



Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya

Oleh:

Astuti

Prodi Pendidikan Matematika STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakangnya oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui metode kartu angka pada kelompok B di TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah anak dan guru kelompok B tahun pelajaran 2013/2014 dengan jumlah anak sebanyak 20 orang. Sedangkan yang menjadi objek adalah kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu angka. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu : 1) Perencanaan/Persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan. 4) Refleksi. Sumber data penelitian ini adalah kelompok B , guru dan dokumen. Pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar.

ABSTRACT

This study by low background backs children's ability to recognize the concept of numbers. The purpose of this study was to determine the increase in the ability of the child to know the concept of numbers through the method of card numbers in group B at TK Aisyiyah Payung Island Rumbio Jaya subdistrict. As the subjects in this study were children and teachers in group B in the academic year 2013/2014 the number of children of 20 people. While the object is the child's ability to know the concept of numbers through the game card numbers. The stages are passed in classroom action research, namely: 1) Planning / Preparation action, 2) Implementation Actions, 3) observation, and. 4) Reflection. The data source of this research are group B, teachers and documents. Collecting data using observation, testing and documentation. Data analysis using descriptive techniques percentage. The results showed that the method scorecards can improve the ability to know the concept of group B TK Aisyiyah number Umbrella Island districts Rumbio Jaya Kampar.

Kata kunci : metode permainan, kartu angka, konsep bilangan

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) lebih ditujukan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk hidup di lingkungan masyarakatnya, kegiatan pembelajaran juga ditujukan untuk mempersiapkan diri untuk masuk sekolah dasar (SD). Jadi, upaya pengembangan anak pada usia dini lebih ditujukan untuk mengembangkan anak secara utuh, menyeluruh, yaitu untuk mengoptimalkan perkembangan sosial, intelektual, bahasa, emosi, dan fisik anak.

Keberhasilan pendidikan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan “usia emas” bagi seseorang, usia emas yang dimaksudkan adalah apabila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang pendidikan berikutnya.

Usia dini merupakan usia emas untuk menyerap berbagai informasi orang tua dan tenaga pendidik harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak yang terefleksi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan umum pendidikan TK adalah mengembangkan bekerja sendiri pada anak melalui permainan. Pada dasarnya kemampuan untuk bekerja sendiri pada anak muncul dalam dorongan untuk bermain, menyanyi dan bekerja (pekerjaan) tangan dalam proses pendidikannya, lebih dominan memakai daya fantasi anak. Prinsip yang dipakai adalah urutan berjenjang, dimulai dari yang mudah kemudian berlanjut pada yang lebih sukar.

Kondisi yang dianjurkan para pakar pendidikan untuk melejitkan kecerdasan logis-matematis adalah menjadikan anak mencintai matematika. Mencintai matematika bagi anak-anak dengan pendekatan permainan matematika sesuai dengan tujuan kurikulum pendidikan matematika TK/RA, yaitu:

1. Kemampuan kognitif, yaitu anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10
 2. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda
 3. Mengetahui konsep matematika sederhana, yaitu penambahan dan pengurangan
 4. Menggabungkan dua kumpulan benda
- Berdasarkan pengamatan penulis tahun ajaran 2014/2015 masih terdapat 75% anak yang rendah kemampuannya dalam mengenal konsep bilangan seperti pada kegiatan pembelajaran membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan alat bantu batu (kerikil) masih terdapat anak yang salah dalam mengurutkan bilangan. Hal ini disebabkan antara lain pembelajaran yang dilaksanakan guru tentang konsep bilangan di TK, menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif.

Fakta yang lain di kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya. Dengan kata lain, hasil yang di capai oleh anak dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambangnya belum maksimal sesuai dengan apa yang di diharapkan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat dan semangat belajar anak pada pembelajaran yang diterapkan. Faktor minat dan semangat belajar seorang anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya turut berpengaruh terhadap kemampuan perkembangannya pada bidang pengembangan yang lain, seperti: kognitif, fisik, motorik dan seni.

