

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 dengan Media Kartu Angka Kelompok A TK Mekar Sari

Alfiah Wulandari¹, Andi Wahed², Susilawati³

¹TK Mekar Sari, ²Universitas Negeri Makassar, ³TK Islam Al Azhar 34 Makassar

Email: ¹Alfiahwulandari@gmail.com, ²andi.wahed@unm.ac.id, ³uchy.auraaira@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan terkait banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal simbol bilangan khususnya pada siswa kelas A TK Mekar Sari, Desa, Gunung Tumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah sehingga diperlukan penggunaan media untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam mengenal konsep bilangan yaitu media kartu angka. Penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan pengetahuan siswa tentang angka melalui permainan dengan media kartu angka di TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng Kecamatan Suruh, Kabupaten Ssemarang, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas A yang terdiri dari 20 orang siswa. Untuk pengumpulan data penulis menggunakan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media kartu angka sangat efektif dalam mengembangkan pengetahuan anak dalam mengenal angka pada anak kelas A TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Saran dari peneliti yaitu sebaiknya pendidik menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal bilangan atau angka.

Kata Kunci: media, lambang bilangan, pegetahuan, kartu angka

1. PENDAHULUAN

Mempelajari teori-teori perkembangan kognitif akan menjadi dasar untuk memahami setiap Langkah perkembangan kognitif, selainitu juga akan di peroleh pengetahuan tentang bagaimana proses kontruksi kognitif terbentuk. Dalam teori Piaget, Scema (*Schemes*). Skema merupakan Tindakan atau representasi mental yang mengatur pengethuan. Skema-skema berkembang dalam otak anak di dasarkan pada pengalaman yang diperoleh anak. Skema yang berkembang pada anak meliputi skema yang berkaitan dengan aktifitas fisik (*physical actifity*) atau skema perilaku (*behavior scheme*) dan skema yang berkaitan dengan aktifitas kognitif (*cognitive activity*) atau

skema mental (*mental scheme*) (Santrock, 2010: 172).

Salah satu aspek perkembangan dari enam aspek perkembangan anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan pikiran siswa berkembang dan berfungsi, siswa mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Siswa menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis (Suyanto, 2005). Simbol-simbol yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari anak contohnya angka-angka pada jam dinding, mata uang dan poster-poster angka dll.

Pembelajaran akan mudah dipahami oleh anak apabila menggunakan media pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk, 2010:7) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2010:15), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar, minat, serta membantu keaktifan anak. Media pembelajaran yang menarik membuat anak mudah memahami suatu pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk anak adalah media kartu angka bergambar. Begitu pula dengan Rosdiani dkk (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Tanpa media maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif. Pratiwi (2013:2) juga menyatakan bahwa media kartu angka diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, terutama lambang bilangan atau angka, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut, seperti pengenalan lambang bilangan, warna, bentuk, dan ukuran. Kartu angka bergambar menurut Raharjo (2010) merupakan media kartu bergambar yaitu media yang memuat gambar suatu bilangan dengan yang terdiri dari 1-10 mapun yang belum tersusun (acak) digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan. Gambar adalah media yang paling umum dipakai, dan merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti. Secara khusus media grafis/visual (gambar) berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Guru dapat menggunakan kartu angka bergambar untuk memberi gambaran tentang sesuatu sehingga

penjelasannya lebih konkret daripada hanya dengan kata-kata. Melalui gambar, guru dapat menerjemahkan ide- ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistik.

Pengenalan konsep bilangan pada awal masa sekolah sangatlah penting. Dengan hal tersebut, pada pembelajaran di TK, pendidik harus bisa memahami bagaimana mengajarkan materi tersebut yaitu pengenalan angka. Guru harus menggunakan cara yang tepat dan sesuai dalam mengenalkan lambang bilangan/ angka pada anak usia dini. Media dan metode yang menarik perlu digunakan agar pembelajaran tidak cepat bosan dan menyenangkan, sehingga keaktifan anak tercipta dengan sendiri, serta dengan media yang berbeda akan dapat menarik minat anak dalam belajar.

