



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
KARTU ANGKA BERGAMBAR
DI TK NUSA INDAH MEDAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana S.1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**OLEH
SITI SANIA
NPM : 1710210008**

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS AGAMA ISLAM DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
MEDAN
2021**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN DI TK
NUSA INDAH MEDAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana S.1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**OLEH
SITI SANIA
NPM : 1710210008**

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Pembimbing I

Dr. Tumiran, M.Pd

Pembimbing II

Munisa, S.Psi., M.Psi

Lampiran :

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi an Siti Sania

Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam & Humaniora UNPAB

Di -

Tempat

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan terhadap skripsi mahasiswa atas nama Siti Sania yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqosyahkan pada sidang munaqosyah Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Medan, 10 April 2021

Pembimbing I


Dr. Tumiran, M.Pd

Pembimbing II


Munisa, S.Psi., M.Psi



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
http://www.pancabudi.ac.id email: ilmufilsafat@pancabudi.ac.id pai@pancabudi.ac.id piaud@pancabudi.ac.id

SURAT PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan”** atas nama **Siti Sania** dengan NPM **1710210008** telah di Munaqosyahkan dalam Sidang Munaqosyahkan Sarjana S1 Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan pada tanggal:

Senin, 23 Agustus 2021 M
Senin, 14 Muharram 1443 H

Dan telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Panitia Pelaksana

Ketua Sidang/Penguji I

Rahayu Dwi Utami, S.Pd., M.Pd

Penguji II,

Dr. Tumiran, M.Pd

Penguji III,

Munisa, S.Psi., M.Psi

Penguji IV,

Rika Widya, S.Psi., M.Psi

Penguji V,

Bahtiar Siregar, S.Pd.I., M.Pd



Diketahui oleh,
Dekan,

Dr. Fuji Rahmadi P, SHL., MA

SURAT PERNYATAAN

Nama : Siti Sania
NPM : 1710210008
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak
Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK
Nusa Indah Medan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) setelah ujian meja hijau.
2. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain (plagiat).
3. Memberikan izin kepada Fakultas/Universitas untuk menyimpan, mengalih media/formatkan, mendistribusikan dan mempublikasikan karya skripsi saya melalui internet atau media lain bagi kepentingan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku apabila di kemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Medan, 13 November 2021

Yang membuat pernyataan



Siti Sania
NPM 1710210008



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI ILMU FILSAFAT	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI	(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : SITI SANIA
 Tempat/Tgl. Lahir : UJUNG KUBU / 12 Maret 1993
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1710210008
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Konsentrasi :
 Jumlah Kredit yang telah dicapai : 136 SKS, IPK 3.85
 Nomor Hp : 082363145966
 Dengan ini mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut :

No.	Judul
1.	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan

Catatan : Diisi Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

*Coret Yang Tidak Perlu



Rektor I,

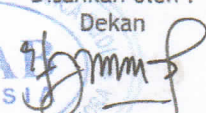
(Cahyo Pramono, S.E., M.M.)

Medan, 10 April 2021


Pemohon,

(Siti Sania)

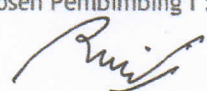
Tanggal :

Disahkan oleh :
 Dekan

 (Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA)

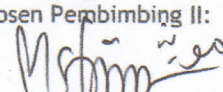
Tanggal :

Disetujui oleh:
 Ka. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

 (Rahayu Dwi Utami, S.Pd., M.Pd)

Tanggal :

Disetujui oleh :
 Dosen Pembimbing I :

 (Dr. Ir Tumiran, M.Pd)

Tanggal : 10 April 2021

Disetujui oleh:
 Dosen Pembimbing II:

 (Munisa, S.Psi., M.Psi)



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
<http://www.pancabudi.ac.id> email: ilmufilsafat@pancabudi.ac.id pai@pancabudi.ac.id piaud@pancabudi.ac.id

Universitas : Pembangunan Panca Budi Medan
Fakultas : Agama Islam & Humaniora
Dosen Pembimbing I : Dr. Tumiran, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Munisa, S.Psi., M.Psi
Nama Mahasiswa : Siti Sania
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nomor Pokok Mahasiswa : 1710210008
Jenjang Pendidikan : Strata Satu/ S 1
Judul Tugas Akhir/Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Mengenai Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
25-7-2020	1. Konsultasi judul proposal		
23-8-2020	2. Perbaiki latar belakang		
29-9-2020	3. Perbaiki landasan teori dan metodeologi penulisan (penelitian)		
01-10-2020	4. Acc sempro		
03-11-2020	5. Perbaiki isi Bab I-III		
20-02-2021	6. Perbaiki footnote		
12-03-2021	7. Perbaiki Bab IV		
04-4-2021	8. Acc sidang		
10-01-2022	9. Acc jilid		

Medan, 13 November 2021



Dr. Fuji Rahmadi P, SHL., MA



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
<http://www.pancabudi.ac.id> email: ilmufilsafat@pancabudi.ac.id pai@pancabudi.ac.id piaud@pancabudi.ac.id

Universitas : Pembangunan Panca Budi Medan
Fakultas : Agama Islam & Humaniora
Dosen Pembimbing I : Dr. Tumiran, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Munisa, S.Psi., M.Psi
Nama Mahasiswa : Siti Sania
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nomor Pokok Mahasiswa : 1710210008
Jenjang Pendidikan : Strata Satu/ S 1
Judul Tugas Akhir/Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
22-07-2020	1. Konsultasi judul		
28-07-2020	2. Perbaiki penulisan Bab I - III		
30-09-2020	3. Perbaiki Penulisan Footnote dan Latar belakang		
04-10-2020	4. Acc Sempro		
10-11-2020	5. Perbaiki penulisan Bab I - III		
20-02-2021	6. Perbaiki Bab IV		
15-03-2021	7. Perbaiki susunan sub Bab		
10-04-2021	8. Acc Sidang		
14-11-2021	9. Acc jilid		

Medan, 13 November 2021
Dekan,

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
INDONESIA
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA
Dr. Fuji Rahmadi P, SHI, MA



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

http://www.pancabudi.ac.id email: ilmufilsafat@pancabudi.ac.id pai@pancabudi.ac.id piaud@pancabudi.ac.id

FORM PENGESAHAN JILID LUX SKRIPSI

Setelah membaca dan memperhatikan isi dan sistematika penyusunan laporan penelitian/tugas akhir/skripsi mahasiswa atas nama:

Nama : Siti Sania
NPM : 1710210008
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat dibukukan (jilid lux) untuk diserahkan ke Universitas Pembangunan Panca Budi Medan (Perpustakaan dan Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan) sebagai persyaratan kelengkapan administrasi penerbitan ijazah Strata Satu (S1).

Diketahui/disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dr. Tumiran, M.Pd

Diketahui/disetujui oleh:

Dosen Pembimbing II

Munisa, S.Psi., M.Psi

Diketahui/disetujui oleh:

Ka. Prodi,

Rahayu Dwi Utami, S.Pd., M.Pd

Diketahui/disetujui oleh:

Dekan



Dr. Fuji Rahmadi P, SHI., MA



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
Jl. Jend. Gatot Subroto KM. 4,5 Medan Sunggal, Kota Medan Kode Pos 20122

SURAT BEBAS PUSTAKA
NOMOR: 3934/PERP/BP/2021

Kepala Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi menerangkan bahwa berdasarkan data pengguna perpustakaan atas nama saudara/i:

Nama : SITI SANIA
N.P.M. : 1710210008
Tingkat/Semester : Akhir
Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Bahwasannya terhitung sejak tanggal 30 Maret 2021, dinyatakan tidak memiliki tanggungan dan atau pinjaman buku sekaligus tidak lagi terdaftar sebagai anggota Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 30 Maret 2021
Diketahui oleh,
Kepala Perpustakaan



Sugiarjo, S.Sos., S.Pd.I

No. Dokumen : FM-PERPUS-06-01
Revisi : 01
Tgl. Efektif : 04 Juni 2015

SURAT KETERANGAN PLAGIAT CHECKER

Dengan ini saya Ka.LPMU UNPAB menerangkan bahwa surat ini adalah bukti pengesahan dari LPMU sebagai pengesah proses plagiat checker Tugas Akhir/ Skripsi/Tesis selama masa pandemi *Covid-19* sesuai dengan edaran rektor Nomor : 7594/13/R/2020 Tentang Pemberitahuan Perpanjangan PBM Online.

Demikian disampaikan.

NB: Segala penyalahgunaan/pelanggaran atas surat ini akan di proses sesuai ketentuan yang berlaku UNPAB.

Ka.LPMU

Yusni Muhandani Ritonga, BA., MSc

No. Dokumen : PM-UJMA-06-02	Revisi : 00	Tgl Eff : 23 Jan 2019
-----------------------------	-------------	-----------------------


SITI SANIA_1710210008_PIAUD.doc

Report file name: originality report 23.4.2021 9:48:2 - SITI SANIA_1710210008_PIAUD.doc.html
Report location: C:\Users\Admin\Documents\Plagiarism Detector reports\originality report 23.4.2021 9:48:2 - SITI SANIA_1710210008_PIAUD.doc.html

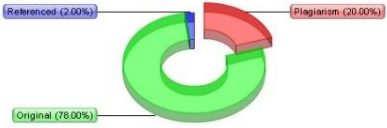
Plagiarism Detector v. 1864 - Originality Report 4/23/2021 9:47:58 AM

Analyzed document: SITI SANIA_1710210008_PIAUD.doc Licensed to: Universitas Pembangunan Panca Budi_License03

Comparison Preset: Rewrite Detected language:
Check type: Internet Check

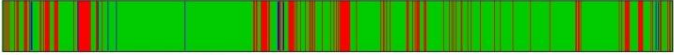


Detailed document body analysis:
Relation chart:



Category	Percentage
Original	78.00%
Plagiarism	20.00%
Referenced	2.00%

Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 18

Hal : Permohonan Meja Hijau

Medan, 20 April 2021
 Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
 Fakultas AGAMA ISLAM & HUMANIORA
 UNPAB Medan
 Di -
 Tempat

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SITI SANIA
 Tempat/Tgl. Lahir : Ujung Kubu / 12 Maret 1993
 Nama Orang Tua : Alm. Khairuddin
 N. P. M : 1710210008
 Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 No. HP : 082363145966
 Alamat : Jl. Kapten Muslim Gg. Masjid Lorong Mantri No. 2B

Datang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan**, Selanjutnya saya menyatakan :

1. Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
2. Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indek prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
3. Telah tercap keterangan bebas pustaka
4. Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
5. Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
6. Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
7. Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
8. Skripsi sudah dijilid lux 2 exemplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 exemplar untuk penguji (bentuk dan warna penjiilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangani dosen pembimbing, prodi dan dekan
9. Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
10. Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
11. Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
12. Bersedia melunaskan biaya-biaya uang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan perincian sbb :

1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	
3. [202] Bebas Pustaka	: Rp.	
4. [221] Bebas LAB	: Rp.	
Total Biaya	: Rp.	0

Ukuran Toga :

S

Diketahui/Disetujui oleh :

Hormat saya



Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA
 Dekan Fakultas AGAMA ISLAM & HUMANIORA



SITI SANIA
 1710210008

Catatan :

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila ;
 - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
 - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asli) - Mhs.ybs.

