waktu, anak diberi kesempatan untuk bermain bebas

dengan melakukan gerak fisik-motorik yang ringan seperti bermain burung elang menyambar anak ayam. Pertemuan Keempat dilaksanakan pada hari Senin, anak dibimbing untuk latihan upacara bendera yang dilanjutkan dengan bermain bersama di taman. Kegiatan awal dilakukan untuk pemanasan sebelum melakukan kegiatan inti.



Gambar 9. Anak Bermain Burung Elang Menyambar Anak Ayam

## (2) Kegiatan transisi

Setelah bermain bebas di taman, anak dibimbing untuk masuk ke dalam kelas masing-masing. Anak diberi kesempatan untuk minum berbagi bekal makanan anak dan *toilet training*. Anak dikondisikan duduk melingkar dan siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

## (3) Kegiatan inti

Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet. Anak diajak tepuk dan bernyanyi sesuai tema yang akan dikembangkan hari itu. Pendidik menanyakan kabar anak dan mengabsen anak. Anak dibimbing untuk bercakap-cakap tentang tema yang sedang dikembangkan hari itu. Pendidik menjelaskan setiap ragam main yang telah disiapkan. Ragam main yang disiapkan pada materi penyayaan

tidak terlalu banyak, tidak seperti pembelajaran di sentra. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk memilih ragam main sesuai dengan minat anak.

Pertemuan Pertama dan Kedua dilakukan dengan bermain menjodohkan kartu angka dengan kartu gambar. Anak satu per satu diminta menjodohkan kartu gambar 1-10 dengan benda-benda konkret yang telah disiapkan seperti lego, manik-manik, menara balok, tangram, dan lain-lain. Kemudian anak mencari kartu angka yang sesuai dengan kartu gambar dan sesuai dengan jumlah mainan yang telah dihitung anak. Setelah anak menjodohkan kemudian anak boleh memainkan benda-benda tersebut dengan membuat matahari, bulan, bintang, dan benda-benda langit yang lainnya dari tangram. Saat satu anak bermain kartu angka bergambar, anak-anak yang lain mengerjakan ragam main lain yang sudah disediakan.

Bermain menjodohkan kartu gambar dengan benda-benda mainan dan kartu angka ini dilakukan untuk memantapkan penguasaan konsep atau pengertian bilangan dan juga pengenalan simbol matematis dari bilangan tersebut secara menyeluruh. Penyajian materi yang menyeluruh yaitu dengan anak melihat benda konkret, gambar dari benda konkret, dan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda konkret tersebut, anak mampu menguasai konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan baik.



Gambar 10. Anak Bermain Kartu Angka dan Kartu Gambar pada Siklus II

Pertemuan Ketiga dan Keempat, kegiatan yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 adalah dengan bermain peran menjadi penjual dan pembeli menggunakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar digunakan sebagai uang dan benda-benda yang dijual seperti pensil, manik-manik, lego, tangram dan benda-benda lain yang diberi nama layaknya benda-benda yang dijual dipasar. Pasangan antara penjual dan pembeli merupakan pasangan anak yang heterogen dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Dengan begitu, anak yang dalam kemampuan mengenal lambang bilangan masih kurang baik secara tidak langsung akan belajar dari anak yang sudah cukup baik dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

Anak yang menjadi pembeli akan menunjuk benda yang akan dibeli dan menyerahkan uang berupa kartu angka bergambar. Anak yang menjadi penjual akan memberikan benda yang ditunjuk pembeli sesuai dengan angka yang tertera pada uang tersebut. Sebelum penjual memberikan benda yang diinginkan pembeli, penjual terlebih dahulu menimbang benda tersebut dengan timbangan yang telah

disediakan. Anak melakukan kegiatan tersebut secara bergantian. Saat beberapa anak bermain peran, anak lainnya mengerjakan ragam main yang lain.

Pada Pertemuan Keempat pasangan penjual dan pembeli masih heterogen dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Namun, anak yang bermain peran menjadi penjual dan pembeli diutamakan anak yang masih kurang dalam kemampuan mengenal lambang bilangan dan satu anak yang sudah mengenal lambang bilangan dengan baik. Pada Pertemuan Keempat Siklus II, kartu yang digunakan dalam bermain peran adalah kartu angka. Hal ini dilakukan agar anak mampu mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak dibimbing untuk mampu berpikir dari berpikir abstrak ke konkret yaitu dengan menghitung benda konkret sesuai dengan angka yang terdapat dalam kartu angka.

Kegiatan bermain peran ini dilakukan agar anak menguasai konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan baik. Belajar bilangan yang dilakukan dengan teman bermain akan lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi anak. Anak akan saling bertukar pengetahuan tentang bilangan. Anak yang kemampuan mengenal lambang bilangan masih kurang baik, anak belajar dari teman yang sudah memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik.



Gambar 11. Anak bermain Peran menjadi Penjual dan Pembeli Menggunakan Kartu Angka Bergambar pada Siklus II

#### (4) Makan bersama

Setelah kegiatan inti selesai, anak makan bersama menu yang telah disediakan sekolah. Sebelum makan, anak dibimbing untuk cuci tangan dan berdo'a sebelum makan.

#### (5) Kegiatan akhir

Setelah selesai makan, anak dibimbing untuk bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. Anak diminta mengungkapkan pendapatnya tentang ragam main yang paling anak sukai. Anak diajak bernyanyi dan melakukan do'a pulang dilanjutkan dengan pemberian pesan-pesan dari pendidik.

#### b) Observasi

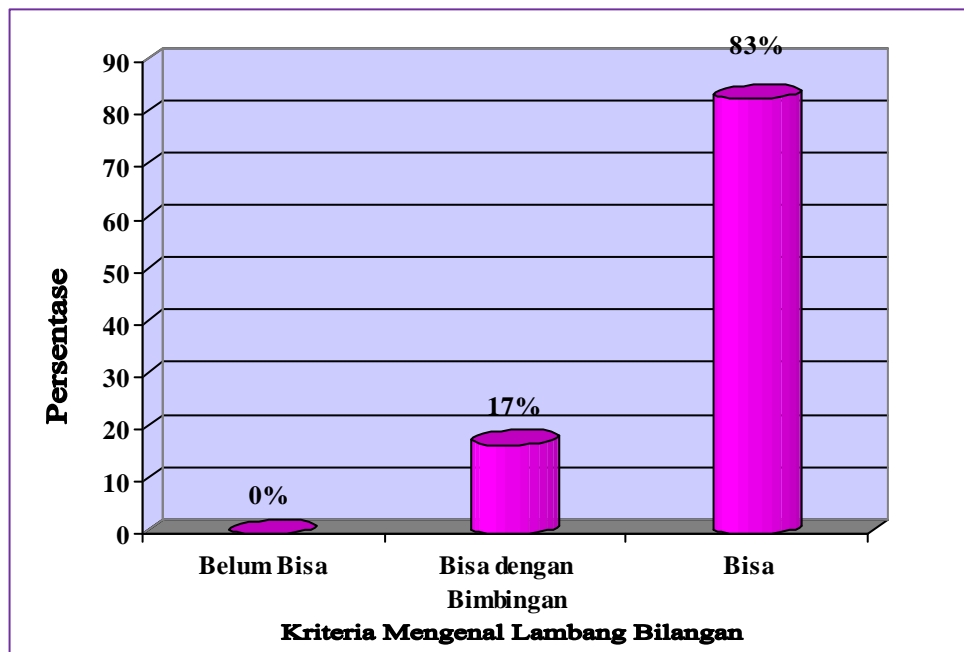
Bersamaan dengan tahap tindakan, observer melakukan observasi atau pengamatan. Dalam kegiatan observasi, yang diamati adalah kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain kartu angka bergambar dan ketertarikan anak bermain kartu angka bergambar dalam proses pembelajaran. Indikator yang diamati yaitu mengenal lambang bilangan 1-10 dengan benda-

benda. Dari data lembar pengamatan kegiatan anak, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II

No	Skor	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	3	Bisa	10 anak	83%
2	2	Bisa dengan bimbingan	2 anak	17%
3	1	Belum bisa	0	0
			12 anak	100%

Dari data pada Tabel 5 tentang rekapitulasi persentase kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 Siklus II, dapat diperjelas melalui Gambar 12 di bawah ini:



Gambar 12. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II

### 3) Refleksi

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus II. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran sudah melibatkan anak untuk menjadi pembelajar aktif. Dalam hal ini guru sudah melibatkan anak untuk mengenal lambang bilangan dengan belajar sesama teman. Pada saat bermain peran, anak yang telah mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik secara tidak langsung akan membantu anak yang masih perlu bimbingan dalam mengenal lambang bilangan.
- (2) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah lebih menarik.
- (3) Proses pembelajaran yang dilakukan sudah memasukan unsur bermain sehingga anak aktif dalam bermain dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
- (4) Pengelolaan waktu yang telah dilakukan sudah baik sehingga semua anak dapat bermain sampai selesai.
- (5) Untuk anak yang belum mencapai indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik, proses pembelajaran terus dilakukan lebih intensif diluar penelitian ini.

