



Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak di TK GMIM Hanna Matani

Nurlaela Larufi
Ni Luh Putri
Djailan Mansur

Prodi PG-Paud, FIPP, Universitas Negeri Manado

nurlaelalarufi@gmail.com

niluhputri@unima.ac.id

djailanmansur@unima.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar di TK GMIM Hanna Matani. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian pada anak Kelompok B berjumlah 10 anak, terdiri dari 5 laki - laki dan 5 perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik analisis data dalam penelitian adalah Analisis proses tindakan (kualitatif) dilakukan dengan kolaborasi pada refleksi yang didasarkan dari data yang terkumpul. Pada siklus 1, dari 10 anak, hanya terdapat 40% anak yang mencapai indikator ketuntasan, kemudian setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus 2, dari 10 anak, sudah 100% yang mencapai indikator ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan tindakan dalam upaya mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar di TK GMIM Hanna Matani yang di buat dalam 2 siklus, dapat di simpulkan bahwa kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar adalah kegiatan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1- 10 pada anak.

Kata kunci : Lambang bilangan 1-10, kartu angka bergambar.

Abstract

This research aims to develop the ability to recognize the symbols for numbers 1-10 through playing picture number cards at the GMIM Hanna Matani Kindergarten. This type of research is a type of classroom action research with research subjects consisting of 10 Group B children, consisting of 5 boys and 5 girls. The data collection methods used are observation and documentation. This research was carried out in two cycles with each cycle consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The data analysis technique in research is action process analysis (qualitative) carried out in collaboration with reflection based on the data collected. In cycle 1, out of 10 children, only 40% of children reached the completeness indicator, then after action research was carried out in cycle 2, out of 10 children, 100% reached the completeness indicator. Based on the results of research on implementing actions in an effort to develop the ability to recognize the number symbols 1-10 through playing picture number cards at the GMIM Hanna Matani Kindergarten which was made in 2 cycles, it can be concluded that the activity of recognizing number symbols 1-10 through playing picture number cards is an activity which is suitable for improving children's ability to recognize number symbols 1-10.

Keyword : Number symbols 1-10, picture number cards.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses belajar yang dapat membantu individu menyempurnakan perkembangan potensi-potensinya dalam menghadapi kesulitan, dan berlaku sepanjang hayat yang mengarah kepada kemajuan diri seseorang. Oleh karenanya pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan, dan sudah selayaknya setiap anak memperoleh pendidikan dan merupakan hak asasi bagi setiap orang sejak usia dini sampai sepanjang hayat.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Permendikbud nomor 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni (Kemendikbud, 2014).

Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak dini merupakan waktu yang tepat untuk membimbing anak dalam proses

tumbuh kembangnya. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau yang disebut golden age.

Masing-masing anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan dapat dilihat dari kegiatan bermain anak dan interaksi di lingkungan sekolah. Dengan keberadaan yang berbeda antara anak yang satu dengan anak lainnya menyangkut bakat dan minat, sikap dan kepribadian, kemampuan bersosialisasi, bahasa, dan kognitif serta fisik motorik

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia dini 4 - 6 tahun..

Aspek perkembangan anak usia dini ada 6 yaitu aspek perkembangan fisik motorik (kasar dan halus), aspek kognitif, aspek agama dan moral, aspek sosial dan emosional serta aspek seni dan bahasa. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia

dini adalah aspek perkembangan kognitif yang sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, cium dan raba melalui panca indra yang dimilikinya.

<http://news.upmk.ac.id/home/post/6.aspek.perkembangan.anak.usia.dini.html>
di akses pada tgl 27 Mei 2023.