ABSTRAK

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan

Oleh:

Siti Sania

NPM : 1710210008

Penelitian ini dilatar belakangi suatu permasalahan yang berkenaan dengan banyaknya anak yang kesulitan dalam mengenal angka khususnya pada kelompok A, sehingga memerlukan adanya penggunaan permainan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka yaitu dengan permainan kartu angka bergambar. Studi ini bermaksud untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui permainan kartu angka bergambar di TK Nusa Indah Medan, dengan menggunakan permainan kartu angka bergambar ini, kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di TK Nusa Indah Medan meningkat.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui dua siklus, dengan setiap siklus tahapannya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan kartu angka yang dilaksanakan dua siklus terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada siswa TK Nusa Indah Medan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak yang berkembang sangat baik (BSB) pada siklus I pertemuan pertama mencapai 0%, pada pertemuan ke-2 mencapai 8%, sedangkan pertemuan ke-3 mencapai 17%. Kemudian pada siklus II pertemuan ke-4 mencapai 33%, pada pertemuan ke-5 mencapai 50%, dan pada pertemuan ke-6 mencapai 84%.

Kata Kunci: Permainan, Kartu Angka Bergambar, Mengenal Angka, Anak Kelompok A.

KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Alhamdulillah segala puja dan puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat, taufik dan hidayah_Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan”** dengan baik tanpa ada halangan yang berarti.

Skripsi ini telah penulis selesaikan dengan maksimal berkat kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis sampaikan banyak terima kasih kepada segenap pihak yang telah berkontribusi secara maksimal dalam penyelesaian Skripsi ini yaitu kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, SE., MM, selaku Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
2. Bapak Dr. Fuji Rahmadi P, SHI., MA, selaku Dekan Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
3. Ibu Rahayu Dwi Utami, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
4. Bapak Dr. Tumiran, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 1 saya yang telah banyak memberikan masukan dan saran-saran kepada peneliti dalam hal isi skripsi.

5. Ibu Munisa, S.Psi., M.Psi, selaku Dosen Pembimbing 2 saya yang telah banyak memberikan masukan dan saran-saran kepada peneliti dalam hal sistematika penulisan skripsi.
6. Segenap dosen dan seluruh civitas akademika yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, sarana dan prasarana, ilmu, serta pendidikan pada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Kepala Sekolah, Seluruh Guru dan Peserta Didik di TK Nusa Indah Medan yang telah sudi menerima penulis untuk melakukan penelitian guna menyempurnakan skripsi.
8. Ayahanda Alm. Khoiruddin, Ibunda Juminah, Ayah Mertua alm. Paimin dan Ibu Mertua Jamaliah dan seluruh keluarga penulis yang sudah memberikan semangat dan dukungan serta do'a kepada penulis.
9. Suami tercinta M. Rasyid, S.Kom yang selalu sabar dan setia mendampingi penulis dalam menyusun skripsi.
10. Anandaku Khayrani Azzahra yang selalu ikut mendampingi penulis dengan sejuta canda dan tawanya.
11. Seluruh rekan-rekan mahasiswa stambuk 2017 yang sama-sama berjuang dan saling memberikan dukungan yang tanpa kalian penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Di luar itu, penulis sebagai manusia biasa menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini, baik dari segi tata bahasa, susunan

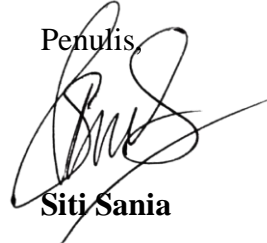
kalimat maupun isi. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati, penulis selaku penyusun menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Demikian yang bisa penulis sampaikan, semoga Skripsi ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat nyata untuk masyarakat luas.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Medan, 13 November 2021

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Siti Sania', written over the printed name.

Siti Sania

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	
SURAT PERMOHONAN PENGAJUAN SIDANG MUNAQOSYAH.....	i
SURAT PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	7
E. Definisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORITIK	10
A. Kajian Teoritik	10
1. Pengertian Meningkatkan.....	10
2. Pengertian Kemampuan.....	10
3. Pengertian Angka	13
4. Pengertian Anak Usia Dini	14
5. Pengertian Permainan.....	17
6. Pengertian Kartu Angka Bergambar	27
7. Penelitian Relevan.....	30
B. Hipotesis Tindakan	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33

	B. Setting Penelitian.....	33
	C. Desain atau Rancangan Tindakan Penelitian.....	35
	D. Indikator Capaian	42
	E. Instrumen Yang Digunakan.....	43
	F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
	G. Teknik Analisa Data.....	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	50
	A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	50
	B. Hasil Penelitian Siklus I	52
	C. Hasil Penelitian Siklus II.....	60
	D. Pembahasan Tentang Hasil Pelaksanaan Tindakan, Siklus I dan Siklus II dalam Kemampuan Mengenal Angka.....	68
BAB V	PENUTUP.....	73
	A. Kesimpulan.....	73
	B. Saran	74
	C. Penutup	74
	DAFTAR PUSTAKA	76
	LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam bentuk karakter dan kepribadiannya. Pada masa ini sering di sebut masa emas atau *golden age*. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan sesuai pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut¹. Ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan, anak akan mudah menerima, melihat, mendengar terlebih dalam hal mengenal angka.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan anakusia dini pada pasal 1 ayat 10 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”².

¹ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif*, Yogyakarta: Laksana, 2010, Hlm. 35-36

² Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini *passal 1 ayat 10*, Hlm. 3.

Pembelajaran di TK pada prinsipnya dilaksanakan dengan bermain sambil belajar, karena pada usia TK anak masih berada dalam masa bermain. Dari bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya dengan baik³.

Fungsi utama pengenalan angka pada anak usia dini ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan mestimulasi otak untuk berfikir logis dan sistematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak dapat belajar mengenal angka dalam berhitung⁴.

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain yang dilakukan anak menunjukkan banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui kegiatan bermain, karna bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain, dan bermain seraya belajar. Dalam kehidupan anak-anak, sebagian waktu dihabiskan dengan aktivitas bermain. Anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui kegiatan bermain⁵.

Dalam pengenalan angka pada anak usia dini perlu dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Salah satunya dengan

³ Anisatul Khoiriyah, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 2 Tahun Ke-7*, Yogyakarta: 2018, Hlm. 156

⁴ Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005, Hlm. 53

⁵ Diana Mutiah, *Psilogi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012, Hlm. 90

permainan kartu angka. Ciri-ciri permainan anak usia dini yaitu berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas, yang tidak berbahaya bagi anak serta mengandung nilai pendidikan.

Permainan kartu angka bergambar adalah suatu pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu bergambar dengan tema kendaraan untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar ini dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk pembelajaran anak usia dini dalam hal mengenal angka. Kegiatan bermain kartu angka bergambar yang disusun dengan pengenalan angka, dan anak dengan sendirinya akan mengenal angka. Permainan kartu angka bergambar dapat menarik rasa ingin tahu anak tentang angka, apabila disajikan dalam bentuk gambar.

Karena dengan menggunakan permainan kartu angka bergambar anak akan lebih menarik minat belajar dan termotivasi dalam berbagai kegiatan, mengasah kemampuan kognitif anak, mengasah kemampuan berhitung anak, dan anak akan lebih mengenal konsep angka dan konsep bentuk, kemudian dapat menumbuhkan kedisiplinan anak serta jiwa sportifitas anak dan akan lebih memudahkan guru untuk mengenalkan angka pada anak.

Berdasarkan hasil observasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di kelompok A dengan jumlah 12 peserta didik di sajikan pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Awal dalam Mengenal Angka pada Anak Usia Dini di TK Nusa Indah Medan

No	Nama	Indikator Capaian			
		1	2	3	4
1	Nayla Sifa Sugiono	BB	BB	BB	MB
2	Ahza Subha Maulana	MB	MB	MB	BB
3	Nova Ariani	BB	BB	MB	BB
4	Andika Pratma	BB	BSH	BB	BB
5	Kaisa Lulu	BSH	MB	BB	BB
6	Raymadi Arsyadi	BB	MB	BB	BB
7	Zian	MB	BB	BB	BB
8	Agy Aruna Depari	MB	BSH	BB	BB
9	Zidan	MB	BB	MB	BB
10	Asyifa Khumaira	BSH	BB	BB	MB
11	M. Farid	BB	BB	BB	BB
12	Diva Nazwa Siregar	BB	BB	BB	BB

Sumber: pengamatan awal dalam perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui permainan kartu angka bergambar kelompok A di TK. Nusa Indah Medan

Indikator yang digunakan:

1. Menyebutkan angka 1-10 secara berurutan
2. Menunjukkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar
3. Menulis angka 1-10
4. Menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar

Tabel 2. Persentase Laporan Hasil Pra Siklus Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka di Kelompok A di TK Nusa Indah Medan

NO	NILAI	INDIKATOR CAPAIAN				JUMLAH
		1	2	3	4	
1	BB	6 anak 50%	7 anak 58 %	9 anak 75 %	10 anak 83 %	8 anak 67 %

2	MB	4 anak 33%	3 anak 25%	3 anak 25%	2 anak 17 %	3 anak 25%
3	BSH	2 anak 17%	2 anak 17%	0 anak 0 %	0 anak 0%	1 anak 8 %
4	BSB	0 anak 0 %	0 anak 0 %	0 anak 0 %	0 anak 0 %	0 anak 0 %

Sumber: Laporan Hasil Perkembangan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A di TK Nusa Indah Medan

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa masih rendahnya minat anak dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka di TK. Nusa Indah Medan tahun ajaran 2020/2021 dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 67% (8 anak), Kategori mulai berkembang (MB) 25% (3 anak), kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 8% (1 anak) dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 0% (0 anak). Dalam hal ini, peneliti menghitung nilai rata-rata.

Adapun beberapa penyebab rendahnya dalam mengenal angka pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang terlalu monoton
2. Menggunakan permainan yang tidak menarik bagi anak, seperti menggunakan media yang polos, tidak bercorak, dan kurangnya warna pada media, sehingga anak bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran

3. Dalam mengenal angka guru hanya menggunakan lembar kerja anak, sehingga anak kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dalam mengenal angka di TK. Nusa Indah Medan.