Dari hasil refleksi yang diperoleh pada Siklus II maka dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A1 di TK Masjid Syuhada telah berhasil dilaksanakan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah menjadi tujuan penelitian. Sebagian besar anak Kelompok A1 telah mampu mengenal lambang bilangan dengan baik yaitu dari 12 Anak, 10 anak telah mengenal lambang bilangan pada kriteria baik dan dua anak pada kriteria cukup. Hasil yang diperoleh bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kategori baik mencapai 83%. Hasil peningkatan kemampuan



mengenai lambang bilangan anak telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian. Dengan melihat hasil perkembangan kemampuan anak mengenai lambang bilangan 1-10 pada Siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan penelitian.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Pada Siklus II merupakan perbaikan-perbaikan dari Siklus I. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa hasil dari pengamatan tentang kemampuan mengenai lambang bilangan 1-10. Kemampuan mengenai lambang bilangan 1-10 anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta pada kemampuan awal atau sebelum dilakukan tindakan masih kurang baik yaitu kemampuan anak belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009. Terbukti dari hasil observasi pada kemampuan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dari 12 anak, 10 anak masih kesulitan dalam membilang banyak benda. Proses membilang anak juga belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitung. Kemampuan anak mengenai lambang bilangan masih berupa hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, secara keseluruhan pembelajaran berjalan cukup lancar, anak Kelompok A1 sangat antusias dan tertarik dalam bermain kartu angka bergambar. Namun pada saat pergantian anak untuk bermain berlangsung agak lambat. Hal Ini mengakibatkan efisiensi waktu pembelajaran agak rendah. Beberapa anak kurang fokus dalam bermain karena waktu bermain telah habis. Selain itu, gambar yang terdapat pada kartu angka bergambar untuk lambang bilangan dalam jumlah banyak terlihat kecil sehingga anak kesulitan dalam menghitung gambar tersebut. Hasil pelaksanaan pembelajaran Siklus I diperoleh bahwa 50% anak telah mampu mengenal lambang bilangan dengan baik.

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran Siklus I terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase anak yang telah mampu mengenal lambang bilangan dengan baik. Selain itu nampak bahwa pada Siklus I ini terjadi penurunan persentase siswa yang belum bisa mengenal lambang bilangan. Berdasarkan indikator keberhasilan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Siklus I belum berhasil seperti yang diharapkan, dan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan analisis dan refleksi terhadap hasil pembelajaran Siklus I ditemukan beberapa hal sebagai penyebab rendahnya hasil yang diperoleh sebagai berikut:

1. Beberapa anak masih berebut mainan yang digunakan dalam bermain kartu angka bergambar.
2. Efisiensi waktu pembelajaran masih rendah akibat lambannya mobilitas anak pada saat pergantian untuk bermain. Beberapa anak belum selesai bermain

kartu angka bergambar akan tetapi waktu bermain telah habis dan anak-anak lain sudah makan bersama sehingga konsentrasi anak terpecah.

3. Media berupa kartu yang digunakan kurang besar sehingga untuk bilangan jumlah besar, gambarnya terlalu kecil.

Berdasarkan penyebab masih rendahnya hasil yang diperoleh pada Siklus I tersebut, yang perlu diperbaiki pada Siklus II adalah:

1. Kegiatan pembelajaran dibuat seefektif mungkin sehingga memungkinkan semua anak bermain sampai selesai dengan fokus.
2. Media yang digunakan lebih besar lagi sehingga untuk bilangan dengan jumlah besar gambarnya tidak terlalu kecil.
3. Memberikan *reward* bagi anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik.
4. Pembelajaran disajikan melalui kegiatan yang lebih variatif dan menyenangkan.
5. Media kartu yang digunakan dibuat lebih menarik lagi dan media benda konkret yang digunakan lebih banyak dan lebih variatif sehingga lebih menyenangkan jika dimainkan.

Pertemuan Pertama dan kedua pada Siklus II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih sama yaitu menjodohkan kartu angka bergambar dengan benda konkret. Akan tetapi kartu yang digunakan dalam bermain lebih besar sehingga gambar untuk jumlah angka yang banyak dapat dihitung dengan mudah oleh anak. Selain itu, pengaturan waktu juga dibuat lebih efisien sehingga memungkinkan semua anak dapat bermain dengan fokus sampai selesai. Dari hasil yang diperoleh

pada pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua hanya satu anak yang mengalami peningkatan dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

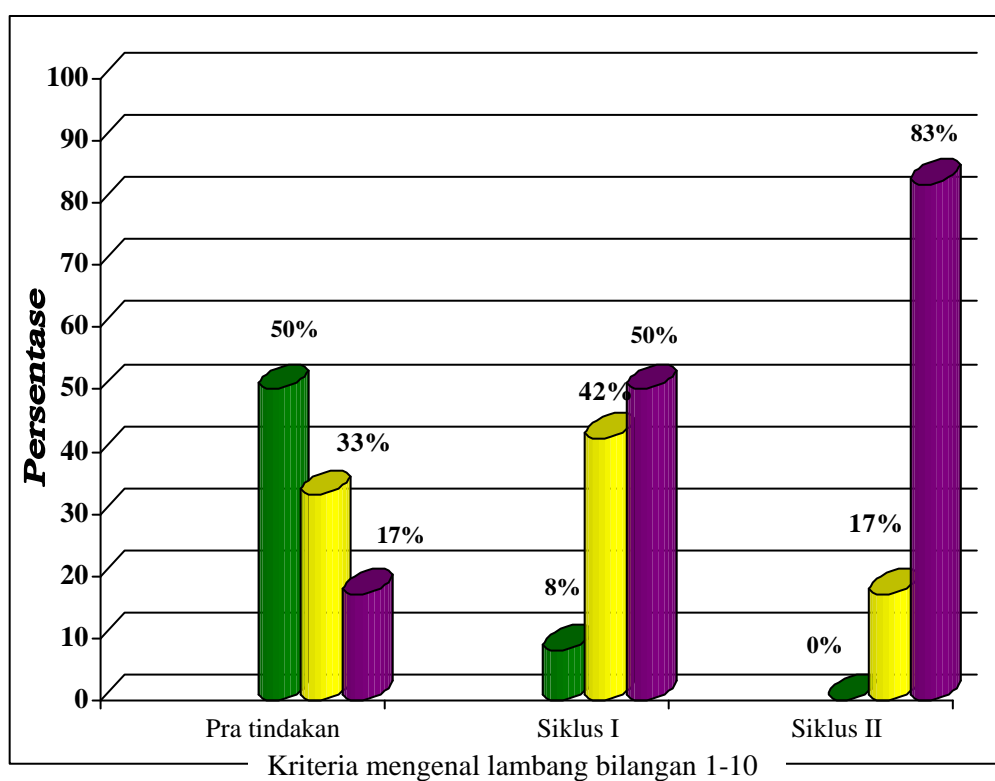
Menanggapi perolehan hasil pada Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua tersebut, pada Pertemuan Ketiga dan Pertemuan Keempat pembelajaran yang dilakukan dimodifikasi menjadi bermain peran. Anak bermain peran menggunakan kartu angka bergambar, dimana kartu angka bergambar dijadikan uang bagi penjual untuk membeli benda-benda mainan yang telah disediakan. Benda-benda mainan tersebut boleh diberi nama sesuai benda yang dijual di pasar. Pasangan pembeli dan penjual adalah anak yang mempunyai kemampuan heterogen dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Dengan begitu anak yang sudah mampu mengenal lambang bilangan dengan baik akan membantu anak yang masih memerlukan bimbingan dalam mengenal lambang bilangan. Penjual dalam permainan ini diprioritaskan anak-anak yang masih memerlukan bimbingan dalam mengenal lambang bilangan. Hasil pembelajaran Siklus II pada Pertemuan Keempat menunjukkan 83% anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada telah mengenal lambang bilangan dengan baik. Jika mengacu pada indikator keberhasilan maka pembelajaran Siklus II dapat dikatakan berhasil.

Setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan bermain kartu angka bergambar, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dapat berkembang dengan baik. Adapun rekapitulasi data hasil observasi pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Kriteria	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase
1	Bisa	2	17%	6	50%	10	83%
2	Bisa dengan Bimbingan	4	33%	5	42%	2	17%
3	belum bisa	6	50%	1	8%	0	0
		12	100%	12	100%	12	100%

Dari data rekapitulasi hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada Tabel 6, maka menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 dari pra tindakan sampai Siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 13 berikut ini:



Gambar 13. Grafik persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II

**Keterangan:**

- = Belum Bisa
- = Bisa dengan bimbingan
- = Bisa

Setelah melihat hasil data kemampuan anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada grafik diatas dapat diketahui bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah dilakukan pembelajaran dengan bermain kartu angka bergambar. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A1 mengalami peningkatan yaitu anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik pada tahap sebelum tindakan adalah 17%, Siklus I 50%, dan Siklus II mengalami peningkatan menjadi 83%. Dengan begitu, bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, dapat dinyatakan bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Dalam penelitian ini bermain kartu angka bergambar dilakukan untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Mengenal lambang bilangan merupakan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Anak Kelompok A1 adalah anak yang berusia 4-5 tahun, anak pada usia ini menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 37-39) berada pada tahap praoperasional yaitu pada tahap ini, berpikir anak masih pada tahap berpikir konkret. Anak tahap praoperasional akan sulit jika diajak untuk berpikir abstrak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 37-39) bahwa seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya. Oleh karena itu, bermain kartu angka bergambar

tepat dilakukan untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena untuk mengenal materi yang bersifat abstrak diperlukan media yang mampu mengkonkretkan materi yang disampaikan.

Kegiatan pembelajaran melalui bermain menggunakan kartu angka bergambar yang dibuat sesuai dengan tahap berpikir anak menjadikan anak lebih mudah dalam mengenal lambang bilangan. Bermain kartu angka bergambar dimulai dari bermain kartu gambar dengan benda konkret, bermain kartu angka bergambar dengan benda konkret, bermain kartu sensorik dengan benda konkret, dan bermain kartu angka dengan benda konkret. Hal ini sesuai pendapat Piaget (dalam Pitadjeng, 2006: 28) yang menyatakan bahwa perkembangan belajar matematika anak melalui empat tahap yaitu tahap konkret, semi konkret, semi abstrak, dan tahap abstrak.

Dari hasil penelitian diatas, penggunaan media kartu angka bergambar memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Bruner (dalam Sugihartono dkk., 2007: 112) yaitu anak usia dini berada pada tahap ikonik yaitu anak usia dini sudah mampu belajar menggunakan simbol-simbol, sehingga tepat sekali apabila belajar dilakukan menggunakan kartu angka bergambar. Namun, kartu angka bergambar merupakan media visual yang hanya melibatkan indera penglihatan saja, sehingga dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mengaktifkan anak dalam pembelajaran. Bermain salah satu metode yang tepat yang mampu mengaktifkan anak dalam pembelajaran.

Bermain kartu angka bergambar menjadikan anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Rata-rata anak senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga anak mampu bertahan dari awal sampai akhir kegiatan. Anak juga bersungguh-sungguh memperhatikan saat bermain kartu angka bergambar, sehingga menjadikan anak lebih mudah dalam mengenal lambang bilangan.

Pada Siklus I anak bermain dengan cara memasang benda-benda konkret dengan kartu gambar maupun kartu angka yang telah disediakan. Benda-benda konkret yang digunakan untuk bermain adalah benda-benda yang dapat digunakan untuk bermain pembangunan seperti lego, balok, tangram, kerikil, dan masih banyak benda-benda lainnya. Anak terlihat sangat antusias saat bermain kartu angka bergambar pada Siklus I. Pada Siklus I ini, untuk memantapkan pengenalan lambang bilangan dilakukan dengan bermain kartu angka sensorik yaitu kartu yang permukaan yang dibuat timbul.

Pada Siklus II bermain kartu angka bergambar dilakukan dengan bermain peran. Pada Siklus II ini, kartu angka maupun kartu gambar digunakan sebagai uang untuk membeli benda-benda yang ada di pasar. Pada Siklus II ini, anak yang jadi penjual dan pembeli akan belajar bersama dalam mengenal lambang bilangan. Pasangan antara penjual dan pembeli adalah pasangan yang heterogen, sehingga anak yang sudah mampu mengenal lambang bilangan dengan baik akan membantu anak yang masih memerlukan bimbingan dalam mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus II yang dilakukan



dengan bermain peran menggunakan kartu angka bergambar ini menjadikan 10 anak dari 12 anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik.

Pada setiap siklusnya, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain kartu angka bergambar telah mengalami peningkatan. Bermain kartu angka bergambar dapat membantu anak mengenal konsep bilangan. Anak yang pada awalnya belum mengenal konsep bilangan, dengan bermain kartu angka bergambar anak mampu mengenal konsep bilangan dengan baik. Bermain menjodohkan kartu angka bergambar dengan benda konkret dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak. Anak mampu mengenal konsep bilangan dengan mengumpulkan benda konkret sesuai dengan jumlah gambar pada kartu angka bergambar tersebut.

Setelah anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan baik, selanjutnya, anak diminta menjodohkan kartu angka dengan benda konkret dan kartu angka dengan kartu gambar untuk membantu anak dalam mengenal lambang bilangan. Untuk memantapkan pengenalan lambang bilangan, dapat dilakukan dengan bermain kartu sensorik, yaitu anak diminta meraba kartu angka yang bentuk angkanya dibuat timbul. Anak juga diajak bermain peran menggunakan kartu angka bergambar tersebut. Dengan bermain kartu angka bergambar menjadikan anak mengenal lambang bilangan dengan baik, sehingga anak sudah mampu membedakan angka 6 dan 9.

Pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada yang dilakukan dengan bermain 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 1-10 anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang optimal, namun pada kenyataannya masih terdapat kekurangan-kekurangan yang disebabkan oleh beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penelitian Siklus II dilaksanakan pada saat materi pengayaan sehingga pelaksanaan pembelajaran kurang optimal.
2. Subjek pada penelitian ini terbatas hanya 1 kelas yang terdiri dari 12 anak, sehingga hasil yang berbeda mungkin terjadi apabila penelitian dilakukan pada subjek yang berbeda.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus dan setiap siklus dilakukan selama empat kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada, Kotabaru Yogyakarta terjadi karena pembelajaran yang dilakukan melalui bermain kartu angka bergambar. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada setiap siklusnya.

Langkah pembelajaran yang dilakukan dalam mengenalkan lambang bilangan yaitu anak dikenalkan terlebih dahulu pada konsep bilangan, setelah anak mengenal konsep bilangan kemudian anak dikenalkan pada lambang bilangan. Langkah pertama dalam mengenalkan lambang bilangan adalah dengan mengenalkan bahasa simbol (*simple abstraction*) terlebih dahulu, kemudian anak dilatih untuk mampu berpikir simbolis yang disebut abstraksi reflektif (*reflective abstraction*), dan terakhir anak dilatih untuk mampu menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan. Semua tahap dalam mengenalkan lambang bilangan tersebut dilakukan melalui kegiatan bermain menggunakan kartu angka bergambar.

Dalam kegiatan bermain kartu angka bergambar, suasana pembelajaran dilakukan melalui bermain sehingga mampu menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Anak mampu menyerap apa yang dipelajari dengan lebih optimal apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan juga membuat anak tidak cepat merasa bosan sehingga anak mampu mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir. Penggunaan kartu angka bergambar dalam pembelajaran, memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu, kartu angka bergambar merupakan media yang menarik bagi anak sehingga anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil data pada penelitian ini diperoleh hasil kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1- 10 dengan baik pada tahap Siklus II mencapai 83% dari 12 anak. Hal tersebut menunjukkan, bahwa Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta Tahun Ajaran 2013 dapat dilakukan melalui bermain kartu angka bergambar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui bermain kartu angka bergambar hendaknya dilakukan dalam proses pembelajaran lebih lanjut dalam rangka peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Bermain kartu angka bergambar juga bisa dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-20 pada Kelompok B dengan penyajian kartu yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.