Anak-anak akan lebih sulit memahami suatu pembelajaran jika hanya dengan mengandalkan penjelasan guru tanpa sebuah contoh nyata, Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menjelaskan secara jelas dan mudah sehingga dapat dipahami oleh anak. Media pembelajaran yaitu media APE (Alat Permainan Edukatif). Media yang dapat diterapkan oleh guru salah satunya adalah media kartu angka. Melalui media kartu angka ini diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan/angka pada anak usia dini terutama di kelas A (4-5 tahun), dengan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar akan dapat menstimulasi anak terutama dalam perkembangan kognitif anak.

Desmita (2006:45) menyatakan, kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati,

membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Tahap berpikir kognitif menurut Bruner (dalam Pitadjeng, 2006:29) melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu siswa belajar melalui objek konkrit secara langsung, tahap ikonik yaitu belajar melalui gambaran dari objek nyata, dan pada tahap simbolik yaitu siswa dapat belajar melalui simbol-simbol.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan menurut Mariana & Hendarto (2010) adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan". Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Hamalik (2004), mengemukakan bahwa kemampuan belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan". Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam bersikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Saleh (2009) menyatakan bahwa untuk memudahkan perhitungan banyaknya suatu benda, manusia menggunakan berbagai simbol yang menggambarkan suatu bilangan. Pengenalan lambang bilangan dimulai dari hal-hal konkret yaitu pengenalan anak terhadap konsep bilangan secara konkret ke pengenalan yang lebih abstrak yaitu pengenalan lambang bilangan.

Perkembangan pengenalan lambang bilangan atau angka menurut Wulan (2011) akan berkembang seiring dengan perkembangan kemampuan akalnya, hal ini dapat dirangsang melalui pengenalan hitungan sederhana. Proses hitungnya masih menggunakan benda nyata saat berhitung. Namun anak masih belum faham mengenai lambang bilangan. Oleh sebab itu butuh tindakan lanjut untuk mengenalkan anak pada lambang bilangan atau bentuk bilangan. Adam (2006) menjelaskan bahwa pada setiap usia tertentu, anak-anak pada umumnya akan mencapai perkembangan tertentu salah satunya ialah dalam hal matematika yaitu mengenal lambang bilangan atau angka, anak akan mulai memahami perbandingan antara dua angka (dua lebih kecil dari tiga, tetapi lebih besar dari satu).

Penelitian Mariani (2018:58-59) menyatakan bahwa penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar angka dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan potensi kognitif, memberikan kesempatan kepada siswa didik untuk mendapatkan pengetahuan dan memfasilitasi siswa untuk menyalurkan keinginannya. Disimpulkan bahwa media kartu gambar angka dapat memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran dibandingkan dengan lembar kerja siswa.

Media kartu angka bergambar tidak terlepas dari pengertian media pendidikan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technolog/AECT*) di Amerika yang dikutip oleh Sadiman, dkk (2003:6) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Raharjo (2010:10) menegaskan bahwa media kartu angka bergambar yaitu media yang memuat gambar suatu bilangan dengan yang terdiri dari 1-10 maupun yang belum tersusun (acak) digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Gambar adalah media yang paling umum dipakai, dan merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti. Secara khusus media grafis/visual (gambar) berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan, bila tidak digrafiskan. Media kartu angka bergambar menurut Latuheru (Anonim, 2011) adalah media visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Pengertian kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan). Penggunaan media gambar dan kartu sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini yang notabene masih anak-anak.

Hartati (2005) menambahkan sebagian besar anak merupakan pembelajar visual, anak senang dengan hal yang nyata yang dapat menimbulkan pemikiran baru, dalam hal ini pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media kartu angka dan kartu gambar.

Hasil pengamatan di TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng, kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah khususnya pada siswa kelompok A (4-5 tahun) adalah perkembangan kognitif dalam mengenal angka belum optimal. Sebagian besar siswa-siswa belum mengenal konsep bilangan angka dengan baik. Siswa masih merasa bingung ketika diminta untuk menunjukkan lambang bilangan angka ada beberapa siswa yang ragu-ragu dan diam saja. Mereka mampu mengucapkan bilangan dengan benar, namun apabila disuruh untuk menunjukkan angkanya masih belum paham. Siswa belum dapat mengurutkan bilangan dengan tepat. Siswa masih kesulitan dalam meniru lambang bilangan/ angka.