Perkembangan kognitif ialah perkembangan yang mampu dilakukan anak untuk bereksplorasi dalam lingkungannya karena bertambahnya koordinasi dan pengendalian motorik, sehingga kemampuan kognitif anak berkembang pesat, menjadikan anak lebih kreatif dan imajinatif. Perkembangan berpikirnya seperti belajar tentang hal-hal baru, belajar mengenal orang-orang yang ada disekelilingnya, memperoleh banyak pengalaman yang baru. Perkembangan kognitif mulai aktif sejak ia lahir, dari hari ke hari dan pada sepanjang pertumbuhannya. Oleh karena itu orang tua dan pendidik harus mampu membekali dengan pengalaman mengeksplor perkembangannya agar anak mengetahui keadaan lingkungan di sekitarnya melalui panca indera, sehingga mampu memiliki kemampuan berpikir secara logis dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi sebagai bekal ketika dimasa dewasa.

Piaget dalam Ni Luh Putri (2020:127) mengatakan bahwa pada periode Anak Usia Dini masuk dalam Fase Pra-operasional (2-7 tahun). Periode ini dimulai dengan

berkembangnya bahasa anak yang ditandai oleh beberapa kemajuan yang luar biasa. Contohnya ,kata-kata (bicara) sudah digunakan untuk menyatakan suatu benda. Pada periode ini juga kesanggupan berpikir mereka masih terbatas, karena ia masih sulit melihat hubungan-hubungan dengan mengambil kesimpulan secara konsisten. Piaget mengatakan anak-anak pada periode ini belum bisa memusatkan perhatian pada dua dimensi yang berbeda secara nyata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Menurut Komariyah dan Soeparno (2010:66) metode bermain kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan- pertanyaan yang telah terkonsep.

Dalam penelitian ini salah satu metode pembelajaran yang cocok diterapkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal mengenalkan lambang bilangan 1- 10

pada anak adalah melalui kegiatan bermain kartu bergambar

Menurut (Isbaela Hasiana, 2017) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh anak. Hal itu merupakan modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan, anak mampu mengenal waktu, jam, tanggal, bulan serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan, anak dikatakan mengenal lambang bilangan yang baik apabila dia tidak hanya sekedar menghafal namun telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik..

Selanjutnya menurut (Fallo, 2019), bahwa kemampuan mengenal bilangan adalah suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti : nama, urutan, lambang, dan jumlah.

Burns dalam buku *mart teir way* mendasarkan pada teori jean piaget (2018:48), yang menunjukkan bagaimana mengenalkan konsep bilangan terbentuk pada diri anak. Maka untuk mengenal angka anak-anak agar dibiasakan berlatih berhitung terlebih dahulu. Kemampuan anak untuk mengamati bentuk bilangan, mengenal angka yang diajarkan pada anak TK meliputi pengenalan angka secara sederhana. Bermain adalah Kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau

memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pengenalan lambang bilangan adalah simbol/lambang yang digunakan guru untuk melatih berhitung 1, 2, 3, 4,5, 6, 7, 8, 9, 10 dan seterusnya bagi anak usia dini. Karena dapat melatih kemampuan berhitung anak sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan mengenal lambang bilangan anak juga dapat mengembangkan aspek kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Doddy setiawan (2015:15) menyatakan media kartu angka bergambar merupakan media berisikan lambang bilangan yang bisa dibuat sendiri oleh pendidik dan lambang bilangan bisa disesuaikan dengan tema yang akan dikembangkan. Media kartu angka bergambar bisa memberi sebuah kesan yang lebih mendalam pada daya ingat anak, dan sebagai pendidik harus bisa membuat media tersebut secara menarik

Kartu adalah gambar yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka yang tertulis dengan menarik dan mudah dibaca. Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan (Nunik dan Halida 2009:1).

Melalui bantuan media kartu angka bergambar yang menarik anak akan aktif dan tidak merasa bosan, contohnya anak belajar berhitung

matematika, menebak angka, mengurutkan angka 1-10 dengan media yang disediakan oleh guru. Dalam penggunaan media kartu angka bergambar, pendidik bisa melihat secara langsung apakah anak menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media kartu angka bergambar saat pembelajaran dapat mengoptimalkan potensi anak, dan memberikan sebuah kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan pengetahuan dan membantu memfasilitasi anak untuk menyalurkan keingannya.

