

## **Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-20 melalui Kartu Gambar Bermodifikasi Dadu (Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B2 di RA YPIRA Cijerah-Bandung)**

Improving Numbering Skill 1-20 through Dadu Modified Picture Card Media  
(Group B2 Class Action Research in RA YPIRA Cijerah-Bandung)

<sup>1</sup>Weindiani, <sup>2</sup>Erhamwilda, dan <sup>3</sup>Dewi Mulyani

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung,  
Jl. Ranggagading No.8 Bandung 40116

email: <sup>1</sup>weindiani@yahoo.co.id, <sup>2</sup>erhamwilda@gmail.com, <sup>3</sup>ewiem@yahoo.com

**Abstract:** Activity of increasing numeracy ability can be done in various ways such as through drawing cards that can be used to improve numeracy and numeracy skills that represent concrete objects, which can be easily used anywhere according to the theme to be conveyed. This study aims to improve the ability to spell 1-20 using dice-modified image card media in RA YPIRA B2 group. The results obtained were the results before using the dice modified image card media after using the dice modified image card media and then analyzed the numerical ability improvement of 1-20 after using dice modified image card media. This research is a Class Action Research where researchers are directly involved in the research process. The subjects of this study were students from B2 group, amounting to 16 children, consisting of 7 girls and 9 boys. Data collection techniques are carried out by means of observation, performance and documentation. Research instruments are checklist observation guidelines. Data analysis used in this study is descriptive qualitative with percentages. The results showed the ability of numeracy in children of RA RA YPIRA group before using dice modified image card media from 16 children, there were only 42.57% of children who achieved the success indicators in sufficient criteria. The implementation of learning to improve the ability to spell 1-20 in children in group B2 is carried out in 2 cycles, in each cycle consists of two meetings, an effective step in this study in increasing the ability to spell 1-20, namely: (1) Change the classical implementation techniques, (2) Providing rewards with success stickers, (3) Card size changed to 20 × 20 cm, (4) Absence by way of numeracy, (5) adding activities imitating movements, (6) drawing cards made according to the number of groups of children. Ability improvement said 1-20 children in group B2 after using dice-modified gambar card media, this was evidenced from the results achieved in Cycle I of 16 children reaching 58.25% with good criteria, in Cycle II of 16 children reached 84.53% with excellent criteria, the ability to spell 1-20 in children in B2 groups increases with the indicators of success that 80% researchers want to achieve

**Keywords:** Early Childhood Education, Spelling Ability, Dice Modified Picture Card.

**Abstrak:** Kegiatan Peningkatan kemampuan membilang dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti melalui kartu gambar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membilang dan berhitung yang mewakili benda konkrit, yang dapat dengan mudah digunakan dimana saja sesuai dengan tema yang ingin disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-20 menggunakan media kartu gambar yang bermodifikasi dadu di kelompok B2 RA YPIRA. Hasil yang didapat merupakan hasil dari sebelum menggunakan media kartu gambar bermodifikasi dadu dengan setelah menggunakan media kartu gambar bermodifikasi dadu dan kemudian dianalisis peningkatan kemampuan membilang 1-20 setelah menggunakan media kartu gambar bermodifikasi dadu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dimana peneliti terlibat secara langsung dalam proses penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B2 yang berjumlah 16 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Instrument penelitian yakni pedoman observasi *checklist*. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan membilang pada anak kelompok B2 RA YPIRA sebelum menggunakan media kartu gambar bermodifikasi dadu dari 16 anak, hanya terdapat 42,57% anak yang mencapai indikator keberhasilan dalam kriteria cukup. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-20 pada anak kelompok B2 dilaksanakan dalam 2 Siklus, pada setiap Siklus terdiri 2 kali pertemuan, langkah yang efektif dalam penelitian ini dalam meningkatkan

kemampuan membilang 1-20 yaitu : (1) Mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal, (2) Memberikan reward dengan sticker keberhasilan, (3) Ukuran kartu dirubah menjadi 20×20 cm, (4) Absen dengan cara membilang, (5) menambahkan kegiatan meniru gerakan, (6) kartu gambar dibuat sesuai dengan jumlah kelompok anak. Peningkatan kemampuan membilang 1-20 anak kelompok B2 setelah menggunakan media kartu gambar bermodifikasi dadu, hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai pada Siklus I dari 16 anak mencapai 58,25% dengan kriteria baik, pada Siklus II dari 16 anak mencapai 84,53% dengan kriteria baik sekali, kemampuan membilang 1-20 pada anak kelompok B2 meningkat dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti 80%

