

**PENERAPAN METODE PERMAINAN KARTU ANGKA  
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
LAMBANG BILANGAN PADA KELOMPOK A  
TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA PERSATUAN  
KRAGAN GEDANGAN SIDOARJO**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**SITI MASRUOH**

**NIM. D98215044**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**APRIL 2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Masruroh  
Nim : D98215044  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 24 Februari 2020

Yang Membuat Pernyataan

  
SITI MASRUROH  
NIM. D98215044

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

### PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Siti Masruroh

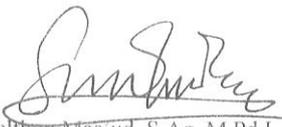
Nim : D98215044

Judul : **PENERAPAN METODE PERMAINAN KARTU  
ANGKA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR LAMBANG BILANGAN PADA  
KELOMPOK A TK DHARMAWANITA PERSATUAN  
KRAGAN GEDANGAN SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 24 Februari 2020

Pembimbing I,

  
Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I  
NIP. 197309102007011017

pembimbing II,

  
Yahya Aziz, M.Pd.I  
NIP. 197208291999031003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

### PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Siti Masruroh** ini telah dipertahankan

di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 24 Maret 2020

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



  
Dr. H. Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I

NIP. 6301231993031002

Penguji I,



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197307222005011005

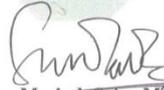
Penguji II,



Ratna Pangastuti, M.Pd.I

NIP. 198111032015032003

Penguji III,



Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

Penguji IV,



Yahya Aziz, M.Pd.I

NIP. 197208291999031003

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SITI MASRUROH  
NIM : D98215044  
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN / PIAUD  
E-mail address : [smasruroh30@gmail.com](mailto:smasruroh30@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :  
 Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

PENERAPAN METODE PERMAINAN KARTU ANGKA BERGAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LAMBANG BILANGAN PADA KELOMPOK A  
TK DHARMAWANITA PERSATUAN KRAGAN GEDANGAN SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 Februari 2020

Penulis

(SITI MASRUROH)

























Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-≤6 tahun. Anak usia TK 4-6 tahun berada pada masa peka. Montessori percaya bahwa dalam tahun-tahun awal anak tumbuh melalui periode-periode sensitif (masa peka), selama masa peka ini anak akan mudah menerima stimulasi-stimulasi tertentu, sehingga orang tua dan guru sebaiknya membimbing dan memberikan stimulasi yang baik kepada anak agar tumbuh kembang anak bisa berkembang secara optimal.

Pertumbuhan dan perkembangan anak akan menjadi lebih optimal apabila anak mendapatkan stimulasi yang tepat dan berkesinambungan. Pemberian stimulasi yang tepat bagi anak usia dini yaitu tahap perkembangannya disesuaikan dengan kematangan otak anak. Karena pemberian stimulasi ini dilakukan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih kompleks. Bukan hanya itu saja stimulasi yang diberikan juga harus berkesinambungan atau terus menerus sampai anak pun benar-benar memahami konsep yang telah diajarkan.

Pemberian stimulasi ini merupakan waktu yang paling tepat untuk membimbing anak usia dini dalam proses tumbuh kembangnya. Karena pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau biasa disebut juga dengan masa *golden age*. Dimana perkembangan kecerdasan anak usia dini khususnya anak usia 4-6 tahun menurut Yuliani Nurani Sujiono mengalami peningkatan dari 50% menjadi



TK pada kelompok A dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep angka, mengurutkan, membandingkan, menghitung mundur dan lain-lain.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Dimana anak akan mempelajari secara langsung simbol-simbol bilangan. Dengan begitu anak pun akan dengan mudah mempelajari lambang bilangan secara baik dan benar. Karena dengan mengenalkan lambang bilangan sejak dini pada anak, maka akan mempermudahnya dalam belajar tentang operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya, yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi. Anak dikatakan mengenal angka dengan baik apabila anak tidak hanya sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi anak telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik. Ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bahwa bilangan adalah sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran yang sangat membosankan. Sehingga guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep lambang bilangan tersebut.

Dalam pengenalan konsep mengenal lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan belajar sambil bermain. Pembelajaran di TK











































atau nilai dari suatu bilangan. Sehingga anak akan mampu dalam pembelajaran operasi bilangan, karena apabila anak telah mempelajari lambang bilangan dengan baik, maka anak akan memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda.

Pengenalan lambang bilangan yang berupa hafalan akan menjadikan anak hanya sekedar mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut. Anak yang sekedar menghafal lambang bilangan akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan bilangan. Konsep yang belum matang menjadikan anak bingung jika dihadapkan dengan persoalan yang berhubungan dengan bilangan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak sejak usia dini.

### **3. Pentingnya Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika dasar yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Kenapa bisa dikatakan sangat penting bagi anak usia dini ? karena pengenalan lambang bilangan untuk anak usia dini adalah modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan.



pemecahan masalah. Anak dihadapkan dengan soal-soal matematika yang harus diselesaikan dengan baik. Anak akan mampu menyelesaikan soal dengan baik apabila anak telah memiliki kemampuan mengenal konsep dan lambang bilangan dengan baik sejak usia dini.

