



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI  
PENGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA DENGAN PERMAINAN ULAR NAGA  
PADA ANAK KELOMPOK B  
TK SATU ATAP SD LAMBIRAH  
TAHUN AJARAN 2020 / 2021**

Erna Yanti<sup>1</sup>, Intan Kemala Sari, MPd<sup>2</sup>, dan Fitriah Hayati, M.Ed<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena (Banda Aceh)

ABSTRAK

Erna Yanti 2021. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B TK Satu Atap Sd Lambirah Tahun Ajaran 2020 / 2021. Pembimbing I Intan Kemala Sari M.Pd. Pembimbing II. FitriahHayati, M.Ed

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Rumusan masalah yang diupayakan dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka dengan permainan ular naga pada anak kelompok B TK Satu Atap SD Lambirah ?. Tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka dengan permainan ular naga pada anak kelompok B TK Satu Atap SD Lambirah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK dengan penggunaan 2 siklus. Sampel penelitian ini yaitu 10 orang anak kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 40% (4 anak), kategori mulai berkembang 20% (2 anak) kategori berkembang sesuai harapan 20% (2 anak) dan kategori berkembang sangat baik 20% (2 anak). Sedangkan siklus II tidak ada kategori belum berkembang 10% (1 anak), mulai berkembang 10% (1 anak), kategori berkembang sesuai harapan adalah 10% (1 anak) kategori berkembang sangat baik adalah 70% (7 anak). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Satu Atap SD Lambiran Aceh Besar.

**Kata kunci : Mengenal Lambang Bilangan, Media Kartu Angka, Permainan Ular Naga**

---

\*Erna Yanti

E-mail: ErnaYanti@gmail.com

## ABSTRACT

Erna Yanti 2021. Improving the Ability to Recognize Number Symbols through the Use of Number Card Media with Dragon Snake Game in Group B Children of One Roof Kindergarten Elementary School Lambira Academic Year 2020/2021. Supervisor I Intan Kemala Sari M.Pd. Advisor II. FitriahHayati, M.Ed

The ability to recognize number symbols in children is very important to develop in order to obtain readiness in participating in learning at a higher level, especially in mastering mathematical concepts. The formulation of the problem sought in this study is: How is the effort to improve the ability to recognize number symbols through the use of number card media with the dragon snake game in group B children of One Roof Kindergarten SD Lambirah?. The purpose of this study was: To find out how to improve the ability to recognize number symbols through the use of number card media with the dragon snake game in group B children of One Roof Kindergarten SD Lambirah. The research method used in this research is CAR with the use of 2 cycles. The sample of this study was 10 children in group B. The results showed that in the description of the observations of children's activities in the first cycle the number of acquisitions was in the undeveloped category of 40% (4 children), the category began to develop 20% (2 children) the category developed according to expectations 20% (2 children) and very well developed category 20% (2 children). While the second cycle there is no category not yet developed 10% (1 child), starting to develop 10% (1 child), developing category as expected is 10% (1 child) very well developing category is 70% (7 children). Based on these data, it can be concluded that using number cards media can improve the ability to recognize number symbols of group B children in One Roof Kindergarten SD Lambiran Aceh Besar.

Keywords: Recognize Number Symbols, Number Card Media, Game Dragon Snake

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Yuniarti, 2010)

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/prilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya disekolah dasar. Untuk dapat menggali potensi yang dimiliki oleh setiap anak maka diperlukan adanya usaha yang sesuai dengan kondisi anak masing-masing. Upaya ini biasa dilakukan dengan berbagai macam cara termasuk dalam kreativitas anak melalui mencocok gambar. (Bambang. 2008).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah aspek pertumbuhan dan perkembangan antara lain: (1) Nilai-Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik Motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial Emosional, (6) Seni. Aspek perkembangan yang perlu mendapatkan

rangsangan dan perhatian khusus adalah aspek perkembangan kognitif. Menurut Pedoman Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah (2013: 1) bahwa perkembangan kognitif seringkali diartikan sebagai perkembangan kecerdasan, daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual. Faktor kognitif sangat penting untuk keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar menggunakan berpikir.