**Kata kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Kemampuan Membilang, Kartu Gambar Bermodifikasi Dadu.**

## A. Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam undang-undang tersebut, yaitu bab V pasal 1-b, dinyatakan dengan tegas bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Bahwa pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan sebuah lembaga yang mengemban tugas dalam proses perolehan pendidikan bagi anak usia dini. Pembinaan tersebut dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan jenjang sekolah selanjutnya dan mengembangkan bakat, minat, dan kemampuannya. Menurut piaget (dalam Sujiono, dkk 2012) mengemukakan bahwa tahap perkembangan kognitif usia 3-5 tahun merupakan tahap *praoperasional konkret*, dimana anak dapat memanipulasi objek atau symbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Dalam buku perkembangan kognitif anak usia dini, perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan otak anak dalam memperoleh, mengelola, dan menggunakan informasi tersebut menjadi sebuah pengetahuan bagi dirinya. Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengelola perolehan pembelajaran yang ia dapat, menemukan bermacam-macam untuk menyelesaikan suatu permasalahan, mengembangkan kemampuan logika matematika, mengelompokkan, serta kemampuan berpikir teliti (Departemen Pendidikan Nasional, 2004). Taman Kanak – Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan *golden age* (usia emas) yang didalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali. Masa peka merupakan suatu masa yang menuntut perkembangan anak perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung yang biasa dilakukan pada TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, begitupun dengan kemampuan aspek perkembangan yang lain dalam setiap pembelajaran, oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Dari hasil pengamatan yang dilakukan di RA YPIRA cijerah –Bandung terletak di Gg. Pelita mengenai kemampuan membilang pada anak kelompok B2 RA YPIRA. Pada saat anak diminta untuk berhitung dalam kegiatan pembelajaran, dari banyak 16 anak terdapat 7 anak yang belum mampu berhitung secara baik dan tepat. Terbukti pada saat pembelajaran terdapat anak yang mengalami kesulitan berhitung pada saat pemberian LKA atau Lembar Kerja Anak

mengenai pengenalan konsep jumlah dari angka misalnya, pengenalan konsep jumlah dari angka 5 dan anak di minta untuk mencari jumlah gambar yang tepat sesuai dengan angka yang tertera disana, namun masih terdapat anak yang kesulitan dalam menjawab dengan benar. Kesulitan lainnya adalah ketika anak diminta membilang dari 1 sampai 20, dari 16 anak hanya 5 orang yang mampu menyebutkan secara urut dan benar. Anak yang lain mengalami kesulitan dan berhenti pada bilangan tertentu atau secara acak. Adapun kesulitan lainnya masih terdapat anak yang belum mengenal bentuk lambang bilangan itu sendiri. Dalam penelitian ini kartu gambar bermodifikasi dadu digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak meliputi kemampuan membilang atau menyebutkan, menghubungkan konsep lambang dengan bilangan, mengurutkan konsep lambang bilangan, dan menjumlahkan dengan menghitung benda yang ada pada gambar sesuai dengan tema. Kemudian anak diminta untuk menyebutkan ada berapa benda yang terdapat pada suatu kartu gambar sehingga anak mampu membilang dan mengenal konsep dari lambang bilangan yang diucapkan oleh anak. Dalam persiapan menyusun model pembelajaran membilang 1-20 ini akan disesuaikan dengan karakteristik anak, perkembangan fisik dan psikologis anak RA YPIRA, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran. Kegiatan membilang ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep dari lambang bilangan, mengurutkan konsep lambang bilangan, menghubungkan, menjumlahkan, dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya begitupun dengan perkembangan perilaku yang dapat dibentuk dari kegiatan bermain membilang 1-20 ini. Permainan membilang merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar, dan kesiapan dalam kehidupan masyarakat yang akan dihadapinya.