Anak usia dini memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikirnya. Karena anak usia dini memiliki kemampuan berpikir yang konkret dan masih terbatas untuk pemikiran yang bersifat abstrak. Anak akan lebih mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret dan akan merasa kesulitan dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Semakin abstrak suatu materi maka akan semakin sulit pula dipahami anak. Mengenal lambang bilangan merupakan suatu materi yang bersifat abstrak. Anak yang masih memiliki keterbatasan daya pikir ini akan mampu mengenal lambang bilangan dengan baik apabila dilakukan melalui tahap pengenalan yang tepat.

#### **4. Tahap Mengenalkan Lambang Bilangan**

Pengenalan lambang bilangan bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan, terlebih lagi pada anak usia dini. Anak terlebih dahulu harus mengenal konsep bilangan sebelum anak mampu mengenal lambang bilangan. Konsep bilangan yang dikenalkan pada anak usia 4-5 tahun yaitu bilangan asli sederhana yaitu bilangan 1-10. Pengenalan konsep bilangan ini tidak hanya sekedar mengenalkan lambang bilangan, akan tetapi harus mengenalkan makna dari bilangan itu sendiri.

Menurut Piaget mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui





bilangan dengan benda-benda, kemudian anak dilatih untuk berpikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari-jari tangannya untuk menghitung pensil atau benda-benda yang lain sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga” dan seterusnya. Pada tahap ini, anak mulai menghubungkan antara jumlah benda dengan bahasa matematis sederhana. Benda-benda nyata yang digunakan dalam tahap ini bisa diganti dengan gambar.

Tahap ketiga yaitu menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan. Setelah anak mengetahui makna dari bilangan, kemudian anak dikenalkan pada lambang atau simbol dari bilangan tersebut. Tahap ini bisa dilakukan dengan cara menghubungkan antara benda dan simbol bilangan, misalnya sebuah benda dengan angka 1, dua buah benda dengan angka 2, tiga buah benda dengan angka 3, dan seterusnya. Hal ini dilakukan berulang-ulang sampai anak benar-benar mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik. Tahap ketiga ini bisa dilakukan secara bertahap, mulai dari bilangan yang terkecil sampai ke yang terbesar. Pada tahap ini membutuhkan ketelatenan agar anak benar-benar mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan baik.

Mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini bukan merupakan hal yang mudah. Anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir memerlukan sebuah media untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan. Salah satu media yang tepat digunakan untuk mengenalkan anak tentang lambang bilangan adalah











Jadi, kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi angka atau lambang bilangan dan dihiasi gambar yang jumlahnya disesuaikan dengan lambang yang ditulis didalam kartu tersebut. Kartu angka bergambar dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan cara bermain.

### **3. Bermain Kartu Angka Bergambar**

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh. Bermain menggunakan kartu angka bergambar dapat membantu anak dalam mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan mulai dari 1-10 dengan baik.

Dengan demikian, bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Bermain melibatkan aktivitas fisik maupun psikis yang dilakukan secara bebas atas dasar kemauan sendiri tanpa adanya paksaan. Bermain bagi anak merupakan kepuasan dan kesenangan, namun bermain juga bisa dilakukan untuk suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satunya yaitu bermain kartu angka bergambar yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10. Anak mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan melalui permainan menggunakan kartu angka bergambar seperti menjodohkan benda konkret dengan kartu angka dan menjodohkan kartu gambar dengan kartu angka.



dibarengi oleh rasa takut. Misalnya, anak yang bermain dengan mencoba meluncur dari tempat yang tinggi, walaupun anak merasa takut namun anak tetap mencoba berulang kali, karena ada kenikmatan sendiri yang diperoleh pada saat meluncur tersebut.

Bermain yang berarti bagi anak adalah bermain yang mampu menimbulkan kesenangan tersendiri kepada anak. Anak akan mudah sekali menyerap apa yang telah dipelajari pada kegiatan bermain yang menyenangkan tersebut. Kegiatan bermain yang menyenangkan akan mempengaruhi kerja otak anak. Otak anak akan mudah sekali menerima rangsangan dari luar apabila otak anak dalam keadaan rileks. Sebaliknya, apabila otak anak sulit untuk menyerap rangsangan dari luar berarti kerja otak anak dalam keadaan tegang dan terancam.

Keadaan yang menyenangkan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Salah satu kegiatan bermain yang dapat menimbulkan emosi positif bagi anak adalah bermain kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar selain bisa dimainkan dengan berbagai cara, kartu ini juga bisa diganti menggunakan gambar yang bervariasi sesuai dengan keinginan anak. Gambar-gambar pilihan tersebut dikemas semenarik mungkin dalam sebuah kartu yang bisa digunakan untuk bermain.



