Menurut Sugiyanto (2013: 5) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif diarahkan agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Pengembangan kemampuan di PAUD diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana pada kehidupan sehari-hari, mengembangkan daya cipta dan mengenal kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Dengan kemampuan inilah balita akan mengeksplorasi lingkungannya dan menjadikannya dasar bagi pengetahuan tentang dunia yang akan dia peroleh kemudian, serta akan berubah menjadi kemampuan-kemampuan yang lebih maju dan rumit. Kemampuan-kemampuan ini disebut Piaget dengan skema (Syah. 2010 : 37)

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika (Ahmad. 2011: 21)

Pembelajaran kognitif pada Anak Usia Dini dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Karena dunia anak adalah bermain maka pembelajaran di PAUD menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar melalui bermain, namun masih banyak orang tua menganggap bahwa pembelajaran di PAUD hanya bermain tanpa tujuan yang jelas, padahal pembelajaran di PAUD didesain sedemikian rupa sehingga memungkinkan anak belajar dengan tetap mencerminkan jiwa bermain, yaitu senang, bebas, merdeka. Oleh karena itu, kegiatan bermain di PAUD mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Permainan di PAUD banyak ragam dan jenisnya, setiap permainan harus mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar alamiahnya atau menurut Howard Gardner disebut multiple intelligences atau kecerdasan majemuk, yang mana awalnya hanya ada tujuh kecerdasan namun sekarang sudah berkembang menjadi sembilan kecerdasan meliputi linguistik (kecerdasan verbal atau berbicara), musikal (kecerdasan musik), visual spasial (kemampuan melihat gambar), kinestetik (kecerdasan olah tubuh), matematislogis (kecerdasan mengolah angka), interpersonal(kecerdasan bersosialisasi), intrapersonal (kecerdasan memahami diri sendiri), naturalis (kecerdasan mengenal flora dan fauna), dan yang terakhir eksistensial(kecerdasan menjawab keberadaan manusia).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat atau sesuai dengan perkembangan berpikir anak. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenalkan konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan 1-10. Melalui pemberian rangsangan , stimulus, serta bimbingan yang tepat maka diharapkan dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak khususnya aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Satu Atap SD Lambirah pada bulan November 2020 didapatkan hasil bahwa dari 10 anak terdapat 6 (60%) anak yang kemampuan mengenal lambang bilangan masih dalam kategori rendah. Sebagian besar anak masih belum memahami konsep lambang bilangan 1-10, anak masih kesulitan saat diminta untuk menunjukkan lambang bilangan 1-10, anak kesulitan dalam membedakan angka 6 dan 9.

Kondisi pembelajaran di TK Satu Atap SD Lambirah berjalan dengan baik namun belum sepenuhnya efektif, berdasarkan kondisi tersebut anak kurang antusias saat mengikuti pelajaran karena mereka bosan dengan pembelajaran yang kurang menarik karena media yang sering digunakan guru adalah papan tulis dan buku paket sehingga anak mengalami kesulitan mengenal lambang bilangan.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti mencoba mengembangkan dan menerapkan suatu media yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan salah satunya yaitu media kartu angka dengan permainan ular naga.

Permainan Ular Naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umri anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B Tk Satu Atap SD Lambirah Tahun Ajaran 2020 / 2021”

### **1.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka dengan permainan ular naga pada anak kelompok B TK Satu Atap SD Lambirah ?

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka dengan permainan ular naga pada anak kelompok B TK Satu Atap SD Lambirah.

### **1.3 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi berbagai pihak, baik terlihat secara langsung maupun tidak langsung sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Anak
  - a. Anak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar motorik halus permulaan berdasarkan langkah-langkah yang diajarkan.
  - b. Anak akan lebih tertarik dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatiannya.
  - c. Anak dapat mengenal lambang bilangan dengan sesuai.
2. Manfaat Bagi Guru
  - a. Bagi guru semakin menarik dalam memberikan kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan mencocok gambar disekolah.
  - b. Bagi orang tua pentingnya kepada anak-anak usia dini adalah mengajarkan mereka pada tingkat yang dapat mereka pahami, cara untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan yang menarik.
  - c. Guru peneliti dan teman-teman sejawat akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam mengelola kegiatan pembelajaran keterampilan berhitung melalui permainan ular naga.

## 1.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka dengan permainan ular naga pada anak kelompok B TK Satu Atap SD Lambirah.

