

UMKM SEMANGKA BESAR PADA ANAK KELOMPOK B TK MASYITHOH SENDANG GUNUNGKIDUL

TRI MURYANI

Abstrak

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Merupakan Kemampuan Anak Untuk Mengenal Simbol-Symbol Bilangan. Mengenal Lambang Bilangan Penting Untuk Dikembangkan Karena Merupakan Dasar Kemampuan Matematika Pada Anak. Mengenalkan Lambang Bilangan Juga Dilakukan Melalui Proses Pengamatan Yang Melibatkan Sensorimotor Anak, Ingatan Yang Berupa Hafalan, Dan Yang Terakhir Tahap Pemecahan Masalah. Anak Kelompok B Tk Masyithoh Sendang Dalam Mengenal Lambang Bilangan Masih Sebatas Hafalan, Sehingga Anak Masih Terbalik-Balik Dalam Menyebutkan Lambang Bilangan. Proses Membilang Anak Juga Belum Tepat Yaitu Ketidaksesuaian Antara Pengucapan Dengan Jumlah Benda Yang Dihitung. Pembelajaran Yang Dilakukan Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Kelompok B Tk Masyithoh Sendang Yaitu Langsung Mengenalkan Lambang Bilangan Sebelum Melalui Tahap Mengenal Konsep Bilangan Terlebih Dahulu, Sehingga Penguasaan Konsep Bilangan Anak Belum Matang. Pembelajaran Yang Dilakukan Juga Masih Bersifat Abstrak. Pembelajaran Yang Dilakukan Belum Menggunakan Media Pembelajaran Untuk Mengkonkretkan Materi Yang Akan Disampaikan, Sehingga Anak Kesulitan Dalam Menerima Materi Yang Masih Bersifat Abstrak Tersebut. Anak Juga Kurang Antusias Dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Hal Ini Dikarenakan Anak Kurang Tertarik Terhadap Pembelajaran Yang Berlangsung Sehingga Anak Cenderung Merasa Bosan. Penggunaan Metode Bermain Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan. Untuk Memperbaiki Proses Pembelajaran Agar Kemampuan Anak Dapat Meningkatkan Dengan Maksimal Maka Peneliti Bermaksud Untuk Melakukan Penelitian Dengan Judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Simbol Angka Dan Benda Dengan Kartu Angka Bergambar Pada Kelompok B Di Tk Masyithoh Sendang"

Kata Kunci : Kemampuan Menghubungkan, Simbol Angka Dan Benda, Kartu Angka Bergambar.

Abstract

The ability to recognize number symbols is the child's ability to recognize number symbols. Knowing Number Symbols Is Important To Be Developed Because It Is The Basis Of Mathematical Ability In Children. Introducing Number Symbols is also done through an observation process that involves the child's sensorimotor, rote memory, and finally the problem-solving stage. Children in Group B of Masyithoh Sendang Kindergarten in Recognizing Number Symbols are still limited to memorization, so that children are still upside down in mentioning number symbols. The process of counting children is also not right, namely the mismatch between pronunciation and the number of objects counted. The learning carried out to introduce number symbols in group B of Masyithoh Sendang Kindergarten is to directly introduce number symbols before going through the stage of recognizing number concepts first, so that children's mastery of number concepts is not yet mature. The learning that is carried out is also still abstract. The learning carried out has not used learning media to concretize the material to be delivered, so that children have difficulty in accepting the material that is still abstract. Children are also less enthusiastic in participating in learning activities. This is because children are less interested in ongoing learning so that children tend to feel bored. Using the Picture Number Card Playing Method Can Improve Children's Ability to Recognize Number Symbols. To improve the learning process so that children's abilities can increase to the maximum, the researchers intend to conduct research with the title "Efforts to Improve the Ability to Connect Numbers and Objects Symbols with Picture Number Cards in Group B at Masyithoh Sendang Kindergarten"

Keywords: Ability to Connect, Symbols of Numbers and Objects, Picture Number Cards

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik. (Hasiana, I., & Wirastania, A. 2017).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia Taman Kanak-kanak sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat yaitu tahap pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan berpikir anak. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenalkan konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan. Mengenalkan lambang bilangan juga dilakukan melalui proses pengamatan yang melibatkan sensorimotor anak, ingatan yang berupa hafalan, dan yang terakhir tahap pemecahan masalah. (Muarifah, A., Wati, D. E., & Puspitasari, I. 2020).