Penelitian tindakan kelas yang akan peneliti lakukan secara partisipatif dan kolaboratif. Dalam pelaksanaannya peneliti melakukannya tidak sendirian, namun peneliti bekerjasama atau berkolaboratif dengan guru kelas kelompok A TK Dharmawanita Persatuan Kragan Gedangan Sidoarjo dalam merencanakan, pelaksanaan, mengobservasi, dan merefleksi tindakan yang telah dilakukan. Peneliti terlibat dalam sebuah perencanaan sebelum penelitian itu dilakukan, kemudian peneliti memantau tindakan yang akan dilakukan, lalu peneliti mengumpulkan data, menganalisis data serta melaporkan hasil penelitiannya dengan dibantu oleh guru kelas selaku kolaborator.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melaksanakan perubahan dalam suatu masalah yang akan dipecahkan nantinya dan akan diterapkan sesuai dengan situasi yang sebenarnya dan melihat kekurangan serta kelebihan. Dan hasil dari pelaksanaannya merupakan sebuah fungsi untuk peningkatan dari masalah yang ada. Penelitian ini dilakukan dengan manfaat tindakan yang nyata dan melakukan sebuah refleksi dari hasil akhirnya. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui permainan kartu angka bergambar pada kelompok A TK Dharmawanita Persatuan Kragan, Gedangan Sidoarjo.

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelompok A di TK Dharmawanita Persatuan Kragan, Gedangan Sidoarjo, yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Sedangkan yang menjadi objek penelitiannya adalah penerapan





Pada model ini menekankan pada siklus atau putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan kegiatan yang saling berkelanjutan dan berkesinambungan. Kegiatan yang berulang-ulang tersebut bisa disebut dengan siklus. Apabila dalam pelaksanaan siklus pertama masih belum sesuai dengan keinginan maka dapat melakukan tindakan selanjutnya yaitu siklus kedua yang pelaksanaannya sama seperti dengan siklus yang pertama. Siklus boleh dilakukan sampai hasil yang didapat benar-benar sesuai dengan target yang telah ditentukan.

Adapun penjelasan tentang tahapan kegiatan yang sesuai dengan model penelitian diatas adalah sebagai berikut:

#### 1. Pra Siklus

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi masalah dengan melakukan pengamatan, yakni dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas kelompok A, melihat absensi peserta didik, dan melihat dokumen nilai siswa selama pembelajaran di TK Dharmawanita Persatuan Kragan Gedangan Sidoarjo.

#### 2. Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklusnya terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaannya dimulai dari siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan tersebut. Apabila telah diketahui letak keberhasilan dan









Tabel 3.2 Contoh Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian (√)			
		1	2	3	4
I.	<b>Persiapan</b>				
	Persiapan fisik siswa untuk mengikuti pembelajaran.				
	Persiapan perlengkapan belajar.				
II.	<b>Pelaksanaan</b>				
	<b>Kegiatan Awal (45 menit)</b>				
	1. Siswa menjawab salam.				
	2. Siswa berdo'a bersama.				
	3. Siswa merespon ketika dilakukan pengecekan kehadiran.				
	4. Siswa mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru.				
	5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				
	<b>Kegiatan Inti (60 menit)</b>				
	1. Siswa mendengarkan guru yang sedang menyampaikan tema dan subtema pada hari ini.				
	2. Siswa terlibat aktif dalam tanya jawab dengan guru seputar materi yang diajarkan.				
	3. Siswa ikut aktif dalam bernyanyi dan bertepuk-tepuk dengan guru.				
	4. Siswa mendengarkan instruksi dari guru ketika guru membagi kelompok.				
	5. Siswa mengerjakan lembar kerja yang dibagikan oleh guru.				
	6. Siswa mengumpulkan hasil lembar kerjanya kepada guru.				
	<b>Kegiatan Penutup (45 menit)</b>				
1. Siswa menjawab pertanyaan guru bagaimana perasaannya hari ini.					





2.	<p>Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran Lambang Bilangan 1-10 ?</p> <p><b>Jawab :</b></p> <p>Menurut saya, pembelajaran lambang bilangan itu sangat penting diajarkan bagi anak usia dini, apalagi mengajarkan lambang bilangan 1-10. Karena dengan begitu anak akan bisa lebih siap untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Siswa bisa dikatakan siap apabila siswa bisa mengenal lambang bilangan 1-10. Itulah menurut pendapat saya mbak.</p>
3.	<p>Apa saja kesulitan yang ibu alami ketika mengajarkan tentang pembelajaran lambang bilangan 1-10 dan bagaimana cara ibu untuk mengatasi hal tersebut ?</p> <p><b>Jawab :</b></p> <p>Kesulitannya itu ketika kita mengajarkan siswa menulis lambang bilangan. Misalnya, saya menyebutkan lambang bilangan 8, lalu siswa saya perintahkan untuk menulis lambang bilangan 8. Nah, disitulah siswa kadang masih belum bisa menuliskannya. Mereka hanya bisa menyebutkan dengan urut, tapi belum bisa untuk menuliskan dengan benar. Cara mengatasinya ya, dengan melatih siswa untuk mengenal lambang bilangan secara terus-menerus, sampai siswa paham dan mengerti tentang lambang bilangan tersebut.</p>
4.	<p>Apa yang menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran lambang bilangan 1-10 ?</p> <p><b>Jawab :</b></p> <p>Kesulitannya itu karena siswa belum begitu paham dengan lambang bilangan itu sendiri. Karena bagi anak usia 4-5 tahun di kelompok A, siswa masih merasa kesulitan untuk memahami apa itu lambang bilangan. Ya, sebisa mungkin saya sebagai guru mengajarkannya dengan baik dan benar, sampai siswa itu benar-benar paham dan mengerti apa itu lambang bilangan.</p>
5.	<p>Pernahkah ibu menggunakan metode pembelajaran menggunakan kartu angka bergambar untuk mengajarkan tentang lambang bilangan 1-10 ?</p> <p><b>Jawab :</b></p> <p>Untuk saat ini saya masih belum menggunakan metode tersebut. karena selama ini saya hanya menggunakan media buku lks saja, kemudian saya jelaskan dipapan dan saya ajak siswa untuk menyebutkan lambang bilangan bersama-sama secara urut.</p>