### 2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

. Menurut Dwi (2010:7), anak usia dini adalah anak yang setiap berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "golden age" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Menurut Busthomi (2012, :37) Usia dini merupakan masa yang paling baik untuk meletakkan dasar yang kokoh bagi perkembangan mental - emosional dan potensi otak anak yang akan mempengaruhi kejiwaan anak. Teori dan penelitian Daniel Goleman tentang kecerdasan emosi (*Emotional Intelligence/EQ*), mengingatkan bahwa keberhasilan hidup manusia tidak semata-mata ditentukan oleh kecerdasan intelektual (IQ) seperti yang dipahami sebelumnya, tetapi justru ditentukan oleh *emotional intelligence*. Kecerdasan emosi ini sangat terkait dengan belahan otak kanan.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya. (Rahman, 2002)

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak. (Suyanto, 2013)

### 2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Erickson mengemukakan bahwa "masa kanak-kanak merupakan gambaran manusia sebagai manusia. Perilaku yang berkelainan pada masa dewasa dapat dideteksi pada masa kanak-kanak" Menurut Busthomi (2012, 41). Karakteristik Umum atau sifat-sifat Anak Usia Dini, sebagai berikut:

- a. Unik, artinya sifat anak itu berbeda satu sama lainnya.

- b. Egosentris, artinya anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- c. Aktif dan Energik, artinya anak lazimnya senang melakukan aktivitas.
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- e. Eksploratif dan berpetualang, maksudnya terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat, anak lazimnya menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru.
- f. Spontan, artinya perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.

## **2.2 Perkembangan Kognitif Anak**

Kemampuan kognitif merupakan segala aktivitas yang berkaitan dengan pengetahuan dan segala proses dimana manusia mendapatkan dan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah. Penggunaan kemampuan kognitif akan membantu manusia untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Termasuk didalam kemampuan kognitif diantaranya adalah atensi, persepsi, belajar, berpikir dan memori (Darsinah. 2011)

Masing - masing domain kognitif tidak dapat berjalan sendiri-sendiri dalam menjalankan fungsinya, tetapi sebagai satu kesatuan yang disebut sistem limbik. Struktur limbik terdiri dari amigdala, hipokampus, nukleus talamik anterior, girus subkalosus, girus cinguli, girus parahipokampus, formasio hipokampus, dan korpus mamillare. Alveus, fimbria, fornix, traktus mammilotalamikus, dan striae terminalis membentuk jaras - jaras penghubung sistem ini. Perkembangan kognitif adalah segala proses perubahan kemampuan mental pada anak-anak yang terjadi sepanjang hidupnya. Terdapat dua teori terkenal mengenai perkembangan kognitif yaitu teori dari Jean Piaget dan teori dari Vygotsky.

Piaget meyakini bahwa intelegensi anak sangat dipengaruhi oleh umur, pengalaman dan tingkat kematangan.<sup>18</sup> Semua aktivitas intelektual dilakukan untuk mencapai satu tujuan, untuk mencapai keseimbangan, harmoni, dalam hubungan antara proses berpikir seseorang dengan lingkungannya. Keseimbangan itu disebut sebagai cognitive equilibrium dan proses untuk mencapai keseimbangan tersebut disebut sebagai equilibration. Anak menggabungkan pengalaman baru melalui asosiasi dan berubah untuk beradaptasi dengan pengalaman baru ini melalui proses akomodasi. Anak adalah partisipan aktif dalam pembangunan kemampuan kognitif. Mereka memasukan informasi dan sebagai hasilnya mereka akan merubah perilakunya sesuai informasi tersebut.

### **2.2.1 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak**

Terdapat empat tahap yang berbeda dalam teori perkembangan Piaget. Dalam tiap tahap, pikiran anak berubah dimana proses untuk memahami realita pada suatu tahap umur berbeda dengan proses dari tahap umur sebelumnya. Tahap pertama, sensori motor, terjadi sejak lahir sampai usia dua tahun. Bayi belajar mengenai dunia mereka melalui sistem sensorik dan motorik.<sup>18</sup> Pengetahuan terbatas pada tahap ini, karena pengetahuan hanya berasal dari interaksi fisik dan pengalaman.