Melalui permainan kartu angka bergambar, anak bermain dan belajar lebih menyenangkan dengan variasi permainannya yang tidak monoton sehingga anak tidak bosan, dengan permainan kartu angka bergambar ini juga anak dapat ikut aktif dalam permainan tersebut, anak tidak hanya cuma melihat namun juga ikut serta dalam permainan kartu angka bergambar, sehingga anak lebih aktif dalam pembelajran.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan”**.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, adapun rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan?

- 2) Apakah dengan menggunakan permainan kartu angka bergambar kemampuan mengenal angka pada Anak usia Dini di TK Nusa Indah meningkat?

C. Tujuan Penelitian

Setiap usaha yang dilakukan tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai, demikian juga dengan penelitian yang penulis lakukan. Ada beberapa tujuan yang akan dicapai setelah pelaksanaan penelitian yang penulis lakukan yaitu:

1. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini sesudah menggunakan permainan kartu angka bergambar di TK Nusa Indah Medan.
2. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan permainan kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada Anak Usia Dini di TK Nusa Indah Medan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis sebagai alat pengembangan ilmu pengetahuan tentang kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini melalui permainan kartu angka bergambar.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Untuk memberikan masukan kepada guru dalam inovasi pembelajaran di TK Nusa Indah Medan. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan angka dan keaktifan serta perkembangan anak.

2. Bagi Guru

Kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini melalui permainan kartu angka dapat memecahkan masalah di dalam kelas bagi anak yang cenderung pasif. Menjadikan acuan wawasan bagi guru untuk membuat media pembelajaran bermain kartu angka lebih kreatif dan inovatif.

3. Bagi Siswa

Pada saat bermain permainan kartu angka bergambar anak dapat melatih kemampuan pengenalan angka. Menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman peneliti dalam penelitian yang terkait dengan peningkatan kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini melalui permainan kartu angka bergambar.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi dari variable penelitian yang dapat dioperasionalkan menjadi arahan untuk pelaksanaan didalam penelitian. Sesuai dengan judul proposal penelitian “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Kemampuan mengenal angka adalah kemampuan atau potensi yang dimiliki seseorang untuk berhitung, mengingat berbagai bentuk angka dan dapat melakukan proses berhitung secara tepat.
2. Permainan kartu angka bergambar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan kartu angka bergambar yang digunakan sebagai pengenalan angka.

BAB II

LANDASAN TEORITIK

A. Kajian Teoritik

1. Pengertian Meningkatkan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia meningkatkan memiliki arti menaikkan (derajat, taraf, dsb); mempertinggi; memperhebat (produksi dsb); mengangkat diri. Kata meningkatkan memiliki 4 arti. Meningkatkan berasal dari kata dasar tingkat. Meningkatkan adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Meningkatkan memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerja sehingga meningkatkan dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya⁶.

2. Pengertian Kemampuan

Di dalam kamus bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

⁶ Peter Salim dan Yeni Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Jakarta: Modern Press, 1995, Hlm. 160.

Menurut Chaplin *ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Sedangkan menurut Robbins kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek.

Adapula pendapat lain menurut Akhmat Sudrajat adalah menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Proses pembelajaran yang mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki⁷.

Kemampuan juga bisa disebut dengan kompetensi. Kata kompetensi berasal dari bahasa Inggris "*competence*" yang berarti *ability, power, authority, skill, knowledge*, dan kecakapan, kemampuan serta wewenang. Jadi kata kompetensi dari kata *competent* yang berarti memiliki kemampuan dan keterampilan dalam bidangnya sehingga ia mempunyai kewenangan atau otoritas untuk melakukan sesuatu dalam batas ilmunya tersebut.

Kompetensi merupakan perpaduan dari tiga domain pendidikan yang meliputi ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terbentuk

⁷Sriyanto, *Pengertian Kemampuan*, 23 Desember 2010, [http://ian43, Wordpress. Com/2010/12/23/pengertian-kemampuan/](http://ian43.Wordpress.Com/2010/12/23/pengertian-kemampuan/)

dalam pola berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar ini, kompetensi dapat berarti pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya⁸.

Pengertian-pengertian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya. Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan menurut Robbins yaitu⁹:

a. Kemampuan Intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental, berpikir, menalar dan memecahkan masalah.

b. Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan dan karakteristik serupa.

⁸ Suja'i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Semarang: Walisongo Press, 2008, Hlm.14-15

⁹ Universitas Petra. *Pengertian Kemampuan (Ability)*, 1 Mei 2011, <http://digilib.petra.ac.id>

3. Pengertian Angka

Menurut Tadkirotun angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 0). Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda¹⁰. Angka 1 sampai 10 ini adalah angka pertama yang digunakan seluruh manusia ketika masa anak sebelum mengenal bilangan lain yang lebih besar¹¹. Angka 1-10 ini adalah pendidikan pengenalan angka diawal. Pada masa ini terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat¹².

Seperti yang dikemukakan oleh Fatimah, anak-anak akan belajar membedakan arti bilangan berdasarkan penggunaan yaitu:

- a. Bilangan kardinal menunjukkan kuantitas atau besaran benda dalam sebuah kelompok.
- b. Bilangan ordinal, digunakan untuk menandai urutan dari sebuah benda, contoh juara kesatu, dering telepon, kelima kalinya, hari kartini hari ke 21 di bulan April, dll.

¹⁰ Musfiroh Tadkiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012, Hlm.45

¹¹ Masitoh, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung: Mandar Maju, 2005, Hlm. 97

¹² Ahmad Sabri, *Pendidikan Anak Sebelum Sekolah*, Jakarta, Bina Jaya Press, 2005, Hlm. 55

- c. Bilangan nominal, digunakan untuk memberikan nama benda, contoh: nomor rumah, kode pos, nomor lantai/ruang di gedung, jam, uang, dll.

Bilangan memiliki beberapa bentuk/ tampilan (representasi) yang saling berkaitan diantaranya benda nyata, model mainan, ucapan, simbol (angka atau kata). Nurlaela mengemukakan bahwa tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setelah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan), anak bisa menunjukkan dengan media balok (tampilan model/benda mainan), menggambarannya (tampilan gambar), lalu anak menulis jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata). Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak. Seperti apa yang dikemukakan oleh Marhijanto bahwa bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak.

4. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting

dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif)¹³.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, sebagai makhluk sosial¹⁴.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal dan memiliki karakteristik yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.

a. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono menjelaskan bahwa anak usia dini

¹³Nuryanti, *Development Child's Gross Motor Skills Through Cheerful Calisthenics. Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria*, 2015.

¹⁴Siti Aisyah, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2011, Hlm.1.3-1.11

memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membentakan atribut/sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya¹⁵.

Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari mahluk sosial¹⁶.

Sementara itu, Rusdinal menambahkan bahwa karakteristik anak usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut: 1) anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, 2) anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, 3) anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik¹⁷.

¹⁵ Kartini Kartono. *Psikologi Perkembangan Anak*, Bandung: CV. Mandar, 1990, Hlm. 109

¹⁶ Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005, Hlm.8-9

¹⁷ Rusdinal, *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005, Hlm.16

5. Pengertian Permainan

Permainan merupakan sesuatu yang mengembirakan dan menyenangkan. Kedua, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Keempat, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain¹⁸.

Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan siswa sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak¹⁹. Permainan kartu angka ialah suatu permainan yang berbentuk kartu yang terbuat dari karton yang di dalamnya terdapat gambar atau bilangan angka yang didesain dengan menarik atau permainan dengan gambar namun disertakan bilangan angka.

Mendidik putra-putrinya hendaknya diselingi dengan berbagai permainan, sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebab memang masa anak ialah masa bermain. Oleh karenanya, bermain merupakan kebutuhan seorang anak yang wajib dipenuhi. Bila tidak dipenuhi kebutuhan tersebut, maka ada yang kurang

¹⁸Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, Hlm. 149.

¹⁹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*, Hlm. 216.

dalam kehidupannya, dan akhirnya akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya²⁰.

Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Kegiatan ini terus dirangsang agar simpul-simpul syaraf pada otak tidak menjadi vakum²¹.

Dalam mendidik anak usia dini tidak terlepas dari permainan, karena pada masa usia 4-5 tahun adalah dikatakan sebagai usia bermain, begitu juga dalam menerapkan pembelajaran pada anak usia dini yaitu melalui belajar sambil bermain, Sehingga begitu pentingnya konsep permainan pada anak usia dini. Menurut Zulkifli permainan adalah suatu kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada suatu unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab²².

Kemudian menurut Mauliawan permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut "main". Wujudnya dapat berbentuk benda konkret, seperti bola, mobil-mobilan, pistol mainan, dan seterusnya; dapat pula berbentuk benda abstrak yang melibatkan perasaan, seperti

²⁰M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 2016, Hlm. 28-29.

²¹Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*, Jogjakarta: Diva Press, 2008, Hlm. 23.

²²Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003, Hlm. 38

mendengarkan musik, dongeng, atau menonton televisi; atau menunjuk pada pengertian suatu aktivitas untuk mencari kesenangan secara bersama-sama. Permainan adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan²³.

Lebih lanjut menurut Suyadi menegaskan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja. Jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia. Jika bermain bisa dilakukan tanpa beban kewajiban tertentu. Jika bermain dilakukan tanpa tujuan atau hasil, bekerja selalu berorientasi pada hasil. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu aktivitas untuk memperoleh kesenangan yang dipilih sendiri tanpa ada suatu unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab²⁴.

Terkait penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik, antara lain sebagai berikut:

- 1) Aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak.
- 2) Sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- 3) Memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, termasuk barang limbah/bekas pakai²⁵.

²³Muliawan, *Manajemen Play Group dan TK*, Yogyakarta: Diva Press, 2009, Hlm. 15

²⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pedagogia, 2010, Hlm. 213

²⁵Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*, Hlm. 216.

a. Teori Permainan

1) Teori Rekreasi

Teori ini berasal dari Schaller dan Lazarus dalam Zulkifli, keduanya ilmuwan bangsa Jerman, yang berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran atau beristirahat.

2) Teori Pengelepasan

Teori ini berasal dari Herbert Spencer dalam Mauliawan, ahli pikir bangsa Inggris, yang mengatakan bahwa dalam diri anak terdapat kelebihan tenaga. Sewajarnya ia harus mempergunakan tenaga itu melalui kegiatan bermain.

3) Teori Atavistic

Teori ini berasal dari Stanley Hall dalam Setyono, ahli Psikologi bangsa Amerika, yang berpendapat bahwa di dalam perkembangannya, anak melalui seluruh taraf kehidupan umat manusia. Permainan dapat menyalurkan atau menghilangkan perasaan maupun keinginan-keinginan yang tidak sesuai dengan susila yang berlaku di kalangan masyarakat.