2. Kepada guru khususnya guru taman kanak-kanak diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.
3. Bermain kartu angka bergambar bisa dilakukan dengan sangat bervariasi. Variasi bisa dilihat dari cara bermain maupun tampilan dari kartu angka bergambar yang digunakan. Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam pembuatan maupun penyajian permainan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap berpikir anak.
4. Penelitian ini hanya pada peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10, maka untuk selanjutnya perlu adanya penelitian lebih lanjut dalam bidang pengembangan kemampuan lainnya sehingga diperoleh bukti-bukti yang lebih meyakinkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada lembaga PAUD yang disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan anak usia dini.
5. Kepada guru untuk mengacu teori Piaget dan Bruner dalam menyusun materi terutama materi yang berhubungan dengan pembelajaran mengenalkan lambang bilangan sehingga pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan mental anak.
6. Kepada lembaga sekolah penggunaan kartu angka bergambar dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun bahan pembelajaran khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan menggunakan bermain kartu angka bergambar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. (2006). *Educational Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anita Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- C. Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Rosdakarya Offset.
- Dwi, Siswoyo. Et al. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Harun Rasyid. et al. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mustaqim. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Seels, Barbara R., & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. (Alih bahasa: Dra. Dewi S. Prawiradilaga, Drs. Raphael Rahardjo, dan Prof. Dr. Yusufhadi Miarso) Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Siswanto Igrea & Sri Lestari. (2012). *Panduan Guru dan Orangtua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suardiman Siti Pratiwi. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta Untuk Anak Usia TK*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugihartono. et al. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Ed.3*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

# LAMPIRAN 1

## Surat Ijin Penelitian





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3639 /UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

4 Juni 2013

Yth. Kepala TK Masjid Syuhada Yogyakarta  
Jln. Nyoman Oka no.13 Kota Baru Gondokusuman  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Eli Misyati  
NIM : 11111247040  
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD  
Alamat : Karang Bawang Rt 03 / 01 Rembang , Purbalingga

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK Masjid Syuhada Yogyakarta Jln. Nyoman Oka no.13 Kota Baru  
Gondokusuman Yogyakarta  
Subyek : anak kelompok A1 TK Masjid syuhada Yogyakarta  
Obyek : Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka  
Bergambar  
Waktu : Juni-Agustus 2013  
Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu  
Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1.Rektor ( sebagai laporan)  
2.Wakil Dekan I FIP  
3.Ketua Jurusan PPSD FIP  
4.Kabag TU  
5.Kasubbag Pendidikan FIP  
6.Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta

## SURAT KETERANGAN

Nomor : 75/SK/TKMS/XI/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Masjid Syuhada Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta.

Nama : Umi Kulsum. S.Ag., S.Pd.AUD

NIK : 19640410 19860201 1 015

Unit Kerja : TK Masjid Syuhada

Jabatan : Kepala TK Masjid Syuhada

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa :

Nama : Eli Misyati

NIM : 11111247040

Program Studi : S1 PG-PAUD

Jurusan : PPSD

Telah melaksanakan penelitian di TK Masjid Syuhada pada bulan Juni-Agustus dengan judul penelitian : “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR ANAK KELOMPOK A1 TK MASJID SYUHADA”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Mei 2013

Kepala TK Masjid Syuhada



Umi Kulsum, S.Ag., S.Pd.AUD.

# LAMPIRAN 2

## lembar Observasi

## LEMBAR OBSERVASI

### KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10

**Hari/Tanggal** : .....

**Waktu** : .....

**Tema/Sub Tema** : .....

**Semester/Minggu** : .....

*Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek ( ✓ ) sesuai dengan hasil pengamatan.*

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak						Keterangan
		Kemampuan memahami Konsep bilangan			Kemampuan mengenali lambang bilangan			
		3	2	1	3	2	1	
1	Skr							
2	Vnt							
3	Izl							
4	Rva							
5	Frs							
6	Drl							
7	Nbl							
8	Dzk							
9	Andr							
10	Azm							
11	Btg							
12	Rfi							

Keterangan : 3 : Bisa, 2 : Bisa dengan bimbingan, 1 : Belum bisa

**Rubrik Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak.**

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Kemampuan memahami konsep bilangan 1-10	3	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda atau gambar benda	Jika anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda secara tepat dan mandiri
		2	Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda atau gambar benda	Jika anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda secara tepat tetapi masih dibimbing
		1	Anak tidak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda atau gambar benda	Jika anak tidak tepat atau tidak mau menyebutkan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda walaupun telah dibimbing
2.	Kemampuan mengenal lambang	3	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan	Jika anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat,

	bilangan 1-10		1-10 dengan tepat	lancar dan mandiri
		2	Anak belum tepat dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10	Jika anak hanya mampu menyebutkan sebagian dari lambang bilangan 1-10, masih ada beberapa lambang bilangan yang kurang tepat dalam menyebutkannya walaupun sudah dibimbing
		1	Anak tidak tepat dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10	Jika anak tidak tepat atau tidak mau menyebutkan lambang bilangan 1-10 walaupun sudah dibimbing

# LAMPIRAN 3

## Hasil Observasi

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pra Tindakan**

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Mei 2013  
Waktu : 09.00-10.00 WIB  
Tema/Sub Tema : Tanah Air/ Yogyakarta  
Semester/Minggu : II/ XIX-XX

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak					
		Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan		
		3	2	1	3	2	1
1	Skr			√			√
2	Vnt			√			√
3	Izl		√			√	
4	Rva		√			√	
5	Frs			√			√
6	Drl		√			√	
7	Nbl		√			√	
8	Dzk	√			√		
9	Andr			√			√
10	Azm	√			√		
11	Btg			√			√
12	Rfi			√			√



**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pra Tindakan**

No	Nama	Skor	Keterangan
1	Skr	1	Belum bisa
2	Vnt	1	Belum bisa
3	Izl	2	Bisa dengan bimbingan
4	Rva	2	Bisa dengan bimbingan
5	Frs	1	Belum bisa
6	Drl	1	Belum bisa
7	Nbla	2	Bisa dengan bimbingan
8	Dzky	3	Bisa
9	And	1	Belum bisa
10	Azm	3	Bisa
11	Bnt	2	Bisa dengan bimbingan
12	Rfi	1	Belum bisa

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I Pertemuan I**

Hari/Tanggal : Senin, 3 Juni 2013  
Waktu : 09.00-10.00 WIB  
Tema/Sub Tema : Tanah Air/ Yogyakarta  
Semester/Minggu : II/ XIX-XX

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak					
		Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan		
		3	2	1	3	2	1
1	Skr			√			√
2	Vnt			√			√
3	Izl		√			√	
4	Rva		√			√	
5	Frs			√			√
6	Drl		√			√	
7	Nbl		√			√	
8	Dzk	√			√		
9	Andr		√			√	
10	Azm	√			√		
11	Btg		√			√	
12	Rfi		√			√	

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I Pertemuan II**

Hari/Tanggal : Selasa, 4 Juni 2013  
Waktu : 09.00-10.00 WIB  
Tema/Sub Tema : Tanah Air/ Yogyakarta  
Semester/Minggu : II/ XIX-XX

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak					
		Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan		
		3	2	1	3	2	1
1	Skr			√			√
2	Vnt			√			√
3	Izl	√			√		
4	Rva		√			√	
5	Frs			√			√
6	Drl		√			√	
7	Nbl		√			√	
8	Dzk	√			√		
9	Andr		√			√	
10	Azm	√			√		
11	Btg		√			√	
12	Rfi		√			√	

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I Pertemuan III**

Hari/Tanggal : Rabu, 5 Juni 2013  
Waktu : 09.00-10.00 WIB  
Tema/Sub Tema : Tanah Air/ Yogyakarta  
Semester/Minggu : II/ XIX-XX

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak					
		Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan		
		3	2	1	3	2	1
1	Skr		√			√	
2	Vnt		√			√	
3	Izl	√			√		
4	Rva	√			√		
5	Frs			√			√
6	Drl		√			√	
7	Nbl	√			√		
8	Dzk	√			√		
9	Andr		√			√	
10	Azm	√			√		
11	Btg		√			√	
12	Rfi		√			√	

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I Pertemuan IV**

Hari/Tanggal : Jum:at, 7 Juni 2013  
 Waktu : 09.00-10.00 WIB  
 Tema/Sub Tema : Tanah Air/ Yogyakarta  
 Semester/Minggu : II/ XIX-XX

