



Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siswa Kelas 1 SDN Nunu

Fitriani¹, Muhammad Irfan², Sunardi³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar
SDN Nunu

Email: edelweiss19desember@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Makassar

Email: m.irfan@unm.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPT SPF SDN Percontohan PAM Makassar
Email: [kelanasunardi@gmail.com](mailto:kelasanunardi@gmail.com)

(Received: 29-10-2021; Reviewed: 01-11-2021; Revised: 15-11-2021; Accepted: 30-12-2021; Published: 1-03-2022)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstract

This research is motivated by a problem related to the number of children who have difficulty recognizing the symbols of number, especially class 1 in SDN NUNU, so it requires the use of media to develop childrens knowledge in recognizing the concept of numbers, namely the media card. This research is obtained trough observation and documentation. The aim of this research to find out how to develop children's knowledge of numbers through the application of number card media in SDN NUNU. The research subjects were class 1 students, which consisted of 15 children. The data collection tools that the writer used were observations, interview, and documentaries. Based on the results of this research article, it can be concluded that number card media is effective in developing children's knowledge in recognizing numbers in class 1 students SDN NUNU. The suggestion that the researcher gives is that it is better for students to use interesting media to increase children's recognition of the symbols of number, then for school to provide facilities that support them to improve the recognition of number symbols to students.

Keywords: *Number Recognitin; Picture Number Card Media.*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sebuah permasalahan terkait banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal simbol bilangan khususnya pada siswa kelas 1 SDN NUNU, 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 bilangan melalui penerapan media kartu angka di SDN NUNU Subjek penelitian ini adalah Kelas 1 yang terdiri dari 15 siswa. Pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian artikel ini dapat disimpulkan bahwa media kartu angka efektif dalam mengembangkan pengetahuan siswa dalam mengenal angka pada siswa kelas 1 SDN NUNU. Saran dari peneliti adalah sebaiknya guru menggunakan media yang menarik dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai simbol bilangan/angka, kemudian kepada sekolah yaitu menyediakan fasilitas yang mendukung mereka dalam meningkatkan pengetahuan mengenai angka kepada peserta didik.

Kata Kunci: *Pengenalan Angka; Media Kartu Angka Bergambar.*

PENDAHULUAN

Salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan diri siswa 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 siswa contohnya angka-angka pada jam dinding, mata uang dan kue ulang tahun.

Proses pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan masih belum sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Bruner. Bruner (dalam Pitadjeng, 2006: 29) menyatakan anak belajar melalui tahap konkrit, objek nyata, dan simbolik. Pembelajaran yang dilakukan masih belum menggunakan media pembelajaran untuk menkonkritkan materi yang akan disampaikan, sehingga anak kesulitan dalam menerima informasi yang bersifat abstrak tersebut. Anak juga kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan anak kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga anak belum memahami lambang bilangan dengan baik.

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.

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.

Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. 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 siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media APE (Alat Permainan Edukatif). Permainan yang dapat diterapkan oleh guru salah satunya adalah media kartu angka. Melalui media kartu angka ini diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada siswa kelas 1.

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.

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 akalinya, 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.

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 SDN NUNU khususnya pada siswa kelas 1 adalah perkembangan kognitif dalam mengenal angkabelum 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 terlihat sering keliru dalam menunjukkan angkanya seperti ketika guru menyuruh menunjukkan angka 5 namun yang ditunjukkan oleh siswa adalah angka 4. Siswa masih kesulitan dalam menulis lambang bilangan menghadap kearah mana. Selain itu dalam menulis lambang bilangan, siswa juga sering terbolak-balik antara angka 6 dan 9.

Hasil dari diskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas di SDN NUNU belum optimal dalam mengenal bilangan angka. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor siswa kurang memahami lambang bilangan dan kurang mendapat motivasi dalam pengenalan angka, sehingga siswa merasa kurang percaya diri terhadap kemampuannya dalam mengenal angka, suasana di dalam kelas kurang kondusif sehingga kemampuan siswa tidak berkembang secara optimal.

