

## MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA SEBAGAI ALAT UNTUK MENGENALKAN KONSEP LAMBANG BILANGAN SEMI KONKRET 1 SAMPAI 10 PADA ANAK USIA 4 SAMPAI 5 TAHUN PENELITIAN *QUASI EXPERIMENT*

Riska Ameilia<sup>1</sup>, Elan<sup>2</sup>, Sima Mulyadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia

<sup>1</sup>riskaameilia22@gmail.com, elanmpd@upi.edu, sima\_mulyadi@yahoo.com

### Abstrak

Matematika mempermudah kegiatan manusia sehari-hari misalnya kegiatan ekonomi, politik, budaya, kesehatan dan lain-lain sehingga perlu diajarkan sejak dini. Akan tetapi, berdasarkan hasil pengamatan peneliti, metode pembelajaran matematika di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), ada yang belum menggunakan bimbingan, penalaran, dan permainan. Hal ini tidak sesuai dengan karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia dini. Kondisi ini melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran matematika anak usia dini dengan menggunakan bimbingan, penalaran, dan permainan. Hasil pengembangan adalah sebuah produk untuk pembelajaran matematika anak usia dini di lembaga PAUD. Produk ini merupakan benda-benda manipulatif yang terdiri dari permainan benda konkret, permainan benda semi konkret, dan permainan balok matematika. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid yang ditunjukkan oleh hasil rata-rata validasi oleh dua validator, memenuhi kriteria praktis yang ditunjukkan oleh hasil penilaian pengguna, dan memenuhi kriteria efektif yang ditunjukkan oleh rata-rata hasil tes penilaian anak.

**Kata Kunci** : Kartu angka , Berhitung, Penerapan.

### Abstract

Mathematics facilitates daily human activities such as economic, political, cultural, health and other activities so it needs to be taught from an early age. However, based on the researchers' observations, there are some mathematics learning methods in Early Childhood Education (PAUD) institutions that have not used guidance, reasoning, and games. This is not in accordance with the characteristics and principles of early childhood learning. This condition is the background of this research. This study aims to develop early childhood mathematics learning methods using guidance, reasoning, and games. The result of the development is a product for early childhood mathematics learning in PAUD institutions. This product is a manipulative object consisting of concrete object games, semi-concrete object games, and math block games. The trial results show that the product developed has met the valid criteria indicated by the average validation results by two validators,

fulfills the practical criteria indicated by the user assessment results, and meets the effective criteria indicated by the average results of the children's assessment tests.

**Keywords:** *Number cards, Counting, Application*

## I. PENDAHULUAN

Pada hakekatnya pembelajaran Matematika di PAUD adalah tahap pengenalan dari 1 sampai 10 secara kongkrit, semi konkret dan abstrak. Bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap mengikuti pendidikan selanjutnya (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14).

Subjek penelitian ini adalah anak umur 4 sampai 5 tahun di 3 TK yang berbeda dengan jumlah rata-rata siswa di kelas A berjumlah 22 anak. Peneliti mengambil bilangan semi konkret yang menggunakan kartu angka bergambar.

Di sini saya akan mengenalkan alat peraga kartu bilangan atau angka menggunakan kartu bergambar dari 1 sampai 10 secara semi konkret yang disesuaikan dengan kemampuan, bakat dan minat anak. Pengenalan ini dapat mengembangkan potensi anak seoptimal mungkin khususnya di Taman kanak-kanak atau PAUD.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014 pasal 10 ayat 1 menyatakan bahwa "Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni".

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Bab IV menurut Standar Isi Tentang kognitif di pasal 10 ayat (1) meliputi:

- a. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- b. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.
- c. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Pendidikan secara tidak langsung memberikan andil yang sangat besar bagi kehidupan manusia.

Dengan pendidikan dapat terwujudnya meliputi aspek nilai agama dan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan sesuai apa yang diperlukan, maka dari itu khususya

karena anak harus dididik dari sejak dini. Pendidikan prasekolah pada dasarnya diselenggarakan dengan tujuan memberikan fasilitas tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut (Mirnawati, 2016) kognitif adalah proses terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berfikir atau proses pengolahan informasi seperti: gender, kemampuan melihat, membedakan bentuk angka, dan memisahkan mengenali konsep angka. kemampuan melihat, membedakan bentuk angka, dan memisahkan mengenali konsep angka. Akan tetapi kenyataan di lapangan, pembelajaran matematika belum memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini dan belum mempertimbangkan karakteristik anak usia dini.