Hasil dari diskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kelompok A Di TK Mekar Sari, Desa Gunungtumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah belum maksimal dalam mengenal lambang bilangan/ angka. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor siswa kurang memahami penjelasan dari guru dan kurang

fokusnya dalam belajar, siswa merasa kurang percaya diri terhadap kemampuannya dalam mengenal angka, Kurangnya keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran menggunakan metode pemberian tugas, guru lebih dahulu menjelaskan secara lisan kemudian siswa hanya diberikan lembar kerja dan diminta untuk menyelesaikannya sesuai perintah guru.

Melihat permasalahan diatas, perlu adanya solusi yang tepat. Penggunaan media kartu angka sangat tepat dalam mengurangi masalah tersebut. Adanya bentuk visualisasi dan warna yang menarik akan membuat perhatian siswa menjadi fokus pada pembelajaran, kecuali itu anak dapat bermain dengan media kartu angka tersebut secara tidak langsung anak akan mengenal angka-angka yang terdapat di media tersebut. Tujuan kegiatan ini yaitu untuk menganalisis peranan kartu angka dalam mengembangkan pengetahuan siswa mengenai angka di kelompok A (4-5 tahun) di TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk mengkaji secara mendalam lagi tentang judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Dengan Media Kartu Angka Kelas A TK Mekar Sari, tahun Ajaran 2020/2021, Diharapkan kemampuan mengenal angka pada perkembangan kognitif siswa dapat maksimal. Selain itu siswa dapat menyebutkan serta meniru lambang bilangan/angka dengan benar.

2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian, dapat menggunakan berbagai macam metode. Metode mana yang akan digunakan tergantung dari tujuan penelitian dan masalah yang akan diatasi. Berdasarkan sifat masalahnya, maka ada bermacam bentuk penelitian. Mengingat dalam penelitian ini, penulis ingin melihat analisis media kartu angka dalam pengenalan angka pada siswa kelompok A (4-5 tahun) di TK Mekar Sari,

Desa Gunungtumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, maka penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif.

Penelitian menggunakan metode kualitatif adalah penelitian yang berdasarkan atas filsafat postpositivisme. Filsafat positivisme yang sering disebut juga sebagai paradigma interpretif dan konstruktif, yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang holistic/ utuh, kompleks, dinamis, penuh makna, dan hubungan gejala bersifat interaktif (*reciprocal*). Penelitian dilakukan pada obyek yang alamiah. Obyek yang alamiah adalah obyek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut. Dalam penelitian kualitatif, instrumennya adalah orang atau human instrument, yaitu peneliti itu sendiri. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Sugiyono, 2008: 6-9).

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan - pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi, observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara mengumpulkan data dengan jalan melakukan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomenayang dimiliki.

Dengan demikian observasi merupakan pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti Jenis observasi yang diterapkan adalah observasi partisipan yaitu: "suatu proses pengamatan yang dilakukan observer dengan terlibat langsung di dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber penelitian.

Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah tentang bagaimana siswa menggunakan media kartu angka dalam pengenalan angka pada siswa Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan

berlangsung. Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah untuk diolah dan data yang di peroleh dari observasi sangat valid.

Sugiyono mendefinisikan wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2008:6-9). Jadi wawancara digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data bagi peneliti untuk mengetahui permasalahan yang diteliti.

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab dengan orang dapat memberikan keterangan. Oleh karena itu jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah "wawancara semi berstruktur". Artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa wawancara itu adalah cara untuk memecahkan suatu masalah yang sedang kita teliti dengan guru kelas yang dapat memberikan peneliti keterangan atau informasi, penelitian mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada guru kelas dengan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengolahan data dan informasi dengan bertujuan untuk memperoleh gambaran proses kegiatan belajar di TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi tampak bahwa guru mampu menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran guru juga sudah menunjukkan adanya

kemampuan dalam mengaitkan pengetahuan relevan ke kehidupan nyata.

a) Memilih Tema Yang Dicapai

Memilih tema yang ingin dicapai merupakan langkah awal dalam kegiatan media kartu angka. Upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu keharusan. Guru memilih tema, kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, bahwasanya sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menentukan tema dan membuat RKH, Menyetting kelas untuk kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

b) Merencanakan atau menyiapkan bahan ajar yang akan di sampaikan

Berdasarkan hasil observasi guru menjelaskan bahwa Bilangan 1-10 pada siswa kelompok A (4-5 tahun) adanya keterbatasan dalam media yang ada dan ide dalam membuat materi pembelajaran yang menarik untuk siswa. Hasil dari penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, peneliti mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran yaitu kartu angka bergambar. Media ini bertujuan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada siswa kelompok A (4-5 tahun). Permainan ini diadaptasi dari permainan kartu angka yang memiliki 10 kartu angka 1- 10 dan 10 kartu gambar 1-10.