Melihat permasalahan diatas, perlu adanya solusi yang tepat. Penggunaan media kartu angka dirasa cukup tepat dalam mengurai masalah tersebut. Adanya bentuk visualisasi dan warna yang menarik akan membuat perhatian siswa menjadi fokus pada pembelajaran. Sehingga materi yang akan disampaikan guru akan diserap dengan baik oleh siswa. Tujuan kegiatan ini yaitu untuk menganalisis peranan kartu angka dalam mengembangkan pengetahuan siswa mengenai angka dikelas 1 SDN NUNU. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk mengkaji secara mendalam lagi tentang judul

“Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siswa Kelas 1 SDN NUNU Tahun Ajaran 2020/2021”. Diharapkan kemampuan mengenal angka pada perkembangan kognitif siswa dapat maksimal. Selain itu siswa dapat menyebutkan serta menuliskan angka sesuai bilangannya dengan benar.

METODE

Dalam melakukan penelitian, dapat menggunakan berbagai macam metode. Metode mana yang akan digunakan tergantung dari tujuan penelitian dan masalah yang akan digarap. Berdasarkan atas sifat masalahnya, maka ada bermacam bentuk penelitian. Mengingat dalam penelitian ini, penulis ingin melihat analisis media kartu angka dalam pengenalan angka pada siswa kelas 1 SDN NUNU 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. 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 analisis 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.

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.

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 SDN NUNU.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

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.

1. Memilih tema yang ingin 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 SD Negeri Nunu bahwasanya sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menentukan tema dan membuat RKH agar tercapainya

tujuan pembelajaran.

2. Merencanakan atau menyiapkan Bahan ajar yang akan disampaikan

Berdasarkan hasil observasi guru menjelaskan bahwa Bilangan 1-10 pada siswa kelas 1 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 kelas 1. 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 yang berukuran 10 cm x 15 cm. 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, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, memasang konsep bilangan dengan lambang bilangan yang sama.

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. Dengan adanya masukan dan saran tersebut, peneliti harus melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.



Selanjutnya guru menciptakan hubungan yang baik sehingga siswa tidak merasa bosan. Pada tahap awal ini yang dilakukan guru adalah menyiapkan media pembelajaran kartu angka yang didalamnya terdapat angka, huruf, gambar, dan lambang bilangan yang telah disiapkan dan akan disampaikan kepada siswa dan hp sebagai alat bantu dokumentasi. Dalam tahap awal ini terlebih dahulu guru memperlihatkan media yang telah disiapkan, tujuannya agar siswa tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran tentang kartu angka.

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.

3. Membagi siswa dalam beberapa kelompok

Hasil observasi pada langkah ketiga yang dilakukan di SDN NUNU guru melakukan pengelolaan tempat duduk dan ruang. Yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok agar memudahkan pelaksanaan kegiatan kartu angka. Misalnya siswa dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok pertama diberi kelompok Pisang, kelompok kedua kelompok jeruk, dan kelompok ketiga kelompok Semangka. Ketiga kelompok tersebut nantinya diberi tugas untuk melakukan hasil penemuannya tentang angka yang disampaikan oleh guru dengan melalui media kartu angka.

4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain kartu angka

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN NUNU bahwa guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk latihan-latihan 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, mengklasifikasikan 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 SDN

NUNU bahwa pendidik harus selalu kreatif dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas guna pengembangan siswa khususnya pengembangan kognitif siswa.

5. Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka bergambar

Hasil observasi yang dilakukan, guru mengulangi materi kegiatan pembelajaran kartu angka dan mengajak siswa untuk menyebutkan kembali semua angka dengan tidak menunjukkan kartu tersebut, agar 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.

6. Melaksanakan Evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui Pembelajaran Kartu angka Bergambar

Dari hasil observasi guru sebagai evaluasi di SDN NUNU bahwa setiap melakukan kegiatan guru selalu melaksanakan 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 SDN NUNU bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan kognitif yang berbeda-beda sehingga tingkat keberhasilannya juga berbeda-beda.

Hal ini senada dengan hasil wawancara kepada salah satu guru di SDN NUNU 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.

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 SDN NUNU bahwa guru:

- 1) Memilih tema yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada
- 2) Merencanakan atau menyediakan media atau bahan ajar yang akan disampaikan
- 3) Membagi siswa dalam beberapa kelompok
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain kartu angka
- 5) Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka
- 6) Melaksanakan Evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui Pembelajaran Kartu angka.

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 di dalam kelas. Alat yang digunakan berupa kartu angka, bentuk geometri (Lingkaran, Persegi panjang, Persegi tiga, Segitiga). 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.