**Tabel 3.4 Lembar Wawancara Siswa**

No.	Pertanyaan
1.	Apakah kamu menyukai permainan kartu angka bergambar ? <b>Jawab :</b> Suka. Gambarnya bagus-bagus.
2.	Menurutmu apakah sulit dalam bermain kartu angka bergambar ? <b>Jawab :</b> Tidak.
3.	Kapan terakhir kamu bermain kartu angka bergambar ? <b>Jawab :</b> Hmmm lupa bu.
4.	Siapa yang pertama kali mengenalkan kamu tentang angka ? <b>Jawab :</b> Mamaku.

**G. Instrumen Penilaian**

Instrumen penilaian yang digunakan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar observasi yang terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan hasil belajar lambang bilangan melalui metode permainan kartu angka bergambar pada anak usia dini. Berikut adalah kisi-kisi instrumen observasinya yaitu:

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Observasi Hasil Belajar****Lambang Bilangan 1-10**

No.	Indikator
1	Kemampuan siswa dalam mengenal bentuk lambang bilangan 1-10.
2	Kemampuan siswa dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10.
3	Kemampuan siswa dalam menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut.
4	Kemampuan siswa dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda yang telah disediakan.

Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Hasil Belajar Lambang Bilangan 1-10

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
1	Kemampuan siswa dalam mengenal bentuk lambang bilangan 1-10.	Siswa sangat mampu dalam mengenal bentuk lambang bilangan 1-10.	Siswa mampu mengenal bentuk lambang bilangan 1-8 saja.	Siswa hanya mampu mengenal bentuk lambang bilangan 1-5 saja. Tetapi masih dengan bimbingan guru.	Siswa belum mampu mengenal bentuk lambang bilangan 1-10 dengan baik.
2	Kemampuan siswa dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10	Siswa sangat mampu dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara tepat dan mandiri.	Siswa mampu menyebutkan lambang bilangan 1-8 saja.	Siswa hanya mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5. Namun dengan bimbingan guru.	Siswa belum mampu dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan baik dan benar.
3	Kemampuan siswa dalam menulis lambang bilangan 1-10 denganurut.	Siswa sangat mampu dalam menulis lambang bilangan 1-10 denganurut dan lancar.	Siswa mampu menulis lambang bilangan 1-8 denganurut, tetapi masih dengan bimbingan guru.	Siswa hanya mampu menulis lambang bilangan 1-5. Namun dengan bimbingan guru.	Siswa belum mampu menulis lambang bilangan 1-10 dengan baik dan benar.
4	Kemampuan siswa dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda dengan baik dan benar.	Siswa sangat mampu dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda dengan baik dan benar.	Siswa mampu menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda dengan baik dan benar walaupun masih dengan bimbingan guru.	Siswa hanya mampu menghubungkan sebagian lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda dengan.	Siswa belum mampu dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda, karena anak masih belum hafal lambang bilangan dengan baik dan benar.





















- 6) Desa / Kelurahan : Kragan
- 7) Jalan dan Nomor : Jl. Ambrali / 123
- 8) Kode Pos : 61254
- 9) Telepon : 081938597595
- 10) Status TK : Swasta
- 11) Gugus Sekolah : TK Imbas
- 12) Akreditasi : B
- 13) Tahun Berdiri : 1981
- 14) Status Tanah : Milik Sendiri
- 15) Luas Tanah : 300 m<sup>2</sup>
- 16) Luas Bangunan : 95 m<sup>2</sup>
- 17) Kurikulum : Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mengacu pada Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- 18) Nama Kepala TK : Anik Aliyah, S.Pd
- 19) Nama Yayasan : Yayasan Dharma Wanita Persatuan
- 20) Alamat Yayasan : Jl. Ambrali No. 123 Kragan
- 21) Jumlah Guru : 4 Orang
- 22) Jumlah Rombel : 2 Rombel
- 23) Akta Notaris : Sujianto, SH
- 24) Nama Ketua Yayasan : Dwy Retno Yuniawati
- 25) Akte Pendirian : No. 97 Tgl. 23 Juni 2006





pembelajaran lambang bilangan 1-10. Tahap pra siklus ini dilakukan pada hari sabtu tanggal 30 November 2019, tahap pra siklus dimulai pada pukul 07.00 sampai 09.30 WIB.