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai peningkatan yang terjadi dalam mengenal konsep lambang bilangan dari 1-20 menggunakan media kartu gambar yang bermodifikasi dadu. Tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui kemampuan membilang 1-20 sebelum menggunakan permainan kartu gambar yang bermodifikasi dadu pada anak kelompok B2 di RA YPIRA, (2) Untuk mengetahui kegiatan pelaksanaan pembelajaran kemampuan membilang 1-20 pada saat menggunakan permainan kartu gambar yang bermodifikasi dadu pada anak kelompok B2 di RA YPIRA, dan (3) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang anak kelompok B2 di RA YPIRA setelah menggunakan media kartu gambar yang bermodifikasi dadu.

### **B. Landasan Teori**

#### **Pembelajaran Anak Taman Kanak-kanak (TK)**

Belajar, perkembangan, dan pendidikan merupakan hal yang menarik ketiga hal ini memiliki keterkaitan satu sama lain dengan pembelajaran. Menurut Dadan & Nenny (Suryana, dkk 2013) Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Maka berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh anak, baik ketika berada di sekolah maupun

berada di rumah atau keluarganya sendiri. Menurut Maria Montessori (Suryana, dkk 2013) karakteristik anak usia TK berpendapat bahwa anak usia 3-6 tahun adalah usia Taman Kanak-kanak yang merupakan periode sensitive atau masa peka pada anak, yaitu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Tugas-tugas perkembangan usia kanak-kanak atau usia pra-sekolah ini (dalam Surana, 2017), meliputi; (1) Perkembangan Fisik; (2) Perkembangan Intelektual; (3) Perkembangan Emosional; (4) Perkembangan Bahasa; (5) Perkembangan Sosial.

### **Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersikap aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan dengan ide-ide dan belajar Susanto, (2011). Piaget (dalam yulianti, dkk 2012) menyebutkan bahwa perkembangan kognitif anak secara skematis terdiri dari empat tahap yaitu: tahap sensorimotorik (0-2 tahun), tahap praoprasional (2-7 tahun), tahap oprasional konkret (7-11 tahun), tahap oprasional formal (11-15 tahun).

### **Kemampuan Membilang**

Menurut Burns dan Larton (Sudono, 2000) mengemukakan bahwa, kelompok matematika dapat diperkenalkan mulai dari usia 3-6 tahun adalah kelompok bilangan (membilang, aritmatika dan berhitung). Penguasaan masing-masing kemampuan anak tersebut selalui melalui tiga tingkat penekanan tahapan yaitu: tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan, tingkat lambang bilangan. Berikut ini adalah indikator lingkup perkembangan kognitif bidang konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf anak usia 5-6 tahun menurut Permendiknas No. 137 Tahun 2014.

1. Berhitung atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20.
2. Berhitung (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20.
3. Menunjuk lambang bilangan 1-20.
4. Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda.
5. Meniru lambang bilangan 1-10
6. Menghitung jumlah benda dengan cara dihitug banyak-sedikitnya.

### **Media Kartu Gambar Bermodifikasi Dadu**

Menurut Association of Education and Communication Technology media adalah sebuah bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Gagne juga menyatakan, bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Association of Education and Communication Technology memberi batasan tentang media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad, 2017). Kartu termasuk dalam jenis media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan segala bentuk informasi. Menurut Arsyad (2017) *flash card* (kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu). Kartu biasanya berukuran 8×12 cm, atau

dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu yang berisi gambar-gambar (binatang, benda-benda dan sebagainya) dapat digunakan sebagai petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 Siklus dengan membuat perencanaan , pelaksanaan dan observasi, serta refleksi pada setiap Siklus, kemudian melakukan perbaikan pada Siklus selanjutnya agar mencapai hasil penelitian yang di inginkan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi *checklist* dengan dikembangkan dari PERMENDIKNAS no 137 tahun 2014 mengenai pengenalan konsep bilangan pada kelompok B, yaitu menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan. Penelitian ini dilaksanakan di RA/BA/TPA YPIRA yang beralamatkan di Jl. Cijerah Gg. Pelita no 7. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B2 dalam mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan kartu gambar bermodifikasi dadu. Penyajian data hasil penelitian ini berkenaan dengan (1) Untuk mengetahui kemampuan membilang 1-20 sebelum menggunakan permainan kartu gambar yang bermodifikasi dadu pada anak kelompok B2 di RA YPIRA, (2) Untuk mengetahui kegiatan pelaksanaan pembelajaran kemampuan membilang 1-20 pada saat menggunakan permainan kartu gambar yang bermodifikasi dadu pada anak kelompok B2 di RA YPIRA, dan (3) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang anak kelompok B2 di RA YPIRA setelah menggunakan media kartu gambar yang bermodifikasi dadu. Berdasarkan tujuan penelitian dan langkah-langkah pengolahan data hasil penelitian dengan penjelasan sebagai berikut:

#### Prasiklus

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mengamati kemampuan membilang anak dengan menggunakan media konkrit yaitu kacang merah. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data bahwa kemampuan anak dalam mengenal membilang sebelum menggunakan kartu gambar hanya mencapai 43,75% dengan kriteria cukup.

