



Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B Di Tk Tat Twam Asi Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020

Oleh

SUDARTI, S.Pd.AUD

TK Tat Twam Asi Kec. Margorejo Kabupaten Pati

Email : sudarti.spd.aud@gmail.com

ABSTRAK- Penelitian Tindakan Kelas. TK Tat Twam Asi Sukoharjo Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati tahun 2019 memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi anak dalam mengenal angka dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah dan simbol angka melalui media kartu angka serta mengetahui apakah kemampuan mengenal angka siswa kelompok B dapat meningkatkan melalui media kartu angka. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), Mills, Geoffrey E, 2000; Schmuck, Richard A, 1997 dalam Tim PKP PG PAUD, 2008: 12, menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah proses penelitian yang sistematis terencana melalui tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri. PTK bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga kualitas kegiatan pengembangan menjadi lebih meningkat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Tat Twam Asi Desa Sukoharjo Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati yang berjumlah 12 anak. Data diperoleh dengan dokumentasi, observasi dan portofolio. Analisis data digunakan analisis deskriptif prosentase. Kesimpulan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di TK Tat Twam Asi Desa Sukoharjo Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati setelah menggunakan media permainan kartu angka terdapat peningkatan. Adapun hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan Peningkatan terjadi disetiap siklus, dilihat dari perolehan skor berkembang sangat baik. Capaian penilaian bintang empat yang didapat dari siklus pertama sebesar 58,33%, siklus kedua sebesar 75%, siklus tiga sebesar 90,90%. Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat di tuliskan saran yang perlu diperhatikan diantaranya guru dapat mengaplikasikan media permainan kartu angka ini menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Bagi peneliti selanjutnya harus bisa meneliti lebih mendalam mengenai kemampuan anak yang lainnya, yang dapat memberikan wawasan lebih dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci : kemampuan mengenal angka, media, kartu angka, anak TK

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi



motoric kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir), sosio emosional (perilaku dan sikap), bahasa, sesuai dengan keunikan dan tahapan yang dilalui oleh setiap individu. Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya meliputi seluruh tindakan dan upaya dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman dan kesempatan untuk memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui mengamati, meniru dan bereksperimen (Sujiono, 2009). Undang-undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang diperuntukkan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman nyata. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya..

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Tat Twam Asi pada Kelompok B. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh minimnya ruangan kelas yang dimiliki oleh TK Tat Twam Asi. Sehingga guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak. Permasalahan lain yang terjadi di TK Tat Twam Asi adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek-praktek paper-pencil test. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada majalah dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang telah disediakan.



Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Tat Twam Asi. Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di TK tersebut, dapat dilihat bahwa dari 12 siswa kelompok B yang sudah mengenal bilangan hanya 3 siswa (30%), dan sisanya sebanyak 9 siswa (70%) belum mengenal angka. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Tat Twam Asi, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media kartu angka sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak TK dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di TK Tat Twam Asi. Media ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Septiyana,2012). Salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu media kartu angka. Kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Media kartu yaitu salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak. Media kartu angka dapat dilakukan melalui kegiatan permainan, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan, menghubungkan angka dengan tulisannya (Sefiani, 2012;Putri 2014). Selanjut untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Siswa Kelompok B Melalui Media Kartu Angka di TK Tat Twam Asi”.

Metode

Penelitian dilaksanakan di kelompok B TK Tat Twam Asi Desa Sukoharjo Kecamatan Margoerjo Pati Propinsi Jawa Tengah tahun Pelajaran 2019/2020. TK Tat Twam Asi Desa Sukoharjo berada di Desa Sukoharjo Kecamatan Margorejo, yaitu kecamatan yang berada di sebelah barat kota Pati. Pelaksanaan penelitian dilakukan bulan Juli sampai Desember 2019. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (Dwitagama & Kusumah, 2010) yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*), dalam penelitian ini rencananya akan menggunakan dua siklus. Langkah-langkah tersebut di atas disebut satu siklus kegiatan. Apabila dalam satu siklus kegiatan belum berhasil



