MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA DI KELOMPOK A PAUD ULUL ALBAB DESA MARON BOYOLANGU KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014-2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PG- PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh
SITI MUNAWAROH
NPM : 11.1.01.11.0733

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh:

SITI MUNAWAROH
NPM : 11.1.01.11.0733

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA DI KELOMPOK A PAUD ULUL ALBAB DESA MARON BOYOLANGU KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG
Tahun ajaran 2014 – 2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 21 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Rosa Imani Khan, M.Psi	**Hanggara Budi Utomo,M.Pd,M.Psi**
NIDN. 0705068602	**NIDN. 0720058503**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SITI MUNAWAROH
NPM : 11.1.01.11.0733

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA DI KELOMPOK A PAUD ULUL ALBAB DESA MARON BOYOLANGU KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG
Tahun ajaran 2014 – 2015

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya,M.Pd
2. Penguji I : Hanggara Budi Utomo,M.Pd,M.Psi
3. Penguji II : Rosa Imani Khan,M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP UNP Kediri

Dr.Hj.Sri Panca Setyawati,M.Pd
NIDN. 0716046202

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA DI KELOMPOK A PAUD ULUL ALBAB DESA MARON BOYOLANGU KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014-2015

SITI MUNAWAROH
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan , Universitas Nusantara Pgri Kediri
Jl. K.H Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan yaitu kurangnya kemampuan anak dalam hal membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10. Hal ini disebabkan oleh kurang efektifnya guru dalam memberikan materi pelajaran, anak merasa bosan dan media pembelajaran yang kurang menarik.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terdapat rumusan masalah : Apakah penggunaan media kartu angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 di Kelompok A PAUD ULUL ALBAB Maron Desa Boyolangu Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015 ? Indikator keberhasilan tindakan : kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 setelah dilakukan tindakan lebih baik daripada sebelum dilakukan tindakan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan dirancang dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah anak didik kelompok A di PAUD ULUL ALBAB Desa Maron Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung sebanyak 16 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain Rencana Kegiatan Mingguan, Rencana Kegiatan Harian, Lembar Observasi guru dan lembar penilaian unjuk kerja untuk anak.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan media kartu angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10. pada siklus I prosentase rata-rata kemampuan mengenal angka 1-10, skornya 67,28%, siklus II 85,71% peningkatan ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan membilang banyak benda 1-10 mengenal lambang bilangan 1-10 dan mengenal konsep bilangan 1-10. terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penggunaan media kartu angka dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif lagi, maka perlu adanya saran-saran dalam menggunakan media kartu angka sebagai berikut:Bagi Peyelenggara Lembaga. Implementasi media kartu angka dengan membuat berbagai bentuk dasar kartu angka dapat meningkatkan hasil belajar anak dan juga sebagai modal dasar seni keterampilan yang akan berguna bagi kehidupan anak nanti dan tidak ada salahnya apabila media kartu angka ini dicoba pada aktivitas lain dengan bahan dan dengan metode atau teknik yang lain pula.Bagi Guru. kemampuan kognitif anak menggunakan media yang menarik dan beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak dalam belajar, misalnya menggunakan media kartu angka.Bagi Orang tua. Agar lebih memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak tidak hanya potensi akademik semata tetapi juga pada potensi kreativitas anak dengan diterapkannya kegiatan kreativitas di rumah dengan suasana yang menyenangkan misalnya melalui permainan menggunakan media kartu angka.

Kata kunci: Mengenal Angka 1-10, Media Kartu Angka

I. PENDAHULUAN

Pengembangan aspek kognitif pada khususnya kemampuan pengenalan angka 1-10 sangat diperlukan oleh seorang anak sebelum memasuki usia pra sekolah. Karena kemampuan mengenal angka nantinya akan berhubungan dengan kemampuan untuk bepikir secara logis dan sistematis sehingga dapat menarik kesimpulan baik secara induktif maupun secara kategorik.