4) Teori Biologis

Teori ini berasal dari Karl Groos dalam Marhijanto, seorang bangsa Jerman, permainan merupakan tugas biologis (hidup atau hayat). Permainan merupakan latihan untuk menyesuaikan diri

dengan keadaan lingkungan kehidupan, juga dapat dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa yang akan datang.

5) Teori Psikologi

Teori dari Sigmund Freud dan Edler, menguraikan bahwa permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar, yang sumbernya dari dorongan nafsu berkuasa²⁶. Berdasarkan teori-teori permainan diatas, dapat ditentukan apa saja macam permainan yang sesuai dengan perkembangan anak. Karena permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, bermain tidak sama dengan bekerja. Anak suka bermain karena adanya dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Di dalam suasana permainan terdapat unsur kebebasan dan keinginan untuk mengalami rasa senang.

b. Macam-Macam Permainan

Menurut Zulkifli, macam-macam permainan antara lain:

²⁶ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, Hlm. 39

1) Permainan Fungsi

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah gerakanya, seperti gerakan-gerakan tangan dan kaki pada bayi. Bentuk permainan ini gunanya untuk melatih fungsi-fungsi gerak dan perbuatan.

2) Permainan Konstruktif

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah hasilnya. Permainan konstruktif sangat penting bagi anak-anak yang berusia 6-10 tahun. Mereka sibuk membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, boneka dari kain-kain perca dan sebagainya.

3) Permainan Reseptif

Sambil mendengarkan cerita atau melihat-lihat buku bergambar, anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif.

4) Permainan Peranan

Anak itu sendiri memang peranan sebagai apa yang sedang dimainkannya.

5) Permainan Sukses

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah prestasi. Untuk kegiatan permainan ini sangat dibutuhkan keberanian,

ketangkasan, kekuatan, dan bahkan persaingan²⁷. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa macam-macam permainan meliputi permainan fungsi, permainan konstruktif, permainan reseptif, permainan peranan, permainan sukses.

c. Syarat-Syarat Permainan yang Baik

Menurut Mauliawan, syarat-syarat permainan yang baik adalah²⁸.

1) Mudah Dibongkar-Pasang

Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki, lebih ideal dari pada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri.

2) Mengembangkan Daya Fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan anak untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya.

3) Tidak Berbahaya

Para ahli yang telah meneliti jenis alat-alat permainan sependapat tentang alat permainan yang suka mendatangkan

²⁷ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*. Hlm. 42-43

²⁸ Mauliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak Anda*, Yogyakarta: Diva Press, 2000, Hlm 265-266

bahaya bagi anak-anak, yaitu tangga, sepeda beroda tiga, dan jungkit-jungkitan.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Menurut Ismail ada tujuh faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak²⁹, yaitu:

1) Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif (seperti permainan dan olahraga). Dengan demikian anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

2) Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3) Inteligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

²⁹Andang Ismail. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media. 2009

4) Jenis Kelamin

Pada masa awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan. Tetapi, terjadi sebaliknya pada masa akhir kanak-kanak.

5) Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya, karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6) Status Sosial Ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda. Sedangkan mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan kelereng.

7) Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan

menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

e. Tujuan Permainan

Menurut Chayatje tujuan dari permainan antara lain³⁰:

1) Icebreaker

Memberi peluang kepada peserta untuk memperkenalkan diri satu sama lain dan menuntun mereka ke pokok permasalahan.

2) Membangun kerja sama tim

Latihan ini digunakan untuk memperbaiki hubungan masing-masing individu dan sekelompok di dalam suatu kelompok.

3) Komunikasi

Latihan yang digunakan untuk komunikasi dirancang agar peserta dapat mengetahui keterampilan komunikasi mana yang dapat diperbaiki.

4) Kemampuan fasilitator atau presentasi

Keterampilan memfasilitasi ditujukan kepada orang yang perlu mengembangkan atau memperbaiki kemampuan mereka berbicara dimuka umum atau presentasi.

5) Latihan pembangkit semangat

³⁰ Chayatje, A. *112 Game untuk Training & Outbond*, Jogjakarta: Katahati, 2010

Latihan ini dapat digunakan kapan saja jika anda melihat peserta sudah mulai kehilangan minatnya atau mengantuk.

6) Pembelajaran

Latihan ini dirancang bagi para peserta agar dapat melihat sikap atau gaya belajar mana yang memerlukan perbaikan.

7) Persepsi

Latihan persepsi umumnya menyenangkan bagi setiap orang yang menggunakannya.

8) Evaluasi

Sebagian besar latihan evaluasi ditujukan kepada para peserta untuk mengevaluasi diri sendiri atau program,

9) Manajemen Diri

Latihan ini memberikan peluang kepada peserta untuk memahami bagaimana mereka dapat memperbaiki teknik pengembangan diri mereka sendiri.

6. Pengertian Kartu Angka Bergambar

Kartu angka bergambar merupakan media yang digunakan untuk mengenalkan angka kepada anak usia 4-5 tahun. Penyajian dalam pengenalan angka menggunakan kartu angka bergambar secara dramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual untuk mendapatkan informasi.

Kartu angka adalah gambar yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar, kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar. Kartu angka dapat berbentuk persegi panjang, bujur sangkar dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan³¹.

Azhar Arsyad menjelaskan bahwa kartu angka bergambar adalah kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi³².

Menurut Tarjono, permainan kartu angka dirasa efektif digunakan dalam pembelajaran mengenal angka, tujuannya ialah tidak lain untuk meningkatkan kemampuan menyebut angka dengan benar dan anak akan secara mandiri dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka³³. Jadi permainan kartu angka bergambar adalah alat untuk mengenalkan angka pada anak usia dini yang sangat efektif, lebih jelas daripada dijelaskan dengan kata-kata saja. Permainan kartu angka bergambar ini juga sebagai alat bantu bagi anak-anak untuk mengingat pelajaran dalam mengenal angka.

³¹ Nunik Purwaningsih, Purwati, Halidah, *Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Rasau Jaya*, Skripsi PAUD Untan Pontianak, 2009, hlm.1

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2002, Hlm.120

³³ Tarjono, *Pengenal dan Pemahaman terhadap Bilangan*, Jakarta; Erlangga, 2010, Hlm. 101.

Dalam penggunaan permainan kartu angka bergambar, anak terlihat langsung sehingga menjadi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran kartu angka dijadikan sebagai alat permainan sehingga anak tidak bosan, misalnya anak menebak angka, memasang kartu angka bergambar dengan banyak benda, mengurutkan kartu angka bergambar ataupun belajar berhitung matematika dengan permainan tersebut.

Gambar 1. Kartu Angka



a. Manfaat Penerapan Kartu Angka Bergambar

Manfaat kartu angka bergambar untuk anak usia dini ialah untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, memicu semangat siswa dalam pembelajaran mengenal angka dan dapat menarik perhatian siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Angka Bergambar

Kartu angka memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari kartu angka ini adalah kertas yang dipakai berwarna-warni dengan

tempelan gambar-gambar yang ada di sekeliling anak sehingga anak dapat memahami berbagai bentuk dan nama dari benda-benda tersebut. Kartu angka yang berukuran agak besar ini dapat terlihat jelas oleh anak sehingga dengan mudah untuk anak mengingat bagaimana bentuk angkanya. Kartu angka ini menyajikan secara konkrit dan memberikan pengalaman langsung kepada anak dan variasi dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangan kartu angka ini adalah tidak ada penulisan secara langsung atau awalan dari penulisan angka, suasana yang dibentuk dalam pembelajaran terkadang hanya mampu membuat anak bermain-main saja dalam belajar. Banyak waktu yang dibutuhkan untuk menerapkannya.

7. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian relevan, penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, yang pertama diteliti oleh Wykke Safitri, mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Salatiga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia 4 Tahun di PAUD Baitusshibyaan Serumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu angka bergambar yang disampaikan dengan sistematis

dan menarik sesuai materi, dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 tahun Baitusshibyaan Serumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang³⁴.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Fita Uly Khusnaya, mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dengan judul “Penggunaan Permainan Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang, dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan terlihat dari observasi yang dilakukan yaitu melalui penggunaan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A³⁵.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Dewi Lestari, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui

³⁴ Wykke Safitri, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia 4 Tahun di PAUD Baitusshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017 (Skripsi)*, Semarang: Institut Agama Islam Negeri Salahtiga 2016

³⁵ Fita Uly Khusnaya, *Penggunaan Media Permainan Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019 (Skripsi)*, Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2019

Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten”. Hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kartu angka³⁶.

B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang timbul. Berdasarkan permasalahan dan teori yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan hipotesis bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di TK Nusa Indah Medan dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kartu angka bergambar.

³⁶ Dewi Lestari, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten (Skripsi)*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti adalah TK Nusa Indah Jl. Gatot Subroto Gg Famili No. 19 Kecamatan Medan Helvetia.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama enam bulan dari Juli 2020 s.d Bulan Januari 2021.

B. Setting Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi siswa kelompok A TK Nusa Indah Medan tahun ajaran 2020/2021, yang berjumlah 12 anak dengan komposisi 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Usia rata-rata siswa adalah 4-5 tahun. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal angka.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), sehingga diperlukan kolaborator sebagai mitra kerja. Kolaborator penelitian adalah kerjasama antara praktisi atau guru, kepala sekolah, siswa dan lain-lain dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan,

pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan persamaan tindakan. Melalui kerjasama, mereka secara bersama menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi terutama kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan tindakan, menganalisis data, menyeminarkan hasil dan menyusun laporan akhir³⁷.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut³⁸.

Pendekatan tindakan kelas menunjukkan bahwa kegiatan penelitian ini dilakukan di dalam kelas. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metode tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu pembelajaran³⁹. Empat langkah penting dalam penelitian tindakan kelas yaitu: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), Pengamatan (*observation*), Perenungan (*reflection*)⁴⁰.

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Hlm. 63.

³⁸ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012, Hlm. 26.

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007, Hlm. 3.

⁴⁰ Enco Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011, Hlm. 63.

Dari penelitian ini diharapkan akan berdampak langsung pada bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola kelas. Selain itu guru dapat memperoleh teori yang dibangun bukan diberikan pihak luar.

C. Desain/Rancangan Tindakan Penelitian

1. Perencanaan

Tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (apabila dilaksanakan secara kolaboratif). Cara ini dikatakan ideal, karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Apabila dilaksanakan sendiri oleh guru sebagai peneliti, maka instrumen pengamatan harus disiapkan disertai lembar catatan lapangan. Pengamatan yang diarahkan pada diri sendiri biasanya kurang teliti dibanding dengan pengamatan yang dilakukan terhadap hal-hal yang berada di luar diri, karena adanya unsur subjektivitas yang berpengaruh, yaitu cenderung mengunggulkan dirinya. Langkah-langkah perencanaan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang

digunakan. RPPH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

2. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai pengamatan pengenalan dalam kemampuan mengenal angka pada anak.
3. Mempersiapkan sarana dan permainan pembelajaran pendukung yang akan digunakan dalam proses belajar untuk mengenal angka pada anak.