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menemukan kendala pada anak Kelompok B TK Masyithoh Sendang terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dari 15 anak Kelompok B, ditemukan 10 anak belum bisa mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak mengenal lambang bilangan sebatas hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan. Proses membilang anak juga belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitung. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang dilakukan belum sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan Piaget. Piaget mengemukakan bahwa tahapan belajar anak dimulai dari konkret, semi konkret, semi abstrak, dan abstrak. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan pada Kelompok B TK Masyithoh Sendang yaitu langsung mengenalkan lambang bilangan sebelum melalui tahap mengenal konsep bilangan terlebih dahulu, sehingga penguasaan konsep bilangan anak belum matang. Pembelajaran yang dilakukan juga masih bersifat abstrak. Pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media pembelajaran untuk mengkonkretkan materi yang akan disampaikan, sehingga anak kesulitan dalam menerima materi yang masih bersifat abstrak tersebut. Anak juga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hal ini dikarenakan anak kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga anak cenderung merasa bosan untuk belajar. Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019)

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti mencari solusi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui pembaharuan pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. Anak akan lebih mudah menyerap segala sesuatu yang dipelajari jika belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak akan berkembang sesuai tingkatan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan 1-20, apabila pengenalan lambang bilangan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok TK Masyithoh Sendang adalah melalui kegiatan bermain (Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. 2018).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Bermain menggunakan kartu angka bergambar memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu, bermain menggunakan kartu angka bergambar yang dibuat semenarik mungkin akan mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran. Anak lebih bersemangat dalam belajar karena

suasana belajar lebih menyenangkan sehingga anak akan lebih tertarik dengan aktivitas belajarnya. Dengan demikian untuk memperbaiki proses pembelajaran agar kemampuan anak dapat meningkat dengan maksimal maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Simbol Angka dan Benda Dengan Kartu Angka Bergambar Pada Kelompok B di TK Masyithoh Sendang”

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Arikunto, S. 2021).

Kegiatan pertama perencanaan, yaitu melakukan identifikasi masalah dimana peneliti melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran di kelompok B TK Masyithoh Sendang,

Kegiatan kedua adalah pelaksanaan tindakan, merupakan tindakan-tindakan yang dilaksanakan peneliti untuk memperbaiki keadaan. Peneliti memahami teknik pembelajaran, mencermati langkah-langkah pelaksanaan, kemudian melaksanakan teknik pembelajaran yang telah disiapkan.

Kegiatan ketiga observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu. Dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan yang dilakukan peneliti telah mencapai sasaran. Peneliti melakukan tindakan mengamati, merekam, dan mendokumentasikan setiap gejala yang muncul dalam kegiatan perbaikan pembelajaran untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran secara utuh.

Kegiatan keempat adalah refleksi, yaitu melalui analisis data yang diperoleh, guru merenungkan tindakan-tindakan yang telah dilakukan dan menetapkan hal yang telah dicapai dan belum dicapai, serta perbaikan yang perlu dilakukan dalam pembelajaran selanjutnya. Refleksi dilakukan melalui merenungkan kembali secara intensif peristiwa-peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan.

Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah kelompok B yang berjumlah 5 anak dan guru. Lokasi penelitian di TK Masyithoh Sendang, Dadapayu, Semanu, Gunungkidul.

Variabel Penelitian/Definisi operasional

1. Variabel Bebas yaitu Kartu Angka Bergambar
2. Variabel Terikat yaitu Menghubungkan Simbol Angka dan Benda

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/ 2022. Dilaksanakan pada PPL PPG Daljab Angkatan 4 Tahun 2021 pada bulan Oktober s/d Desember dari tanggal 20 Oktober sampai dengan 01 Desember Tahun 2021.