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan upaya mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1- 10 pada anak usia dini melalui suatu kegiatan yang bermanfaat yang juga dapat melatih serta mengembangkan beberapa aspek lainnya, yang dimana kegiatan tersebut adalah kegiatan bermain kartu angka bergambar. Hal ini juga sangat bermanfaat untuk menstimulasi perkembangan anak seperti, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, melalui bermain kreatifitas anak akan berkembang dengan optimal. Juga dapat meningkatkan minat bermain anak, sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan bermain mengajar.

Tujuan bermain kartu angka bergambar dalam mengembangkan

kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1- 10 sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1- 10.
- b. Melatih anak untuk berhitung
- c. Melatih anak membedakan warna
- d. Melatih anak membedakan angka
- e. Melatih mental anak
- f. Melatih motorik tangan anak (Nunik dan Halida, 2009:3)
- g. Dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif, agama dan moral, fisik motorik, bahasa, social emosional, dan seni anak.

Berdasarkan hasil penelitian di TK GMIM Hanna Matani, terdapat permasalahan dimana masih ada anak yang belum berkembang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, membilang angka 1-10 secara berurutan dan menghubungkan gambar buah- buahan dengan lambang bilangan 1-10 dengan benar.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut diatas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Bergambar Di TK GMIM

Hanna Matani.”

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) menurut Kemmis dan Mc. Tanggart (dalam Aqip, 2011:6) penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahap operasional tahapan - tahapan kegiatan penelitian dalam setiap siklus adalah sebagai berikut :

Penelitian ini dilakukan dengan waktu selama bulan maret 2023 metode Penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan pada anak Kelompok B di TK Hanna Matani dengan menggunakan 2 siklus pembelajaran yang akan dilakukan dalam 2 kali pertemuan pembelajaran.

Rancangan tindakan pada penelitian ini, direncanakan terdapat 2 siklus, setiap siklus dibagi menjadi 2 pertemuan setiap pertemuan terdiri 4 bagian yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2 yang diobservasi peneliti pada anak Kelompok B di TK GMIM Hanna Matani menunjukkan peningkatan.

Pembelajaran dengan melakukan kegiatan bermain kartu angka bergambar, membilang angka 1-10



secara berurutan dan menghubungkan gambar buah- buahan dengan lambang bilangan 1-10 dengan benar. untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang biangan 1- 10 pada anak. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dan II.

Pada siklus I tingkat kemampuan anak bermain kartu angka bergambar, membilang angka 1-10 secara berurutan dan menghubungkan gambar buah- buahan dengan lambang bilangan 1-10 dengan benar. masih kurang. Terdapat 2 anak mendapat bintang 1, 4 anak mendapat bintang 2, 2 anak mendapat bintang 3 dan 2 anak mendapat bintang 4.

Dari 2 anak yang mendapat bintang 1 dapat disimpulkan bahwa anak belum bisa Anak belum bisa membilang angka 1-10 secara berurutan (1, 3, 9, 5, 10, 8, 6, 4, 2, 7).

Dan 4 anak yang mendapat bintang 2 dapat disimpulkan bahwa anak bisa Anak sudah bisa membilang angka 1-10 secara berurutan.

Kemudian 2 anak mendapat 3 bintang dapat disimpulkan bahwa anak sudah bisa Anak sudah bisa menghubungkan gambar buah-buahan dengan lambang bilangan 1-10.

Sedangkan 2 anak mendapat 4 bintang dapat disimpulkan bahwa anak Anak sudah bisa membilang angka 1-10 secara berurutan dan menghubungkan gambar buah-buahan dengan lambang bilangan 1-10 dengan benar.