### **Mengenal lambang bilangan semi konkret**

Matematika mempermudah kegiatan manusia sehari-hari misalnya kegiatan ekonomi, politik, budaya, kesehatan dan lain-lain sehingga perlu diajarkan sejak dini. Matematika dianggap perlu, dapat dibuktikan juga dengan adanya materi pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang dikeluarkan pemerintah. Pengembangan pembelajaran matematika di TK atau di PAUD dengan keluarnya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 58 Tahun 2009.

dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomo137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD dan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD (K'13 PAUD). Pembelajaran matematika dalam peraturan-peraturan tersebut dimuat dalam program pengembangan kognitif.

Kognitif sendiri dapat diartikan sebagai berfikir dan mengamati, pada anak berpandangan Behaviorisme, berpendapat pada kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Menurut ( Mirnawati, 2016 ) kognitif adalah prose terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berfikir atau proses pengolahan informasi seperti: gender, kemampuan melihat, membedakan bentuk angka, dan memisahkan mengenali konsep angka. kemampuan melihat, membedakan bentuk angka, dan memisahkan mengenali konsep angka.

Akan tetapi kenyataan di lapangan, pembelajaran matematika belum memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini dan belum mempertimbangkan karakteristik anak usia dini. Bilangan adalah menghitung atau disebut juga membilang dan hubungan atau korespondensi satu ke satu. Menghitung atau disebut juga membilang diartikan sebagai menyebutkan secara berurut angka-angka, misalnya: 1, 2, 3, .... dan seterusnya. Kemampuan ini dapat berkembang

misalnya saat anak menikmati lagu-lagu berhitung atau bermain dengan jari jemari (Maragustam, Volume 2, No. 2,2017).

Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 ini diperbarui menjadi Peraturan Menteri Pendidikan. bimbingan,penalaran, dan bermain kepada anak dan juga dilengkapi dengan dengan lagu membaca angka. Anak mampu memanipulasi objek – objek semi konkret, tetapi cukup dengan gambaran dari objek yang dimaksud. Seperti halnya menggunakan alat peraga yaitu menggunakan gambar dan angka-angka.

Menurut Piaget (Hidayati,K.:2014) pada tahapan masa praoprasional bisa juga melalui permainan benda yaitu dengan cara :

1. Memperkenalkan terlebih dahulu kepada anak .
2. Memperagakan cara bermain.
3. Mengulang cara bermain.
4. Memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba atau mengetes anak.
5. Memeberi kesempatan anak untuk bertanya .
6. Lalu menyanyikan lagu mengenal angka ataupun membaca angka.

## **II .METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan cara untuk memecahkan Metode penelitian merupakan cara untuk memecahkan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan faktandan kesimpulan agar dapat memahami , menjelaskan , meramalkan dan mengendalikan keadaan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomo137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD dan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD (K'13 PAUD). Pembelajaran matematika dalam peraturan-peraturan tersebut dimuat dalam program pengembangan kognitif.

Kognitif sendiri dapat diartikan sebagai berfikir dan mengamati, pada anak berpandangan Behavirisme, berpendapat pada kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Menurut ( Mirnawati, 2016 ) kognitif adalah proses terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berfikir atau proses pengolahan informasi seperti: gender, kemampuan melihat, memebedakan bentuk angka, dan memisahkan menegenal konsep angka. kemampuan melihat, memebedakan bentuk angka, dan memisahkan mengenal konsep angka.

Akan tetapi kenyataan di lapangan, pembelajaran matematika belum memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini dan belum mempertimbangkan karakteristik anak usia dini.

Bilangan adalah menghitung atau disebut juga membilang dan hubungan atau korespondensi satu ke satu. Menghitung atau disebut juga membilang diartikan sebagai menyebutkan secara berurut angka-angka, misalnya: 1, 2, 3, .... dan seterusnya. Kemampuan ini dapat berkembang misalnya saat anak menikmati lagu-lagu berhitung atau bermain dengan jari jemari (Maragustam, Volume 2, No. 2,2017).

Benda semi konkret adalah permainan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen, dengan menggunakan analisis data kuantitatif adalah yang memberikan perlakuan, pengukuran dampak, unit ekperimen namun tidak menggunakan penugasan acak yang mengenalkan angka melalui untuk menciptakan perbandinfan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan.