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak					
		Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan		
		3	2	1	3	2	1
1	Skr		√			√	
2	Vnt		√			√	
3	Izl	√			√		
4	Rva	√			√		
5	Frs			√			√
6	Drl	√			√		
7	Nbl	√			√		
8	Dzk	√			√		
9	Andr		√			√	
10	Azm	√			√		
11	Btg		√			√	
12	Rfi		√			√	

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus 1**

No	Nama	siklus I				Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV	
1	Skr	1	1	2	2	Bisa dengan bimbingan
2	Vnt	1	1	2	2	Bisa dengan bimbingan
3	Izl	2	3	3	3	Bisa
4	Rva	2	2	3	3	Bisa
5	Frs	1	1	1	1	Belum bisa
6	Drl	2	2	2	3	Bisa
7	Nbla	2	2	3	3	Bisa
8	Dzky	3	3	3	3	Bisa
9	And	2	2	2	2	Bisa dengan bimbingan
10	Azm	3	3	3	3	Bisa
11	Bnt	2	2	2	2	Bisa dengan bimbingan
12	Rfi	2	2	2	2	Bisa dengan bimbingan

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II Pertemuan I**

Hari/Tanggal : Rabu, 12 Juni 2013

Waktu : 09.00-10.00 WIB

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/ benda-benda langit

Semester/Minggu : II/ XXI-XXII

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak					
		Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan		
		3	2	1	3	2	1
1	Skr		√			√	
2	Vnt		√			√	
3	Izl	√			√		
4	Rva	√			√		
5	Frs			√			√
6	Drl	√			√		
7	Nbl	√			√		
8	Dzk	√			√		
9	Andr		√			√	
10	Azm	√			√		
11	Btg		√			√	
12	Rfi		√			√	

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II Pertemuan II**

Hari/Tanggal : Kamis, 13 Juni 2013  
 Waktu : 09.00-10.00 WIB  
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta/ benda-benda langit  
 Semester/Minggu : II/ XXI-XXII

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak					
		Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan		
		3	2	1	3	2	1
1	Skr		√			√	
2	Vnt		√			√	
3	Izl	√			√		
4	Rva	√			√		
5	Frs			√			√
6	Drl	√			√		
7	Nbl	√			√		
8	Dzk	√			√		
9	Andr	√			√		
10	Azm	√			√		
11	Btg		√			√	
12	Rfi		√			√	



**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II Pertemuan III**

Hari/Tanggal : Jum'at, 14 Juni 2013  
Waktu : 09.00-10.00 WIB  
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/ benda-benda langit  
Semester/Minggu : II/ XXI-XXII

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak					
		Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan		
		3	2	1	3	2	1
1	Skr		√			√	
2	Vnt		√			√	
3	Izl	√			√		
4	Rva	√			√		
5	Frs		√			√	
6	Drl	√			√		
7	Nbl	√			√		
8	Dzk	√			√		
9	Andr	√			√		
10	Azm	√			√		
11	Btg		√			√	
12	Rfi		√			√	

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II Pertemuan IV**

Hari/Tanggal : Senin, 17 Juni 2013  
Waktu : 09.00-10.00 WIB  
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/ benda-benda langit  
Semester/Minggu : II/ XXI-XXII

No	Nama Anak	Mengenal lambang bilangan anak					
		Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan			Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan		
		3	2	1	3	2	1
1	Skr		√			√	
2	Vnt		√			√	
3	Izl	√			√		
4	Rva	√			√		
5	Frs		√			√	
6	Drl	√			√		
7	Nbl	√			√		
8	Dzk	√			√		
9	Andr	√			√		
10	Azm	√			√		
11	Btg		√			√	
12	Rfi		√			√	

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II**

No	Nama	Siklus II				Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV	
1	Skr	2	2	3	3	Bisa
2	Vnt	2	2	2	2	Bisa dengan bimbingan
3	Izl	3	3	3	3	Bisa
4	Rva	3	3	3	3	Bisa
5	Frs	1	1	2	2	Bisa dengan bimbingan
6	Drl	3	3	3	3	Bisa
7	Nbla	3	3	3	3	Bisa
8	Dzky	3	3	3	3	Bisa
9	And	2	3	3	3	Bisa
10	Azm	3	3	3	3	Bisa
11	Bnt	2	2	3	3	Bisa
12	Rfi	2	2	3	3	Bisa

# LAMPIRAN 4

## Rekapitulasi Penilaian

**Rekapitulasi Data Hasil Penelitian**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10**

No	Nama	Skor kemampuan mengenal lambang bialngan 1-10		
		Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Skr	1	2	3
2	Vnt	1	2	2
3	Izl	2	3	3
4	Rva	2	3	3
5	Frs	1	1	2
6	Drl	1	3	3
7	Nbla	2	3	3
8	Dzky	3	3	3
9	And	1	2	3
10	Azm	3	3	3
11	Bnt	2	2	3
12	Rfi	1	2	3

**Persentase Hasil Penelitian**  
**Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10**

No	Kriteria	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase
1	Bisa	2	17 %	6	50%	10	83%
2	Bisa dengan bimbingan	4	33%	5	42%	2	17%
3	Belum bisa	6	50%	1	8%	0	0
		12	100%	12	100%	12	100%

# LAMPIRAN 5

## Rencana Kegiatan Harian (RKH)

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAMAN KANAK-KANAK MASJID SYUHADA  
TAHUN AJARAN : 2012 – 2013

KELOMPOK/SENTRA : A4 / Persiapan 1  
SEMESTER/MINGGU : II/ XIX-XX  
TEMA/SUB TEMA : Tanah Air / Yogyakarta  
HARI/TANGGAL : Senin, 3 Juni 2013  
WAKTU : 07.00-10.30 WIB

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN
Nilai Moral dan Agama	Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM.11).	<b>I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- iqro</li> <li>- berbaris, Ikrar, berdoa, dan salam</li> <li>- Latihan upacara bendera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belajar iqro dengan ustad</li> <li>- Anak-anak diajak berbaris di halaman, kemudian, anak dibimbing untuk ikrar, berdoa, dan mengucapkan salam</li> <li>- Anak dibimbing untuk mengikuti upacara dengan tertib</li> </ul>	-Buku iqro
Fisik Motorik	Meloncat dari ketinggian 20-30 cm (FMK.8)	<b>MATERI PAGI ± 30 Menit</b> Bermain meloncat dari papan titian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dibimbing melakukan pemanasan dengan bergerak sambil bernyanyi, kemudian anak satu persatu bermain meloncat dari papan titian</li> </ul>	
Sosial emosional	Memelihara kebersihan lingkungan, misal: tidak mencoret-coret tembok (SE.27)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bercakap-cakap tentang alun-alun Yogyakarta dan menjaga kebersihan alun-alun Yogyakarta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dikondisikan duduk melingkar di dalam karpet. Anak bersama-sama bercakap-cakap tentang alun-alun Yogyakarta dan cara-car menjaga kebersihan alun-alun Yogyakarta</li> </ul>	
Bahasa	Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa (B.25)	<b>TRANSISI 5 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toilet training</li> <li>- Minum</li> </ul> <b>II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bercakap-cakap tentang tema yaitu tentang alun-alun Yogyakarta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dikondisikan duduk melingkar, guru menanyakan kabar anak dan bercakap-cakap mengenai apa saja yang anak lihat di alun-alun Yogyakarta</li> </ul>	Gambar alun-alun Yogyakarta
Bahasa	Membuat berbagai mac	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian tugas: menggambar alun-alun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak menggambar alun-alun Yogyakarta dilanjutkan</li> </ul>	Pensil, pensil



Kognitif	coretan (B.35)  Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10) (K.35)	Yogyakarta kemudian menulis beberapa kata sederhana pada gambar  - Bermain kartu gambar dengan memasang kancing baju dan alat mainan lainnya dengan kartu gambar.	memberi tulisan dengan kata-kata yang dikenal anak pada gambar yang telah dibuatnya  - Anak dibimbing membilang kancing baju dan alat mainan lainnya seperti lego, kerikil sesuai dengan jumlah gambar pada kartu gambar  - Anak dibimbing satu persatu untuk maju menceritakan gambar alun-alun yang telah dibuatnya dan anak yang lain dikondisikan mau mendengarkan temannya bercerita	warna, spidol, kertas gambar  Kartu angka bergambar, lego, kerikil, kancing baju
Social emosional	Menghargai pendapat temannya/orang lain (SE.32)	- Pemberian tugas: menceritakan gambar alun-alun yang telah dibuat anak		Gambar yang telah dibuat anak
Nilai agama moral	Berdo'a sesudah melakukan kegiatan (NAM.12)	<b>III. ISTIRAHAT</b> - Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan - Menu:  <b>IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit</b> - Evaluasi - pesan-pesan - Do'a penutup salam		

Yogyakarta, 3 Juni 2013

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Masjid Syuhada

  
  
 Umi Kulsum, S.Ag

Jumlah peserta didik : .....