Di sisi lain, guru menemui kendala dalam pembelajaran ketika mengenalkan konsep bilangan dan lambangnya kepada anak, perhatian anak sangat kurang. Anak-anak gelisah dan tidak tahan duduk dalam waktu belajar berlangsung. Dengan kata lain, anak-anak tidak mempunyai konsentrasi yang baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus mengamati anak dengan cermat dan menentukan kemampuan, kebutuhan, minat dan cara belajar masing-masing anak. Proses

belajar terjadi karena adanya interaksi antara pemikiran anak dan pengalamannya dengan bahan-bahan ajar, gagasan-gagasan, dan orang-orang yang ada di sekitarnya. Pengalaman-pengalaman ini harus cocok dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan anak yang sedang berkembang.

Berbagai cara yang telah diupayakan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambangnya ini misalnya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pembimbingan anak, pemberian tugas namun pada kenyataannya hasil belajar yang dicapai anak masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan bahwa anak-anak belum mampu mengingat konsep bilangan dan lambangnya pada saat kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dan lambangnya, maka peneliti mencoba menggunakan strategi pembelajaran melalui kegiatan kartu angka. Hal ini dapat menarik minat dan semangat belajar anak mengenal konsep bilangan dan lambangnya. Setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari, disertai gambar yang menarik lalu menyampaikan atau mengenalkannya kepada anak. Anak menjadi terkesan dan bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, anak mudah mengingat setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari. Diharapkan setelah semua konsep bilangan dan lambangnya dikenal, memudahkan anak untuk menghitung pada waktu yang akan datang. Kartu angka

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: "Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung".

Hakikat Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang. Proses belajar-mengajar

mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tak berpisahkan antara anak yang belajar dan guru yang mengajar.

Proses belajar mengajar bilangan harus memperhatikan karakteristik matematika. Sumarno (2002: 2) mengemukakan beberapa karakteristik yaitu: materi matematika menekankan penalaran yang bersifat deduktif, materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur dan dalam mempelajari matematika dibutuhkan ketekunan, keuletan serta rasa cinta terhadap matematika. Karena materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan. Artinya, perlu mendahulukan belajar tentang konsep matematika yang mempunyai daya bantu terhadap konsep matematika yang lain. Salah satu upaya untuk pengenalan terhadap konsep bilangan dan lambangnya dalam pembelajaran di TK adalah melalui bermain.

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun akibat rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar dan mencari jejak). Ciri-ciri yang memadai bahwa anak sudah menyenangi permainan berhitung antara lain:

- 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
- 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
- 4) Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya.
- 5) Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

Konsep bilangan itu sendiri merupakan permulaan pengenalan dalam matematika atau salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah mengenal lambang bilangan. Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini pada awalnya dimulai dengan benda-benda kongkrit yang bisa dilihat, dihitung dan diurutkan.

Spencer dalam (Hamzah, 2006:129), menguraikan kemampuan sebagai karakteristik yang menonjol dari seorang individu yang berhubungan dengan kinerja yang efektif dalam suatu pekerjaan atau situasi. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2000:169), pengertian berhitung permulaan adalah mengerjakan hitungan (menjumlah, mengurangi dan sebagainya). Pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu.

Kemampuan sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (*self esteem*), dan mengatur diri sendiri (*self regulation*). Anak memahami tuntutan lingkungan terhadap dirinya, dan penyesuaian tingkah lakunya.

Dilihat dari kemampuan anak suatu kelas cenderung heterogen. Sebab setiap kelas akan mengikuti gejala normal yaitu terdiri dari anak yang pandai, sedang dan kurang pandai. Efek dan kondisi kelas yang demikian ini dilihat dari segi kemampuan terhadap kemampuan kognitif dan efektif masih banyak menjadi pertentangan dari para ahli. Pengelompokan berdasarkan kemampuan akan kurang tepat jika dilihat secara paedagogis.