### **Desain penelitian**

Metode penelitian merupakan cara untuk memecahkan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan faktandan kesimpulan agar dapat memahami , menjelaskan , meramalkan dan mengendalikan keadaan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen, dengan menggunakan analisis data kuantitatif adalah yang memberikan perlakuan, pengukuran dampak, unit ekperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (treatment) kepada suatu kelas. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pretest posttest dan control group design.

Pendekatan kuantitatif biasanya dipakai untuk menguji satu teori, untuk meyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukan antara variabel, dan bersifat mengembangkan konsep.

Tabel 3.1

Desain Penelitian Ekperimen

<b>Kelas</b>	<b>Angket awal</b>	<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Posttest</b>	<b>Angket akhir</b>
--------------	--------------------	----------------	------------------	-----------------	---------------------

<b>Ekperimen</b>	<b>P<sup>1</sup></b>	<b>X<sup>1</sup></b>	<b>Y<sup>1</sup></b>	<b>Z<sup>1</sup></b>	<b>Q<sup>1</sup></b>
<b>Kontrol</b>	<b>P<sup>2</sup></b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>Z<sup>2</sup></b>	<b>Q<sup>2</sup></b>

### a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum mencari r hitung, terlebih dahulu menentukan r tabel yaitu dengan cara jumlah responden - 2 = 22 - 2 = 20 (0.4227 ). Setelah itu, lihat besarnya r tabel 22 pada daftar tabel r yakni 0.4227. Setelah itu lihat pada output hasil uji validitas dan reliabilitas pada SPSS. Jika CITC > r tabel maka dapat dikatakan valid, dan jika CIAD > r tabel maka dapat dikatakan reliabel.

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	validitas	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Reliabilitas
anak1	52.69	33.231	.393	Tidak valid	.476	Reliabilitas
anak2	53.69	34.397	.327	Tidak valid	.490	Reliabilitas
anak3	52.92	32.577	.337	Tidak valid	.478	Reliabilitas
anak4	52.85	35.308	.157	Tidak valid	.513	Reliabilitas
anak5	53.38	35.756	.123	Tidak valid	.519	Reliabilitas
anak6	52.77	38.359	-.118	Tidak valid	.566	Reliabilitas
anak7	52.15	37.974	.000	Tidak valid	.526	Reliabilitas
anak8	52.15	34.974	.242	Tidak valid	.501	Reliabilitas
anak9	52.77	40.026	-.245	Tidak valid	.577	Reliabilitas
anak10	52.77	39.192	-.176	Tidak valid	.576	Reliabilitas
anak11	52.92	34.910	.170	Tidak valid	.511	Reliabilitas
anak12	52.69	30.564	.605	valid	.431	Reliabilitas
anak13	52.31	34.731	.230	Tidak valid	.502	Reliabilitas

anak14	52.46	35.103	.105	Tidak valid	.525	Reliabilitas
anak15	52.46	31.769	.568	valid	.448	Reliabilitas
anak16	52.69	32.231	.389	Tidak valid	.469	Reliabilitas
anak17	52.62	33.590	.308	Tidak valid	.487	Reliabilitas
anak18	52.85	37.641	-.025	Tidak valid	.537	Reliabilitas
anak19	52.54	38.936	-.162	Tidak valid	.555	Reliabilitas
anak20	51.77	31.526	.512	valid	.450	Reliabilitas
anak21	52.69	34.231	.290	Tidak valid	.576	Reliabilitas
anak22	52.08	41.410	-.377	Tidak valid	.511	Reliabilitas

Berdasarkan tabel di atas, item soal yang valid yaitu item soal nomor **12,15 dan 20** , sedangkan item soal yang reliabel yaitu keseluruhan item. Jadi, item soal yang valid dan reliabel yaitu item soal nomor **12,15 dan 20**.

### III .Hasil Dan Pembahasan

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak. Karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan (formal) berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang menyenangkan dan dapat menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Usia 4 sampai 5 tahun A di tiga sekolah atau TK yang di observasi .