Peningkatan pada siklus I belum maksimal dikarenakan masih ada beberapa anak yang belum mampu membilang angka 1-10 secara berurutan dan menghubungkan gambar buah-buahan dengan lambang bilangan 1-10 dengan benar.

Pada siklus II tingkat kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain Anak sudah bisa membilang angka 1-10 secara berurutan dan menghubungkan gambar buah-buahan dengan lambang bilangan 1-10 dengan benar. 10 anak sudah mendapat 4 bintang dapat disimpulkan bahwa anak sudah berkembang sangat baik dan dapat bermain kartu angka bergambar.

Dengan demikian, semua indikator: Anak belum bisa membilang angka 1-10 secara berurutan (1, 3, 9, 5, 10, 8, 6, 4, 2, 7).

Anak sudah bisa membilang angka 1-10 secara berurutan. Anak sudah bisa menghubungkan gambar buah-buahan dengan lambang bilangan 1-10. Anak sudah bisa membilang angka 1-10 secara berurutan dan menghubungkan gambar buah-buahan dengan lambang bilangan 1-10 dengan benar. Menunjukkan peningkatan yang berarti pada siklus II (dua) 100% yaitu anak yang sudah mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar sebanyak 10 orang dengan persentase 100%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak melalui bermain kartu angka bergambar pada anak di TK GMIM Hanna Matani. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dimana masih ada anak yang belum meningkat kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, yaitu dalam hal anak belum membilang angka 1-10 secara berurutan, menghubungkan gambar buah-buahan dengan lambang bilangan 1-10. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru tentang metode dan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, maka secara otomatis hasil belajar siswa tidak mencapai hasil yang optimal. Penelitian ini dilaksanakan melalui II siklus dengan

model penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Observasi, 4. Refleksi.

Subjek penelitian yaitu siswa Kelompok B di TK GMIM Hanna Matani yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dalam bentuk check list dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka bergambar pada anak usia dini, menunjukkan adanya perubahan yang baik dengan hasil yang diperoleh pada siklus I mencapai 40 %, sedangkan pada siklus II hasil yang diperoleh siswa sudah meningkat mencapai 100%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak usia dini di TK GMIM Hanna Matani.

DAFTAR PUSTAKA

- Doddy, Setiawan. 2015. *Pengertian Metode Bercakap-cakap Dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak*. E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol,3 No, 1
- Fallo, A. S (2019) *Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam, Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6, 1-11
- Fauziddin, M (2017). *Penerapan Belajar Melalui Bermain Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*.
- Isabela Hasiana, A.W (2017), *Pengenalan Musik Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa di Tk Lintang*

Surabaya. Pendidikan Anak
Usia Dini, 1, 131-138.

Komariyah, Z. dan Soeparno. (2010).
*Pengaruh Pemanfaatan
Media Permainan Kartu
Hitung Terhadap Hasil
Belajar Siswa Materi Ajar
Operasi Hitung*. Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan.

Ni Luh Putri. (2020). *Konsep Dasar
Pendidikan Anak Usia Dini*.
Yogyakarta: K-Media.

Nursalim. (2012). *Penggunaan
Media Kartu Angka
Bergambar Untuk
Meningkatkan Kemampuan
Anak Dalam Mengenal
Konsep Bilangan dan
Lambang Bilangan 1-10*.
Jurnal Ilmiah PG-PAUD FIP,
UNESA SURABAYA, 9.

Republik Indonesia, Undang-
Undang Nomor. 20 Tahun
2003 Tentang Sistem
Pendidikan Nasional, Bab 1
Pasal 1 ayat 14.

Wina Sanjaya. 2011. *Penelitian
Tindakan Kelas*. Jakarta:
Kencana Prenada Media
Group. Wulandari, P.D
Wirya.

[http://news.upmk.ac.id/home/post/6.
aspek.perkembangan.anak.us
ia.dini.html](http://news.upmk.ac.id/home/post/6.aspek.perkembangan.anak.usia.dini.html)