Dari data yang diperoleh peneliti dapat melihat bahwa kemampuan hasil belajar lambang bilangan pada kelompok A masih kurang baik. Sebagian siswa kelompok A masih belum mengenal konsep bilangan dengan baik. Dalam membilang siswa masih kurang sesuai antara benda yang dihitung dengan pengucapannya, misalnya benda yang jumlahnya 8 dihitung sampai 9. Siswa juga masih terbolak balik dalam mengenal lambang bilangan, terutama untuk bilangan 6 dan 9. Dan ada juga siswa yang belum bisa untuk menulis lambang bilangan dengan baik. Pada kegiatan ini peneliti hanya bertugas sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran dan menilai aktivitas guru dan siswa pada saat itu juga.

Berikut adalah kegiatan pembukaan diawali dengan baris berbaris didepan kelas dan pembiasaan berdo'a sebelum memasuki kelas. Kemudian siswa memasuki kelas dan mulai membaca do'a dan bernyanyi sesuai dengan pembiasaan yang dilakukan setiap harinya. Setelah itu, guru menjelaskan tema dan kegiatan pada hari ini. Tugas yang diberikan guru hari ini adalah menarik garis gambar sesuai dengan jumlahnya yang telah tersedia dibuku lembar kerja siswa. Sebelum guru kelas membagikan buku lembar kerja siswa, guru melakukan tanya jawab tentang lambang bilangan 1-10. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan secara urut lambang bilangan 1-

10. Setelah itu barulah siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan guru. Dari kegiatan tersebut peneliti melakukan pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung hingga waktu pulang tiba.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan bahwa sebagian besar siswa kelompok A TK Dharmawanita Persatuan Kragan dalam kemampuan hasil belajar lambang bilangan 1-10 dikategorikan belum berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil siswa dalam lembar kerja yang telah diselesaikannya. Hasil lembar kerja siswa menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menarik garis gambar sesuai dengan jumlahnya ternyata masih belum bisa menyesuaikan dengan jumlah gambar, dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 pun juga masih banyak yang bingung dengan urutannya. Dalam permasalahan ini ternyata masih ada siswa yang masih bingung ketika diminta menyebutkan lambang bilangan 1-10, namun ada juga siswa yang sudah bisa menyebutkan secara urut lambang bilangan 1-10. Ketika siswa diminta untuk menulis lambang bilangan 1-10 dan menarik garis gambar sesuai dengan jumlahnya, ternyata siswa masih ada yang belum bisa. Karena siswa masih bingung dengan bentuk lambang bilangan tersebut dan bingung cara menulis lambang bilangan tersebut.

Pada tahap pra siklus ini peneliti melakukan penilaian terhadap aktivitas guru dan siswa. Berikut adalah hasil nilai aktivitas guru secara keseluruhan mencapai 36 skor dengan kategori cukup. Sedangkan hasil nilai aktivitas siswa secara keseluruhan mencapai











Selanjutnya pertemuan kedua pada tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 03 Desember 2019 menggunakan tema tanaman, subtema buah-buahan. Kegiatannya yaitu, bermain kartu angka bergambar, menulis lambang bilangan dipapan tulis sesuai dengan instruksi peneliti, dan menghubungkan gambar buah sesuai dengan jumlahnya. Alat dan bahan menggunakan kartu angka bergambar, Lembar kerja siswa (Lks), Pensil, dan crayon.

Berikut adalah penjelasan tindakan pertemuan kedua pada siklus I, diantaranya:

- 1) Kegiatan Awal

Dalam kegiatan awal guru mengajak siswa untuk berdo'a terlebih dahulu, bernyanyi dan bertepuk-tepuk, sedangkan peneliti menjadi pendamping. Kemudian guru menanyakan kabar kepada siswa dan melakukan presensi siapa saja yang tidak hadir dan seperti biasa siswa mengaji terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, tugas peneliti yaitu melakukan apersepsi tentang tema kegiatan pada hari ini yaitu tanaman. Peneliti menjelaskan macam-macam tanaman kepada siswa, bahwa tanaman itu ada beberapa macam, salah satunya yaitu tanaman buah-buahan. Disini peneliti meminta siswa untuk menyebutkan buah-buahan yang mereka ketahui.





peneliti melakukan evaluasi. Peneliti mengulas kembali kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari ini serta melakukan apersepsi dengan memberikan pujian terhadap anak-anak yang sudah hebat dan semangat berantusias mengikuti permainan kartu angka bergambar. Kemudian pembelajaran diakhiri dengan do'a, salam dan pulang.

### **3. Observasi Hasil Belajar Siklus I**

Observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran dengan kegiatan permainan kartu angka bergambar pada siklus I berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun. Observasi terhadap kemampuan siswa dalam hasil belajar lambang bilangan mengalami peningkatan. Keantusiasan siswa dalam bermain kartu angka bergambar ini sangat berpengaruh pada semangatnya dalam bermain kartu angka bergambar, sehingga kemampuan dalam hasil belajar lambang bilangan pun meningkat dengan baik. Meskipun ada banyak siswa yang masih belum meningkat secara maksimal. Berikut adalah data hasil tindakan pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus 1.