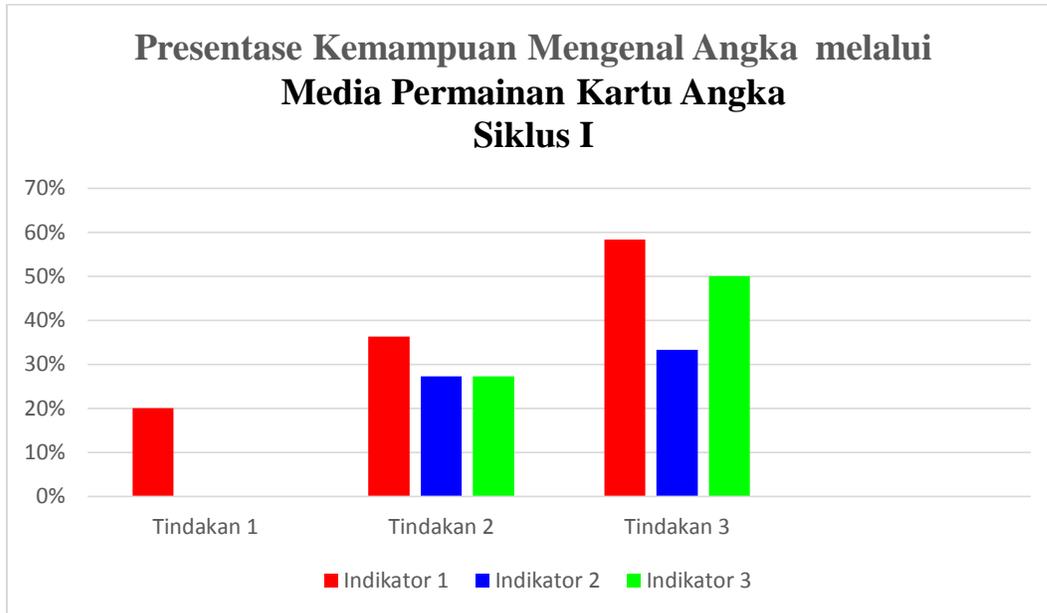
untuk meningkatkan motorik halus anak, maka kegiatan penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus kegiatan berikutnya sampai dengan tercapainya tujuan kegiatan.

Kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu, berupa peningkatan pengetahuan yang diperoleh anak. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya perubahan anak didik dalam melaksanakan kegiatan mengenal angka melalui media kartu angka. Anak dapat menggunakan kartu angka secara cermat, tepat, dan cepat tanpa bantuan siapapun, sehingga pengembangan kognitif anak yang diharapkan melalui kegiatan bermain kartu angka dapat tercapai atau meningkat. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditunjukkan bila anak mengalami peningkatan. Penelitian dianggap berhasil dan akan dihentikan apabila $\geq 80\%$ rata-rata dari 12 anak Kelompok B di TK Tat Twam Asi berada dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Result and Discussion

Deskripsi siklus I

Saat mengajar peneliti mendapati kondisi awal sebagai berikut. Pada siklus I dapat dilihat dari hasil penilaian performa pada indikator pertama, anak yang mendapat skor BB adalah 0%, anak yang mendapat skor MB adalah 0%. Anak yang mendapat skor BSH adalah 5 anak (41,66%), dan 7 anak mendapat skor BSB dengan presentase (58,33%). Pada indikator kedua, anak yang mendapat skor BB adalah 0%, 1 anak yang mendapat skor MB dengan presentase (8,33%). Anak yang mendapat skor BSH adalah 7 anak dengan presentase (58,33%), dan yang mendapat skor BSB adalah 4 anak dengan presentase (33,33%). Pada indikator ketiga, anak yang mendapat skor BB adalah 0%, 1 anak yang mendapat skor MB dengan presentase (8,33%), anak yang mendapat skor BSH adalah 5 anak (41,66%), dan yang mendapat skor BSB 6 anak (50%). Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 2 september 2019 sampai dengan 6 september 2019. Kondisi awal anak pada siklus 1 bahwa kemampuan anak mengenala angka masih perlu adanya upaya peningkatan. Pembelajaran berdasarkan rencana kegiatan harian namun kreatifitas guru dalam merancang kegiatan yang bersifat nyata belum begitu muncul.