2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rencana tindakan di kelas yang diteliti. Hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam tahap ini guru harus ingat dan berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rencana tindakan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak kaku, dan tidak dibuat-buat.

3. Observasi dan Intepretasi

Observasi dilakukan pada saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran. Tindakan ini dilakukan untuk melihat kekurangan maupun kelebihan yang kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya.

4. Refleksi

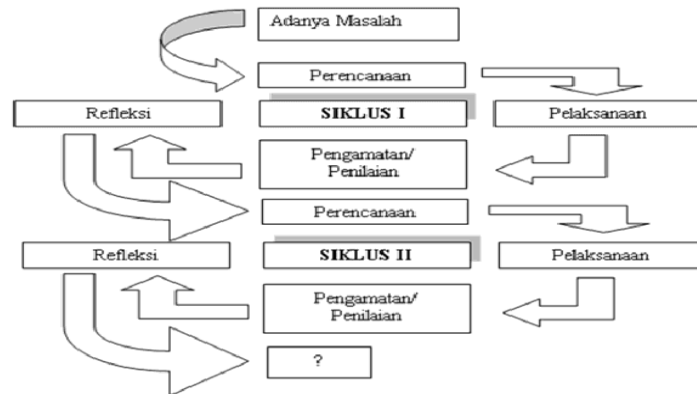
Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Pada intinya kegiatan refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan Siklus selanjutnya. Keempat tahap dalam penelitian tindakan adalah unsur untuk membentuk sebuah Siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru bersama teman sejawat, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus selanjutnya.

5. Siklus Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari beberapa siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Rancangan pelaksanaan penelitian dideskripsikan mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Menurut Suharsimi Arikunto, dkk “model penelitian tindakan kelas

(*Classroom Action Research*) atau PTK, desain dapat digambarkan sebagai berikut⁴¹:

Gambar 2. Siklus yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas di TK. Nusa Indah Medan



Sumber: Model siklus *Classroom Action Research* dari suharsimi arikunto. Rancangan penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart.

Berdasarkan alur penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut diatas, dapat dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Perencanaan

Menurut Wahidmurni dan Nur Ali “perencanaan adalah kegiatan perancangan untuk pemecahan masalah”. Dalam tahapan ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan⁴². Perencanaan adalah langkah yang dilakukan guru ketika akan memulai tindakannya. Pada tahap ini, peneliti membuat

⁴¹ Suharsimi arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Hlm. 16.

⁴²Wahidmurni dan Ali Nur, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktek Disertai Contoh Hasil Penelitian*, Malang: UM PRESS, 2008, Hlm. 17

perencanaan peneliti yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Adapun langkah-langkah perencanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan Observasi untuk mendapat gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan proses pembelajaran di TK. Nusa Indah Medan.
- b. Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya merumuskan persolan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.
- c. Menyusun perangkat pembelajaran, antara lain: mempersiapkan sumber atau bahan dalam pembelajaran seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) secara kolaboratif antara peneliti dan guru.
- d. Menyiapkan permainan, alat dan bahan pembelajaran.
- e. Menyusun lembar observasi/lembar pengamatan proses mengenalkan angka.
- f. Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai indikator pencapaian.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah implementasi dari rencana yang sudah dibuat. Setelah diperoleh gambaran keadaan dikelas kelompok A pada saat kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal angka, aktifitas peserta didik, dan sarana belajar. Maka dilakukan tindakan yaitu, melalui pembelajaran menggunakan

kartu angka bergambar. Tahap ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

1. Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran.
2. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta.
3. Guru bersama siswa membaca doa belajar.
4. Bernyanyi

b. Kegiatan inti

1. Mempersiapkan permainan yang akan digunakan.
2. Menceritakan atau menjelaskan yang berkaitan dengan kemampuan mengenal angka.
3. Melakukan Tanya jawab mengenai mengenal angka.

c. Kegiatan akhir

1. Guru memotivasi siswa
2. Guru menutup pembelajaran dengan salam

3. Observasi

Menurut Wina Sanjaya observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti⁴³. Pada

⁴³ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2009, Hlm. 86.

tahap observasi ini dikumpulkan data melalui lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Pada saat pelaksanaan pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka bergambar di kelompok A berlangsung, hal-hal yang perlu dilaksanakan adalah:

- a. Guru mengajak teman sejawat mengamati jalannya kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka menggunakan permainan kartu angka bergambar.
- b. Pengamatan terhadap keaktifan siswa.
- c. Pengamatan terhadap penguasaan materi.
- d. Penggunaan waktu yang direncanakan
- e. Pengamatan dalam sabar menunggu giliran.
- f. Membuat presentasi hasil kegiatan mengenal angka yang telah dikuasai siswa.

4. Refleksi

Menurut Latief, dalam bukunya Wahid Murni dan Nur Ali, mengatakan bahwa refleksi adalah kegiatan menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan sudah sejauh mana pengembangan metode yang sedang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah dan apabila belum

berhasil, fokus apa saja yang menjadi penghambat kekurangan keberhasilan tersebut⁴⁴.

Jika hasil dari kegiatan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bercerita pada penelitian siklus I belum mencapai keberhasilan, Maka akan dilanjutkan pada tindakan siklus II. Perencanaan pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, akan tetapi pada siklus II mengalami perbaikan dari siklus I. Hasil observasi dan tes atau penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka mengembangkan prestasi belajar.

D. Indikator Capaian

Pengertian indikator capaian yaitu suatu kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dari suatu kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki proses belajar dikelas. Apabila terjadi peningkatan persentase dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui permainan kartu angka bergambar di TK Nusa Indah Medan, yang mana peserta didik minimal sebanyak 80% berhasil mencapai kategori memiliki perkembangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan kartu angka bergambar yang baik (BSB/Berkembang Sangat Baik).

⁴⁴ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas*, Malang: UM PRESS, 2008, Hlm. 101-102.

Adapun indikaor yang digunakan dalam pencapain yaitu menyebutkan angka 1-10 secara berurutan, menunjukan angka 1-10 sesuai jumlah gambar, menulis angka 1-10, menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah benda. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa melalui permainan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka di TK Nusa Indah Medan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sesuatu terpenting dan strategis kedudukannya didalam keseluruhan kegiatan penelitian⁴⁵. Instrument penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam melakukan penelitian ini intrumen yang digunakan yaitu:

- a. Lembar observasi *checklist* dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka berisi tentang hasil pelaksanaan yang sesuai dengan indikator. Prosedur penyusunan dan pengisian lembar observasi ini antara lain:
 1. Menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka.
 2. Menjabarkan indikator yang dapat dilakukan anak ketika melakukan kegiatan.

⁴⁵ Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2007, Hlm. 32

b. Instrumen observasi pengamatan tentang menyebutkan angka 1-10 secara berurutan, menunjukkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar, menuliskan angka 1-10, menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar. Adapun kisi-kisi instrumennya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Angka

No	Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai
			Proses
1	Kemampuan mengenal angka	1. Menyebutkan angka 1-10 secara berurutan	✓
		2. Menunjukkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	✓
		3. Menuliskan angka 1-10	✓
		4. Menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	✓

Tabel 4. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka 1-10

No	Indikator	Kriteria penilaian	Penilaian
1	Menyebutkan angka 1-10 secara berurutan	anak sudah mampu dalam menyebutkan angka 7-10 secara berurutan	BSB
		Anak sudah cukup lancar dalam menyebutkan angka 4-6	BSH
		Anak kurang mampu menyebutkan angka 1-3 secara berurutan	MB
		Anak belum mampu menyebutkan angka 1-10 secara berurutan	BB

2	Menunjukkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	Anak sudah mampu dalam menunjukkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	BSB
		Anak sudah cukup mampu dalam menunjukkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	BSH
		anak masih kurang mampu dalam menunjukkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	MB
		Anak belum mampu menunjukkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	BB
3	Menuliskan angka 1-10	Anak sudah mampu dalam menuliskan angka 1-10 dengan baik	BSB
		Anak sudah cukup mampu dalam menuliskan angka 1-10 dengan baik	BSH
		Anak masih kurang mampu dalam menuliskan angka 1-10 dengan baik	MB
		Anak belum mampu menuliskan angka 1-10 dengan baik	BB
4	Menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	Anak sudah mampu menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	BSB
		Anak sudah cukup mampu dalam menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	BSH
		Anak masih kurang mampu dalam menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	MB
		Anak belum mampu dalam menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar	BB

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (skor 0%-25%)

Anak masih dibimbing dan dicontohkan oleh guru

- MB : Mulai Berkembang (skor 26%-50%)
 Anak masih harus diingatkan dan dibantu oleh guru
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 51%-75%)
 Anak sudah dapat melakukannya secara mandiri tanpa diingatkan
- BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 76%-100%)
 Anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan⁴⁶.

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas maka peneliti telah membuat lembar observasi yang akan digunakan dalam proses penelitian, adapun lembar observasi tersebut terlampir dalam daftar lampiran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal ini dikemukakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan alat-alat pengumpulan data⁴⁷. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan berlangsung dengan atau tanpa alat bantu. Peneliti melakukan observasi langsung dalam proses pembelajaran

⁴⁶Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015, Hlm. 5

⁴⁷Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005, Hlm. 44

untuk mengetahui keefektifan permainan kartu angka bergambar dalam mengenal angka di TK. Nusa Indah Medan.

b. Wawancara

Wawancara atau interview dapat diartikan dapat sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu⁴⁸. Jadi interview adalah salah satu cara pengumpulan data dengan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang yang menjadi narasumber informasi atau keterangan secara lisan dan saling berhadapan dengan orang yang diminta keterangan.

Teknik interview yang dipakai dalam penelitian ini adalah interview bebas terpimpin yaitu proses pengajuan pertanyaan yang dilakukan secara bebas tetapi isi pertanyaannya berpedoman kepada pokok-pokok yang ditetapkan terlebih dahulu. Wawancara ini ditunjukkan kepada guru kelompok A yang dapat memberikan informasi tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui permainan kartu angka bergambar di TK. Nusa Indah Medan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen

⁴⁸ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2009, Hlm. 96

rapat, dan catatan harian⁴⁹. Dokumentasi digunakan peneliti untuk mencari data mengenai profil TK. Nusa Indah Medan, keadaan pendidik, dan peserta didik. Metode ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan judul skripsi penulis.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoretis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan kartu angka bergambar di TK Nusa Indah Medan.