#### Pelaksanaan Siklus I, dan II

Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yang dibagi menjadi 4 kali tatap muka dimana pada satu kali tatap muka 2 indikator yang dicapai oleh anak. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data bahwa kemampuan membilang 1-20 anak kelompok B2 dengan menggunakan kartu gambar bermodifikasi dadu menunjukkan peningkatan. Pada Siklus I rata-rata kelas kemampuan membilang 1-20 pada anak kelompok B2 mencapai 58,25%. Pada Siklus II pun dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan 4 kali tatap muka. Berdasarkan hasil analisis pada Siklus II kemampuan membilang 1-20 pada anak kelompok B2 menunjukkan peningkatan yang melebihi dari nilai rata-rata penelitian yaitu mencapai 84,53%, maka penelitian ini dihentikan.

#### Kemampuan Anak dalam Membilang 1-20 Setelah Menggunakan Kartu Gambar Bermodifikasi Dadu

**Tabel 3.1** Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Anak Kelompok B2 Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Komponen	Prasiklus					Siklus I					Siklus II				
	Kemampuan berhitung permulaan				Rata-rata	Kemampuan berhitung permulaan				Rata-rata	Kemampuan berhitung permulaan				Rata-rata
	Menyebutkan	Menghubungkan	Mengurutkan	Menjumlahkan		Menyebutkan	Menghubungkan	Mengurutkan	Menjumlahkan		Menyebutkan	Menghubungkan	Mengurutkan	Menjumlahkan	
Rata-rata persentase	43.75%	43.75%	31.25	32.81	42.575%	63.28%	67.65%	50.78%	51.29%	58.25%	86.71%	86%	84.37%	81.24%	84.53%
Kriteria	Cukup	Cukup	cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik sekali

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan membilang 1-20 anak kelompok B2 mengalami peningkatan dari mulai pra Siklus dengan nilai rata-rata 42,57% meningkat di Siklus I menjadi 58,25%, dan Siklus II mencapai hasil yang sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu dengan rata-rata 84,53%, maka penelitian ini dihentikan di Siklus II. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2015) keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju ke arah perbaikan. Keberhasilan hasil diperoleh jika terjadi peningkatan kemampuan sesudah diberikan tindakan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak kelompok B2 telah mengalami peningkatan dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai kurang lebih 80%. Pada pra Siklus ini rata-rata kemampuan anak dalam membilang, menghubungkan, mengurutkan, dan menjumlahkan rata-rata ada pada skor 3 yang dimana anak hanya mampu membilang dan mengenal konsep bilangannya mencapai angka 15, dalam aspek membilang skor 1 terdapat 7 anak dapat membilang dari 1-5, skor 2 ada 5 anak dapat membilang 1-10, skor 3 ada 3 anak dapat membilang 1-15. Pada aspek menghubungkan konsep dengan lambang bilangan skor 1 ada 10 anak dapat menghubungkan 1-5, skor 2 ada 4 anak dapat menghubungkan 1-10, skor 3 ada 2 anak dapat menghubungkan 1-15. Pada aspek mengurutkan konsep lambang bilangan skor 1 ada 8 anak dapat mengurutkan 1-5, skor 2 ada 4 anak dapat mengurutkan 1-10, skor 3 ada 4 anak dapat mengurutkan 1-15. Pada aspek menjumlahkan skor 1 ada 11 anak dapat menjumlahkan 1-5, skor 2 ada 5 anak dapat menjumlahkan 1-10. Pada Siklus I pertemuan ke II dalam aspek membilang skor 1 terdapat 2 anak dapat membilang dari 1-5, skor 2 ada 2 anak dapat membilang 1-10, skor 3 ada 5 anak dapat membilang 1-15, skor 4 ada 7 anak dapat membilang 1-20. Pada aspek menghubungkan konsep dengan lambang bilangan skor 1 ada 4 anak dapat menghubungkan 1-5, skor 2 ada 3 anak dapat menghubungkan 1-10, skor 3 ada 6 anak dapat menghubungkan 1-15, skor 4 ada 3 anak dapat menghubungkan 1-20. Pada aspek mengurutkan konsep lambang bilangan skor 1 ada 4 anak dapat mengurutkan 1-5, skor 2 ada 3 anak dapat mengurutkan 1-10, skor 3 ada 3 anak dapat mengurutkan 1-15, dan skor 4 ada 4 anak dapat mengurutkan 1-20. Pada aspek menjumlahkan skor 1 ada 6 anak dapat menjumlahkan 1-5, skor 2 ada 3 anak dapat menjumlahkan 1-10, skor 3 ada 5