Selanjutnya peneliti mengembangkan produk media kartu angka bergambar. Media ini dikembangkan dalam bentuk lebih besar. Kartu angka bergambar ini memiliki 10 kartu angka 1-10 dan 10 kartu bergambar 1-10. Peneliti juga menentukan materi

pembelajaran yang akan digunakan, diantaranya yaitu menghitung jumlah benda, menebak angka dalam kartu angka, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Pengembangan produk awal media kartu angka bergambar. Hasilnya yaitu berupa desain media kartu angka bergambar. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi berupa revisi pada lembar validasi, lembar pengamatan, dan penambahan beberapa indikator penilaian.

Selain itu, untuk kemenarikan produk media kartu angka bergambar, peneliti mendapatkan masukan dan saran dari guru yaitu seharusnya kartu angka dan kartu gambar memiliki *background* warna yang berbeda agar kartu tersebut lebih menarik dan anak secara tidak langsung juga dapat mengenal konsep warna. Dengan adanya masukan dan saran tersebut, peneliti harus melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan

Dengan adanya kartu bergambar yang semakin menarik minat anak, guru dapat memberikan dukungan, motivasi, dan menjadi fasilitator. Ketika anak-anak sedang bermain media tersebut, sehingga anak bisa lebih kreatif dalam menyelesaikan suatu kegiatan tanpa rasa bosan. Dalam tahap awal ini pertama-tama guru melihat silabus yang akan disampaikan kepada siswa, kemudian guru membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema yang sesuai. Menurut Jumidawati biasanya kegiatan awal ini merupakan kegiatan yang sangat penting, sudah seharusnya seorang guru pendidik yang profesional dalam kegiatan belajar mengajar mengikuti silabus yang telah ditetapkan sebagai upaya untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan yang harus dicapai pada siswa.

c) Membagi siswa dalam beberapa kelompok

Berdasarkan hasil observasi pada langkah ketiga yang dilakukan di TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, guru melakukan pengelolaan kelas dan mengatur tempat yang akan di gunakan dalam kegiatan belajar. Yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok agar memudahkan pelaksana kegiatan kartu angka. Misalnya siswa dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok pertama diberi kelompok kelinci, kelompok kedua kelompok katak, dan kelompok ketiga kelompok kupu-kupu. Ketiga kelompok tersebut nantinya diberi tugas untuk melakukan hasil penemuannya tentang lambang bilangan/angka yang sebelumnya di jelaskan terlebih dahulu oleh guru melalui media kartu angka.

d) Memberikan kesempatan kepada siswa dalam beberapa kelompok

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, bahwa guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekan dan bermain selama melakukan pembelajaran kartu angka agar dengan pengetahuan yang diperoleh saat melaksanakan pembelajaran dapat menambah pengetahuan siswa. Melakukan kegiatan pengembangan kognitif seperti menyebutkan lambang bilangan, mengelompokan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran kecil ke besar dengan melalui kartu angka.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu seorang guru yang ada di TK Mekar Sari, bahwa pendidik harus selalu kreatif dan juga inovatif dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas guna pengembangan siswa khususnya pengembangan kognitif siswa.

e) Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka bergambar

Hasil observasi yang dilakukan, di akhir kegiatan guru mengadakan recalling kepada siswa tentang apa dan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dan mengajak siswa untuk menyebutkan kembali semua angka dengan tidak menunjukkan kartu tersebut, agar dapat menstimulus perkembangan daya ingat dan daya tangkap terhadap informasi yang diterima. Hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis bahwa guru melakukan kegiatan pengulangan materi atau recalling dengan tujuan untuk melakukan evaluasi terhadap perkembangan kognitif siswa dan daya tangkap siswa.

f) Melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan, perkembangan kemampuan kognitif melalui pembelajaran kartu angka

Dari hasil observasi guru sebagai evaluasi di TK Mekar Sari, Desa gunung Tumpeng, Kecamatan suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, bahwa setiap melakukan kegiatan guru selalu melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menilai sesuai dengan tahap perkembangan siswa dalam pembelajaran kartu angka bergambar, siswa lebih konsentrasi ketika menyebutkan angka, gambar dan sebagainya yakni dengan menggunakan pembelajaran kartu angka. Observasi ini diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di TK Mekar Sari bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan kognitif yang berbeda-beda sehingga tingkat keberhasilannya juga berbeda-beda.

