

**IMPROVING THE ABILITY TO KNOW THE SYMBOL CONCEPT OF
NUMBER THROUGH THE NUMBER ILLUSTRATED CARDS
GAME FOR CHILDREN AGED 4 - 5 YEARS PAUD
PERMATA HATI KOTO BARU
KUANTAN SINGINGI**

Meirita Astuti, Mahdum, Hukmi

mairitakaghi@yahoo.com(1205187558),mahdum1211@gmail.com, hukmimukhtar75@gmali.com

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

Abstract: *Based on the observations in the field of the concept symbol of number is still low and teachers are still using learning methods that dominate and not bervariasi so that learning needs to be given in the form of an illustrated card game. This research aims to know the improved of the symbol concept of number through the number illustrated cards game for children aged 4-5 years old in Permata Hati Kotobaru Kuantan Singingi. Sample used in this study 10 children. As for the data collection techniques are used namely observation. Data analysis techniques using qualitative and quantitative deskriptif deskriptif. The hypothesis of the research is there influence on signifikan against children after applying arithmetic game picture cards through 2 cycles. After improving by 2 cycles, there is improvement in 91%.*

Keywords: *arithmetic, Picture card game*

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PERMATA HATI KOTO BARU KUANTAN SINGINGI

Meirita Astuti, Mahdum, Hukmi

mairitakaghi@yahoo.com(1205187558), mahdum1211@gmail.com, hukmimukhtar75@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: Berdasarkan hasil Pengamatan di lapangan tentang kemampuan berhitung anak didik masih rendah, dan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang mendominasi dan tidak bervariasi sehingga perlu diberikan pembelajaran berupa permainan kartu bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu bergambar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Permata Hati Koto baru. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 10 orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hipotesis penelitian ini adalah permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Permata Hati Kotobaru.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung, Permainan Kartu Bergambar

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini (PAUD) atau di sebut juga dengan prasekolah adalah merupakan suatu pembinaan terhadap tumbuh kembang anak yang lebih optimal agar selaras dengan alam dan masyarakat. Masa usia dini juga dianggap sebagai *golden age* yang mana memerlukan perlakuan yang baik demi perkembangan berbagai aspek dari anak.

Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN) menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah pembentukan pembinaan manusia indonesia seutuhnya sebagai manusia yang bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, cermat dan terampil, berbudi pekerti yang tinggi, serta bertanggung jawab dalam pembangunan bangsa dan negara. Sedangkan menurut Undang-undang Sisdiknas (2003) pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu hal perlu dikenalkan pada anak adalah konsep berhitung.

Sebelum anak dapat melakukan kegiatan berhitung tentunya harus mengenal angka-angka terlebih dahulu mulai dari angka 0 – 9 untuk mengenal angka 1-10. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 58 2009 mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu mengetahui konsep banyak sedikit, membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan.kegiatan mengenal angka-angka ini dapat diterapkan pada anak dengan berbagai cara. Pastinya setiap perlakuan diusahakan sekonkret mungkin, sehingga anak dapat langsung mencernanya dengan baik.

Penulis sebagai salah seorang guru di PAUD Permata Hati Koto Baru melihat bahwa kemampuan anak dalam memahami bilangan ini sangat rendah sekali. Hal ini terlihat: 1. apabila saat pembelajaran berlangsung guru menanyakan angka yang di pegang guru anak masih banyak yang salah dalam menjawab, 2. anak cenderung mengandalkan jawaban dari guru saja tanpa adanya usaha untuk menjawab mengenai masalah lambang bilangan, 3. pada saat guru mengangkat benda Anak belum mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit benda tersebut.

Untuk mengatasi masalah itu, diperlukan suatu perlakkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Selain itu pemberian tugas yang disenangi dianggap dapat meningkatkan pengenalan anak terhadap angka, salah satunya adalah melauai media kartu bergambar.