Table 4.3 Data Hasil Tindakan Pertemuan Pertama

N O	Nama Siswa	Aspek Yang Dikembangkan				Total Skor	Krite ria
		Kemampuan siswa dalam mengetahui bentuk lambang bilangan 1- 10.	Kemampuan siswa dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10	Kemamp uan siswa dalam menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut.	Kemampuan siswa dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda dengan baik dan benar.		
1	Hfd	1	1	1	1	25	BB
2	Au	2	2	3	2	56,2	BSH
3	Khf	3	3	3	2	68,8	BSH
4	Ryh	1	1	2	2	37,5	MB
5	Ctr	2	3	2	2	56,2	MB
6	Agnt	1	1	2	2	37,5	MB
7	Fsl	2	3	3	2	62,5	BSH
8	Ajg	2	2	1	3	50	MB
9	Afrl	1	1	2	2	37,5	MB
10	Asyh	1	1	1	1	25	BB
11	Irkh	3	3	3	2	68,8	BSH
12	Crs	2	3	2	2	56,2	BSH
13	Rhl	1	1	2	2	37,5	MB
14	Gd	2	3	3	2	62,5	BSH
15	Rdy	2	2	2	2	50	MB
16	Rngg	2	3	2	3	62,5	BSH
17	Lr	1	1	1	1	25	BB
18	Slsb	1	1	2	2	37,5	MB
Jumlah Nilai		856,2					
Nilai Rata-rata		47,5					
Jumlah siswa yang tuntas		6 siswa					
Ketuntasan belajar dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10		33%					



Tabel 4.4 Data Hasil Tindakan Pertemuan Kedua

N O	Nama Siswa	Aspek Yang Dikembangkan				Total Skor	Krite ria
		Kemampuan siswa dalam menenal bentuk lambang bilangan 1- 10.	Kemampuan siswa dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10	Kemam puan siswa dalam menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut.	Kemampuan siswa dalam menghubungk an lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda dengan baik dan benar.		
1	Hfd	1	2	1	1	31,2	MB
2	Au	3	3	3	2	68,8	BSH
3	Khf	3	3	3	3	75	BSH
4	Ryh	2	2	1	2	44	MB
5	Ctr	2	3	2	3	62,5	BSH
6	Agnt	2	2	1	2	44	MB
7	Fsl	3	3	3	2	68,8	BSH
8	Ajg	2	2	1	3	50	MB
9	Afrl	2	2	1	2	44	MB
10	Asyh	1	2	1	1	31,2	MB
11	Irkh	3	3	3	3	75	BSH
12	Crs	3	3	2	3	68,8	BSH
13	Rhl	2	2	1	3	50	MB
14	Gd	3	3	3	3	75	BSH
15	Rdy	3	3	2	3	68,8	BSH
16	Rngg	2	3	2	3	62,5	BSH
17	Lr	1	2	1	1	31,2	MB
18	Slsb	2	2	1	2	44	MB
Jumlah Nilai		994,8					
Nilai Rata-rata		55,2					
Jumlah siswa yang tuntas		9 siswa					
Ketuntasan belajar dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10		50%					















menunjukkan cara bermainnya. Yang pertama peneliti menunjukkan kartu angka bergambar, lalu siswa diminta untuk menyebutkan gambar apa dan menghitung secara bersama-sama jumlah gambar tersebut. Setelah itu peneliti meminta salah satu siswa untuk menghubungkan secara acak jumlah gambar dengan lambang bilangan yang telah peneliti tunjukkan. Peneliti menunjuk siswa secara bergantian dan melakukan kegiatan bermain seperti hal yang sama.

Pada saat siswa melakukan permainan kartu angka bergambar, peneliti melakukan pengamatan dan mendampingi siswa dalam bermain, sedangkan guru kelas hanya mengarahkan jalan cerita pada kegiatan bermain saja. Setelah semua siswa selesai bermain kartu angka bergambar, barulah siswa melaksanakan kegiatan selanjutnya, yaitu menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah kaki binatang yang telah tersedia pada lembar kerja siswa, kemudian siswa mewarnai gambar binatang sesuai dengan instruksi. Setelah kegiatan selesai semua, barulah siswa istirahat dan makan.

### 3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini diisi dengan kegiatan bernyanyi dan bertepuk-tepuk secara klasikal. Setelah itu, peneliti melakukan evaluasi. Peneliti mengulas





bermain kartu angka bergambar secara bersama-sama. Sebelum bermain kartu angka bergambar, peneliti membacakan aturan permainan dan menunjukkan cara bermainnya. Yang pertama peneliti menunjukkan kartu angka bergambar, lalu siswa diminta untuk menyebutkan gambar apa dan menghitung secara bersama-sama jumlah gambar tersebut. Setelah itu peneliti meminta salah satu siswa untuk menghubungkan secara acak jumlah gambar dengan lambang bilangan yang telah peneliti tunjukkan. Peneliti menunjuk siswa secara bergantian dan melakukan kegiatan bermain seperti hal yang sama.