- Pra siklus : Tanggal penyusunan proposal
 - Siklus I : Tanggal 20 Oktober 2021 – 02 November 2021
 - Siklus II : Tanggal 03 November 2021 – 16 November 2021
 - Siklus III : Tanggal 17 November 2021 – 01 Desember 2021
- Tempat penelitian Kelompok B di TK Masyithoh Sendang Gunungkidul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan perbaikan disetiap siklusnya, peneliti menyiapkan dan merencanakan kegiatan yang dituangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dengan tahapan sebagai berikut:

Siklus I

Skenario pembelajaran:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan garis besar materi yang akan dipelajari yaitu menghubungkan simbol angka dan benda 1-10.
2. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar antara lain kartu angka, kartu angka bergambar, kerikil warna, biji-bijian, bombik, manik-manik, kartu bergambar, pensil, penghapus, spidol.
3. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar dengan invitasi “Asyiknya bermain kartu angka 1-10!”. Anak bermain kartu angka dan benda, dengan kartu angka bergambar sesuai minatnya. Kemudian anak menyebutkan benda berdasarkan jumlahnya.
4. Guru mengajak anak untuk membilang, menyebut, menghitung dan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar sesuai dengan jumlahnya.
5. Guru mengobservasi dan melihat hasil karya anak untuk mengetahui kemampuan menghubungkan simbol angka dan benda sesuai dengan jumlahnya.

Berdasarkan rencana perbaikan di atas menghubungkan simbol angka dan benda terlihat selama siklus I berlangsung dan diharapkan ada peningkatan tingkat pencapaian perkembangannya.

Siklus II

Skenario pembelajaran:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan garis besar materi yang akan dipelajari yaitu menghubungkan simbol angka dan benda 1-15.
2. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar antara lain kartu bergambar, kartu angka, kartu angka bergambar, kerikil warna, biji-bijian, manik-manik, geometri, sedotan, stik es krim.
3. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar dengan invitasi “Asyiknya bermain kartu angka bergambar 1-15!”. Anak bermain menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar sesuai minatnya. Kemudian anak menyebutkan benda berdasarkan jumlahnya.
4. Guru mengajak anak untuk membilang, menyebut, menghitung dan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar sesuai dengan jumlahnya.
5. Guru mengobservasi dan melihat hasil karya anak untuk mengetahui kemampuan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar sesuai dengan jumlahnya.

Berdasarkan rencana perbaikan di atas menghubungkan simbol angka dan benda sesuai dengan jumlahnya terlihat selama siklus II berlangsung dan diharapkan ada peningkatan tingkat pencapaian perkembangannya.

Siklus III

Skenario pembelajaran:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan garis besar materi yang akan dipelajari yaitu menghubungkan simbol angka dan benda 1-20
2. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda antara lain kartu angka, kartu bergambar, kartu angka bergambar, manik-manik, sedotan, stik es krim, kerikil warna warni, batu, geometri.
3. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar dengan invitasi “Bisakah kamu bermain kartu angka bergambar 1-20!”. Anak bermain kartu angka dan benda, dengan kartu angka bergambar sesuai minatnya. Kemudian anak menyebutkan benda berdasarkan jumlahnya.
4. Guru mengajak anak untuk membilang, menyebut, menghitung dan menghubungkan simbol angka
5. Guru mengobservasi dan melihat hasil karya anak untuk mengetahui kemampuan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar berdasarkan jumlahnya.

Berdasarkan rencana perbaikan di atas menghubungkan simbol angka dan benda terlihat selama siklus III berlangsung dan diharapkan ada peningkatan tingkat pencapaian perkembangannya.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Siklus I

Langkah-langkah yang ditempuh dalam perbaikan pembelajaran adalah sebagai berikut :

Perbaikan : Materi menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar
Kegiatan : Asyiknya bermain katu angka 1-10!