METODE PENELITIAN

Hati Koto Baru Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. Waktu Pelaksanaan November 2015–Juni 2016. Jenis penelitian ini adalah PTK yang menggunakan metode interpretatif. Yaitu menginterpretasikan data mengenai gejala yang ditemukan dilapangan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan. Penelitian Tindakan kelas adalah proses investigasi terkendali untuk merumuskan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan Model John Elliot.

Hasil yang diperoleh dari observasi pembelajaran akan dianalisis, sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Di samping itu seluruh data yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan menggunakan rumus Anas Sudijono (2008) yaitu sebagai berikut.

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

Keterangan

P = Persentase sampel

F = Frekuensi

N = Jumlah Sampel

100 % = Bilangan Tetap

Dalam pengolahan data Penelitian ini tentang efektivitas menggunakan Rumus persentase (Zainal, 2009) sebagai Berikut:

$$P = \frac{\text{Poserate} - \text{baserate}}{\text{Baserate}} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Persentase Peningkatan

Poserate = Nilai sesudah diberikan perlakuan

Baserate = Nilai sebelum diberikan perlakuan

100 % = Bilangan Tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di PAUD Permata Hati Koto Baru Kecamatan Singingi Hilir. Penelitian ini dilaksanakan Pada Bulan November 2015 s/d Juni 2016. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah anak yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki.

Tabel. 4.1. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di Paud Permata Hati Desa Koto Baru Kecamatan Singingi Hilir Sebelum Siklus

No	Nama Anak	Indikator				Jumlah	%	Kriteria
		1	2	3	4			
1	Subjek 1	1	1	2	1	5	31,2	MB
2	Subjek 2	1	2	1	1	5	31,2	MB
3	Subjek 3	1	1	1	1	4	25	BB
4	Subjek 4	1	1	1	1	4	25	BB
5	Subjek 5	2	1	1	2	6	37,5	MB
6	Subjek 6	1	1	1	1	4	25	BB
7	Subjek 7	1	1	1	1	4	25	BB
8	Subjek 8	1	2	1	1	5	31,2	MB
9	Subjek 9	1	2	1	2	6	37,5	MB
10	Subjek 10	1	1	1	1	4	25	BB
Jumlah Faktual		11	13	11	17	47	293,6	
RATA-RATA		1,1	1,3	1,1	1,7	4,7	29,36	BB
Jumlah Ideal		40	40	40	40	160	40	

Keterangan:

- Berkembang sangat baik (BSB): diberi skor 4 dengan nilai rata-rata 76-100
- Berkembang sesuai harapan (BSH): diberi skor 3 dengan nilai rata-rata 51-75
- Mulai Berkembang (MB): diberi skor 2 dengan nilai rata-rata 26-50
- Belum Berkembang (BB): diberi skor 1 dengan nilai rata-rata 0-25

Dari tabel sebelum siklus di atas didapat hasil rata-rata 29,7 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak termasuk dalam kategori mulai berkembang, tetapi hanya sebagian anak yang mulai berkembang dalam mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka peneliti berusaha untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui media kartu bergambar.

Tabel Rekapitulasi kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu bergambar Siklus I Pertemuan 1,2,3

No	Nama Anak	Siklus 1			Jumlah	%	Kriteria
		P-1	P-2	P-3			
1	Subjek 1	43,7	43,7	62,5	149,9	49,9	MB
2	Subjek 2	37,5	43,7	56,3	137,5	45,8	MB
3	Subjek 3	37,5	37,5	56,3	131,3	43,8	MB
4	Subjek 4	37,5	37,5	56,3	131,3	43,8	MB
5	Subjek 5	31,2	43,7	43,7	118,7	39,6	MB
6	Subjek 6	25	25	56,3	106,3	35,4	MB
7	Subjek 7	43,7	37,5	43,7	125	41,7	MB
8	Subjek 8	43,7	43,7	50	137,4	45,8	MB
9	Subjek 9	31,2	31,2	50	112,4	37,5	MB
10	Subjek 10	25	37,5	43,7	106,3	35,4	MB
Jumlah		356	381	518,8		418,7	
Rata-rata		35,6	38,1	51,8		41,8	MB