Berdasarkan pengertian kemampuan berhitung di atas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengenalan Bilangan

Proses belajar mengajar bilangan harus memperhatikan karakteristik matematika. Materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan. Artinya, perlu mendahulukan belajar tentang konsep matematika yang mempunyai daya bantu terhadap konsep matematika yang lain. Salah satu upaya untuk pengenalan terhadap konsep bilangan dan lambangnya dalam pembelajaran di TK adalah melalui metode kartu angka.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2002:150), bilangan diartikan sebagai satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan. Wahyudin dan Sudrajat (2003:42), mengemukakan bahwa bilangan yang lebih besar dari nol disebut bilangan positif dan bilangan yang lebih kecil dari nol disebut bilangan negatif.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seseorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus di mana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi yang menakutkan bagi anak.

Hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran anak di kelas adalah:

- a. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan kesulitan yang lebih tinggi.
- b. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah kesulitan belajar pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih mendalam dari guru untuk mengatasi

masalah kesulitan belajar pada anak tersebut.

Permainan Kartu Angka

a. Pengertian Kartu Angka

Permainan kartu angka merupakan pembelajaran anak usia dini yang berguna untuk memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks. Dalam Depdikbud (1997: 15) pengertian kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Dalam pengembangan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut.

Memahami konsep bilangan pada anak merupakan salah satu kemampuan yang harus dicapai dalam pembelajaran anak usia dini, maka melalui upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, diharapkan dapat meminimalisir kemungkinan-kemungkinan anak belum dapat mengenal angka dan bilangan saat melanjutkan ke pendidikan selanjutnya, untuk itu dengan memanfaatkan media guru diharapkan lebih kreatif merencanakan kegiatan belajar.

Oleh karena itu sulitnya memahami konsep bilangan ditunjukkan seorang anak berusia 5-6 tahun memerlukan bimbingan dan dampingan oleh guru. Guru sangat berperan aktif dalam membantu anak untuk dapat memahami konsep suatu bilangan. Hal ini dapat dilakukan oleh guru melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya melalui berbagai permainan yang berkaitan dengan bilangan.

Guru dapat menciptakan berbagai permainan yang dapat mendorong anak untuk belajar menguasai konsep bilangan. Pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas, yang penting anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakannya yang di dalamnya memuat kemampuan untuk menguasai konsep bilangan. Untuk itu penggunaan media yang tepat dapat menubuhkan minat anak dalam

belajar mengenal konsep bilangan, salah satunya dengan menggunakan media bermain kartu angka bergambar.

Seperti yang dikemukakan oleh Sutikno, (2007: 6) Bermain kartu angka sangat membantu anak dalam memanfaatkan potensi kedua belah otaknya. Adanya interaksi yang luar biasa antara kedua belahan otak dapat memicu kreativitas yang memberikan kemudahan dalam proses memahami konsep angka dan bilangan. Terbiasanya anak menggunakan dan mengembangkan potensi kedua otaknya, akan dicapai peningkatan beberapa aspek, yaitu konsentrasi, kreativitas, dan pemahaman sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kartu angka merupakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan yang berisi bahan ajar berupa gambar dan angka yang terbuat dari lembaran kertas dimana salah satu sisinya bergambarkan jumlah benda satu sampai dengan sepuluh.

b. Cara Membuat Media Kartu Angka

Metode kartu angka merupakan salah satu contoh metode sederhana. Metode pembelajaran sederhana adalah metode pembelajaran yang dapat di rancang, dikembangkan dan dibuat sendiri oleh guru. Metode pembelajaran untuk anak usia dini haruslah dirancang dan direncanakan dengan baik sehingga keberadaan metode tersebut dapat memotivasi anak untuk belajar lebih rajin.

Menurut Depdiknas (2008: 137) alat dan bahan untuk membuat kartu angka adalah gunting/cutter, spidol/cat air, crayon, pensil, penggaris, kertas/karton/kertas warna, ampelas kayu/plastik perekat, lem UHU/Takol. Cara membuatnya yaitu pertama, gunting kertas/karton/kertas warna dengan ukuran 5 x 5 cm sejumlah 10 lembar. Kedua, tuliskan lambang bilangan/angka 1 sampai dengan 10 dengan spidol/cat air/crayon.