Jumlah anak g tidak hadir : .....


1. ....

2. ....

3. ....

Jumlah anak hadir :

Guru kelas A1

  
 Eli Misyati, A.Ma

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAMAN KANAK-KANAK MASJID SYUHADA  
TAHUN AJARAN : 2012 – 2013

KELOMPOK/SENTRA : A4 / Bahan Alam  
SEMESTER/MINGGU : II/ XIX-XX  
TEMA/SUB TEMA : Tanah Air / Yogyakarta  
HARI/TANGGAL : Selasa, 4 Juni 2013  
WAKTU : 07.00-10.30 WIB

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN
Nilai Moral dan Agama  Social emosional  Fisik Motorik  Nilai Moral dan Agama     Bahasa	-Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM.11).  Bersedia bermain dengan teman (SE.6)  Meloncat dengan rintangan (FMK.9)  Menghafal surat pendek (NAM.34)    Mendengarkan orang tua atau teman berbicara (B.1)	<b>I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit</b> - iqro - berbaris, Ikrar, berdoa, dan salam  - Bermain bebas di taman  <b>MATERI PAGI ± 30 Menit</b> - Bermain melompat di puzzle karpet seperti katak melompat - Menghafal surat An-Nashr  <b>.TRANSISI 5 Menit</b> - Toilet training - Minum  <b>II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit</b> - Bercakap-cakap tentang “alamat rumahku”	- Anak belajar iqro dengan ustad - Anak-anak diajak berbaris di halaman,kemudian, anak dibimbing untuk ikrar, berdoa,dan mengucapkan salam - Anak dibimbing guru bermain bersama ditaman   - Anak satu persatu dibimbing melakukan permainan meloncat-loncat seperti katak pada karpet puzzle yang telah disediakan - Anak dikondisikan duduk melingkar di dalam karpet. Anak bersama-sama menghafal surat An-Nashr   - Anak dikondisikan duduk melingkar, guru menanyakan kabar anak , kemudian bercakap-cakap tentang alamat rumah anak, menyebutkan nama-nama jalan di Yogyakarta yang anak ketahui	-Buku iqro  Alat bermain out door  Puzzle karpet Jus ‘ama

Bahasa	Menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana	- Ber cerita: “pengalamanku pergi ke pantai	- Anak d iberi kesempatan oleh guru satu persatu menceritakan pengalaman anak pergi ke pantai	Gambar pantai Kartu angka bergambar Daun beringin kancing baju, lego  Pensil, gambar seri
Kognitif	Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 (K.31)	- Bermain kartu angka bergambar dengan memasangkan daun beringin dan alat-alat main lainnya dengan lambang bilangan	- Anak dibimbing untuk menghitung daun beringin sesuai dengan lambang bilangan yang terdapat kartu angka bergambar	
Fisik Motorik Halus	Merobek kertas (FMH.41)	- Pemberian tugas merobek gambar tugu Yogyakarta	- Anak dibimbing merobek gambar tugu, kemudian menempelkan pada kertas. Anak boleh menghias gambar tersebut dengan potongan daun beringin, pasir putih	
Bahasa	Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri secara sederhana	- Pemberian tugas: mengurutkan gambar “aku pergi berlibur”	- Anak dibimbing untuk mengurutkan gambar anak yang akan berlibur ke pantai parangtritis Dan menceritakan gambar tersebut	
Nilai agama dan moral	Berdo’a sesudah melakukan kegiatan (NAM.12)	<b>III. ISTIRAHAT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Berdo’a sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Menu:</li> </ul> <b>IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- pesan-pesan</li> <li>- Do’a penutup salam</li> </ul>		

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Masjid Syuhada

  
Umi Kulsum, S.Ag

Jumlah peserta didik : .....

Jumlah anak yang tidak hadir.....


1. ....

2. ....

Jumlah anak hadir :

Yogyakarta, 4 Juni 2013

Guru Kelas A1

  
Eli Misyati, A.Ma

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAMAN KANAK-KANAK MASJID SYUHADA  
TAHUN AJARAN : 2012 – 2013

KELOMPOK/SENTRA : A4 / Persiapan 2  
SEMESTER/MINGGU : II/ XIX-XX  
TEMA/SUB TEMA : Tanah Air / Yogyakarta  
HARI/TANGGAL : Jum'at, 7 Juni 2013  
WAKTU : 07.00-10.30 WIB

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	ALAT
Nilai Moral dan Agama	Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM.11).	<b>I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit</b> - iqro - berbaris, Ikrar, berdoa, dan salam	- Anak belajar iqro dengan ustad - Anak-anak diajak berbaris di halaman, kemudian, anak dibimbing untuk ikrar, berdoa, dan mengucapkan salam	-Buku iqro	Observasi
Nilai Moral dan Agama	Meniru pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana misal: sikap berdo'a, gerakan sembahyang, dll (gerakan shalat) (NAM.10)	<b>MATERI PAGI ± 30 Menit</b> - Praktek gerakan shalat, dari gerakan takbir sampai salam	- Anak-anak anak dibimbing melakukan gerakan shalat dari awal sampai akhir. .		Observasi
Fisik Motorik	Memantulkan bola besar (diam ditempat)(FMK18)	- Bermain memantulkan bola diam ditempat	- Anak dibimbing melakukan pemanasan dengan bergerak sambil bernyanyi, kemudian anak satu persatu bermain memantulkan bola basket diam ditempat	Bola basket peluit	Unjuk kerja
Nilai Moral dan Agama	Berpakaian rapi disesuaikan dengan keperluan (NAM.17)	- Bercakap-cakap tentang aurat laki-laki dan perempuan, menghafal hadist menutup aurat  <b>TRANSISI 5 Menit</b> - Toilet training - Minum	- Anak dikondisikan duduk melingkar di dalam karpet. Anak bersama-sama bercakap-cakap aurat laki-laki dan perempuan dilanjutkan menghafal hadist menutup aurat bersama-sama	Gambar anak yang berpakaian sopan (menutup aurat)	Percakapan

Bahasa	Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa (B.25) Menyebutkan kembali kata-kata yang baru didengar (B.19)	<b>II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bercakap-cakap tentang tema yaitu tentang keraton Yogyakarta.</li> <li>- Bermain kuda bisik "aku pergi ke keraton Yogyakarta" "Yogyakarta berhati nyaman"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dikondisikan duduk melingkar, guru menanyakan kabar anak dan bercakap-cakap mengenai sejarah keraton Yogyakarta secara singkat</li> <li>- Anak dibimbing untuk bermain kuda bisik atau bisik-bisikan dan anak yang terakhir mendapat bisikan membisikan kembali kepada guru, apa yang dibisikan temannya</li> </ul>	Gambar keraton Yogyakarta	Percakapan
Kognitif	Menunjuk lambang bilangan (K.31)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian tugas: bermain kartu angka bergambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dibimbing untuk menjodohkan lego dan alat mainan lainnya dengan kartu angka bergambar</li> </ul>	Kartu angka bergambar	Unjuk kerja
Fisik Motorik Halus	Menjiplak bentuk geometri (FMH.32)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian tugas: menjiplak bentuk segitiga dan menggambar bebas dengan dasar bentuk segitiga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dibimbing untuk menjiplak bentuk segitiga kemudian anak diminta meneruskan menggambar bebas dari dasar hasil jiplakan bentuk segitiga tersebut</li> </ul>	Spidol, pensil, pensil warna	Penugasam
Fisik Motorik Halus	Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan leggo (FMH.43)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian tugas membangun keraton Yogyakarta dari leggo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dibimbing untuk membangun keraton dari leggo</li> </ul>	Kertas gambar	Hasil Karya
Nilai agama dan moral	Berdo'a sesudah melakukan kegiatan (NAM.12)	<b>III. ISTIRAHAT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Menu:</li> </ul> <b>IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- pesan-pesan</li> <li>- Do'a penutup salam</li> </ul>		Bentuk segitiga	