Keterangan:

BSB = Diberi skor 4 dengan nilai rata-rata 76-100

BSH = Diberi skor 3 dengan nilai rata-rata 51-75

MB = Diberi skor 2 dengan nilai rata-rata 26-50

BB = Diberi skor 1 dengan nilai rata-rata 0-25

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada siklus I pertemuan ke-1 dengan rata-rata 35,6 dengan kriteria mulai berkembang, pada siklus I pertemuan ke-2 dengan nilai rata-rata 38,1 dengan kriteria mulai berkembang dan pertemuan ke-3 dengan nilai rata-rata 51,8 dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Berdasarkan data tersebut, maka diketahui nilai rata-rata pada siklus I adalah 41,8 dengan kriteria mulai berkembang yang terdiri dari 10 orang anak kriteria mulai berkembang.

Tabel Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus 1

NO	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
		1	Guru menyiapkan alat, bahan dan media yang akan digunakan untuk pembelajaran			1		2		
2	Menjelaskan materi tentang media kartu bergambar		2			2			2	
3	Guru Memperkenalkan media kartu bergambar			1		1			1	
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			1		1			1	
5	Guru menjelaskan cara menggunakan media kartu bergambar		2			2			2	
6	Guru membagikan kartu bergambar		2			2			2	
7	Guru menanyakan tentang kartu bergambar			1		1			1	
8	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan			1		1			1	
9	Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan bersama anak-anak			1		1			1	
	Jumlah		12			13			13	
	Persentase		44,4			48,1			48,1	
	Rata-rata					46,8				
	Kriteria					Cukup				

Kriteria:

Baik : 66,7% - 100%

Cukup : 33,4% - 66,6%

Kurang : 0% - 33,3%

Pada siklus I pertemuan I diperoleh jumlah skor 3 dengan rata-rata 44,4 %. Pada pertemuan II diperloh jumlah skor 4 dengan rata-rata 48,1 %, da pada pertemuan ke III diperoleh jumlah skor 4 dengan rata-rata 48,1 %. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus I berada pada kategori cukup dengan rata-rata 46,8.

Tabel Rekapitulasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 1, 2 dan 3

NO	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Anak menyiapkan perlengkapan belajar			1		2			2	
2	Anak mendengarkan tentang materi yang dijelaskan guru		2			2			2	
3	Anak mendengarkan pengenalan media kartu bergambar			1			1			1
4	Anak memahami yang disampaikan guru tentang pembelajaran			1			1			1
5	Anak mendapatkan penjelasan tentang media kartu bergambar		2			2			2	
6	Anak menerima media pembelajaran dari guru		2			2			2	
7	Anak mengetahui tentang kartu bergambar			1			1		2	
8	Anak menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan			1			1			1
9	Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan bersama dengan anak-anak			1			1			1
	Jumlah		12			13			14	
	Persentase		44,4			48,1			51,8	
	Rata-rata					48,1				
	Kriteria					Cukup				

Pada siklus I pertemuan I diperoleh jumlah skor 12 dengan rata-rata 44,4 %. Pada pertemuan II diperoleh jumlah skor 13 dengan rata-rata 48,1 %, dan pada pertemuan ke III diperoleh jumlah skor 14 dengan rata-rata 51,8 %. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus I berada pada kategori cukup tinggi dengan rata-rata 48,1

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan peneliti mengadakan refleksi terhadap pelaksanaan yang diberikan yaitu penerapan permainan kartu bergambar. Tindakan tersebut hanya dapat meningkatkan mengenal konsep bilangan anak sebesar 50,0 % dari sebelum siklus 29,36 %. Sedangkan pada siklus I pertemuan III nilai rata-rata 51,8 %. Hasil pengamatan tersebut akan dianalisis dan dievaluasi sehingga dapat disampaikan bahwa siklus 1 dalam peningkatan mengenal konsep bilangan anak masih perlu dilanjutkan tindakan berikutnya.