Begitu juga penelitian serupa yang telah dilakukan oleh Mariani (2018) juga menggunakan kartu angka bergambar dalam pembelajaran, hanya saja pembelajarannya berfokus pada kemampuan operasional hitung penjumlahan pada anak. Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa penggunaan media kartu angka gambar dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan potensi kognitif dan dapat memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran dibandingkan dengan lembar kerja siswa. Kartu angka bergambar juga dapat meningkatkan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Indriani (2013: 149) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bilangan untuk meningkatkan konsep pada subjek penelitian siswa SDLB di

sib Bandung raya berhasil dengan baik. Ini terlihat dari hasil pengolahan data yang dihasilkan sebelum intervensi 48,5 dan setelah intervensi 76,5 yang dihasilkan dari 16 sesi.

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 kelas 1.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan berisi rangkuman singkat atas hasil penelitian dan pembahasan. Simpulan adalah temuan Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa dalam mengenalkan konsep bilangan pada siswa di SDN NUNU menggunakan media kartu angka bergambar. Dengan menggunakan media kartu angka bergambar tersebut pemahaman anak terhadap bilangan dan lambang bilangan dapat meningkat. Kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang diberikan oleh guru berjalan sesuai harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan sebagai indikator pelaksana pada aspek pengenalan lambang bilangan. Media kartu angka bergambar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Namun pasti ada juga beberapa kesulitan yang dihadapi guru dalam mengenalkan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar adalah daya tangkap atau kemampuan berpikir masing-masing anak berbeda, ada yang cepat menangkap apa yang disampaikan oleh guru, ada juga yang lamban dalam menangkap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan kesimpulan di atas mengenai penelitian dan pengembangan yang menghasilkan media kartu angka bergambar bilangan 1-10 pada siswa kelas 1, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan, antara lain:

1. Bagi sekolah, Sekolah hendaknya meningkatkan kerjasama dengan orangtua untuk membantu proses pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak. Jadi tidak hanya di sekolah saja anak belajar mengenal bilangan melainkan di rumah juga dilatih oleh orangtua dalam mengenal bilangan.
2. Bagi guru, hendaknya guru harus lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran seperti menggunakan media kartu angka bergambar agar siswa lebih senang dan tidak merasa bosan. Dalam melaksanakan pembelajaran pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan kartu angka bergambar guru hendaknya dapat lebih kreatif lagi dalam menggunakan media kartu angka bergambar, jadi tidak hanya dengan meminta anak menuliskan lambang bilangan di papan tulis, berlomba mencocokkan jumlah gambar dengan angka saja. Cara lain yang bisa dilakukan yaitu seperti bermain tebak – tebak dengan menggunakan kartu angka bergambar, dengan begitu anak tidak merasa bosan. Metode pembelajaran yang digunakan guru hendaknya beraneka ragam jadi tidak hanya menggunakan metode bernyanyi, bermain dan pemberian tugas. Ditambah lagi seperti metode bercerita agar anak tidak merasa bosan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media kartu angka bergambar dapat dikembangkan atau dilakukan modifikasi yang lebih bagus agar media lebih menarik dan dapat mengenalkan lambang bilangan 1-10 secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Pitadjeng. 2006. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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).
- Raharjo, K. (2010). *Kamus Matematika Bergambar*. Jakarta: Grasindo.
- Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mariani, Desi. 2018. Pengaruh Media Kartu Gambar Angka Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Sugiyono.(2008). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung: CV. Alfabeta.
- 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).
- Mariani, Desi. 2018. Pengaruh Media Kartu Gambar Angka Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Indriani. 2013. 'Penggunaan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-5 pada Anak Tunagrahita Ringan'. Vol. 12 (2).
- Sadiman, A.S, dkk. (2008). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT RAJA Grafindo Persada.
- Hartati, S. (2005). Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Raharjo, K. (2010). Kamus Matematika Bergambar. Jakarta: Grasindo.
- Wulan, R. (2011). Mengasah Kecerdasan Pada Anak (Bayi- Prasekolah). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Adams, K. (2006). Semua Anak Jenius: Berbagai Macam Aktivitas Seru untuk Mengembangkan Kecerdasan Pada Anak Usia 0-11 Tahun. Jakarta: Erlangga.
- Saleh, A. (2009). Number Sense: Belajar Matematika Selezat Coklat. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- 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