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Masjid Syuhada

  
Umi Kulsum, S.Ag

Jumlah peserta didik : .....  
Jumlah anak g tidak hadir : .....  
1. ....  
2. ....  
3. ....  
Jumlah anak hadir : 1

Yogyakarta, 7 Juni 2013

Guru kelas A1

  
Eli Misyati, A.Ma

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAMAN KANAK-KANAK MASJID SYUHADA  
TAHUN AJARAN : 2012 – 2013

KELOMPOK/SENTRA : A4 / Balok  
SEMESTER/MINGGU : II/ XIX-XX  
TEMA/SUB TEMA : Tanah Air / Yogyakarta  
HARI/TANGGAL : Rabu, 5 Juni 2013  
WAKTU : 07.00-10.30 WIB

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	ALAT
Nilai Moral dan Agama	-Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM.11). Meniru pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana misal: sikap berdo'a, gerakan sembahyang,dll (gerakan shalat) (NAM.10)	<b>I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit</b> - iqro - berbaris, Ikrar, berdoa, dan salam  - Praktik gerakan shalat dari takbir sampai salam	- Anak belajar iqro dengan ustad - Anak-anak diajak berbaris di halaman,kemudian, anak dibimbing untuk ikrar, berdoa,dan mengucap salam - Anak bersama guru melakukan senam bersama di halaman sekolah	-Buku iqro	Observasi
Fisik Motorik	Naik turun tangga 2-5 anak tangga (FMK.28)	<b>MATERI PAGI ± 30 Menit</b> - Bermain naik turun tangga layaknya di pasar bringharjo sampai 5 anak tangga - Bercakap-cakap tentang bahaya lotion nyamuk dan cara menghindarinya	- Anak dibimbing melakukan pemanasan dengan bergerak sambil bernyanyi, kemudian anak satu persatu bermain menaiki dan menuruni tangga sebanyak 5 anak tangga - Anak dikondisikan duduk melingkar di dalam karpet.	Lotion nyamuk	Unjuk kerja
Sosial Emosional	Mengenal dan Menghindari obat-obatan yang berbahaya (SE.24)	<b>TRANSISI 5 Menit</b> - Toilet training - Minum	- Anak bersama-sama belajar mengenali lotion nyamuk, bahaya dan cara mengatasinya.		Percakapan
Bahasa	Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau	<b>II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit</b> - Bercakap-cakap tentang tempat-tempat di Yogyakarta yang pernah dikunjungi	- Anak dikondisikan duduk melingkar, guru menanyakan kabar anak dan bercakap-cakap mengenai tempat-tempat di Yogyakarta yang pernah anak kunjungi	Gambar mall malioboro, alun-alun,	Percakapan



Bahasa	Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa (B.25)	- Bercakap-cakap: “apa saja yang dijual di bringharjo”	- Anak bersama guru bercakap-cakap tentang apa saja yang biasanya dijual di pasar Bringharjo	keratin, taman pintar, taman sari, pasar bringharjo,	Percakapan
Bahasa	Bercerita dengan kata ganti aku, saya, kamu, dia, mereka (B.16)	- Bercerita: “pengalamanku pergi ke pasar Bringharjo”	- Anak d iberi kesempatan oleh guru satu persatu menceritakan pengalaman anak pergi ke pasar Bringharjo		Unjuk Kerja
Nilai agama dan moral	Berpakaian rapi disesuaikan dengan keperluan (NAM.17)	- Pemberian tugas: melingkari gambar yang termasuk anak yang berpakaian rapi ketika pergi ke pasar Bringharjo	- Anak dibimbing untuk melingkari gambar anak yang berpakaian rapi saat ke pasar	Pensil, pensil warna, LKA	Penugasan
Kognitif	Meniru lambang bilangan (K.31)	- Bermain meraba kartu angka sensorik	- Anak dibimbing untuk meraba kartu angka sensorik dengan mata tertutup. Kemudian Tangan diarahkan mengikuti bentuk angka dengan mata terbuka	Kartu angka sensorik	Unjuk kerja
Fisik Motorik Halus	Mencipta dua bentuk bangunan dari balok (FMH45)	- Pemberian tugas membangun pasar bringharjo menggunakan balok dan menggambar hasilnya.	- Anak dibimbing untuk membangun pasar bringharjo dari balok dan kemudian menggambarkan hasilnya pada kertas yang telah dipersiapkan	Balok Spidol, pensil, pensil warna	Hasil Karya
<p><b>III. ISTIRAHAT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Menu:</li> </ul> <p><b>IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- pesan-pesan</li> <li>- Do'a penutup salam</li> </ul>					

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Masjid Syuhada


  
Umi Kulsum, S.Ag



Jumlah Peserta Didik :.....  
Jumlah Anak Tidak Hadir:.....  
1. ....  
2. ....  
3. ....  
Jumlah anak hadir :

Yogyakarta, 5 Juni 2013

Guru Kelas A1

  
Eli Misyati, A.Ma

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAMAN KANAK-KANAK MASJID SYUHADA  
TAHUN AJARAN : 2012 – 2013

KELOMPOK/SENTRA : A4 / Pengayaan  
SEMESTER/MINGGU : II/ XXI-XXII  
TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/ Benda-Benda Langit  
HARI/TANGGAL : Senin, 17 Juni 2013  
WAKTU : 07.00-10.30 WIB

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	ALAT
Nilai Moral dan Agama	Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM.11).	<b>I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- iqro</li> <li>- berbaris, Ikrar, berdoa, dan salam</li> <li>- Latihan upacara bendera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak belajar iqro dengan ustad</li> <li>- Anak-anak diajak berbaris di halaman, kemudian, anak dibimbing untuk ikrar, berdoa, dan mengucapkan salam</li> <li>- Anak dibimbing untuk mengikuti latihan upacara dengan tertib</li> </ul>	-Buku iqro	Observasi
Fisik motorik kasar	Bermain dengan alat permainan diluar, misalnya ayunan, jungkitan, perosotan, dll (FMK.25)	<b>MATERI PAGI ± 30 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain bersama di taman</li> </ul> <b>TRANSISI 5 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toilet training</li> <li>- Minum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dibimbing dan diajari untuk bermain di taman bermain dengan hati-hati</li> </ul>		Observasi
Bahasa	Mengutarakan pendapat kepada orang lain (B.24)	<b>II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bercakap-cakap tentang pengalaman anak melihat bulan berjalan mengikutinya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dikondisikan duduk melingkar, guru menanyakan kabar anak dan bercakap-cakap tentang bulan</li> </ul>	Gambar bulan	Percakapan
Kognitif	Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10) (K.35)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain peran menjadi penjual dan pembeli menggunakan kartu angka bergambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dibimbing berperan menjadi penjual dan pembeli dengan menggunakan kartu angka bergambar sebagai uang. Anak lain menjadi tukang masak di warung makan</li> </ul>	Kartu angka bergambar, alat masak-masakan,	Unjuk kerja



Fisik motorik halus	(K.31) Mencocok dengan pola buatan guru (FMH.39)	- Pemberian tugas: mencocok gambar bulan	- Anak dibimbing mencocok bentuk bulan dengan rapi	Jarum cocok, bantalan, LKA	Hasil karya
Nilai agama moral	Berdo'a sesudah melakukan kegiatan (NAM.12)	<b>III. ISTIRAHAT</b> - Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan - Menu:  <b>IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit</b> - Evaluasi - pesan-pesan - Do'a penutup salam	- Anak dibimbing untuk cuci tangan, berdo'a sebelum makan dan makan bersama serta do'a sesudah makan  - Anak diajak bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini, do'a pulang.		Observasi

Yogyakarta, 17 Juni 2013

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Masjid Syuhada

  
 Umi Kulsum, S.Ag

Jumlah peserta didik : .....

Jumlah anak tidak hadir : .....


1 .....

2 .....

3 .....

Jumlah anak hadir :

Guru Kelas A1

  
 Eli Misyati, A.Ma

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAMAN KANAK-KANAK MASJID SYUHADA  
TAHUN AJARAN : 2012 – 2013

KELOMPOK/SENTRA : A4 / Pengayaan  
SEMESTER/MINGGU : II/ XXI-XXII  
TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/ Benda-Benda Langit  
HARI/TANGGAL : Kamis, 13 Juni 2013  
WAKTU : 07.00-10.30 WIB

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	ALAT
Nilai Moral dan Agama	-Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM.11).	<b>I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit</b> - iqro - berbaris, Ikrar, berdoa, dan salam  - Senam bersama	- Anak belajar iqro dengan ustad - Anak-anak diajak berbaris di halaman,kemudian, anak dibimbing untuk ikrar, berdoa,dan mengucapkan salam - Anak dibimbing senam bersama	-Buku iqro	Observasi
Fisik Motorik	Memantulkan bola besar sambil berjalan/ bergerak (FMK.19)	<b>MATERI PAGI ± 30 Menit</b> -Bermain memantulkan bola besar sambil berjalan mendekati ring bola	- Anak dibimbing melakukan pemanasan dengan bergerak sambil bernyanyi, kemudian anak satu persatu bermain menggiring bola dengan cara dipantulkan mendekati ring dan bola dimasukan	bola	Unjuk kerja
Nilai Moral dan Agama	Menghafal surat pendek (NAM.34)	- Menghafal surat al-kafirun	- Anak dikondisikan duduk melingkar di dalam karpet. Anak bersama-sama menghafal surat al-kafirun		Observasi
Bahasa		<b>TRANSISI 5 Menit</b> - Toilet training - Minum -			
Kognitif	Dapat mengungkapkan pendapatnya (B.23)	<b>II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit</b> - Bercakap-cakap tentang apa yang terjadi jika tidak ada matahari.	- Anak dikondisikan duduk melingkar, guru menanyakan kabar anak , kemudian bercakap-cakap tentang apa yang terjadi jika tidak ada matahari.	Gambar suasana siang hari	Percakapan

Fisik Motorik Halus	benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 (K.31)	memasangkan tangram sesuai dengan jumlah gambar dan angka	sesuai dengan jumlah gambar dan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka bergambar	kartu angka tangram	
	Menunjuk lambang bilangan (K.31) Melukis dengan jari (finger painting) (FMH.48)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian tugas: melukis dengan jari membuat matahari di pagi hari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dibimbing melukis suasana pagi hari menggunakan teknik finger painting</li> </ul>	kertas HVS, cat poster	Hasil karya
Nilai agama dan moral	Berdo'a sesudah melakukan kegiatan (NAM.12)	<p><b>III. ISTIRAHAT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Menu:</li> </ul> <p><b>IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- pesan-pesan</li> <li>- Do'a penutup salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dibimbing untuk cuci tangan, berdo'a sebelum makan dan makan bersama serta do'a sesudah makan</li> <li>- Anak diajak bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini, do'a pulang.</li> </ul>		Observasi

Yogyakarta, 13 Juni 2013

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Masjid Syuhada

  
Umi Kulsum, S.Ag

Jumlah peserta didik : .....

Jumlah anak yang tidak hadir.....


1.....

2.....

3.....

Jumlah anak hadir :

Guru Kelas A1

  
Eli Misyati, A.Ma

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAMAN KANAK-KANAK MASJID SYUHADA  
TAHUN AJARAN : 2012 – 2013

KELOMPOK/SENTRA : A4 / Pengayaan  
SEMESTER/MINGGU : II/ XXI-XXII  
TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/ Benda-Benda Langit  
HARI/TANGGAL : Jum'at, 14 Juni 2013  
WAKTU : 07.00-10.30 WIB

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	ALAT
Nilai Moral dan Agama	Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM.11).	<b>I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit</b> - iqro - berbaris, Ikrar, berdoa, dan salam	- Anak belajar iqro dengan ustad - Anak-anak diajak berbaris di halaman, kemudian, anak dibimbing untuk ikrar, berdoa, dan mengucapkan salam	-Buku iqro	Observasi
Nilai Moral dan Agama	Meniru pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana misal: sikap berdo'a, gerakan sembahyang, dll (gerakan shalat) (NAM.10)	<b>MATERI PAGI ± 30 Menit</b> - Praktek gerakan shalat, dari gerakan takbir sampai salam	- Anak-anak anak dibimbing melakukan gerakan shalat dari awal sampai akhir. .		Observasi
Fisik Motorik	Berlari cepat (FMK11)	- Bermain burung elang menyambar anak ayam  <b>TRANSISI 5 Menit</b> - Toilet training - Minum -	- Anak bersama guru bermain burung elang menyambar anak ayam		Unjuk kerja
Bahasa	Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa (B.25)	<b>II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit</b> - Bercakap-cakap tentang tema yaitu tentang benda-benda langit	- Anak dikondisikan duduk melingkar, guru menanyakan kabar anak dan bercakap-cakap mengenai benda-benda langit	Bulan, bintang dan matahari	Percakapan



RENCANA KEGIATAN HARIAN TAMAN KANAK-KANAK MASJID SYUHADA  
TAHUN AJARAN : 2012 – 2013

KELOMPOK/SENTRA : A4 / Pengayaan  
SEMESTER/MINGGU : II/ XXI-XXII  
TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/ Benda-Benda Langit  
HARI/TANGGAL : Rabu, 12 Juni 2013  
WAKTU : 07.00-10.30 WIB

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	ALAT
Nilai Moral dan Agama	-Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM.11). Meniru pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana misal: sikap berdo'a, gerakan sembahyang,dll (gerakan shalat) (NAM.10)	<b>I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit</b> - iqro - berbaris, Ikrar, berdoa, dan salam  -Praktik gerakan shalat dari takbir sampai salam	- Anak belajar iqro dengan ustad - Anak-anak diajak berbaris di halaman,kemudian, anak dibimbing untuk ikrar, berdoa,dan mengucapkan salam - Anak bersama guru melakukan shalat bersama di kelas masing-masing	-Buku iqro	Observasi
Fisik Motorik	Memantulkan bola besar sambil berjalan/ bergerak (FMK.19)	<b>MATERI PAGI ± 30 Menit</b> -Bermain memantulkan bola besar sambil berjalan mendekati ring bola  <b>TRANSISI 5 Menit</b> -Toilet training -Minum	- Anak dibimbing melakukan pemanasan dengan bergerak sambil bernyanyi, kemudian anak satu persatu bermain menggiring bola dengan cara dipantulkan mendekati ring dan bola dimasukan		Unjuk kerja
Bahasa	Berani mengungkapkan pendapatnya (B.23)	<b>II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit</b> -Bercakap-cakap tentang benda-benda langit	- Anak dikondisikan duduk melingkar, guru menanyakan kabar anak dan bercakap-cakap mengenai benda-benda yang ada di langit	Gambar matahari, bulan,	Percakapan

Kognitif	Menunjuk lambang bilangan (K.31) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10) (K.35)	- Bermain menjodohkan kartu angka bergambar dengan tangram	- Anak dibimbing untuk menghitung tangram sejumlah gambar dan angka yang terdapat pada kartu angka bergambar	bintang, planet Kartu angka bergambar, tangram	Unjuk Kerja
Fisik motorik halus	Mencipta 2 bentuk dari kepingan geometri (FMH.46)	- Pemberian tugas: membuat bentuk matahari, bintang atau bulan dari bentuk-bentuk geometri	- Anak dibimbing untuk membentuk dari kepingan geometri yang telah disediakan	Kepingan geometri, kartas HVS, lem	Hasil Karya
Nilai agama moral	Berdo'a sesudah melakukan kegiatan (NAM.12)	<b>III. ISTIRAHAT</b> - Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan - Menu:  <b>IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit</b> - Evaluasi - pesan-pesan - Do'a penutup salam	- Anak dibimbing untuk cuci tangan, berdo'a sebelum makan dan makan bersama serta do'a sesudah makan  - Anak diajak bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini, do'a pulang.		

Yogyakarta, 12 Juni 2013

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Masjid Syuhada

Umi Kulsum, S.Ag



Jumlah peserta didik : .....

Jumlah anak g tidak hadir : .....

1 .....

2 .....

3 .....

Jumlah anak hadir :

Guru Kelas A1

Eli Miswati, A.Ma.

# LAMPIRAN 6

## Foto kegiatan



## Foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Kartu Angka Bergambar



Kartu Gambar



Kartu Angka



Kartu Angka



Kartu Sensorik



Kartu Angka Bergambar





Bercakap-cakap tentang tema



Bermain Kartu Angka Bergambar



Bermain Kartu kartu sensorik



Bermain Kartu Angka Bergambar



Bermain kartu angka



Bermain peran menjadi penjual dan pembeli



Bermain Kartu gambar