Tabel Rekapitulasi Permainan Kartu Bergambar Siklus 2

No	Nama Anak	Siklus 2			Jumlah	%	Kriteria
		P-1	P-2	P-3			
1	Subjek 1	75	93,8	100	268,8	89,6	BSB
2	Subjek 2	68,7	75	93,8	237,5	79,2	BSB
3	Subjek 3	56,3	75	93,8	225	75	BSB
4	Subjek 4	56,3	81,2	81,2	218,6	72,9	BSH
5	Subjek 5	68,7	93,8	93,8	256,3	85,4	BSB
6	Subjek 6	62,5	75	81,2	218,7	72,9	BSH
7	Subjek 7	56,3	81,2	100	237,4	79,1	BSB
8	Subjek 8	68,7	87,5	93,8	250	83,3	BSB
9	Subjek 9	62,5	75	87,5	225	75	BSH
10	Subjek 10	56,3	81,2	93,8	231,2	77,1	BSB
	Jumlah	631,3	818,7	918,9	2368,5	789,5	
	Rata-rata	63,1	81,8	91,8		78,9	BSB

Keterangan:

BSB = Diberi skor 4 dengan nilai rata-rata 76-100

BSH = Diberi skor 3 dengan nilai rata-rata 51-75

MB = Diberi skor 2 dengan nilai rata-rata 26-50

BB = Diberi skor 1 dengan nilai rata-rata 0-25

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata permainan kartu bergambar anak pada siklus 2 pertemuan ke-1 dengan rata-rata 63,1 dengan kriteria berkembang sesuai harapan, pada siklus 2 pertemuan ke-2 dengan nilai rata-rata 81,8 dengan kriteria berkembang sangat baik dan pertemuan ke-3 dengan nilai rata-rata 91,8 dengan kriteria berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut, maka diketahui nilai rata-rata siklus 2 adalah 78,9 dengan kriteria berkembang sangat baik.

Tabel Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan Ke-1,2,3

NO	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Menjelaskan cara kerja strategi pembelajaran stick angka		2			2			3	
2	Membagi kelompok masing-masing terdiri 4-5 anak		2			2			3	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran		2			2			2	
4	Menjelaskan tentang pelaksanaan pembelajaran		2			3			3	
5	Menjelaskan kepada anak cara kerja lembar tes		2			2			3	
6	Memberi tugas berupa lembar kerja pada masing-masing kelompok untuk dikerjakan bersama-sama kelompoknya		2			2			3	
7	Memberikan reward atau penghargaan berupa bintang pada kelompok yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik		2			3			2	
8	Memberikan pertanyaan lisan (tanya jawab) kepada anak-anak secara individu		2			2			2	
9	Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan bersama dengan anak-anak		2			3			2	
Jumlah			18			21			25	
Persentase			66,6			77,7			92,59	
Rata-rata						78,96				

Dari rata-rata aktifitas guru di atas, pada siklus 2 pertemuan ke- 1 diperoleh skor 18 dengan persentase 66,6 %. Pada pertemuan ke-2 diperoleh jumlah skor 21 dengan persentase 77,7 %, dan pada pertemuan ke-3 diperoleh jumlah skor 25 dengan persentase 92,59 %. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus 2 berada pada Kriteria baik dengan rata-rata 81,5 %.

Tabel Rekapitulasi Aktivitas Anak Siklus 2 Pertemuan 1,2,3

No	Nama Anak	Siklus 2			Jumlah	Rata-rata %
		Pt 1	Pt 2	Pt 3		
1	Subjek 1	60.3	75.4	80,2	215,9	71,9
2	Subjek 2	73.3	80.6	85.4	239,3	79,7
3	Subjek 3	67.8	84.4	95,5	247,7	82,5
4	Subjek 4	77.8	80.9	90.4	249,1	83,0
5	Subjek 5	73.8	78.9	84.4	237,1	79,0
6	Subjek 6	77.8	91.4	96,6	265,8	88,6
7	Subjek 7	81.3	83.9	90.4	255,6	85,2
8	Subjek 8	75.8	81.9	92.4	240,1	80,0
9	Subjek 9	88.3	90.4	97,2	275,9	91,9
10	Subjek 10	70.2	80.5	91.4	242,1	80,7
	Jumlah	746,4	828,3	903,9		822,5
	Rata-rata	74,64	82,83	90,39		82,25