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian pada anak di awal – awal pertemuan terlihat membosankan di hari selanjutnya anak mulai tertarik dengan keinginan tahuannya pada pembelajaran yang menjadi lebih menyenangkan dengan adanya tebak – tebakan gambar atau angka yang terdapat di kartu angka tersebut. Sebab pembelajaran tersebut melalui kegiatan bermain kartu angka yang menyenangkan dan merangsang anak untuk terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan. Karena pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Namun, dalam pelaksanaan masih saja kurang kondusif di karenakan anak – anak yang di kelas rendah masih berpikiran belum siap betul untuk memulai belajar, kalau sudah di beri arahan dengan benar pasti anak pun menjadi ingin mengikuti pembelajaran dengan teman yang lain. karena anak melihat anak yang lain bermain jadi fokus anak akan terganggu dengan adanya gangguan dari teman yang tidak belajar.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan hadiah untuk anak yang berhasil menjawab , menebak , dan menuliskan di papan tulis atau buku tulis. Alat bermain atau alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan adalah kartu angka. Kartu angka merupakan alat bermain yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan 1sampai 10. Kartu angka yang bertuliskan angka 1sampai 10, mempunyai variasi gambar, dan berwarna-warni dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak terutama dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.

Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Pada dasarnya pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 sampai 5 tahun A di tiga TK atau sekolah tersebut, yaitu pada indikator pertama anak sudah dapat menulis lambang bilangan 1sampai 10, pada indikator kedua anak sudah dapat menunjuk lambang bilangan 1sampai 10 dengan bilangannya , dan pada indikator ketiga anak sudah dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Benda semi konkret adalah permainan yang mengenalkan angka melalui bimbingan, penalaran, dan bermain kepada anak dan juga dilengkapi dengan dengan lagu membaca angka. Anak mampu memanipulasi objek –objek semi konkret, tetapi cukup dengan gambaran dari objek yang dimaksud. Seperti halnya menggunakan alat peraga yaitu menggunkan gambar dan angka-angka.

#### **Usia 4 sampai 5 tahun ada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol**

Usia 4 sampai 5 tahun perlakuan dan usia 4 sampai 5 tahun kontrol adalah dibagi 2 usia 4 sampai 5 tahun pada setiap di TK yang di tiga tempat yang saya teliti. Dengan di adakannya pre-test terlebih dahulu agar peneliti gampang mengecek mana anak yang di tes dan yang tidak di tes sama sekali tapi anak mengerti dengan sendirinya .Anak yang di berikan perlakuan tapi tak di kontrol secara berkala karena kendala saat penelitian yang mepet yaitu pada tanggal 29 juni 2020 samapai 15 juli 2020. Anak yang diberi perlakuan (treatmeant) oleh guru ataupun peneliti dengan adanya timbal balik dari anak yang bisa mengenal angka dan gambar yang dikartu angka. Kalau kelas kontrol anak di beri pembelajaran secara konvensional (kebiasaan) pada pembelajaran berlangsung. Di akhir pertemuan peneliti dibantu oleh guru membagikan soal postest pada kedua

usia 4 sampai 5 tahun baik usia 4 sampai 5 tahun perlakuan maupun usia 4 sampai 5 tahun kontrol.

Tabel 4.6

*anak yang diberi treatment (perlakuan) dan usia 4 sampai 5 tahun kontrol*

No.	Nama Anak	L / P	Kelas	Perlakuan	Kontrol
1	Ananda Nandhifa	P	A	✓	
2	Arjuna Dwiraja Putra	L	A		✓
3	Winda Arssy Tharbiah	P	A	✓	
4	Trias Hadi Kusuma	L	A		✓
5	Shintia Khaerunnisa	P	A	✓	
6	Rizky Sanjaya	L	A		✓
7	Khanaya Srikandi Putri	P	A	✓	
8	Sultan Agung Pratama	L	A		✓
9	Fani Fajriani	P	A	✓	
10	Aiman Maulana	L	A		✓
11	Daffa Rifqi Putra Pratama	L	A	✓	
12	Fajril Azis Maulana	L	A		✓
13	Hanifatul Husna	P	A	✓	
14	Keyla Alfiani	P	A		✓
15	Mahardika Berlian Pratama	L	A	✓	

16	Rafi Septa Nugraha	L	A		✓
17	Rava Ramdani	L	A	✓	
18	Revan Abdi Gemilang	L	A		✓
19	Rizqi Amaliyadi	L	A	✓	
20	Ubay Zaenudin Arifin	L	A		✓
21	Vinnesa Evelyn	P	A	✓	
22	Vita Kemala	P	A		✓

Setelah diajarkan dan diberikan permainan kartu angka sebanyak 3x permainan hasil postest menunjukkan bahwa kelompok perlakuan menunjukkan respon pengetahuan yang baik. Pada kelompok kontrol setelah dilakukan pretest didapatkan sejumlah besar siswa memiliki pengetahuan kurang. Setelah di test pada kelompok kontrol terdapat peningkatan pula pada 9 anak memiliki pengetahuan baik, 8 siswa memiliki pengetahuan yang cukup, dan pengetahuan kurang menjadi 5 anak. Sehingga uji statistik menggunakan aplikasi SPSS pada kelompok kontrol menunjuk nilai  $> 0.05$  hipotesis dapat ditolak dan dapat diartikan bahwa perbedaan kategori skor sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol. Hal tersebut dikarenakan masih banyak siswa pada kelompok kontrol yang memiliki kemampuan kurang, dan bahkan salah satu anak itu menurun yang tadinya cukup menjadi kurang.