Kegiatan pembukaan diawali dengan kegiatan salam, berdoa, menyapa dan mengajak anak duduk melingkar dengan jarak tertentu. Kemudian mengabsen anak, menanyakan kabar anak dan menanyakan perasaan anak. Guru memperlihatkan kebaya berbagai ukuran dan jenis kepada anak dan meminta anak untuk mengamatinya dengan berbagai cara (meraba, menghidu, membandingkan ukuran, jenis, bentuk dan warna), Kemudian guru mengajak anak melihat vidio tentang pakaian adat jogja dari youtube https://youtu.be/V_KOLtStDdI. Kemudian guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang hasil pengamatan melihat video dan baju kebaya (jenis, tekstur, aroma, bentuk, ukuran, warna, dan fungsi), menyampaikan kegiatan main, membangun aturan main bersama, transisi sebelum main : anak diajak untuk menebak baju adat jawa. Kegiatan inti yang dilakukan adalah Asyiknya bermain kartu angka bergambar 1-10. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan invitasi “Asyiknya bermain kartu angka bergambar 1-10!”. Anak bermain menghubungkan simbol angka dan benda sesuai minatnya. Kemudian anak menyebutkan benda sesuai dengan jumlanya. Guru mencatat perkembangan bermain anak. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka kepada anak yang membutuhkan bimbingan dan memberi penguatan pada siswa yang berhasil. Kegiatan penutup yang di lakukan untuk membereskan alat main, kemudian duduk melingkar. Tanya jawab tentang pengalaman main anak dan perasaan anak. Mendiskusikan perilaku yang muncul baik yang negatif maupun positif. Menginformasikan kegiatan esok hari. Berdoa pulang dan salam.

Siklus II

Langkah-langkah yang ditempuh dalam perbaikan pembelajaran adalah sebagai berikut:
Perbaikan : Materi menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar

Kegiatan : Asyiknya bermain kartu angka bergambar 1-15!

Kegiatan pembukaan diawali dengan kegiatan salam, berdoa, menyapa dan mengajak anak duduk melingkar dengan jarak tertentu. Kemudian mengabsen anak, menanyakan kabar anak dan menanyakan perasaan anak. Guru memperlihatkan surjan berbagai ukuran dan jenis kepada anak dan meminta anak mengamatinya dengan berbagai cara (meraba, menghidu, membandingkan ukuran, bentuk, warna). Kemudian guru mengajak anak untuk melihat video tentang budaya dan kekhasan provinsi daerah istimewa yogyakarta melalui youtube <https://youtu.be/NUq-bF-zld4>. Guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang hasil pengamatan melihat video dan baju surjan (jenis tarian, jenis pakaian, makanan khas jogja, tempat wisata, fungsi, perbandingan bentuk, tekstur, aroma, warna dan ukuran). Menyampaikan kegiatan main. Membangun aturan main bersama. Transisi sebelum main : kuis menebak budaya dan kekhasan daerah istimewa yogyakarta. Kegiatan inti yang dilakukan adalah Asyiknya bermain kartu angka bergambar 1-15. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar dengan invitasi “Asyiknya bermain kartu angka bergambar 1-15!”. Anak bermain menghubungkan simbol angka dan benda sesuai minatnya. Kemudian anak menyebutkan benda sesuai dengan jumlahnya. Guru mencatat perkembangan bermain anak. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka kepada anak yang membutuhkan bimbingan dan memberi penguatan pada siswa yang berhasil. Kegiatan penutup yang dilakukan untuk membereskan alat main. kemudian duduk melingkar. Tanya jawab tentang pengalaman main anak dan perasaan anak. Mendiskusikan perilaku yang muncul baik yang negatif maupun positif. Menginformasikan kegiatan esok hari. Berdoa pulang dan salam.

Siklus III

Langkah-langkah yang ditempuh dalam perbaikan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Perbaikan : Materi menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar

Kegiatan : Bisakah kamu bermain kartu angka bergambar 1-20!

Kegiatan pembukaan diawali dengan kegiatan salam, berdoa, menyapa dan mengajak anak duduk melingkar dengan jarak tertentu. Kemudian mengabsen anak, menanyakan kabar anak dan menanyakan perasaan anak. Guru memperlihatkan jarik berbagai ukuran dan jenis kepada anak dan meminta anak untuk mengamatinya dengan berbagai cara (meraba, menghidu, membandingkan ukuran, jenis, bentuk dan warna). Kemudian guru mengajak anak melihat video tentang Busana Jawa Gagrak Yogyakarta dari youtube: <https://youtu.be/6Tx9K0sy9cE>. Guru mengajak anak berdiskusi tentang hasil pengamatan melihat video dan jarik (jenis jarik, cara penggunaan, fungsi, tekstur, bentuk, warna dan ukuran) Menyampaikan kegiatan main. Membangun aturan main bersama. Transisi sebelum main : kuis menebak busana jawa gagrak yogyakarta. Kegiatan inti yang dilakukan adalah : Bisakah kamu bermain kartu angka bergambar 1-20?. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan kartu angka bergambar. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi tentang kegiatan menghubungkan simbol angka dan benda dengan invitasi “Bisakah kamu bermain kartu angka 1-20?”. Anak bermain menghubungkan simbol angka dan benda sesuai minatnya. Kemudian anak menyebutkan benda sesuai dengan jumlahnya. Guru mencatat perkembangan bermain anak. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka kepada anak yang membutuhkan bimbingan dan memberi penguatan pada siswa yang berhasil. Kegiatan penutup

yang di lakukan untuk membereskan alat main, kemudian duduk melingkar. Tanya jawab tentang pengalaman main anak dan perasaan anak. Mendiskusikan perilaku yang muncul baik yang negatif maupun positif. Menginformasikan kegiatan esok hari. Berdoa pulang dan salam.

Observasi dan evaluasi

Pada tahap ini, pengamat dengan bantuan teman sejawat mengamati semua proses kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada lembar observasi. Hal-hal yang perlu diamati adalah sebagai berikut :

1. Persiapan sarana.
2. Penguasaan materi.
3. Pemanfaatan dan penggunaan media.
4. Keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan.
5. Keaktifan siswa dalam tanya jawab dan diskusi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi sehingga diperoleh hasil dari pengamatan tersebut berupa data yang nantinya akan dianalisis sehingga peneliti dapat melakukan tindakan perbaikan di siklus berikutnya.

Refleksi

Dalam refleksi, peneliti bersama teman sejawat telah mengadakan pengamatan, mengadakan diskusi mengenai hasil penerapan yang sudah dilaksanakan. Jika ada kegagalan harus ada penjelasan secara konkret. Data, informasi dan penjelasan ini sangat bermanfaat untuk melakukan tindakan berikutnya apabila hasilnya belum signifikan. Hasil kerja kolaborasi dalam kegiatan ini sebagai bahan untuk menyusun tindakan berikutnya dalam siklus II, dan siklus III

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi
Cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap perilaku guru dan anak dalam melakukan proses pembelajaran.
2. Penugasan atau pemberian tugas
Tugas yang diberikan dapat diberikan secara perseorangan atau secara kelompok. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana anak dapat memahami konsep menghubungkan simbol angka dan benda selama dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai menerima materi.
3. Dokumentasi
Dalam metode ini diusahakan agar peneliti bekerja berdasarkan fakta yang ada dan objektif. Data yang diambil adalah foto-foto selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: Angka dan Benda Dengan Kartu Angka Bergambar Pada Kelompok B Di TK Masyithoh Sendang Gunungkidul.meningkat berdasarkan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan melalui Siklus I, Siklus II dan Siklus 3. Hal ini dibuktikan dari peningkatan presentase hasil observasi dari Siklus I ke Siklus II. Siklus II ke Siklus III. Tingkat kemampuan anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada Siklus III sebesar 80 % berarti telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu minimal 71 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 131-138.
- Muarifah, A., Wati, D. E., & Puspitasari, I. (2020). Identifikasi bentuk dan dampak kekerasan pada anak usia dini di kota Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 757-765.
- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. In *Seminar Nasional dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas* (pp. 217-225).
- Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019). Persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30-38.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Wahyudi, A., Setyowati, A., & Siti Partini, S. U. (2020, September). Biblioterapi: Pengembangan Resiliensi Individu di Era Covid 19. In *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling* (pp. 1-7).