Kurang optimalnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Syah, 2013). Faktor internal anak terdiri dari faktor fisiologis yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh dan faktor psikologis yang meliputi tingkat inteligensi, perhatian, minat, bakat dan motivasi. Faktor

eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor lingkungan sekolah dan faktor masyarakat. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah tersebut belum terlalu terlihat dampaknya untuk perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan, karena yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran masih kurang sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan anak belum berkembang secara optimal. Sedangkan faktor-faktor nonsosial yang dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar anak adalah penggunaan media pembelajaran yang belum optimal mempengaruhi hasil belajar anak. Terkait dengan hal tersebut perlu adanya cara yang dilakukan untuk merangsang dan menstimulasi perkembangan kognitif anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui penggunaan media yang menarik dan dapat merangsang stimulasi perkembangan kognitif anak. Salah satunya dengan menggunakan media kartu angka bergambar.

Hal ini senada dengan hasil wawancara kepada salah satu guru di TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, mengatakan bahwa guru tidak harus menekankan pada hasil kegiatan siswa, tetapi guru harus memahami terlebih dahulu kemampuan siswa dan terus membimbing dan selalu memberikan motivasi kepada siswa agar kemampuan kognitif siswa dapat berkembang dengan baik.

Pembahasan

Berkaitan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari penerapan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di TK Mekar Sari bahwa guru:

1. Memilih tema yang ingin di capai sesuai dengan program yang di tentukan.
2. Merencanakan atau menyediakan media atau bahan ajar yang akan di sampaikan.

3. Membagi siswa dalam beberapa kelompok main
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain menggunakan media kartu angka.
5. Melakukan recalling tentang kegiatan yang telah di lakukan.
6. Melaksanakan evaluasi terhadap perkembangan anak terutama perkembangan kognitif anak.

Guru dalam kegiatan ini dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa telah melakukan beberapa tahapan diantaranya menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, menyiapkan media atau bahan ajar yang menarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran didalam kelas. Alat yang digunakan berupa media kartu angka, berbagai macam konsep bentuk geometri (Lingkaran, Persegi panjang, Persegi tiga, Segitiga). Hal ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa dengan melakukan kegiatan menebak bentuk gambar yang ada didalam kartu angka.

Dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat diberikan berbagai stimulasi salah satunya yaitu dengan memberikan media, menurut penelitian yang telah dilakukan Febriyani (2014) dinyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa berbantuan media. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Yusianti (2016:897) juga menyatakan bahwa kegiatan mengenalkan lambang bilangan diharapkan menggunakan media yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak agar proses pembelajaran mudah untuk diterima oleh anak dengan menggunakan kartu angka bergambar. Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal

lambang bilangan anak yaitu media kartu angka bergambar.

Hal itu diperkuat dengan hasil penelitian Syahrida (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan anak karena dalam pelaksanaannya, penggunaan media kartu angka bergambar membuat anak menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Penggunaan media kartu angka bergambar membuat anak lebih mudah memahami lambang bilangan yang belum dipahami, membuat anak lebih mudah untuk belajar lambang bilangan.

Begitu juga penelitian serupa yang telah dilakukan oleh Mariani (2018) juga menggunakan kartu angka bergambar dalam pembelajaran, hanya saja pembelajarannya befokus pada kemampuan operasional hitung penjumlahan pada anak. Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa penggunaan media kartu angka gambar dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan potensi perkembangan kognitif dan dapat memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran dibandingkan dengan lembar kerja siswa.