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata aktivitas anak dalam penerapan metode PTK pada siklus 2 pertemuan ke-1 diperoleh rata-rata 74,64 dengan kriteria baik. Pada pertemuan ke-2 diperoleh rata-rata 82,83 dengan kriteria baik, dan pada pertemuan ke-3 diperoleh rata-rata 90,39 dengan kriteria baik. Dari pertemuan 1,2,3, maka diperoleh rata-rata 82,25 dengan kriteria baik

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dengan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan keterampilan mengenal konsep bilangan anak telah tercapai dengan nilai rata-rata 82,25.

Tabel Perbandingan Peningkatan Sebelum Siklus, Siklus I Dan Siklus II

No	Nama Anak	Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Subjek 1	31,2	49,9	71,9
2	Subjek 2	31,2	45,8	79,7
3	Subjek 3	25	43,8	82,5
4	Subjek 4	25	43,8	83,0
5	Subjek 5	37,5	39,6	79,0
6	Subjek 6	25	35,4	88,6
7	Subjek 7	25	41,7	85,2
8	Subjek 8	31,2	45,8	80,0
9	Subjek 9	37,5	37,5	91,9
10	Subjek 10	25	35,4	80,7
	Jumlah	293,6	418,7	822,5
	Rata-rata	29,36	41,8	82,25

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan menggunakan permainan kartu bergambar sebelum siklus, siklus I dan siklus II. Rata-rata yang diperoleh sebelum siklus 29,36 dengan kriteria mulai berkembang. Rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan menggunakan permainan kartu bergambar pada siklus I nilai yang diperoleh 41,8 dengan kriteria mulai berkembang sedangkan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan menggunakan permainan kartu bergambar pada siklus II nilai yang diperoleh adalah 89,0 dengan kriteria sangat baik..

Dari hasil observasi aspek yang diamati saat sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 29,36 dan setelah siklus 1 terdapat nilai rata-rata 41,8 sehingga dapat persentase peningkatan sebesar 42,37 % dari sebelum siklus. Untuk mengetahui tingginya peningkatan yang terjadi pada siklus 1 dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut :

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase peningkatan
 Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan
 Baserate = Nilai sebelum tindakan

$$P = \frac{41,8 - 29,36}{29,36} \times 100$$

$$P = \frac{12,44}{29,36} \times 100$$

$$P = 0,423 \times 100$$

$$P = 42,37$$

Dari hasil observasi aspek keterampilan sains yang diamati pada siklus 1 terdapat nilai rata-rata 41,8 dan siklus 2 rata-rata 82,25 sehingga didapat persentase peningkatan sebesar 96,7 %.

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase peningkatan
 Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan
 Baserate = Nilai sebelum tindakan