Ketiga, berilah garis tepi pada kertas dengan spidol. Keempat, potonglah ampelas kayu/plastik perekat sejumlah 10

lembar, dengan ukuran 1,5 cm x 1,5 cm, kemudian tempelkan pada bagian belakang setiap kartu angka tersebut.

c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Kartu angka Pujiati (2003: 19) mengemukakan bahwa bentuk permainan kartu bilangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Anak dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil masing-masing beranggotakan 2-4 anak. Setiap putaran permainan diikuti oleh semua kelompok.
- 2) Waktu setiap putaran lebih kurang 10 menit.
- 3) Guru menunjukkan salah satu kartu yang merupakan hasil atau jawaban dari suatu pertanyaan atau hasil perkalian.

Anak mencari dan memilih kartu anak yang berupa jawaban dari pertanyaan yang sesuai dan cocok dengan kartu guru.

METODE

Jenis penelitian penelitian tindakan kelas (*Class Room/ Based Action Research*) dengan peningkatan unsur rancangan untuk memungkinkan diperolehnya gambaran keefektifan tindakan yang dilakukan. Menurut Arikunto (2009: 2), penelitian tindakan kelas secara harfiah yaitu penelitian itu sendiri mempunyai arti yaitu suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan yaitu sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk anak. Kelas adalah sekelompok anak yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan prosedur penelitian yang digunakan untuk proses agar data mempunyai makna untuk menjawab masalah penelitian ini dan menguji hipotesis. Tindakan analisis tersebut dilakukan

secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase.

Analisis data yang dilakukan secara deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data tentang kemampuan anak selama proses belajar, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi sangat baik, baik, kurang baik. Menurut (Sudjono, 2009:43), adapun dalam proses pengolahan data untuk melihat peningkatan persentase hasil tindakan digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Nilai yang sedang dicari persentasenya

F = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes tersebut
100% = Bilangan tetap

HASIL PENELITIAN

Kemampuan anak sebelum tindakan fakta menunjukkan masih banyak kemampuan anak mengenal konsep bilangan yang dibawah KKM yang ditentukan.

Tabel 1. Belajar Anak Mengenal Konsep Bilangan Kelompok B

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Anak	Persentase (%)
< 70	Belum Tuntas	14	70%
≥ 70	Tuntas	6	30%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data Hasil Tes, 2014

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat jelas perbandingan antara anak yang mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan (KKM ≥70) adalah sebanyak 6 anak (30%) dengan anak yang belum mencapai ketuntasan berhitung sebanyak 14 anak (70%) anak.

1. Siklus I

Tabel 2. Belajar Anak Mengenal Konsep Bilangan Kelompok B

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Anak	Persentase (%)
< 70	Belum Tuntas	9	45%
≥ 70	Tuntas	11	55%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data Hasil Tes, 2014

Berdasarkan tabel 2 di atas, terlihat jelas perbandingan antara anak yang mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan (≥ 70) adalah sebanyak 11 anak (55%) dengan anak yang belum mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan sebanyak 9 anak (45%) anak.

Hal ini berarti tujuan penelitian secara klasikal belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan yaitu 70. Untuk itu melalui penelitian ini peneliti akan memperbaiki kegagalan yang dialami anak melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan melakukan tindakan pada siklus kedua.

2. Siklus II

Dari hasil pelaksanaan pada siklus I ternyata belum mencapai tujuan penelitian maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama pada tanggal 18 Maret 2014 dan pertemuan kedua tanggal 25 Maret 2014.

Tabel 3. Hasil Belajar Anak Mengenal Konsep Bilangan Kelompok B

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Anak	Persentase (%)
< 70	Belum Tuntas	4	20%
≥ 70	Tuntas	16	80%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data Hasil Tes, 2014

Berdasarkan tabel 3 di atas, terlihat jelas perbandingan antara anak yang mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan (≥ 70) adalah sebanyak 16 anak (80%)

dengan anak yang belum mencapai ketuntasan mengenal konsep bilangan sebanyak 4 anak (20%) anak.