Kemampuan mengenal angka 1-10 di kelompok A PAUD ULUL ALBAB Desa Boyolangu Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014 – 2015 masih rendah. Anak belum mampu untuk mengenali dan menyebutkan angka.

Rendahnya kemampuan mengenal angka 1-10 tersebut disebabkan oleh media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik, guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dan tanya jawab, serta menebali angka yang masih putus-putus dalam pembelajaran.

Sehubungan dengan latar belakang dan mengidentifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti akan berusaha mempertegas permasalahan yang ada dengan memfokuskan pada pembahasan tentang pengembangan kemampuan mengenal angka 1-10 menggunakan media kartu angka di kelompok A di PAUD ULUL ALBAB Maron Boyolangu Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015.

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Nuryanti (2008) kata Kognitif berasal dari bahasa latin yaitu *Cognitio*, yang artinya Pengetahuan, dalam ilmu psikologi, perspektif kognisi adalah model psikologi yang berfokus pada pikiran keyakinan harapan dan sikap, serta bagaimana aspek-aspek tersebut mempengaruhi perilaku manusia menurut

Pamela Minet dalam (Sujiono,2007) mendefinisikan bahwa perkembangan intelektual adalah sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.

b. Tahap Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Pratisi, 2008) terdiri atas 4 tahap yaitu :

1) Tahap Sensorimotor (sejak lahir hingga sekitar 2 tahun)
2) Tahap Pra Operasional (usia sekitar 2-7 tahun)
3) Tahap Operasional Kongkrit (usia sekitar 7-11 tahun)
4) Tahap Operasional Formal (usia sekitar 11-15 tahun)

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain sebagai berikut :

1) Faktor Hereditas / Keturunan
2) Faktor Lingkungan
3) Kematangan
4) Pembentukan
5) Minat dan Bakat
6) Kebebasan

d. Cara Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Vigotsky (dalam Sujiono, 2007) mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat.

Macam-macam metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif:

1) Bermain
   Frank dan Theresa Caplan (dalam Sujiono, 2007) mengemukakan ada enam belas bermain bagi anak :
   a) Bermain membantu pertumbuhan anak
   b) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
   c) Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak
   d) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
   e) Bermain mempunyai unsur berpetualangan didalamnya

f) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
g) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan antar pribadi
h) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
i) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
j) Bermain merupakan cara untuk menyelidiki sesuatu
k) Bermain merupakan cara untuk mempelajari peran orang dewasa
l) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
m) Bermain menjernihkan pertimbangan anak
n) Bermain dapat distruktur secara akademis
o) Bermain merupakan kekuatan hidup
p) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia

2) Metode Pembagian Tugas
3) Metode Demontrasi
4) Metode Tanya Jawab
5) Metode Percobaan
6) Metode Bercerita
7) Metode Karya Wisata
8) Metode Dramatisasi

e. Tingkat Pencapaian Perkembanganga Kognitif Anak Usia 4-5 tahun

1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)
2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)
3. Mengenal gejala sebab akibat
4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, terang, gelap dan sebagainya)
5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri
6. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola
7. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau pola
8. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. Mengenal pola AB – AB dan ABC – ABC.
9. Mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran dan warna
10. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf
11. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
12. Membilang banyak benda 1 – 10
13. Mengenal konsep bilangan