anak dapat menjumlahkan 1-15, dan skor 4 ada 4 anak dapat menjumlahkan 1-20. Pada Siklus II pertemuan ke II, aspek membilang skor 2 ada 1 anak dapat membilang 1-10, skor 3 ada 4 anak dapat membilang 1-15, skor 4 ada 11 anak dapat membilang 1-20. Pada aspek menghubungkan konsep dengan lambang bilangan skor 3 ada 4 anak dapat menghubungkan 1-15, skor 4 ada 10 anak dapat menghubungkan 1-20. Pada aspek mengurutkan konsep lambang bilangan skor 2 ada 2 anak dapat mengurutkan 1-10, skor 3 ada 4 anak dapat mengurutkan 1-15, dan skor 4 ada 10 anak dapat mengurutkan 1-20. Pada aspek menjumlahkan skor 1 ada 1 anak dapat menjumlahkan 1-5, skor 3 ada 7 anak dapat menjumlahkan 1-15, dan skor 4 ada 8 anak dapat menjumlahkan 1-20.

#### **D. Kesimpulan dan Saran**

Kemampuan anak dalam mengenal membilang sebelum menggunakan kartu gambar hanya mencapai 43,75%. Kemudian untuk meningkatkan kemampuan anak membilang 1-20 peneliti melaksanakan tindakan selama 8 kali pertemuan dalam 2 Siklus dengan menggunakan kartu gambar bermodifikasi dadu. Setiap Siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan, serta refleksi. Hasil peningkatan kemampuan membilang 1-20 sebelum tindakan sampai Siklus I mengalami peningkatan. Pada pra Siklus rata-rata kemampuan anak membilang 1-20 hanya mencapai 43,75%, meningkat pada Siklus I sebanyak 58,25%, selanjutnya pada Siklus II meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu kurang lebih 80% dengan jumlah rata kelas sebanyak 84,53%.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 Siklus dengan 2 kali pertemuan pada Siklus I dan Siklus II, yang dilakukan dengan durasi waktu kurang lebih 60 menit saat kegiatan inti. Langkah pembelajaran menggunakan kartu gambar bermodifikasi dadu adalah sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan media kartu gambar dan dadu; (2) Guru menyiapkan peserta didik; (3) Guru mengenalkan dan menjelaskan media pada anak; (4) Guru memberikan aturan permainan; (5) Guru membagi anak dalam tiga kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 anak dan 6 anak; (6) Guru memberikan instruksi permainan dengan aturan dalam permainan ini anak akan membilang dan mengenal konsep bilangan sambil meniru gerakan yang diperintahkan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang 1-20 pada anak kelompok B2 di RA YPIRA Cijerah-Bandung dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu gambar bermodifikasi dadu, yang mencapai hasil akhir penelitian di Siklus II dengan jumlah rata-rata kelas sebanyak 84,53%. Dengan demikian maka penelitian mengenai membilang dan konsep bilangan untuk kelompok B2 di RA YPIRA menunjukkan hasil akhir yang memuaskan.

#### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran* Ed. Revisi,-cetak 20. Jakarta: Rajawali Pers.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sujiono, Yuliani Nuani, dkk. (2012). *Modul Ed-1 Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Surana, Dedih. (2017). *Modul Islam Disiplin Ilmu PAUD*. Universitas Islam Bandung.

- Suryana, Dadan, Mahyudin, Nenny. (2013). Modul Ed-1 *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yuliani, Nurani Sujiono, dkk. (2012). Modul Ed-1 *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.