Pada saat siswa melakukan permainan kartu angka bergambar, peneliti melakukan pengamatan dan mendampingi siswa dalam bermain, sedangkan guru kelas hanya mengarahkan jalan cerita pada kegiatan bermain saja. Setelah semua siswa selesai bermain kartu angka bergambar, barulah siswa melaksanakan kegiatan selanjutnya, yaitu menghubungkan gambar binatang sesuai dengan jumlah yang telah tersedia pada lembar kerja siswa, kemudian siswa mewarnai gambar binatang tersebut. Setelah kegiatan selesai semua, barulah siswa istirahat dan makan.

### 3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini diisi dengan kegiatan bernyanyi dan bertepuk-tepuk secara klasikal. Setelah itu, peneliti melakukan evaluasi. Peneliti mengulas kembali kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari ini serta melakukan apersepsi dengan memberikan pujian terhadap anak-anak yang sudah hebat dan semangat berantusias mengikuti permainan kartu angka bergambar. Kemudian pembelajaran diakhiri dengan do'a, salam dan pulang.

### 3. Observasi Hasil Belajar Siklus II

Observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran dengan kegiatan permainan kartu angka bergambar pada siklus II berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun. Observasi terhadap kemampuan siswa dalam hasil belajar lambang bilangan mengalami peningkatan. Keantusiasan siswa dalam bermain kartu angka bergambar ini sangat berpengaruh pada semangatnya dalam bermain kartu angka bergambar, sehingga kemampuan dalam hasil belajar lambang bilangan pun meningkat dengan baik, meskipun masih ada siswa yang masih belum meningkat secara maksimal.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua, kemampuan hasil belajar siswa tentang lambang bilangan 1-10



Tabel 4.6 Data Hasil Tindakan Pertemuan Pertama

N O	Nama Siswa	Aspek Yang Dikembangkan				Total Skor	Krite ria
		Kemampuan siswa dalam menenal bentuk lambang bilangan 1- 10.	Kemampuan siswa dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10	Kemam puan siswa dalam menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut.	Kemampuan siswa dalam menghubungk an lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda dengan baik dan benar.		
1	Hfd	3	3	2	3	68,8	BSH
2	Au	3	3	3	3	75	BSH
3	Khf	3	4	3	3	81,2	BSB
4	Ryh	2	3	1	2	50	MB
5	Ctr	3	3	2	3	68,8	BSH
6	Agnt	2	2	2	2	50	MB
7	Fsl	3	3	3	3	75	BSH
8	Ajg	3	3	2	3	68,8	BSH
9	Afrl	3	3	2	2	62,5	BSH
10	Asyh	2	2	1	3	50	MB
11	Irkh	3	3	4	3	81,2	BSB
12	Crs	3	3	3	3	75	BSH
13	Rhl	3	3	3	2	68,8	BSH
14	Gd	3	3	3	4	81,2	BSB
15	Rdy	3	3	3	3	75	BSH
16	Rngg	3	3	2	3	68,8	BSH
17	Lr	2	3	1	2	50	MB
18	Slsb	2	3	1	2	50	MB
Jumlah Nilai		1200,1					
Nilai Rata-rata		66,7					
Jumlah siswa yang tuntas		13 siswa					
Ketuntasan belajar dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10		72%					



Tabel 4.7 Data Hasil Tindakan Pertemuan Kedua

N O	Nama Siswa	Aspek Yang Dikembangkan				Total Skor	Krite ria
		Kemampuan siswa dalam mengetahui bentuk lambang bilangan 1- 10.	Kemampuan siswa dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10	Kemamp uan siswa dalam menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut.	Kemampuan siswa dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda atau jumlah gambar benda dengan baik dan benar.		
1	Hfd	3	3	3	3	75	BSH
2	Au	3	4	3	3	81,2	BSB
3	Khf	4	4	3	4	94	BSB
4	Ryh	3	3	3	3	75	BSH
5	Ctr	3	4	3	3	81,2	BSB
6	Agnt	2	3	1	2	50	MB
7	Fsl	3	4	3	3	81,2	BSB
8	Ajg	3	4	3	3	81,2	BSB
9	Afrl	3	4	4	3	87,5	BSB
10	Asyh	3	3	3	3	75	BSH
11	Irkf	3	4	4	4	94	BSB
12	Crs	3	4	3	3	81,2	BSB
13	Rhl	3	3	3	3	75	BSH
14	Gd	3	4	3	4	87,5	BSB
15	Rdy	3	4	3	3	81,2	BSB
16	Rngg	3	3	3	3	75	BSH
17	Lr	2	3	1	2	50	MB
18	Slsb	2	3	1	2	50	MB
Jumlah Nilai		1375,2					
Nilai Rata-rata		76,4					
Jumlah siswa yang tuntas		15 siswa					
Ketuntasan belajar dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10		83%					