Tahap kedua adalah tahap pre operatif yang terjadi saat anak berusia 2 - 7 tahun. Tahap ini ditandai dengan munculnya fungsi simbolik, kemampuan untuk menjadikan suatu benda (suatu kata atau objek) untuk mewakili benda lain.<sup>18</sup> Bahasa dan gambar merupakan dua contoh simbol yang menonjol pada masa preoperatif. Bentuk peningkatan fungsi simbolik lain adalah dimulainya permainan make-believe atau berpura-pura. Pada tahap ini anak sering berpura-pura menjadi tokoh lain dan bermain dengan barang-barang yang juga disimbolkan dengan objek lain.

Tahap preoperatif terbagi menjadi dua sub bagian yaitu prekonseptual dan intuitif. Sub bagian prekonseptual terjadi pada usia 2 - 4 tahun. Kosakata dan pemahaman anak

meningkat drastis. Anak juga menunjukkan egosentrisme, ketidakmampuan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Sub bagian yang selanjutnya terjadi pada usia 4-7 tahun yaitu tahap intuitif. Keingintahuan anak meningkat pada tahap ini. Terutama keingintahuan mengenai sebab-akibat. Tahap yang terjadi pada usia 7 - 11 tahun adalah tahap konkrit operasional. Anak dengan cepat meningkatkan kemampuan kognitifnya dan menggunakan kemampuan ini ketika berpikir mengenai objek atau kejadian yang pernah mereka alami. Kemampuan kognitif membuat anak mampu merubah dan mengatur simbol dan gambaran untuk mencapai kesimpulan yang logis.

Tahap terakhir adalah tahap yang terjadi pada usia 12 tahun hingga dewasa yaitu tahap operasional formal. Kemampuan kognitif yang matang telah dicapai. Remaja dan orang dewasa sudah mampu berpikir abstrak mengenai suatu objek atau konsep, serta mampu melakukan pertimbangan terhadap kemungkinan alternatif dan hasil lain.

### **2.3 Mengenal Lambang Bilangan**

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum membahas mengenai lambang bilangan, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian bilangan.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve (Dali, 2010: 42) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti (2016: 1) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*). Soedadiatmodjo, dkk (2013: 67) bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu idea yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, serta bersifat abstrak sebagai gambaran banyaknya anggota suatu himpunan.

Menurut definisi di atas maka diperlukan adanya simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Menurut Sudaryanti (2016: 1) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu. Menurut Soedadiatmodjo, dkk (2013: 67), untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Sedangkan menurut Merserve (Dali, 2010: 42) manusia menuliskan bilangan hanya sekedar sebagai bilangan saja, tetapi manusia menuliskan bilangan menurut lambang yang disajikan oleh bilangan itu. Dan sebagai batasan manusia menentukan pula bahwa setiap dua lambang yang menunjukkan bilangan yang sama adalah satu sama dengan yang lainnya. Hal tersebut berarti bahwa bilangan muncul karena ada sesuatu yang ingin diungkapkan atau dilambangkan dan lambang itulah yang mewakili bilangan. dan untuk dapat menuliskannya manusia menciptakan lambang bilangan dalam berbagai bentuk.

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut.

### **2.3.1 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Menurut Munandar (Ahmad, 2011: 97) bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Menurut Suardiman (2013, hlm. 1) "kemampuan kognitif sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seseorang untuk berfikir dan mengamati melihat hubungan-hubungan kegiatan yang mengakibatkan seseorang anak untuk memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuan bertanya." Berk (dalam Suardiman 2003, hlm. 1) juga mengungkapkan bahwa: Kemampuan kognitif menunjuk pada proses dan produk dari dalam akal pikiran manusia yang membawanya untuk tahu. Dalam hal ini termasuk semua kegiatan mental manusia yang meliputi: mengingat, menghubungkan, mnggolong-golongkan, memberikan simbol, mengkhayal, memecahkan masalah, mencipta dan membayangkan kejadian, dan mimpi.

## **2.4 Media Kartu Angka**

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi seperti: koran, majalah, radio, televise, film, poster dan spanduk. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi, seperti koran, majalah, radio, televise, film, poster dan spanduk".

Menurut Badru Zaman telah banyak hasil yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran, diantaranya penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata jumlah yang diperoleh seseorang pada umumnya melalui indra penglihatan (visual). Dengan demikian penggunaan media visual pada umumnya akan lebih mengoptimalkan proses pembelajaran TK. Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran untuk pengenalan konsep bilangan di TK yaitu media kartu angka bergambar".