2. Kemampuan Mengenal Angka

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka

Angka adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pemecahan dan pengukuran. Simbol ataupun angka yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan selama bertahun-tahun lamanya telah diperluas dan meliputi bilangan nol, bilangan negative, bilangan rasional, bilangan irrasional dan bilangan kompleks. (id.wiki pedia.org)

b. Prinsip-Prinsip Permainan Angka Permulaan

1) Permainan diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar
2) Pengetahuan dan ketrampilan pada permainan angka diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar dan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks
3) Permainan angka akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4) Permainan angka membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep pengenalan angka seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil

contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap konsep, masa transisi, dan lambang.
7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan (Depdiknas, 2007)

a. Masa Peka Berhitung Pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich dkk (1993) media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2) Salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3) Untuk mempercepat proses belajar artinya dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan lebih cepat.
4) Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

c. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

Dalam pembuatan media belajar ini juga memiliki beberapa prinsip. Seperti halnya kita membuat media pembelajaran paud. Kita harus membuat media pembelajaran yang multi guna dimana media tersebut bisa digunakan untuk merangsang perkembangan pada anak. Bahan di dalam pembuatan media pembelajaran pada tingkat paud, tidaklah harus dengan biaya yang banyak. Karena kita juga bisa memanfaatkan apa yang ada di sekitar untuk membuat media pembelajaran.

d. Langkah-langkah Pembuatan Media

Dalam pembuatan media pembelajaran perlu diperhatikan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Meneliti kebutuhan – kebutuhan para siswa dan juga bisa menilai karakteristik yang dimiliki tiap siswa.
2) Membuat rumusan tujuan yang instruksional
3) Membuat urutan materi secara terperinci agar mendukung tujuan yang ingin dicapai
4) Membuat adan mengembangkan alat ukur untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilannya
5) Pembuatan desain pada media pembelajaran
6) Membuat revisi dari apa yang sudah dilakukan

4. Media Kartu Angka

a. Pengertian Media Kartu Angka

Media kartu adalah salah satu media yang menarik dan menyenangkan yang dibuat dengan memanfaatkan kertas yang dibuat membentuk sebuah kartu dengan ukuran dan bentuk yang bermacam-macam.

Media kartu angka digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam pengenalan angka (lambang bilangan). Media kartu angka dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa anak-anak awal. Oleh (Gelman dalam Barbara, 2008)

b. Ciri-ciri Permainan Kartu Angka

Menurut Hidayat (1980) media kartu mempunyai ciri-ciri sebagai berikut : 1) adanya seperangkat peraturan yang mesti diindahkan oleh para pemain, 2) adanya tujuan yang harus dicapai anak yang mesti dilaksanakan.

c. Manfaat Media Kartu Angka

Manfaat media kartu angka dalam proses pembelajaran adalah :

1) Untuk mempermudah peserta didik dalam mengenal materi pembelajaran.
2) Sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.
3) Melibatkan peserta didik secara aktif.
4) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi antara anak didik dengan guru.

d. Bahan-bahan dan Cara Membuat Media Kartu Angka

Adapun bahan-bahan membuat media Kartua Angka antara lain siapkan kertas agak tebal misal kertas pelangi, kertas karton atau kertas manila, gunting, lem, penggaris, spidol, angka.

Cara membuat kartu angka adalah :

Ukur kertas antara panjang dan lebarnya tidak sama seperti panjang 20cm dan lebar 13 cm atau panjang 13 cm lebar 10 cm. kemudian beri angka di tengahnya tempel dengan lem jadilah media Kartu Angka.

e. Prosedur Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Pembelajaran

Guru mempersiapkan kartu angka

1) Guru memegang media kartu angka dikenalkan kepada anak.
2) Guru menunjuk media kartu angka anak menirukan
3) Guru menggantungkan media kartu angka dipaku depan kelas, kemudian menyuruh anak mengambil angka yang ditunjuk.
4) Guru mengadakan permainan atau lomba mengambil mediakartu angka tersebut siapa larinya cepat maka dia yang dapat.
5) Guru bisa mengadakan permainan dengan media kartu angka, anak-anak dibentuk menjadi berkelompok.

III. Metode Penelitian

A. Subjek dan Seting Penelitian

Subjek Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di PAUD ULUL ALBAB Desa Maron Boyolangu Kecamatan Kecamatan Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014-2015. Pemilihan Kelas Kelompok A ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan menggunakan media kartu angka. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok A dengan usia 4-5 tahun yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 8 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Targart menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yaitu: 1)Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan dan 4) Refleksi yang disajikan dalam bagan berikut ini (Arikunto, 2010).