Perbedaan nilai uji statistik SPSS pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan diperkuat dengan hasil statistik "r" tabel yaitu dengan cara jumlah responden  $- 2 = 22 - 2 = 20$  (0.4227). Setelah itu, lihat besarnya r tabel 22 pada daftar tabel r yakni 0.4227. Setelah itu lihat pada output hasil uji validitas dan reliabilitas pada SPSS. Jika CITC  $>$  r tabel maka dapat dikatakan valid, dan jika CIAD  $>$  r tabel maka dapat dikatakan reliabel. Berdasarkan tabel hasil uji validitas dan reliabilitas, item soal yang valid yaitu item soal nomor **12,15 dan 20**, sedangkan item soal yang reliabel yaitu keseluruhan item. Jadi, item soal yang valid dan reliabel yaitu item soal nomor **12,15 dan 20**.

Menunjukkan hipotesis diterima dan artinya adanya perbedaan yang signifikan pada nilai pengetahuan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan (treatment). Hasil yang dapat ditunjukkan dengan permainan kartu angka bergambar mampu menghasilkan peningkatan dalam pengetahuan yang signifikan.

Hasil yang dapat ditunjukkan dengan permainan kartu angka bergambar mampu menghasilkan peningkatan dalam pengetahuan yang signifikan. Hal ini juga menunjukkan juga bahwa permainan kartu angka bergambar yang diberikan baik untuk pemahaman anak dan banyak pesan yang tersirat.

Sedangkan biasanya kesalahan pada anak adalah pada saat menulisnya biasanya ada yang terbalik atau belum lancar menulis karena masih masa – masanya belajar sambil bermain.

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di tiga TK yaitu TK Karya Manunggal di Dusun Sambungjaya, TK PGRI di Pamarican dan TK Pembina yang ada di Tasikmalaya. Bahwa hasil pengamatan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan terlihat dari observasi yang dilakukan yaitu melalui penggunaan media permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan aktivitas anak dalam proses pembelajaran di kelas dan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan.

#### **V. DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, N. O. (2017). *Implementasi metode bermain kartu angka bergambar dalam pengenalan angka pada anak usia dini kelompok A di pos paud merpat boyolali tahun ajaran 2016/2017*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Aziz, A. dkk. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Sman 1 Gunungsari Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2014/2015. Volume I No 3*. Universitas Mataram Indonesia.
- Azizah, H. (2018). *Pengaruh permainan kartu bergambar terhadap perilaku tentang jajanan sehat pada anak usia sekolah*. Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.
- Brooks, J. (2011). *The Process Of Parenting Eight Edotion*, oleh Pustaka Pelajar Celeban Timur: Yogyakarta
- Lisa. (2017). *Prinsip Dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini*. Volume III. Nomor 1. STAIN Malikussaleh Lhokseumawe.

- Khusnaya,F,U.(2019). *Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Tk Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Novikasari,I. (2016) *Matematika dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Tadris Matematika Institut Agama Islam Negri (IAIN) Purwokerto email:ifa\_da@yahoo.com.Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak,Vol 2 (1), hlm 1-16.
- Maragustam.(2017). *Matematika untuk Anak(Penalaran dan Bimbingan Permainan)*.Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta Volume 2,( 2).
- Syafitri,O,Dkk. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Di BKB PAUD Harapan Bangsa*. Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA, Vol. 4, No. 3.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.
- Yuharsiati. (2016). *Mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancangan bangun balok di PAUD IT AL- Fatih kota Banda Aceh*.Universitas Syiah Kuala darrusalam, Banda Aceh.Vol 1(1).
- Yulistiana,R.(2016).*Upaya pengembangan kemampuan mengenal angka 1sampai 10 pada anak di taman kanak-kanak ksuma tanjung karang barat banar lampung*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Univrsitas Islam Negri Raden Intan Lampung.