Gardner mendefinisikan kecerdasan matematis logis sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, berfikir logis, penalaran induktif/deduktif, dan ketajaman pola-pola abstrak serta hubungan-hubungan. Kecerdasan ini dapat diartikan juga sebagai kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika sebagai solusinya".

Supriyadi mengemukakan bahwa media kartu angka bergambar merupakan media tiga dimensi berupa gambar dan simbol bilangan (angka) yang terbuat dari kertas karton atau sejenisnya yang dilapisi plastik berukuran 4x4cm, kartu ini jumlahnya menyesuaikan keperluan dan tingkat perkembangan anak".

Menurut Takdirotun angka atau bilangan adalah lambang atau symbol 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 10). Bilangan banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

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 bilangan.

Kartu angka merupakan angka-angka yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (triplek). Potongan-potongan angka tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat kata maupun kalimat. Penggunaan kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengenal pengertian dan penggunaan kartu angka huruf dan angka permulaan. 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 dihadapi.

Jadi alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif dengan alat peraga, gambar lebih jelas daripada dijelaskan dengan kata-kata saja. Alat peraga kartu juga sebagai alat bantu bagi anak-anak untuk mengingat pelajaran.

Dalam penggunaan media 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 media tersebut.

## 2.5 Permainan Ular Naga

Dunia anak adalah dunia bermain, sebagian besar waktunya digunakan untuk aktivitas bermain. Menurut Musbikin (2010: 86) bermain adalah "suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak".

Pendapat selanjutnya menurut Muliawan (2012: 17) arti kata bermain sama istilah dengan istilah main, yaitu menunjuk pada aktivitas seseorang yang melakukan suatu jenis permainan. Selanjutnya Hurlock (2010: 320) bermain (play) adalah "setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban". Menurut Dworetzky dalam Moeslichhatoen (2014: 24) bermain adalah "kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Selanjutnya Menurut Dwijawiyata (2013: 7) ada beberapa pendapat mengenai bermain, yaitu :

- (a) bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang
- (b) bermain berarti melakukan hal yang diinginkan, yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut berbeda dengan kehidupan biasa
- (c) bermain berarti belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, menggunakan benda-benda disekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang-orang di sekelilingnya".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan memberikan kepuasan tersendiri

bagi anak. Dengan bermain anak dapat belajar memahami kehidupan dan orang-orang disekitarnya.

## 2.6 Penelitian Yang Relevan

Sebelum Melakukan Tindakan Penelitian, Peneliti Menelusuri Beberapa Hasil Penelitian Yang Memiliki Keterkaitan Dengan Penelitian Peningkatan Pemahaman Mencocok Pada Anak Usia Dini. Penelitian Tersebut Yaitu :

Helmidar. 2017. Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Naga Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh. Berdasarkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $(db) = 13$  dengan kriteria terima jika  $-t/\alpha (n - 1) < -t/\alpha (n - 1) = t(1 - \alpha) (n - 1) = t(1 - 0,025) (12) = 0,975 (12) = 11,7$  dan tolak jika mempunyai  $t$  mempunyai harga yang lain. Dari tabel distribusi  $t$  diperoleh  $(t) = 11,4$  karena mempunyai kriteria  $-t/\alpha < -t/\alpha (t)$  maka ditolak dan diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan Modifikasi Permainan Ular Naga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Penelitian selanjutnya yaitu Safriani 2015 dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Sempoa Di Tk Al-Ikhlas Lamlhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar” Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi anak. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan media sempoa pada setiap siklusnya. Pada siklus I 7% anak berkembang sangat baik (BSB), 49% anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 44% anak mulai berkembang (MB). Pada siklus II lebih meningkat lagi yaitu 65% anak berkembang sangat baik dan 35% anak berkembang sesuai harapan.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Marciana (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sea And Land Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun” Hasil pengumpulan data melalui lembar observasi, rata-rata kemampuan pengurangan kelompok kecil ketika pre-test 37,5%, meningkat 95,8% pada post-test. Ratarata kemampuan penjumlahan kelompok kecil ketika pre-test 50%, meningkat menjadi 95,8% pada post-test. Berdasarkan hasil analisis data kelompok besar rata-rata kemampuan pengurangan anak ketika pre-test 35% , meningkat 96,7% pada post-test. Rata-rata kemampuan penjumlahan anak pada kelompok besar ketika pre-test 41,7%, meningkat menjadi 96,7% pada post-test. Disimpulkan bahwa Media Sea and Land efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini dibuat agar pelaksanaan proses penelitian lebih mudah dikerjakan, sehingga membantu penulis dalam pengambilan data. Pada penelitian yang mencoba menjembatani antara praktik dan teori dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran kegiatan mencocok gambar dapat meningkatkan motorik halus anak di kelompok B TK Satu Atap Lambirah.