#### **d. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari dua siklus. Pada setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus I dimulai pada tanggal 02 Desember 2019 sampai 03 Desember 2019. Sedangkan siklus II dilaksanakan mulai tanggal 11 Desember sampai 12 Desember 2019. Satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan masing-masing durasi 120 menit. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar nilai observasi. Hasil dari data lembar nilai observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan hasil belajar lambang bilangan 1-10 yang terjadi pada siswa kelompok A.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar lambang bilangan 1-10 menggunakan kartu angka bergambar pada siswa kelompok A TK Dharmawanita Persatuan Kragan Gedangan Sidoarjo. Kemampuan hasil belajar lambang bilangan 1-10 pada siswa kelompok A masih kurang disebabkan oleh beberapa hal, yaitu ketersediaan jumlah pendidik di kelompok A yang membuat situasi pembelajarannya kurang kondusif dan kurangnya media pembelajaran yang seharusnya dapat mengembangkan kemampuan siswa secara optimal. Karena pada kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 sebelumnya hanya



siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Apabila perhatian siswa sudah meningkat, maka pembelajaran pun menjadi lebih kondusif dan kemampuan siswa akan meningkat secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan adanya 2 kali pertemuan ini menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar lambang bilangan 1-10 di TK Dharmawanita Persatuan Kragan mengalami peningkatan yang baik dari kondisi sebelum dilaksanakannya tindakan ini. Pada kondisi dimana sebelum adanya tindakan terdapat 6 siswa dengan kriteria belum berkembang (BB), kemudian mengalami peningkatan menjadi 3 siswa yang masih belum berkembang (BB) pada siklus I pertemuan pertama, kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus I pertemuan kedua menjadi 0 siswa yang masih belum berkembang (BB) dan siswa rata-rata sudah memenuhi kategori mulai berkembang (MB) dengan ketuntasan belajar 50%.

Siklus II pada pertemuan pertama mengalami peningkatan 5 siswa pada kategori mulai berkembang (MB) dan 10 siswa sudah berkembang sesuai harapan (BSH) dengan ketuntasan belajar sudah mencapai 72%. Dan pada siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan lagi sebanyak 3 siswa pada kategori mulai berkembang (MB) dan 10 siswa mengalami peningkatan sangat baik pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Terdapat 3 siswa dengan kategori mulai berkembang, diantaranya ada 1 siswa yang mengalami keterlambatan









2. Peningkatan kemampuan hasil belajar lambang bilangan menggunakan metode permainan kartu angka bergambar sudah tercapai pada penelitian ini, terbukti dari hasil analisis data yang menyatakan bahwa presentase kemampuan hasil belajar lambang bilangan mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Sebelum adanya tindakan, ada 2 siswa yang mampu belajar lambang bilangan sesuai dengan indikator. Pada pelaksanaan siklus I pertemuan pertama ketuntasan belajar siswa mencapai 33%, pada pertemuan kedua ketuntasan belajar siswa mencapai 50%. Sedangkan, pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama ketuntasan belajar siswa mencapai 72%, dan mengalami peningkatan pada pertemuan kedua sebesar 83% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar lambang bilangan pada kelompok A TK Dharmawanita Persatuan Kragan Gedangan Sidoarjo Tahun Ajaran 2020 dapat dilakukan melalui penerapan metode permainan kartu angka bergambar.

## **B. SARAN**

Penelitian mengenai penerapan metode permainan kartu angka bergambar untuk meningkatkan hasil belajar lambang bilangan pada kelompok A yang dilaksanakan oleh peneliti masih jauh dari kata sempurna. Masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki lagi dalam setiap pertemuannya. Sehingga peneliti berharap kepada peneliti berikutnya yaitu:





- Mirroh Fikriyati. 2013. *Perkembangan anak usia emas (Golden Age)*. (Yogyakarta: Laras MediaPrima).
- Muhammad Fadillah. 2012. *Desain perkembangan PAUD*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media).
- Mustaqim. 2008. *Psikologi pendidikan*. (Semarang: Pustaka Pelajar).
- Noviani. *Lambang Bilangan*. 26. Maret. 2019. Diunduh pada website. <https://www.penuliscilik.com/lambang-bilangan/> diakses pada 18-09-2019 pukul 17.00 WIB.
- Sanjaya. 2010. *Penelitian tindakan kelas*. (Jakarta: Prenadamedia Group).
- Seels, Barbara R., & Richey, Rita C. 1994. *Teknologi pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. (Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta).
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Siswanto Igea & Sri Lestari. 2012. *Panduan guru dan orang tua pembelajaran atraktif dan 100 permainan kreatif untuk pendidikan anak usia dini*. (Yogyakarta: CV. Andi Offset).
- Slamet Suyanto. 2005. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi).
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing).
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan matematika anak usia dini*. (Yogyakarta. FIP Universitas Negeri Yogyakarta).
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi pendidikan*. (Yogyakarta: UNY Press).
- Suyadi. 2010. *Psikologi belajar PAUD*. (Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Insan Madani).
- Suyadi. 2014. *Panduan penelitian tindakan kelas*. (Yogyakarta: DIVA Press).
- Tim penyusun kamus pusat bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Ed. 3*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional).
- Trianto. 2011. *Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA dan anak usia kelas SD/MI*. (Surabaya: Kencana Prenada Media Group).