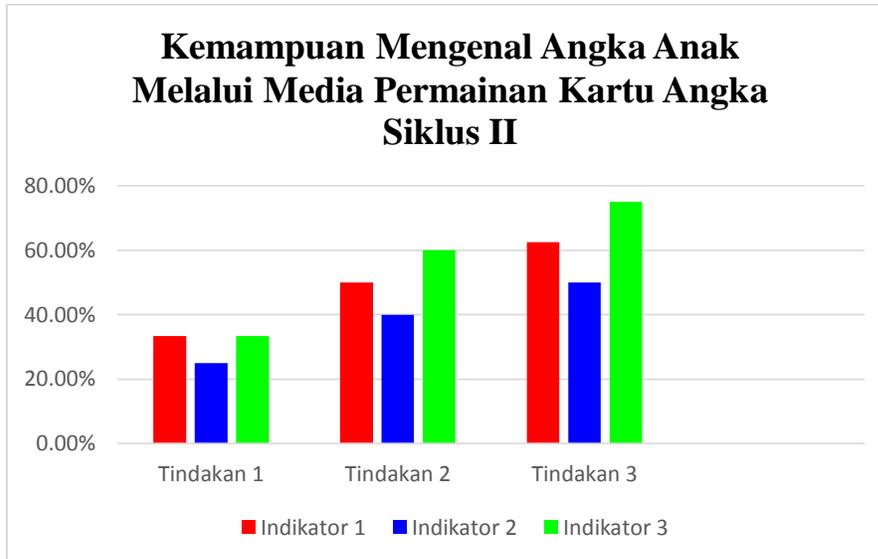


Gambar 1
**Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Media Permainan Kartu Angka
Siklus I**

Berdasarkan data pada grafik di atas, kemampuan mengenal angka anak yang mendapat skor BSB pada siklus I sudah meningkat dengan baik terlihat dari setiap tindakan yang mengalami peningkatan. Walaupun pada siklus I kemampuan berhitung permulaan anak melalui media permainan kartu angka sudah terlihat meningkat, namun peneliti perlu lebih meningkatkan materi pada setiap indikator sehingga hasilnya lebih optimal dan berkembang sesuai yang diharapkan. Selain itu, pada siklus II dan tindakan-tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya, penulis perlu merencanakan kegiatan yang lebih menarik, dan memberikan stimulus serta motivasi kepada anak agar lebih semangat dalam belajar.

Deskripsi Siklus II

Pada siklus II dapat dilihat dari hasil penilaian performa pada indikator pertama, anak yang mendapat skor BB adalah 0%, anak yang mendapat skor MB adalah 0%. Anak yang mendapat skor BSH adalah 3 anak (37,5%), dan 5 anak mendapat skor BSB dengan presentase (62,5%). Pada indikator kedua, anak yang mendapat skor BB adalah 0%, anak yang mendapat skor MB adalah 0%. Anak yang mendapat skor BSH adalah 4 anak dengan presentase (50%), dan yang mendapat skor BSB adalah 4 anak dengan presentase (50%). Pada indikator ketiga, anak yang mendapat skor BB adalah 0%, anak yang mendapat skor MB adalah 0%, anak yang mendapat skor BSH adalah 2 anak (25%), dan yang mendapat skor BSB adalah 6 anak (75%).



Gambar 2

Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Media Permainan Kartu Angka Siklus II

Berdasarkan data pada grafik diatas, kemampuan mengenal angka anak yang mendapat skor BSB pada siklus II sudah meningkat dengan baik terlihat dari setiap tindakan yang mengalami peningkatan. Walaupun pada siklus II kemampuan mengenal angka anak melalui media permainan kartu angka sudah terlihat meningkat, namun peneliti perlu lebih meningkatkan materi pada setiap indikator sehingga hasilnya lebih optimal dan berkembang sesuai yang diharapkan. Selain itu, pada siklus III dan tindakan-tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya, penulis perlu merencanakan kegiatan yang lebih menarik, dan memberikan stimulus serta motivasi kepada anak agar lebih semangat dalam belajar.

C. Deskripsi Siklus III

Pada siklus III dapat dilihat dari hasil penilaian performa pada indikator pertama, anak yang mendapat skor BB adalah 0%, anak yang mendapat skor MB adalah 0%. Anak yang mendapat skor BSH adalah 2 anak (18,18%), dan 9 anak mendapat skor BSB dengan presentase (81,81%). Pada indikator kedua, anak yang mendapat skor BB adalah 0%, anak yang mendapat skor MB adalah 0%. Anak yang mendapat skor BSH adalah 4 anak dengan presentase (36,36%), dan yang mendapat skor BSB adalah 7 anak dengan presentase (63,63%). Pada indikator ketiga, anak yang mendapat skor BB adalah 0%, anak yang mendapat skor MB adalah 0%, anak yang mendapat skor BSH adalah 1 anak (9,09%), dan yang mendapat skor BSB adalah 10 anak (90,90%).