Menurut Arikunto (2010 : 10) mengemukakan “penelitian tindakan kelas adalah upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan menggunakan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”. Bentuk penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan profesionalisme guru.

PTK merupakan satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas, dalam pelaksanaannya harus melalui tahapan-tahapan yang

membentuk suatu siklus. Empat kegiatan yang ada pada setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas yaitu :

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

### 3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2021 pada semester kedua tahun ajaran 2021. Penelitian bertempat di TK Satu Atap Lambirah yang beralamat di Gampong Lambirah Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar.

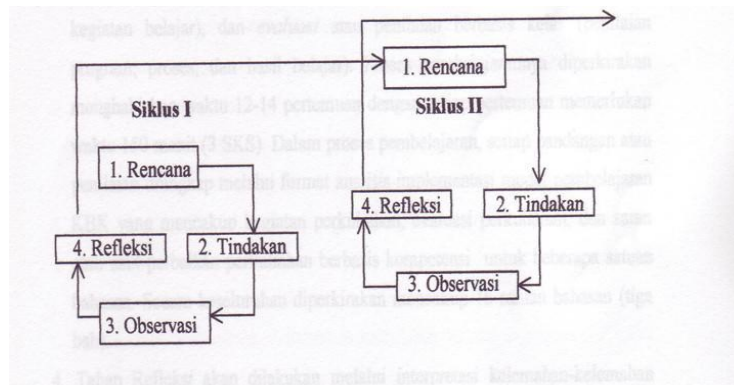
### 3.3 Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 172) “ subjek penelitian adalah sumber data dalam penelitian”. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Satu Atap Lambirah yaitu sebanyak 10 anak yang terdiri dari 5 perempuan dan 5 laki-laki.

### 3.4 Prosedur Penelitian Tindakan

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain ular naga anak kelompok B TK Satu Atap Lambirah. Desain penelitian meliputi empat komponen: rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Keempat komponen ini merupakan langkah berurutan dalam siklus dan saling berhubungan dengan siklus berikutnya seperti di bawah ini :

#### Desain Model Tindakan Kelas (PTK)



Gambar 3.1. Siklus penelitian tindakan kelas (Mulyasa 2009 : 7)  
Tahapan Perencanaan Penelitian

#### Tahap 1: Perencanaan tindakan

Tahap perencanaan adalah: mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi berdasarkan permasalahan yang ada. Pada tahap ini peneliti mengadakan diskusi dengan guru kelas untuk merencanakan kegiatan mengenal lambang bilangan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B TK Satu Atap Lambirah. Bersama guru peneliti memfokuskan kegiatan mencocok gambar yang sesuai untuk peningkatan motorik halus anak.

#### Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan awal yaitu :

1. Guru membariskan anak didepan kelas dan membimbing anak untuk masuk kedalam ruang kelas.
2. Guru meminta kepada anak untuk duduk di kursi masing-masing serta membuka dengan salam dan do'a sebelum belajar dan dilanjutkan dengan bernyanyi bersama.
3. Guru memberikan pegasarahan kepada anak tentang media pembelajaran yang akan mereka pelajari.

Pelaksanaan kegiatan inti yaitu :

1. Guru menyuruh anak untuk bermain ular naga
2. Anak-anak melakukan permainan dengan bersama
3. Anak mengucapkan lambang bilangan yang ditempelkan pada punggung anak yang tertangkap.
4. Anak mencocokkan lambang bilangan dari anak yang tertangkap dalam permainan ular naga dengan angka yang dituliskan oleh guru.
5. Anak membandingkan lambang bilangan dari anak yang tertangkap dalam permainan ular naga dengan angka yang dituliskan oleh guru.