Hal ini berarti ketuntasan belajar anak kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung secara klasikal telah 75% mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu 70. Untuk itu peneliti tidak perlu melakukan tindakan pada siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar anak telah mencapai target yang telah ditetapkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian Peningkatan Kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui metode kartu angka di TK Aisyiyah Pulau Payung khususnya pada kelompok B, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil refleksi menunjukkan adanya perubahan kemampuan belajar anak kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung yang signifikan setelah pembelajaran memahami konsep bilangan diupayakan dengan menggunakan metode kartu angka yang berupa permainan kartu bilangan. Hal ini nampak pada tabel 4 tentang perbandingan distribusi skor yang diperoleh dari keadaan prasiklus, siklus I dan siklus II berikut ini :

Tabel 4. Perbandingan Distribusi Nilai Antara Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Nilai	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
50	5	25%	1	5%	-	-
60	9	45%	8	40%	4	20%
70	5	25%	8	40%	9	45%
80	1	5%	3	15%	5	25%
90	-	-	-	-	2	10%
100	-	-	-	-	-	-
Jumlah	20		20		20	
Ketuntasan	30%		55%		80%	

Sumber : Data Hasil Tes, 2014

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan kenaikan besarnya nilai minimal yakni pada prasiklus dan siklus I 50 meningkat menjadi 60. Nilai maksimal pun juga mengalami

kenaikan dari 80, naik menjadi 90 pada siklus II. Jumlah anak terbanyak 5 % memperoleh nilai maksimal 80 pada prasiklus, begitu pula pada siklus I sejumlah 15% anak memperoleh nilai yang tinggi 80, dan pada siklus II sejumlah 25 % anak memperoleh nilai 80. Capaian nilai baik pada prasiklus, siklus I dan siklus II sama yakni 80, dengan persentase yang fluktuatif. Jadi pemberian tindakan penggunaan metode kartu angka, dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan anak kelompok B melalui kenaikan nilai minimal dan kenaikan nilai maksimal. Begitu pula ketuntasan anak juga mengalami kenaikan yang tajam yakni dari 30 %, meningkat menjadi 55 % dan meningkat lagi 80 %.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami konsep bilangan kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar, sebelum ada perbaikan pembelajaran (tindakan) menunjukkan kemampuan memahami konsep bilangan yang rendah. Hal ini ditunjukkan adanya ketuntasan mengenal konsep bilangan sebesar 30 % yang berada di bawah nilai < 70, dan skor tertinggi 80 dan skor terendah 50. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat setelah ada perbaikan pembelajaran melalui metode kartu angka untuk kemampuan mengenal konsep bilangan, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai menjadi 55 % pada siklus I dan 80 % pada siklus II.

Saran

Setelah melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, dan bertitik tolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, berkaitan dengan penerapan permainan kartu angka yang telah dilaksanakan peneliti mengajukan beberapa saran yakni:

1. Untuk guru agar menjadikan permainan kartu angka ini sebagai salah satu strategi

yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kepada peneliti selanjutnya, agar meneliti lebih dalam lagi tentang permainan kartu angka ini. Salah satunya harus bisa menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya, dan harus bisa membimbing anak yang lamban dalam belajar, kemudian harus mempersiapkan semua keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti media.
3. Kepada kepala sekolah agar bisa menjadikan strategi ini sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi .2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Amirul, Adi.2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Djamarah, Syaiful .2006. *Strategi Belaajr Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas .2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Fauziddin, M. 2014. *Pembelajaran PAUD Bermain Cerita Menyanyi Secara Islami Islami*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya
- Hartati, Sofiah. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamzah .2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasnan .2007. *Meningkatkan Prestasi Belajar*. .Online. <http://hasmansulawesi01.blogspot.co/meningkatkan-prestasi-belajar.html>. diakses 23 April 2011.
- Mulan, Riyanto .1996. *Dasar-Dasar Statistik Deskriptif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Pujiati, R. 2003. *Matematika 5B(Menurut KBK)*. Jakarta: Nurul Fikri.

- Purwanto, Ngalim .2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Jakarta : Rosdakarya.
- Riduwan .2011. *Belajar Mudah Penelitian Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Jakarta : Alfabeta.
- Roestiyah . 2001. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Rosyad, Aminudin .2002. *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sudijono, Anas .2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Takdiroutun, Masfuroh. 2005. *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.