Keterkaitan antara penelitian yang telah dilakukan dan beberapa pendapat di atas membuktikan bahwa media kartu angka bergambar sudah layak dan efektif digunakan sebagai media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada siswa kelompok A (4-5 tahun). Selain itu dengan menggunakan kartu angka bergambar, perkembangan sosial anak menjadi meningkat sebab saat menggunakan media kartu angka bergambar anak-anak dapat menggunakan bersama-sama seperti berkelompok saat menggunakan media kartu angka bergambar. Media kartu angka bergambar ini juga dapat digunakan berulang kali untuk jangka panjang karena terbuat dari bahan yang awet dan tidak mudah rusak bila disimpan di tempat yang aman.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa mengenalkan konsep bilangan pada siswa di TK Mekar Sari, Desa Gunung Tumpeng, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Dengan menggunakan media kartu angka bergambar tersebut pemahaman anak terhadap bilangan dan lambang bilangan dapat meningkat. Kegiatan meningkatkan kemampuan pengembangan kognitif siswa yang diberikan oleh guru berjalan sesuai harapan dan pencapaian perkembangan yang sangat baik yang dijadikan sebagai indikator pelaksana pada aspek pengenalan lambang bilangan. Penggunaan media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Media kartu angka bergambar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan berfikir dalam mengenal lambang bilangan anak. Media kartu angka bergambar mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena pada kegiatannya, anak mudah memahami dalam urutan lambang bilangan dan mudah dalam memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Namun pasti ada juga beberapa kesulitan yang dihadapi guru dalam mengenalkan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar adalah tingkat perkembangan anak yang berbeda-beda dan daya tangkap atau kemampuan berpikir masing-masing anak berbeda, Sehingga guru harus telatean dalam memberikan pembelajaran kepada anak dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda.

Kegiatan belajar mengajar akan terlaksana dengan baik dan pembelajaran bisa optimal karena adanya saling ada dukungan dan kerja sama antara anak maupun dengan guru, guru di abad 21 memang sudah di tuntutan harus menjadi guru yang profesional dan inovatif, terutama dalam menyediakan suatu media kepada anak didik guna mendukung perkembangan

anak dan pertumbuhan anak, agar anak didik berkembang secara maksimal. Sebagai guru kita juga di tuntut agar lebih kreatif dalam penyediaan media, dengan tujuan agar anak didik kita Ketika bermain dan belajar anak bisa lebih focus dan tidak cenderung bosan, dengan media-media yang bervariasi akan dapat menumbuhkan bakat dan minat anak dalam belajar. Dan sebagai pendidik kita harus bisa memfasilitasi anak, dan membimbing anak, serta memberikan stimulasi kepada anak, agar anak juga bisa nyaman Ketika mereka belajar dan bermain bersama, serta guru juga sebagai fasilitator, Ketika belum memahami suatu materi dan pembelajaran yang di berikan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan bimbinganya kepada:

- 1) Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya serta keberkahan kepada saya.
- 2) Bapak Andi Wahed, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan kepada saya selama saya mengikuti PPG
- 3) Bunda Susilawati, S.Pd selaku guru pamong yang telah mendampingi dan memberikan arahan, masukan selama saya mengikuti PPG
- 4) Bunda Setyawati, S.Pd selaku kepala Sekolah yang selalu memberikan dukungan pada setiap kegiatan dan menyediakan tempat Ketika saya Praktik di TK Mekar Sari.
- 5) Semua keluarga saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat sehingga hajad saya tercapai.
- 6) Teman-teman yang tidak dapat saya sebut satu persatu yang selalu memberikan dukungan dan semangat sampai saya selesai PPG

REFERENSI

- Adams, K. (2006). *Semua Anak Jenius: Berbagai Macam Aktivitas Seru untuk Mengembangkan Kecerdasan Pada Anak Usia 0-11 Tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persabda.
- Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Destiani, Siska. 2018. *Penerapan Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Citra Darma Lampung Barat*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Febryani, Ni Putu, dkk. 2014. 'Penerapan Make A Match Berbantuan Media Dadu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Anak'. Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2 (1).
- Yusianti. 2016. 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK'. Universitas Negeri Yogyakarta. Vol.9 (5)
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mariani, Desi. 2018. *Pengaruh Media Kartu Gambar Angka Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Mariana & Hendarto (2010), 20 Oktober 2010, *Meningkatkan Minat Pengenalan Konsep Bilangan melalui Metode Permainan*.

<http://www.bpkpenabur.or.id/nod/7844>, diakses 5 juni 2017

- Raharjo, K. (2010). *Kamus Matematika Bergambar*. Jakarta: Grasindo.
- Rosdiani, Luh Putu, dkk. 2014. 'Penerapan *Think Pair Share* Berbantuan Media *Pohon Bilangan* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak'. Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2 (1).
- Sadiman, A.S, dkk. (2008). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RAJA Grafindo Persada.
- Saleh, A. (2009). *Number Sense: Belajar Matematika Selezat Coklat*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono.(2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wulan, R. (2011). *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (Bayi-Prasekolah)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