Menurut Dirjen Mandas DIKNAS 2010 dikutip dari Dimiyanti, berpendapat bahwa pengukuran pengamatan terhadap anak pada lembar observasi dibagi menjadi empat kriteria penilaian yaitu:

1. BB (Belum Berkembang)
2. MB (Mulai Berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. BSB (Berkembang Sangat Baik)⁵⁰

Data yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan sebagai berikut:

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, Yogyakarta: Rineka Cipta 2002, Hlm. 135.

⁵⁰Kemendiknas Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Management, *Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Jendral Pembinaan SD dan TK*, Jakarta: Kementerian Agama RI, 2010, Hlm. 11

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan : X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di TK Nusa Indah Medan, JL. Gatot Subroto Gg. Famili No. 19-B Medan, RT. 1, RW. 1, Sei Sikambing C II, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Provinsi Sumatra Utara yang berada di tengah kota. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh TK Nusa Indah Medan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Data Sarana dan Prasarana di TK Nusa Indah Medan

No	Nama Barang	Jumlah
1	Papan tulis	3
2	Jam dinding	3
3	Kursi siswa	45
4	Lemari	3
5	Rak buku	1
6	Meja siswa	30
7	Meja guru	3
8	Tempat sampah	3
9	Kursi guru	3

Tabel 6. Keadaan Sarana dan Prasarana di TK Nusa Indah Medan

No	Nama Ruang	Jumlah
1	Gudang	1
2	Ruang Serba Guna/Aula	1
3	Ruang Kepala Sekolah	1
4	Lainnya	1
5	Ruang Teori/ Kelas	3
6	Ruang UKS	1

Tabel 7. Data Alat Permainan dan Sarana Prasarana TK Nusa Indah Medan

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1	Prosotan	2 Buah	Baik
2	Ayunan Besi	2 Buah	Baik
3	Jungkat Jungkit	1 Buah	Baik
4	Ayunan Kreta	1 Buah	Baik
5	Puteran	1 Buah	Baik
6	Puzzle	3 Set	Baik
7	Papan Abjad	3 Buah	Baik

TK Nusa Indah Medan diharapkan memberikan mutu lulusan yang sesuai dengan harapan masyarakat dan orang tua, karena itu peningkatan kualitas pendidikannya juga harus diperhatikan. Di bawah ini dapat dilihat jumlah tenaga kependidikan di TK Nusa Indah Medan:

Tabel 8. Jumlah Pendidik di TK Nusa Indah Medan

No	Nama	Jabatan	Jenis Guru	Tugas Mengajar
1	Sulastris S.Pd	Kepala Sekolah	Guru Kelas	TK B
2	Sri Rindu Wina	Guru	Guru Kelas	TK A
3	Fitri Eka Sari	Guru	Guru Kelas	TK B

Berdasarkan jumlah tenaga kependidikan di TK Nusa Indah Medan, dapat dilihat jumlah peserta didik di RA Al-Ulya Bandar Lampung sebagai berikut:

Tabel 9. Jumlah Peserta Didik di TK Nusa Indah Medan

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
A	6	6	12
B	10	13	23

Berdasarkan keterangan di atas perlu dijelaskan bahwa jumlah peserta didik di TK Nusa Indah Medan semakin berkurang dan mengalami penurunan di

masa Pandemi Covid-19 pada saat ini.

B. Hasil Penelitian Siklus I

1. Pertemuan Pertama

a. Perencanaan

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Tema /Sub Tema : Kendaraan / Kendaraan Roda Dua (Sepeda)

2) Menyiapkan pembelajaran mengenai peningkatan kemampuan mengenal angka menggunakan kartu angka bergambar

3) Menyusun instrumen penelitian

b. Pelaksanaan

Pertemuan pertama pada Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 5 Januari 2021. Kegiatan dilakukan dengan berbaris didepan kelas sebelum masuk kelas dan membaca do'a sebelum melakukan kegiatan, mengucapkan salam, dan menyanyikan lagu “sepuluh angka”. Peneliti mengatur tempat duduk anak dan dilanjutkan dengan kegiatan inti.

Kegiatan inti, guru bercerita tentang macam-macam kendaraan. Setelah mendengarkan cerita tentang macam-macam kendaraan, guru mengajak anak untuk bermain kartu angka bergambar, Guru menempelkan media permainan kartu angka bergambar di papan tulis. Satu per satu anak maju lalu menyebutkan secara berurutan. Guru juga mengajak anak menebalkan angka 1-10 pada papan tulis kemudian anak diminta untuk

mewarnai gambar sepeda dan memperlihatkan hasil karyanya kepada teman-temannya.

Kegiatan penutup, guru mengajak anak untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan melakukan Tanya jawab, setelah itu membaca do'a dan pulang.

c. Pengamatan/ Observasi

Setelah diadakan pengamatan oleh peneliti terhadap kemampuan mengenal angka pada anak dengan menggunakan kartu angka bergambar yang memberikan hasil Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak, dan tidak ada anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil persentase dari hasil peningkatan mengenal angka pada anak usia dini melalui permainan kartu angka bergambar dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 10. Hasil Persentase Peningkatan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar

Nilai Perkembangan	Indikator Kemampuan Mengenal Angka				Hasil
	1	2	3	4	
BB	5 Anak	7 Anak	9 Anak	7 Anak	7 anak 58%
MB	2 Anak	3 Anak	2 Anak	5 Anak	3 anak 25%
BSH	5 Anak	2 Anak	1 Anak	0 Anak	2 anak 17%

BSB	0 Anak	0 Anak	0 Anak	0 anak	0 anak 0%
-----	-----------	-----------	-----------	-----------	--------------

d. Refleksi

Setelah diadakan pengamatan oleh peneliti, maka dapat diketahui hasil refleksi pada pertemuan pertama dapat dirinci sebagai berikut :

- 1) Efisiensi waktu yang masih kurang
- 2) Penerapan permainan kartu angka bergambar yang dilakukan belum maksimal. Dikarenakan peserta didik yang belum fokus terhadap penerapan permainan dengan kartu angka bergambar.

2. Pertemuan Kedua

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Tema /Sub Tema: Kendaraan / Kendaraan Roda 4 (Mobil)

- 2) Menyiapkan permainan yang akan digunakan sesuai tema hari ini.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi pada peserta didik.

b. Pelaksanaan

Pertemuan kedua pada Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 7 Januari 2021. Kegiatan dilakukan dengan berbaris didepan kelas sebelum masuk kelas dan membaca do'a sebelum melakukan kegiatan, mengucapkan salam, dan membacakan surat-surat pendek setelah itu

bernyanyi lagu”belajar berhitung”

Kegiatan inti, guru bercerita tentang kendaraan roda empat. Setelah itu, guru mengajak anak untuk bermain kartu angka bergambar, guru menyusun kartu angka bergambar secara acak dilantai kemudian anak diminta menunjukkan angka 1-10 secara berurutan, setelah itu secara berkelompok anak menyusun puzzel yang telah disediakan oleh guru, dan di puzzel tersebut terdapat angka-angka. Kemudian peserta didik yang berhasil menyusun puzzel dengan baik sesuai urutan angka, terlebih dulu akan diberikan hadiah oleh guru.

Kegiatan penutup, guru mengajak anak untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan melakukan Tanya jawab, setelah itu membaca do’a dan pulang.

c. Pengamatan/Observasi

Setelah diadakan pengamatan pada pertemuan kedua, dapat dilihat hasil perkembangan dalam kemampuan mengenal angka menggunakan permainan kartu angka bergambar, Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 anak. hasil persentase dari pelaksanaan pertemuan kedua dapat dilihat di bawah ini :

Tabel 11. Hasil Persentase Peningkatan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar

Nilai Perkembangan	Indikator Kemampuan Mengenal Angka				Hasil
	1	2	3	4	
BB	2 anak	5 Anak	6 Anak	7 anak	5 anak 42%
MB	5 Anak	1 Anak	3 Anak	3 anak	3 anak 25%
BSH	3 Anak	5 Anak	2 Anak	3 anak	3 anak 25%
BSB	2 Anak	1 Anak	1 Anak	0 anak	1 anak 8%

d. Refleksi

- 1) Peneliti masih kurang dalam mengkondisikan kelas
- 2) Minat dan kemampuan peserta didik belum maksimal, hal ini terlihat pada peserta didik yang kurang fokus dalam menerima materi.

3. Pertemuan Ketiga

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
Tema /Sub Tema: Kendaraan / Kendaraan Roda 4 (Mobil Angkutan)
- 2) Menyiapkan permainan yang lebih menarik sesuai dengan metode yang digunakan.
- 3) Peneliti mengatur tempat duduk anak dengan tetap menjaga jarak.
- 4) Menyiapkan alat evaluasi pada peserta didik

b. Pelaksanaan

Pertemuan ketiga pada Siklus I dilakukan pada hari selasa tanggal 12 Januari 2021. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pertemuan ketiga ini antara lain adalah Kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas, kemudian guru menunjuk seorang anak untuk memimpin membacakan do'a sebelum melaksanakan kegiatan, mengucapkan salam, dan membacakan surat-surat pendek, bernyanyi lagu "Berhitung Dengan Jari" Kegiatan awal dilakukan dengan hikmat dan teratur.

Kegiatan inti, guru menunjuk anak satu persatu untuk menulis angka dipapan tulis yang guru sebutkan. Setelah itu, guru meminta anak untuk menyebutkan berapa angka yang telah anak tuliskan dipapan tulis. Guru mengajak anak untuk mencocokkan angka dengan jumlah gambar kendaraan secara berkelompok.