$$P = \frac{82,25 - 41,8}{41,8} \times 100$$

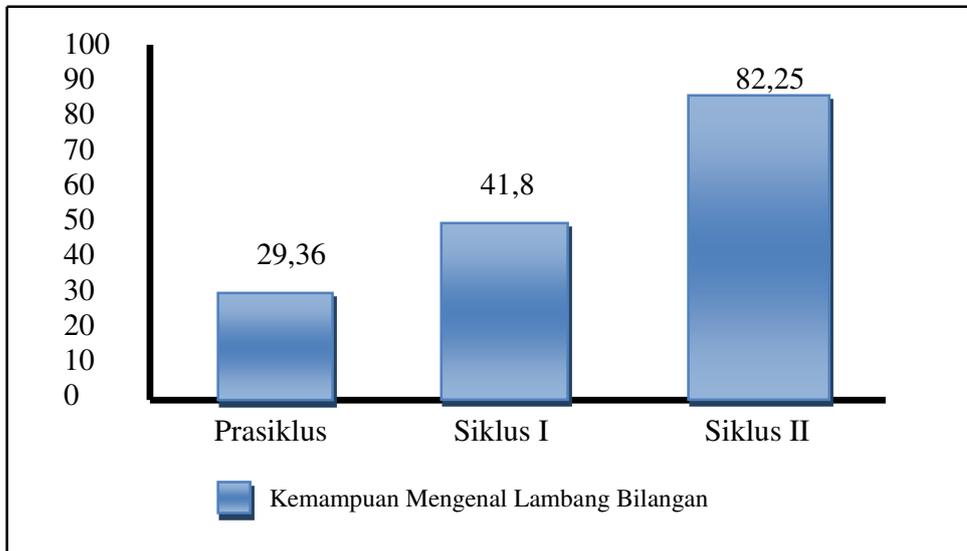
$$P = \frac{40,45}{41,8} \times 100$$

$$P = 0,9677 \times 100$$

$$P = 96,7\%$$

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan menggunakan permainan kartu bergambar di Paud Permata Hati Desa Koto Baru mengalami peningkatan, dari pengamatan aspek keterampilan yang diamati pada siklus 2 dapat dilihat peningkatan sebanyak 96,7% dari siklus 1 dengan rata-rata 42,37.

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan dengan diagram, sebagai berikut:



Grafik peningkatan rata-rata pada setiap siklus

Mulai dari hasil pengamatan guru terhadap keterampilan mengenal konsep bilangan anak sebelum siklus terdapat nilai rata-rata sebesar 29,36 dengan kriteria mulai berkembang.

Penelitian dilanjutkan pada siklus 1 untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kartu bergambar, terdapat nilai rata-rata keterampilan proses anak sebesar 41,8 dengan kriteria mulai berkembang. Dapat dilihat dari data awal sebelum siklus dan siklus 1 menunjukkan dari 29,36 menjadi 41,8 terdapat peningkatan 42,37 %.

Dengan nilai rata-rata 41,8 pada siklus 1 berarti keterampilan mengenal konsep bilangan anak dalam kriteria masih kurang, maka harus dilanjutkan dengan siklus 2. Pada siklus 2 keterampilan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kartu bergambar didapat hasil nilai rata-rata 82,25 dengan kriteria berkembang sangat baik, dengan demikian peningkatan siklus 1 ke siklus 2 sebesar 96,7%.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan penerapan strategi permainan stick angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di Paud Permata Hati Desa Koto Baru Kabupaten Kuantan Singingi.
2. Peningkatan itu terjadi karena pembelajaran lambang bilangan yang diberikan menggunakan strategi permainan stick angka yang memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat aktif dan bereksplorasi dengan kegiatan yang diberikan.
3. Melalui penerapan strategi permainan stick angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di Paud Permata Hati Desa Koto Baru Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini terlihat dari data awal siklus 1 didapat rata-rata 25 menjadi 41 terdapat peningkatan 64%, dari sebelum siklus ke siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 91%.

Rekomendasi

1. Bagi guru
Dapat menggunakan permainan kartu bergambar sebagai salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan disekolah.
2. Bagi kelompok belajar
Dapat meningkatkan keterampilan mengenal lambang bilangan anak
3. Bagi peneliti dan teman sejawat
Guru memperoleh pengalaman baru dan masukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan anak melalui permainan kartu bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ali Nugraha, dkk. 2008. *Kurikulum Bahan Ajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudijono. 2004. *Penggemar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Anne Hafina. 2010. *Karakteristik Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia
- Bambang Prasetyo, Lina Miftahul janah. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Dasar dan Menengah Direkrotat Pembinaan TK dan SD.2009. Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Harlock, Elizabeth B.2004. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. Bandung: Bumi Aksara.
- Maykes. Tedjasaputra. 2003. *Bermain, Main dan Permainan*. Jakarta: Garsindo.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rini Hildayani, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Matematika*. Pekanbaru: Cendikia
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Depdikbud.
- Yuliani Nurani Sujiono, ddk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.