Gambar 3
Kemampuan Mengenal Angkan Anak Melalui Media Permainan Kartu Angka Siklus III

D. Pembahasan

Kemampuan mengenal angka anak yang mendapat skor BSB pada siklus I sudah meningkat dengan baik terlihat dari setiap tindakan yang mengalami peningkatan. Walaupun pada siklus I kemampuan berhitung permulaan anak melalui media permainan kartu angka sudah terlihat meningkat, namun peneliti perlu lebih meningkatkan materi pada setiap indikator sehingga hasilnya lebih optimal dan berkembang sesuai yang diharapkan. Selain itu, pada siklus II dan tindakan-tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya, penulis perlu merencanakan kegiatan yang lebih menarik, dan memberikan stimulus serta motivasi kepada anak agar lebih semangat dalam belajar. Kemampuan mengenal angka anak yang mendapat skor BSB pada siklus II sudah meningkat dengan baik terlihat dari setiap tindakan yang mengalami peningkatan. Walaupun pada siklus II kemampuan mengenal angka anak melalui media permainan kartu angka sudah terlihat meningkat, namun peneliti perlu lebih meningkatkan materi pada setiap indikator sehingga hasilnya lebih optimal dan berkembang sesuai yang diharapkan. Selain itu, pada siklus III dan tindakan-tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya, penulis perlu merencanakan kegiatan yang lebih menarik, dan memberikan stimulus serta motivasi kepada anak agar lebih semangat dalam belajar.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan data dari grafik dari tindakan 1,2 dan 3 pada siklus III, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka anak melalui media permainan kartu angka meningkat dengan baik. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar

siswa. Penggunaan media kartu angka sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di TK Tat Twam Asi Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai guru kelas kelompok B dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini melalui media permainan kartu angka dilakukan berhasil jika pembelajaran minimal mencapai rata-rata persentase keberhasilan yang diharapkan adalah $\geq 80\%$ atau berkembang sesuai harapan (BSH) dari sejumlah anak yang ada di kelas. Meningkatnya kemampuan berhitung permulaan anak terjadi setiap siklusnya. Peningkatan terjadi disetiap siklus, dilihat dari perolehan skor BSB. Capaian penilaian bintang empat yang didapat dari siklus pertama sebesar 58,33%, siklus kedua sebesar 75%, siklus tiga sebesar 90,90%. Berdasarkan kesimpulan yang ditulis berikut saran yang perlu diperhatikan untuk menindak lanjut hasil-hasil perbaikan pembelajaran atau apa yang perlu di perhatikan jika hendak melaksanakan pembelajaran. Bagi Guru : 1). Sebaiknya menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan kemampuan mengenal angka 2). Sebaiknya mencoba lebih kreatif dalam menciptakan beragam media dan kegiatan sesuai situasi dan kebutuhan. Bagi Lembaga, lembaga atau sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang lebih bervariasi kepada guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka.

References

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Hasan, Aliyah B. Purwakania. (2008). *Psikologi Perkembangan Islami*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Ma'rifah, S.Pd. (2014). *Upaya Meningkatkan Berhitung Permulaan Menggunakan Permainan Stick Angka Di Kelompok A Tk Dharma Wanita Persatuan Meduran Manyar Gresik*. Pengembangan Profesional Keguruan. Gresik: Tidak Diterbitkan.

Nuryanah, Atis. (2012). *Penggunaan Papan Flannel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia TK*. Skripsi. Program Studi PG-PAUD UPI. Bandung: Tidak Diterbitkan.

Putri, L. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain stick angka di Paud. *Belia jurnal: Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2 (2), hlm. 3.



Putri, Nuryani. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikasi*. Skripsi. Program Studi PG-PAUD UPI. Bandung: Tidak Diterbitkan.

Sefiani, Gilang. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Penjumlahan Permulaan Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B TK Wisma Rahayu Tayem Timur Kecamatan Karangpucung Kabupaten Cilacap Semester Genap Tahun Ajaran 2011-2012*.

Sudijono, Anas. (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nuraini. (2009). *Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Sundayana, H. Rostina. (2015). *Media dan Alat Peragadalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Wardhani, Igak dkk. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.