Kegiatan penutup, setelah melakukan kegiatan pada pertemuan ketiga pada siklus I guru mengevaluasi peserta didik dengan Tanya jawab, mengulas kembali apa yang telah dilakukan hari ini, kemudian membaca do'a sebelum pulang dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan/Observasi

Setelah diadakan kegiatan pada pertemuan ketiga Siklus I, dapat dilihat hasil perkembangan anak dalam kemampuan mengenal angka melalui permainan kartu angka bergambar. Belum Berkembang (BB)

sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak. hasil persentase perkembangan anak dalam mengenal angka melalui permainan kartu angka bergambar dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 12. Hasil Persentase Peningkatan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar

Nilai Perkembangan	Indikator Kemampuan Mengenal Angka				Hasil
	1	2	3	4	
BB	1 anak	3 anak	2 anak	6 anak	3 anak 25 %
MB	4 anak	5 anak	4 anak	3 anak	4 anak 33 %
BSH	3 anak	3 anak	4 anak	2 anak	3 anak 25 %
BSB	4 anak	1 anak	2 anak	1 anak	2 anak 17 %

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pengamatan oleh peneliti, dapat disimpulkan hasil refleksi pada pertemuan ketiga dapat dirinci sebagai berikut :

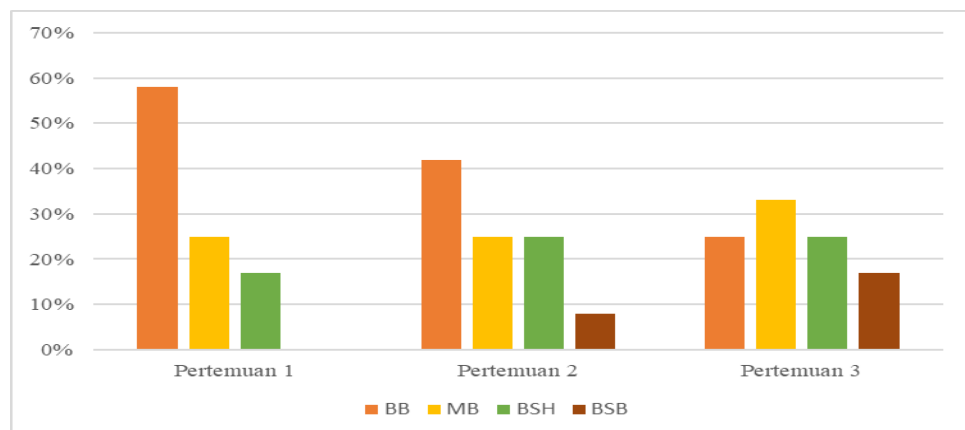
- 1) Perlunya penguasaan kelas sehingga peserta didik dapat mengikuti permainan dengan media kartu angka bergambar.
- 2) Melakukan observasi secara optimal dengan membuat peserta didik lebih fokus pada kegiatan permainan dengan media kartu angka bergambar.

- 3) Guru lebih mengkondisikan anak agar tidak ramai sendiri.
- 4) Guru melakukan perbaikan dalam membagi kelompok agar anak dapat bekerjasama dengan baik.
- 5) Guru melakukan perbaikan dalam membuat permainan dari bahan yang tidak mudah sobek.

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I, dapat dilihat jumlah persentase pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga sebagai berikut :

Table 13. Hasil Persentase Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan pada Siklus 1

Siklus	Nilai Perkembangan			
	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan I	7 anak 58 %	3 anak 25 %	2 anak 17%	0 anak 0%
Pertemuan II	5 anak 42 %	3 anak 25 %	3 anak 25 %	1 anak 8 %
Pertemuan III	3 anak 25 %	4 anak 33 %	3 anak 25 %	2 anak 17%



Gambar 3. Diagram Batang Siklus I Pertemuan I Sampai III

Dengan melihat hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan mengenal angka setiap indikatornya. Namun hasil yang diperoleh dalam siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga direncanakan adanya perbaikan-perbaikan sebagaimana tersebut di atas. Perbaikan-perbaikan tersebut akan dilakukan pada pelaksanaan siklus II.

C. Hasil Penelitian Siklus II

1. Pertemuan Keempat

a. Perencanaan

- 1) Pada siklus II perencanaan yang akan dibuat adalah menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang sesuai dengan tema kegiatan yang akan dilakukan.

Tema/sub tema: Kendaraan / Kendaraan Roda 3 (becak , bemo)

- 2) Menyiapkan media dan materi yang lebih menarik
- 3) Menyediakan alat evaluasi pada peserta didik.

b. Pelaksanaan

Pertemuan keempat ini dilaksanakan pada siklus II, hari Selasa, 19 Januari 2021. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pertemuan kelima ini adalah kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal dilakukan dengan berbaris sebelum masuk kelas dan

membacakan do'a sebelum melaksanakan kegiatan juga membaca surah pendek, mengucapkan salam, dan bernyanyi.

Kegiatan inti, guru memberikan LKS yang telah disediakan kemudian anak diminta untuk menghubungkan angka sesuai jumlah gambar. Guru juga meminta anak untuk mengelompokkan gambar kendaraan sesuai jumlah roda kendaraan yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru mengenalkan permainan lompat angka kepada anak dan anak mengikuti permainan sampai dengan selesai.

Kegiatan penutup dilakukan dengan Tanya jawab tentang kegiatan hari ini, menjelaskan tema esok hari berdo'a, mengucapkan salam, dan pulang.

c. Pengamatan/Observasi

Setelah diadakan pertemuan keempat pada siklus II, dapat dilihat hasil perkembangan anak dalam kemampuan mengenal angka menggunakan permainan kartu angka bergambar sebagai berikut : Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 anak. persentase dari perkembangan di atas dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 14. Hasil Persentase Peningkatan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar

Nilai Perkembangan	Indikator Kemampuan Mengenal Angka				Hasil
	1	2	3	4	
BB	1 anak	2 anak	3 Anak	2 Anak	2 anak 17 %
MB	3 anak	2 anak	3 Anak	4 Anak	3 anak 25%
BSH	3 anak	6 anak	1 Anak	2 Anak	3 anak 25 %
BSB	5 anak	2 anak	5 Anak	4 Anak	4 anak 33 %

d. Refleksi

Hasil refleksi dari pengamatan di atas dapat dirinci sebagai berikut :

- 1) Pembagian kelompok pada anak terlalu banyak sehingga anak jenuh dan berebut
- 2) Perlunya kegiatan bermain yang lebih menarik sehingga menarik minat anak dalam melaksanakan kegiatan bermain.

2. Pertemuan Kelima

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
Tema/Sub Tema: Kendaraan / Kendaraan Air (Perahu Layar)
- 2) Menyediakan permainan yang akan digunakan.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi peserta didik

b. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Januari 2021. Penelitian ini diawali dengan membaca do'a sebelum melakukan kegiatan, mengucapkan salam, membacakan surat-surat pendek, dan bernyanyi. Setelah itu, guru memberikan apersepsi/pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam penggunaan media permainan kartu angka bergambar. Kegiatan apersepsi yaitu guru memberikan contoh kegiatan mengenal konsep bilangan dengan menyanyikan lagu bertema angka. Pada Pertemuan ini guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu "12345678".

Kegiatan inti, dalam kegiatan inti guru menceritakan tentang permainan. Setelah itu anak diminta menebak angka yang guru acak menggunakan kartu angka bergambar. Setiap kelompok bergantian menebak berapa angka pada permainan kartu angka bergambar tersebut. Setelah itu guru mengajak anak membuat perahu layar dari kertas dan menghitung berapa perahu layar yang telah dibuat.

Kegiatan penutup, guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan hari ini dengan melakukan tanya jawab, setelah anak memahami kegiatan hari ini dilanjutkan dengan membaca do'a pulang, dan mengucapkan salam pulang.

c. Pengamatan / observasi

Setelah dilakukan kegiatan pengamatan pada pertemuan kelima,

maka dapat dilihat hasil perkembangan anak dalam mengenal angka menggunakan permainan kartu angka bergambar yakni Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 anak. persentase hasil perkembangan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 15. Hasil Persentase Peningkatan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar

Nilai Perkembangan	Indikator Kemampuan Mengenal Angka				Hasil
	1	2	3	4	
BB	0 anak	0 Anak	2 Anak	2 Anak	1 anak 8 %
MB	3 anak	2 Anak	1 Anak	2 Anak	2 anak 17 %
BSH	2 anak	4 Anak	3 Anak	3 Anak	3 anak 25 %
BSB	7 anak	6 Anak	6 Anak	5 Anak	6 anak 50 %

d. Refleksi

Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan dilakukan anak terlihat ramai sendiri dan tidak memperhatikan sehingga setelah pemberian tugas anak masih bingung untuk mengerjakan tugas dari guru.

3. Pertemuan Keenam

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Tema /Sub Tema: Kendaraan / Kendaraan Air (Kapal Laut)

- 2) Menyediakan media yang akan digunakan.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi peserta didik.

b. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2021. Kegiatan ini diawali dengan berbaris didepan kelas sebelum masuk kelas, membacakan do'a sebelum melaksanakan kegiatan, mengucapkan salam, membacakan sura-surat pendek, dan bernyanyi. Setelah itu guru mengajak anak untuk menghitung gambar perahu, ambulan, dan sepeda

Kegiatan inti, guru membagi kelompok yang terdiri dari 3-4 anak. Guru hanya sedikit memberikan penjelasan, karena anak-anak sudah banyak yang bisa melakukan kegiatan sendiri tanpa bantuan guru. kemudian anak-anak berkelompok dan duduk melingkari meja untuk mempraktekkan seperti yang telah dijelaskan oleh guru. Kegiatan yang dipraktekkan yaitu: mengenalkan konsep banyak sedikit dari angka 1-10, Menyebutkan angka 1-10, Setiap kelompok bergantian menyebut angka sesuai pada permainan kartu angka. Menunjukkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar, kartu angka diacak di atas meja. Anak menunjukkan angka sesuai instruksi dari guru.

Kegiatan penutup dilakukan dengan Tanya jawab, pemberian hadiah, membaca do'a, mengucapkan salam, dan pulang.

c. Pengamatan /Observasi

Setelah dilakukan pengamatan pada pertemuan keenam dapat dilihat hasil perkembangan anak dalam kemampuan mengenal angka menggunakan permainan kartu angka bergambar yaitu: tidak ada anak yang Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 10 anak. persentase hasil perkembangan dapat dilihat pada table di bawah ini :

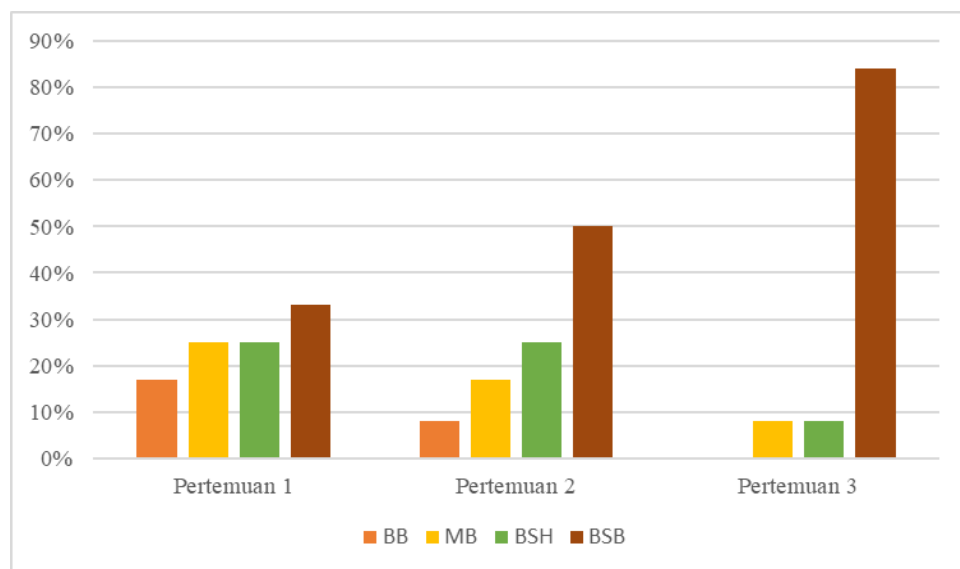
Tabel 16. Hasil Persentase Peningkatan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar

Nilai Perkembangan	Indikator Kemampuan Mengenal Angka				Hasil
	1	2	3	4	
BB	0 anak	0 Anak	0 Anak	0 Anak	0 anak 0%
MB	0 anak	0 Anak	2 Anak	2 Anak	1 anak 8 %
BSH	1 anak	1 Anak	1 Anak	1 Anak	1 anak 8 %
BSB	11 anak	11 Anak	9 Anak	9 anak	10 anak 84 %

berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II, dapat dilihat jumlah persentase pada pertemuan keempat sampai pertemuan ke enam sebagai berikut :

Table 17. Hasil Persentase Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan Pada Siklus II

Siklus	Nilai Perkembangan			
	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan I	2 anak	3 anak	3 anak	4 anak
	17 %	25 %	25 %	33 %
Pertemuan II	1 anak	2 anak	3 anak	6 anak
	8 %	17 %	25 %	50 %
Pertemuan III	0 anak	1 anak	1 anak	10 anak
	0 %	8 %	8 %	84%



Gambar 4. Diagram Batang Siklus II Pertemuan I Sampai III

Berdasarkan hasil dari pertemuan ke enam pada siklus II, dapat

disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan dalam kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB) 80 %. Dan penelitian ini berakhir pada siklus II pertemuan keenam dengan tingkat pencapaian kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB) 84 %.

D. Pembahasan Tentang Hasil Pelaksanaan Tindakan, Siklus I dan Siklus II dalam Kemampuan Mengenal Angka.

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penggunaan data lapangan menggunakan lembar observasi yang berupa BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik), dan dokumentasi. Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak dengan menggunakan media permainan kartu angka bergambar di TK. Nusa Indah Medan.

Pada pertemuan pertama persentase perkembangan kemampuan mengenal angka menggunakan permainan kartu angka bergambar yang Belum Berkembang (BB) masih terlihat tinggi. Hal ini terlihat dari rancangan strategi perkembangan kemampuan mengenal angka yang belum maksimal, sehingga peserta didik

kurang memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Sedangkan peserta didik yang Mulai Berkembang (MB) sudah mulai menunjukkan sikap toleran sesama teman dan sudah mulai memahami peraturan dan disiplin, akan tetapi masih memerlukan bimbingan oleh guru. Selanjutnya yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mempunyai jumlah sangat rendah dari target perkembangan.

Pada pertemuan kedua, pertemuan kedua ini perkembangan kemampuan mengenal angka sudah mengalami peningkatan terlihat dari berkurangnya persentase anak didik yang belum berkembang (BB) dari 58% berkurang menjadi 42%, beberapa anak didik dalam kategori BB ini masih memerlukan bimbingan dari guru. Persentase untuk anak didik yang mulai berkembang (MB) yaitu sebanyak 25%. Sedangkan persentase anak didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 25% dan persentase anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) 8%. Jumlah ini sedikit lebih bertambah dibanding dengan jumlah sebelumnya. Akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%.

Pada pertemuan ketiga persentase indikator pencapaian kemampuan mengenal angka dengan permainan kartu angka bergambar, peserta didik yang Belum Berkembang (BB) terus mengalami penurunan jumlah persentase, jumlah ini sedikit berkurang menjadi 25%, Mulai Berkembang (MB) 33%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 25%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 17%. Berdasarkan hasil persentase pada pertemuan ketiga, peneliti melakukan refleksi

agar pelaksanaan tindakan pada pertemuan selanjutnya akan menjadi lebih baik.

Pada pertemuan keempat, persentase Belum Berkembang (BB) mengalami jumlah yang mendekati dengan indikator keberhasilan yakni 17%, Mulai Berkembang (MB) 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 25%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mulai mengalami peningkatan jumlah persentase yakni 33%.

Pada pertemuan kelima, jumlah persentase Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan menjadi 8%, Mulai Berkembang (MB) 17%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 25%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan jumlah persentase menjadi 50%.

Pada pertemuan keenam, mengalami peningkatan yang sangat tinggi, tidak ada peserta didik yang Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB) 8%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 8%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami jumlah peningkatan menjadi 84%. Hal ini dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan 80%.

Tabel 18. Rekapitulasi Persentase Perkembangan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Nusa Indah Medan

Siklus	Pertemuan	Nilai Perkembangan	Jumlah Persentase
SIKLUS I	I	BB	58%
		MB	25%
		BSH	17%
		BSB	0%
	II	BB	42%
		MB	25%
		BSH	25%

	III	BSB	8%
		BB	25%
		MB	33%
		BSH	25%
		BSB	17%
SIKLUS II	I	BB	17%
		MB	25%
		BSH	25%
		BSB	33%
	II	BB	8%
		MB	17%
		BSH	25%
		BSB	50%
	III	BB	0%
		MB	8%
		BSH	8%
		BSB	84%

Berdasarkan hasil persentase diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan permainan kartu angka bergambar berbentuk kotak yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau symbol, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas, serta lebih jelas dari pada dijelaskan dengan kata-kata saja.

Permainan kartu angka bergambar ini juga sebagai alat bantu bagi anak-anak untuk mengingat pelajaran dalam mengenal angka dan meningkatkan minat belajar pada anak, ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Tarjono, permainan kartu angka dirasa sangat efektif digunakan dalam pembelajaran mengenal angka, tujuannya ialah tidak lain untuk meningkatkan kemampuan menyebut angka dengan benar dan anak akan secara mandiri dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka.

Azhar Arsyad menjelaskan bahwa kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Nusa Indah Medan, dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan terlihat dari observasi yang dilakukan yaitu melalui Penggunaan permainan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TK Nusa Indah Medan. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan aktivitas anak dalam proses pembelajaran di kelas dan peningkatan kemampuan mengenal angka. Berdasarkan uraian bab-bab sebelumnya maka penulis mengambil kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini bukti adanya perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak menggunakan permainan kartu angka bergambar di TK Nusa Indah Medan dapat dilihat dari hasil evaluasi setiap pertemuan mulai dari Siklus I dan Siklus II.
2. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kemampuan mengenal angka di TK Nusa Indah Medan. Pada siklus I yang menunjukkan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak (17%) dan menunjukkan perkembangan pada siklus II yang menunjukkan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 10 anak (84%). Kegiatan yang

dilakukan pada siklus II dengan memperhatikan minat dan motivasi anak dengan kegiatan yang lebih menyenangkan dan bervariasi sehingga dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di TK Nusa Indah Medan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu :

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan sarana prasarana dan memberikan arahan kepada seluruh guru untuk menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan strategi-strategi kreatif dalam pembelajaran dan selalu memberikan motivasi kepada anak untuk memiliki semangat belajar terutama dalam mengenal angka sebagai tambahan pengetahuan dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar.
3. Bagi peneliti lain, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sabri. *Pendidikan Anak Sebelum Sekolah*. Jakarta: Bina Jaya Press. 2005
- Andang Ismail. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media. 2009
- Anisatul Khoiriyah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 2 Tahun Ke-7*. Yogyakarta. 2018
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Angkasa. 2007
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta 2002.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2002
- Chayatie. A. *112 Game untuk Training & Outbond*. Jogjakarta: Katahati. 2010
- Cholid Narbuko. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. 2005
- Dewi Lestari. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Aba Jimbung I. Kalikotes. Klaten (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2014
- Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2012
- Dwi Sunar Prasetyono. *Biarkan Anakmu Bermain*. Jogjakarta: Diva Press. 2008
- Enco Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rozdakarya. 2011
- Fita Uly Khusnaya. *Penggunaan Media Permainan Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A di TK Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019 (Skripsi)*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. 2019

- Fuji Rahmadi, P., MA CIQaR, C., Munisa, S., Ependi, R., Rangkuti, C., Rozana, S., ... & Kom, M. (2021). Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi. Merdeka Kreasi Group.
- Imam Musbikin. *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif*. Yogyakarta: Laksana. 2010
- Kartini Kartono. *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: CV. Mandar. 1990
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2015
- Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Management. *Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Jenderal Pembinaan SD dan TK*. Jakarta: Kementerian Agama RI. 2010
- M. Fadlillah. dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. 2016
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011
- Masitoh. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju. 2005
- Mauliawan. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak Anda*. Yogyakarta: Diva Press. 2000
- Muhammad Fadlillah. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*. 2016
- Muliawan. *Manajemen Play Group dan TK*. Yogyakarta: Diva Press. 2009
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2012
- Munisa, M., Nofianti, R., Widya, R., & Rozana, S. (2021). Enhanced Psychology and Activities of Pancabudi Students with the Role of Teachers in the Time of Covid 19. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4(3), 5987-5994.
- Munisa, M. (2020). Parenting Program in Growing Parents' Positive Parenting at PAUD Al-Ummah Deli Tua. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 3(4), 3413-3420.
- Nunik Purwaningsih, Purwati, Halidah. *Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Rasau Jaya*. Skripsi PAUD Untan Pontianak. 2009

- Nuryanti. *Development Child's Gross Motor Skills Through Cheerful Calisthenics. Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria*. 2015
- Permendikbud. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2014
- Peter Salim dan Yeni Salim. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern Press. 1995
- Ridwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2007
- Rusdinal. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005
- Rozana, S., Munisa, M., Nofianti, R., & Widya, R. (2021). Improving Hijrah Methods in Finding Happiness Life. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(3), 5945-5950.
- Siti Aisyah. dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka. 2011
- Sofia Hartati. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005
- Sriyanto. *Pengertian Kemampuan*. <http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertian-kemampuan>. 2010
- Suja'i. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Semarang: Walisongo Press. 2008
- Suyadi. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia. 2010
- Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing. 2005
- Tarjono. *Pengenalan dan Pemahaman terhadap Bilangan*. Jakarta: Erlangga. 2010
- Universitas Petra. *Pengertian Kemampuan (Ability)*. <http://digilib.petra.ac.id>. 2011
- Wahid Murni dan Nur Ali. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UM PRESS. 2008

- Wahidmurni dan Ali Nur. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktek Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM PRESS. 2008
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2012
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana. 2009
- Wykke Safitri. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia 4 Tahun di PAUD Baitusshibyaan Serumbang Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017 (Skripsi)*. Semarang: Institut Agama Islam Negeri Salahtiga. 2016
- Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2003