Pelaksanaan kegiatan penutup yaitu :

1. Guru memberikan penilaian atas hasil kerja anak dengan menggunakan lembar observasi.

Tahap 3: Pengamatan terhadap tindakan

Pada tahap ini pengamat mengamati setiap kejadian yang berlangsung ketika proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti, sambil melakukan pengamatan ini pengamat mengisi lembar aktivitas pada kegiatan mengenal lambang bilangan dengan permainan ular naga.

Tahap 4: Refleksi terhadap tindakan

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan yang sama persis seperti yang telah dicatat dalam observasi dan pretes. Hal ini dilakukan untuk berusaha memahami proses masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis. Dalam penelitian ini, refleksi dilakukan setelah proses belajar mengajar dan pelaksanaan observasi. Apabila siklus I hasilnya tidak sesuai harapan peneliti, kemudian baru dilaksanakan siklus ke II.

### **3.5 Kriteria keberhasilan**

Penerapan kegiatan mencocok gambar pada peneliti ini dinyatakan berhasil meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak, jika 75% hasil pengamatan kegiatan observasi pembelajaran anak memperoleh hasil baik (BSB dan BSH). Pada hasil yang diperoleh dari penilaian anak yang dilakukan oleh guru pada setiap siklus yaitu dengan ketetapan nilai 75%, apabila nilai BSH dan BSB dibawah 75%, maka penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Jika nilai BSB dan BSH sudah melebihi dari 75% maka penelitian dinyatakan berhasil. Mulyasa (2009: 209)

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi adalah kegiatan mengamati aktivitas anak untuk memperoleh data tentang kegiatan mencocokkan gambar. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi.

#### **3.6.1 Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Dalam pengertian lain disebutkan bahwa metode observasi atau disebut dengan pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh panca indra. (Arikunto. 2010: 21).

observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. (Arikunto. 2010: 23).

**Tabel 3.1 Indikator penilaian Anak**

Penelitian	Indikator	Indikator Penelitian
Mengenal Lambang Bilangan	1. Menyebutkan Bilangan 1-10  2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1. Anak mampu menyebutkan angka 1-10 2. Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk membilang 3. Anak mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangan 4. Anak mampu membandingkan bilangan 1-10

Hasil kemampuan Mengenal lambang bilangan diperoleh dengan observasi berdasarkan setiap siklus seperti 3.1 di bawah ini.

**Tabel 3.3 Indikator kognitif Permendikbud 137 Tahun 2014**

No	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian			
		BB (*)	MB (**)	BSH (***)	BSB (****)
1.	Anak mampu menyebutkan angka 1-10				
2.	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk membilang				
3.	Anak mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangan				
4.	Anak mampu membandingkan bilangan 1-10				

Sumber : Permendikbud No. 137 Tahun 2014

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang  
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB = Berkembang Sangat Baik

**Rubrik Penilaian :**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
	Anak mampu menyebutkan angka 1-10	Jika anak belum mampu menyebutkan angka 1-10	Jika anak mampu menyebutkan angka 1-10 tapi masih ragu-ragu	Jika anak mampu menyebut bilangan 1-10 tapi tidak berurutan	Jika anak mampu menyebutkan dengan baik angka 1-10
	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk membilang	Jika anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Jika anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung tapi masih ragu-ragu	Jika anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung tapi tidak berurutan	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan baik
	Anak belum mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangan	Anak belum mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangan	Anak sudah mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangan tapi masih ragu-ragu	Anak sudah mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangan tapi masih tidak berurutan	Jika anak mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangan dengan baik
	Anak mampu membandingkan bilangan 1-10	Jika anak belum mampu membandingkan bilangan 1-10	Jika anak mampu membandingkan bilangan 1-10 tapi masih ragu-ragu	Jika anak sudah mampu membandingkan bilangan 1-10 namun tidak berurutan	Anak mampu membandingkan bilangan 1-10 dengan baik.

**3.7 Teknik Analisis Data**

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisa data. Dalam penelitian tindakan kelas analisis dilakukan penelitian sejak awal pada setiap tindakan, aspek kegiatan yang berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari observasi, perencanaan tindakan sampai dengan refleksi terhadap tindakan.