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik dan Instrumen pengumpulan data

a. Unjuk Kerja

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Menggunakan Media Kartu Angka			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Celsi				
2.	Sifra				
3.	Nata				
4.	Cheyla				
5.	Safa				
6.	Nadia				
7.	Salsa				
8.	Kheysa				
9.	Alvin				
10.	Duta				
11.	Dimas				
12.	Radit				
13	Wildan				
14.	Nahdan				
15	Zulfan				
16	Bagus				

b. Observasi

Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian			Keterangan
		Baik	Cukup	Kurang	
1	Cara penyampaian atau penjelasan guru dalam pembelajaran dapat dipahami oleh anak				
2.	Guru mengajak anak untuk aktif dalam mengikuti				

	kegiatan pembelajaran mengenal angka				
3	Kemampuan pendidik dalam memberikan pengarahan terhadap anak untuk mengenal angka 1-10				
4.	Kegiatan pembelajaran mengenal angka dapat memusatkan perhatian anakl.				

D. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (☆), bintang dua (☆☆), bintang tiga (☆☆☆) dan bintang empat (☆☆☆☆) dan menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang dengan rumus :

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

P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
N = jumlah anak keseluruhan

Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kriteria sebagai berikut:

Rentang Nilai	Kategori	Bobot
90% - 100 %	Sangat Meningkat	4
70% - 89 %	Meningkat	3
60% - 69%	Kurang Meningkat	2
0% - 59 %	Tidak Meningkat	1

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : Senin
2 Februari 2015
Siklus II : Rabu
4 Februari 2014

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

PAUD ULUL ALBAB Desa Maron Boyolangu Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung berdiri pada tahun 2007 dan memiliki satu ruangan kantor, tiga ruang kelas yang terdiri dari Kelompok PG, dan satu ruang Kelompok A, satu Ruang Kelompok B, satu Ruang Baca, dan satu Ruang Musik.

Pada tahun ajaran 2014-2015, jumlah anak adalah sebanyak 43 anak, terbagi menjadi Kelompok PG sebanyak 8 anak, Kelompok A sebanyak 16 anak, Kelompok B sebanyak 19 anak Sedangkan daftar anak sebagai subjek penelitian pada Kelompok A .

genap dimana kemampuan motorik halus masih rendah.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Kondisi Pra Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian awal, terhadap kemampuan motorik halus anak Hal ini dapat dilihat dari Tabel berikut:

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Pra Tindakan

No	Nama	Kemampuan Mengenal Angka			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Celsi			✓	
2.	Sifra			✓	
3.	Nata			✓	
4.	Cheyla		✓		
5.	Safa			✓	
6.	Nadia		✓		
7.	Salsa	✓			
8.	Kheysa		✓		
9.	Alvin		✓		
10.	Duta		✓		
11.	Dimas			✓	
12.	Radit	✓			
13.	Wildan		✓		
14.	Nahdan		✓		
15	Zulfan	✓			
16	Bagus		✓		
Jumlah		**3**	**8**	**5**	**-**
Prosentase		**18,75%%**	**50%**	**31,25 %**	**-**

$$P = \frac{(3\times1)+|8\times2|+|5\times3|+|0\times4|}{|16\times4|}\times100\%$$

$$P = \frac{3+16+15+0}{64}\times100\%$$

$$P = \frac{34}{64}\times100\% = 53{,}13\%$$

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan mengenal angka

anak pada pra tindakan masih rendah, yaitu dengan prosentase reata-rata kemampuan mengenal; angka sebesar 53,13%, kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sebesar 75%.

2. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Rencana umum dalam pelaksanaan ini adalah dengan mempersiapkan :

a. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
b. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
c. Lembar observasi untuk anak dan guru
d. Lembar penilaian unjuk kerja untuk anak

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Tahap Perencanaan
1) Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam dua kali pertemuan bersama kolaborator yang meliputi :
a) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).
b) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media kartu angka
3) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran serta lembar unjuk kerja untuk anak.

b. Tahap Pelaksanaan
1) Kegiatan Awal
a) Guru mengkondisikan anak agar siap menerima pembelajaran.
b) Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan memimpin doa.
c) Guru menyampaikan apersepsi dengan menginformasikan tema alat komunikasi dan sub tema macam-macam alat komunikasi dengan topik macam alat komunikasi dari elektronik.
d) Guru menerangkan alat komunikasi seperti telepon, hp, radio, dan televisi..
e) Guru memotifasi kebutuhan belajar.
2) Kegiatan Inti
a) Guru menunjukkan kartu angka yang sesuai dengan cerita guru.
b) Guru mengenalkan media kartu angka kepada anak.
c) Guru memberi contoh cara menghitung banyaknya gambar hp.
d) Anak menirukan cara menghitung banyaknya gambar hp yang telah dicontohkan.
3) Kegiatan Akhir
a) Membicarakan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada hari itu juga.
b) Agar anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan selanjutnya, maka guru memberikan motivasi yang menarik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari berikutnya.
c) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memimpin doa dan salam.
d) Guru mengevaluasi anak didik dari kegiatan sehari

c. Tahap Observasi

Berikut adalah hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I:

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Observasi Kemampuan Anak Mengenal Angka Siklus I

No	Nama	Kemampuan mengenal angka menggunakan media kartu angka			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Celsi				✓
2.	Sifra			✓	
3.	Nata				✓
4.	Cheyla			✓	
5.	Safa				✓
6.	Nadia			✓	
7.	Salsa		✓		
8.	Kheysa			✓	
9.	Alvin		✓		
10.	Duta			✓	
11.	Dimas			✓	
12.	Radit	✓			
13.	Wildan		✓		
14.	Nahdan			✓	
15	Zulfan		✓		
16	Bagus		✓		
Jumlah		1	5	7	3

Prosentase	6,25%	31,25%	43,75%	18,75%

$$P = \frac{(1\times1)+|5\times2|+|7\times3|+|3\times4|}{|16\times4|}\times100\%$$

$$P = \frac{1+10+21+12}{64}\times100\%$$

$$P = \frac{44}{64}\times100\% = 68{,}75\%$$

Berdasarkan hasil analisa diatas prosentase kemampuan motorik halus sebesar 67,85% masih dalam kategori kurang meningkat atau masih rendah.

1) Data Kemampuan guru siklus I

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian atau penjelasan guru dalam membuat Kokoru dapat dipahami oleh anak		✓	
2.	Guru mengajak anak untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membuat kokoru		✓	
3	Keterampilan pendidik dalam membuat kokoru	✓		
4	Kegiatan pembelajaran membuat bentuk kokoru dapat memusatkan perhatian anak		✓	

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dengan melihat perbandingan antara data sebelum tindakan dilakukan dan data setelah dilaksanakan tindakan siklus I. Adapun perbandingannya sebagai berikut:

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Peningkatan
Prosentase Kemampuan Motorik Halus Anak	53,13%	68,75%	15,62%

Berdasarkan Tabel 4.5 diatas diketahui kemampuan anak mengenal angka dari data yang diperoleh sebelum pelaksanaan tindakan (pra tindakan) dan pelaksanaan tindakan siklus I terjadi peningkatan, prosentase kemampuan anak pada siklus I sebesar 68,75% terjadi peningkatan sebesar 15,62% dari prosentase kemampuan anak mengenal angka pada pra tindakan.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Masih banyak anak yang belum mampu mencapai indikator-indikator keberhasilan pada siklus I. Hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus II. Kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam dua kali pertemuan bersama kolaborator yang meliputi :
   a) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).
   b) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
   2) Mengganti posisi duduk dari duduk menggunakan meja dan kursi dengan duduk melingkar di lantai.
   3) Membagi jumlah anak menjadi 4 kelompok.
   4) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media kartu angka tetapi juga menggunakan kreasi kartu angka.
   5) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan penelitian siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru. Tugas peneliti adalah mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua kegiatan yang dilakukan anak. Sedangkan tugas guru adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RKH yang disusun oleh peneliti dan telah didiskusikan sebelumnya. Adapun proses pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan.

Pertemuan dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Februari 2015 dengan tema Alat Komunikasi Sub Tema Benda-benda Pos. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan ini sebanyak 16 anak.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus II:

1) Kegiatan Awal
   a) Guru mengkondisikan anak agar siap menerima pembelajaran.
   b) Guru membuka pelajaran dengan salam dan

dilanjutkan dengan memimpin doa.

c) Guru menyampaikan apersepsi dengan menginformasikan tema Alat Komunikasi dan subtema Benda-benda Pos dengan topik bahasan Mengirim Surat.
d) Guru mengajarkan cara membuat amplop surat.
e) Guru memotifasi kebutuhan belajar.

2) Kegiatan Inti
a) Guru membagi jumlah anak menjadi 4 kelompok.
b) Guru mencocokkan banyaknya amplop dengan cara memasang kartu angka pada papan
c) Menunjukkan kartu angka yang sama dengan yang disebutkan oleh guru
d) Guru mengajarkan cara melipat kertas menjadi amplop
e) Anak menirukan cara melipat kertas menjadi amplop

3) Kegiatan Akhir
a) Membicarakan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada hari itu juga.
b) Agar anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan selanjutnya, maka guru memberikan motivasi yang menarik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari berikutnya.
c) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memimpin doa dan salam.
d) Guru mengevaluasi anak didik dari kegiatan sehari.

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Observasi Kemampuan Anak Mengenal Angka Siklus II

No	Nama	Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Media Kokoru			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1	Celsi				✓
2	Sifra			✓	
3	Nata				✓
4	Cheyla				✓
5	Safa			✓	
6	Nadia				✓
7	Salsa		✓		
8	Kheysa				✓
9	Alvin			✓	
10	Duta				✓
11	Dimas				✓
12	Radit		✓		
13	Wildan				✓
14	Nahdan			✓	
15	Zalvan			✓	
16	Bagus			✓	
Jumlah		-	**2**	**6**	**8**
Prosentase		-	**12.5%**	**37.5 %**	**50%**

$$P = \frac{(0\times1)+|2\times2|+|6\times3|+|8\times4|}{|16\times4|}\times100\%$$

$$P = \frac{0+4+18+32}{64}\times100\%$$

$$P = \frac{54}{64}\times100\% = 84{,}75\%$$

Hasil analisa perhitungan kemampuan anak mengenal angka pada siklus II telah menunjukkan kategori meningkat dengan prosentase kemampuan mengenal angka sebesar 84,75% melebihi dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75% sesuai tabel diatas.

1) Hasil Observasi guru Siklus II

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian atau penjelasan guru dalam pembelajaran dapat dipahami oleh anak	✓		
2.	Guru mengajak anak untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal angka	✓		
3	Kemampuan pendidik dalam memberikan pengarahan terhadap anak untuk mengenal angka 1- 10	✓		
4	Kegiatan pembelajaran mengenal angka dapat memusatkan perhatian anak	✓		

c. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan dengan membandingkan data pada siklus I dan siklus II. Perbandingannya dapat dilihat pada pada tabel berikut:

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Siklus I dan Siklus II
Prosentase Kemampuan anak mengenal angka	68,75%	84,75%	16%

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus II telah berhasil meningkatkan kemampuan anak mengenal angka menggunakan media kartu angka yaitu telah melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%, sehingga peneliti tidak melanjutkan pada tahap siklus yang ke III.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang dicapai pada pratindakan dan siklus I, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti, baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi dari diterapkannya strategi pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada siklus I, telah dilakukan perbaikan pada siklus II agar capaian hasil yang diperoleh lebih baik.

2. Pengambilan Kesimpulan

Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka
Antara Pra Tindakan sampai dengan Pelaksanaan Siklus II

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Pra Tindakan dan Siklus I	Peningkatan Siklus I dan Siklus II
Prosentase Kemampuan Mengenal Angka	55,36%	67,28 %	85,71%	11,92%	18,43%

Seperti yang dijelaskan pada Tabel 4.9 di atas bahwa peningkatan prosentase kemampuan anak mengenal angka melalui media kartu angka meningkat dari pra tindakan sebesar 55,36%, siklus I sebesar 67,28% dengan nilai peningkatan sebesar 11,92% dan siklus II sebesar 85,71% dengan nilai peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 18,43%. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75% dengan demikian ***hipotesis tindakan diterima***

a. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Di dalam pelaksanaan penelitian dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan *(action)*, observasi sampai tahap refleksi, peneliti menemukan beberapa temuan yang berkaitan dengan masalah (kendala) yang sedang dihadapi pada waktu penelitian. Temuan-temuan tersebut adalah :

1. Dalam menyusun skenario siklus, diperlukan perencanaan yang lebih matang sehingga tidak membuang waktu banyak.
2. Diperlukan kesabaran dan ketelatenan dalam melaksanakan permainan kartu angka ini.
3. Peneliti dalam permainan kartu angka ini sebagai fasilitatordan moderator tidak boleh mendominasi permainan, tetapi memantau untuk memberikan bimbingan, mengamati serta mengevaluasi.
4. Kegiatan permainan kartu angka dengan menggunakan metode tanya jawab, pemberian tugas, demontrasi merupakan jenis tindakan yang dipilih dalam penelitian ini.
5. Pada pelaksanaan siklus II kegiatan permainan kartu angka dirasa sudah menunjukkan peningkatan pemahaman anak tentang konsep lambang bilangan 1-10 melalui benda (kartu angka)
6. Diharapkan dari hasil penelitian ini guru atau peneliti tetap harus mempertimbangkan pengorganisasian kelas misalnya pengelompokan siswa dan tempat permainan yang ideal sehingga keefektifan dari permainan yang ideal sehingga keefektifan dari permainan kartu angka ini tidak menurun.

2. Keterbatasan

Sedangkan keterbatasan yang peneliti dalam melaksanakan penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I dimana keterbatasan luas ruangan kelas sangat mempeng, mempengaruhi hasil penelitian, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Conny R. Semiawan. 2008. Belajar *Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar* (Yufiarti, dkk, Ed). Jakarta: PT. Indeks.

Danar Santi 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Indeks.

Depag, 2005. *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum RA*, Jakarta.

Depdiknas, 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di TK Seri Bermain Bilangan*. Jakarta.

Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Taman kanak-kanak*. Jakarta.

Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman kanak-kanak*. Jakarta.

Kusuma Wijaya, Dwitagama Dedi 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT. Indeks.

Lusi Nuryanti 2008. *Psikologi Anak*. Jakarta: PT. Indeks.

Montotalu, B.E.F. 2008. Bermain Dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar ddan Alat Permainan* (Untuk Anak Usia Dini). Jakarta: PT. Grasindo.

Wiwien Dinar Pratisti. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Indeks.

Yuliani Nurani Sujiono. 2007. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.

Jannah. Miftakhul,. 2011. Lambang Bilangan (online). Tersedia: http://mistakhuljannah.com/3/post/2011/2/first-post.htm, diunduh 21 April 2013.

http://id.wikipedia.org/wiki/bilangan. diunduh tanggal 11 APril 2013.

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia, 2008. tersedia: http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi.php?keword=angka, diunduh 13 april 2013.