Data aktivitas anak dianalisis dengan menggunakan rumus presentase :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \text{ (Sudijono, 2006 )}$$

Keterangan :

P = persentase

- F = frekuensi  
 N = jumlah siswa  
 100% = Bilangan konstanta tetap

### 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan deskripsi hasil peneliti dan deskripsi tindakan pada siklus I dan siklus II, maka hasil penelitian seluruh siklus adalah sebagai berikut:

**Tabel Rekapitulasi Perolehan skor Siklus I dan Siklus II**

Indikator	Siklus I			Siklus II		
		F	%		F	%
1. Anak mampu menyebutkan angka 1-10	BB	4 anak	40%	BB	1 anak	10%
	MB	2 anak	20%	MB	1 anak	10%
	BSH	2 anak	20%	BSH	1 anak	10%
	BSB	2 anak	20%	BSB	7 anak	70%
2. Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk membilang	BB	4 anak	40%	BB	1 anak	10%
	MB	2 anak	20%	MB	1 anak	10%
	BSH	2 anak	20%	BSH	1 anak	10%
	BSB	2 anak	20%	BSB	7 anak	70%
3. Anak mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangan	BB	4 anak	40%	BB	1 anak	10%
	MB	1 anak	10%	MB	1 anak	10%
	BSH	1 anak	10%	BSH	1 anak	10%
	BSB	4 anak	40%	BSB	7 anak	70%
4. Anak mampu membandingkan bilangan 1-10	BB	4 anak	40%	BB	1 anak	10%
	MB	2 anak	20%	MB	1 anak	10%
	BSH	2 anak	20%	BSH	1 anak	10%
	BSB	2 anak	20%	BSB	7 anak	70%

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat di simpulkan bahwa melalui media kartu angka dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak. Pada peneltian siklus I peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih belum berkembang, akan tetapi setelah dilaksanakan penelitian siklus II maka pembelajaran anak lebih meningkat dari pada siklus II.

Berdasarkan hasil yang ada pada siklus I, maka penulis melakukan beberapa kekurangan pada siklus ke I yaitu :

1. Masih ada anak yang belum mengenali angka yang disediakan oleh guru.
2. Masih ada anak yang mengganggu temannya yang lain saat proses pembelajaran berlangsung.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II yaitu :

1. Guru menjelaskan kembali tentang kartu angka dan anak mengikuti arahan dari guru secara perlahan.
2. Guru mengawasi pada saat pembelajaran berlangsung agar tidak ada anak yang mengganggu temannya yang lain.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika.

Menurut Munandar (Ahmad, 2011: 97) bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang

dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal (Ahmad. 2011).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK SD Satu Atap Lambirah Aceh Besar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui media kartu angka, maka dapat disimpulkan bahwa dengan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK SD Satu Atap Lambirah Aceh Besar.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 40% (4 anak), kategori mulai berkembang 20% (2 anak) kategori berkembang sesuai harapan 20% (2 anak) dan kategori berkembang sangat baik 20% (2 anak).
2. Sedangkan siklus II tidak ada kategori belum berkembang 10% (1 anak), mulai berkembang 10% (1 anak), kategori berkembang sesuai harapan adalah 10% (1 anak) kategori berkembang sangat baik adalah 70% (7 anak).
3. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Satu Atap SD Lambiran Aceh Besar.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan disimpulkan di atas, maka disarankan:

1. Diharapkan kepada guru dalam setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak akan lebih baik jika guru menggunakan media kartu angka sesuai dengan kebutuhan anak.
2. Diharapkan kepada kepala sekolah untuk mendukung upaya guru dalam menggunakan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak, khususnya di TK Satu Atap SD Lambiran Aceh Besar.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dalam penelitian penggunaan media kartu angka untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak agar dapat menggunakan tema yang lebih disukai oleh anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Bumi Askara.
- Asrori. Psikologi Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima, 2007 Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta.
- Yuniarti, 2010. *Buku Materi Pokok PAUD: Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bambang. 2010. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar0Ruzz Media.
- Sugiyanto. (2013). Model-Model pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Yuma. Sugiyono.
- Dwi, 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Diva Press
- Augusta. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Galah
- Bustomi, M Yasid. 2012. Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Publishing.
- Rahman (2012). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.
- Suyanto. 2013. *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darsinah. 2011 . Perkembangan Kognitif . Solo baru : Qinant.*
- Sudaryanti .(2016). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soedadiatmodjo, dkk. 2013. *Matematika I*. Jakarta: Depdikbud
- Ahmad, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Slamet Suyanto. 2015. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publising.
- Syah Muhiddin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya