

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHUBUNGKAN SIMBOL ANGKA DAN BENDA 1-20 MENGGUNAKAN PERMAINAN KARTU ANGKA PADA SISWA KELOMPOK B TK TA WEDELAN 01 TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Sri Susila Wardani<sup>1</sup>, Siti Urbayatun<sup>2</sup>, Jamilatus Saudah<sup>3</sup>  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

### Abstrak

Kartu angka merupakan salah satu media yang digunakan dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini. Berbagai media yang digunakan akan dapat menstimulasi anak tertarik dengan pelajaran matematika. Menurut Musfiroh (2008:3.24), "Kartu angka adalah kartu yang bertujuan untuk merangsang kemampuan numerik, yaitu simbol angka, konsep pembilangan, media angka, permainan angka, permainan hitungan, menyanyi, teka-teki dan jumlah angka".

Dengan menggunakan kartu angka dapat menyalurkan rangsangan berpikir, perhatian serta minat dalam belajar matematika bagi anak. Bermain kartu angka dapat bertujuan merangsang kesenangan anak terhadap angka dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah dan simbol. Musfiroh (2008) Permainan kartu angka dapat dilakukan Anak TK A yaitu: Permainan angka bisa dilakukan dengan kartu angka dan gambar. Satu sisi berisi sejumlah angka dan satu sisi berisi gambar. Anak menghitung jumlah gambar pada kartu. Jika hitungannya benar, anak membalikan kartu, hingga terlihat angka.

Kata kunci :Kemampuan menghubungkan symbol, angka dan benda, kartu angka

### Abstract

*Number cards Number cards are one of the media used in introducing mathematics to early childhood. The various media used will stimulate children to be interested in mathematics. According to Musfiroh (2008:3.24), "Number cards are cards that aim to stimulate numerical abilities, namely number symbols, numeration concepts, number media, number games, counting games, singing, puzzles and number numbers". By using number cards, it can channel the stimulation of thinking, attention and interest in learning mathematics for children. Playing number cards can aim to stimulate children's enjoyment of numbers and stimulate the ability to identify numbers and symbols. Musfiroh (2008) Number card games can be played by Kindergarten A children, namely: Numbers games can be played with number cards and pictures. One side contains a number of numbers and one side contains an image. The child counts the number of pictures on the card. If the count is correct, the child turns the card over, until a number is seen.*

*Keywords: Ability to connect symbols, numbers and objects, number cards*

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia tidak hanya di dapatkan di sekolah tetapi Pendidikan anak usia dini dapat dimulai dari rumah atau dalam Pendidikan keluarga, karena perkembangan anak dalam tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Kegiatan pembelajaran pada anak senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Banyak model-model pembelajaran yang bermanfaat bagi anak, khususnya yang dapat menumbuhkan aktifitas anak dalam proses belajar. Suatu pembelajaran akan berhasil jika seorang guru dapat memilih dengan tepat model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakter anak.

Walaupun demikian, kita sebagai orangtua beserta pendidik harus mampu memberikan rangsangan yang tepat sehingga dapat berkembang secara optimal. Taman kanak-kanak merupakan tempat pendidikan formal untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Terutama dalam bidang pengembangan kognitif yang mencakup tentang kajian lingkup pengembangan yaitu melalui bermain kartu angka. Piaget dalam metode pengembangan kognitif berpendapat pada usia 7 tahun anak belum mencapai fase operasional

konkrit. Fase ini adalah fase dimana anak-anak dapat berfikir berstruktur sehingga tidak cocok diajarkan kepada anak-anak taman kanak-kanak yang usianya masih dibawah 7 tahun. Dengan menggunakan kartu angka dapat menyalurkan rangsangan berpikir, perhatian serta minat dalam belajar matematika bagi anak. Bermain kartu angka dapat bertujuan merangsang kesenangan anak terhadap angka dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah dan simbol. Musfiroh (2008) Permainan kartu angka dapat dilakukan Anak TK A yaitu: Permainan angka bisa dilakukan dengan kartu angka dan gambar. Satu sisi berisi sejumlah angka dan satu sisi berisi gambar. Anak menghitung jumlah gambar pada kartu. Jika hitungannya benar, anak membalikan kartu, hingga terlihat angka.

Guru akan memberikan tanggapan positif jika anak keliru, bantu anak menghitungnya, setelah itu anak akan menghitungnya sendiri. Kartu angka merupakan media yang dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal angka-angka dan menghitung jumlah benda yang ada disekitar anak, sehingga dengan media kartu angka anak akan dengan mudah dapat menyelesaikan dan memecahkan masalah melalui pengalamannya.

Pengertian kartu angka : Gambar benda di lengkapi dengan angka misalnya : gambar buah-buahan, binatang dll. Dan dibalik gambar ada lambang bilangannya atau angka jadi pengertian kartu angka adalah number card (Wikipedia). Dapat di definisikan kartu yang dilengkapi dengan angka dan gambar. Pendekatan belajar aktif merupakan proses yang kompleks yang melibatkan aktivitas mental dan fisik. Anak pada dasarnya memiliki kemampuan dalam membangun dan mengkreasi pengalamannya. Proses belajar bermakna. Jika anak berbuat sesuatu sesuai dengan lingkungannya. Kesempatan anak untuk mencipta mengkreasi dan memanipulasi objek dan ide merupakan yang utama dalam proses belajar. Pengalaman anak pada hakekatnya lebih banyak melalui bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata dan mulai pengalaman-pengalaman kongkrit (Rohmadheny, P. S., & Saputra, W. N. E. 2017)

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengenalan angka melalui permainan kartu angka dalam pembelajaran matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK TA WEDELAN 01 Bangsri Jepara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dokumentasi dengan alat pengumpulan data yaitu panduan wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan melibatkan anak secara langsung dalam permainan kartu angka, cara mengevaluasi anak guru menanyakan kembali pembelajaran yang telah anak pelajari, respon anak dalam pembelajaran ketika diajak belajar sambil bermain kartu angka anak merasa sangat senang (Saputra, W. N. E., & Setianingrum, I. 2016).

## KAJIAN TEORI

### A. Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebabakibat; dan 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Agar pencapaian perkembangan anak dapat optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua, dan akses layanan PAUD yang bermutu. Dalam tahap

perkembangan kognitif, anak usia dini 0-6 tahun masuk pada tahap sensori motor dan pra operasional (Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. 2018).

## B. Arti Bermain

“Bermain”( play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utama yang mungkiun hilang, arti yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, piaget menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan semata.

Sedangkan menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah : “kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang di tetapkan pemain itu sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Hurlock .1978.320)”

## C. Pengertian kartu angka

Pengertian kartu angka : Gambar benda di lengkapi dengan angka misalnya : gambar buah-buahan, binatang dll. Dan dibalik gambar ada lambang bilangannya atau angka jadi pengertian kartu angka adalah number card (Wikipedia). Dapat di definisikan kartu yang dilengkapi dengan angka dan gambar

## D. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Angka dan Kartu Bergambar

Cucu Eliyawati 2005: 74 menguraikan langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai berikut: a. Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema. b. Guru menyiapkan dan membagikan kartu angka dan kartu bergambar yang terdiri dari kartu angka bergambar. c. Guru menanyakan gambar-gambar tersebut. d. Guru menunjukkan kartu angka dan kartu bergambar. e. Anak mencoba bermain kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar. f. Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu bergambar dan mengurutkan bilangan 1-10. g. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. h. Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. i. Anak membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlahnya. j. Anak diminta untuk membaca kartu angka yang berada di samping kartu gambar. k. Guru menunjukkan kartu gambar dan kartu angka yang lain dengan cara ditempel pada papan tulis. l. Guru menunjukkan angka tanpa gambar, kemudian anak diminta untuk menunjukkan angka tersebut lalu guru menempelkan pada papan tulis. Tugas anak adalah menyebutkan kartu yang sesuai dengan kata yang ditunjukkan guru sebelumnya, anak mengungkapkan angka-angka yang telah ditempelkan 21 pada papan tulis, menyusun kartu angka dan kartu bergambar yang terdiri dari kartu angka bergambar sesuai dengan permintaan guru.

## E Kerangka berfikir

Kondisi awal berdasarkan pengamatan peneliti yang telah mengajar di Kelompok B TK TA WEDELAN 01 dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan menghubungkan simbol angka dan benda 1-20 menggunakan permainan kartu angka di temukan masalah dalam kegiatan menghubungkan symbol dan angka dan benda.dari data obserfasi yang di lakukan hanya 1 dari 5 anak yang berkembang sesuai harapan, Capaian perkembangan yang kurang dikarenakan dalam paktik pembelajaran pengukuran dalam materi mengelompokkan dan mengurutkan benda masih menggunakan LKA yang hanya memberikan angka saja.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan Penelitian**

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

Wardhani dan Kuswaya Wihardit (2017: 1.5-1.7) menyatakan bahwa karakteristik PTK adalah: (1) adanya masalah yang dipicu kesadaran diri guru bahwa praktik yang dilakukan selama di kelas mempunyai masalah yang perlu diselesaikan; (2) penelitian yang dilakukan melalui refleksi diri (self reflective inquiry); (3) fokus penelitiannya adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dan siswa dalam melakukan interaksi; (4) tujuan PTK adalah memperbaiki pembelajaran.

Pada dasarnya penelitian ini menggunakan 3 siklus dengan 3 RPPH, yang didalamnya memuat tentang pembelajaran anak. Menurut Kemmis dan Mc Taggart, model dan desain PTK yaitu:

### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah kelompok B yang berjumlah 5 anak dan guru. Lokasi penelitian di TK TA Wedelan 01 Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara.

### **C. Variabel Penelitian/Definisi operasional**

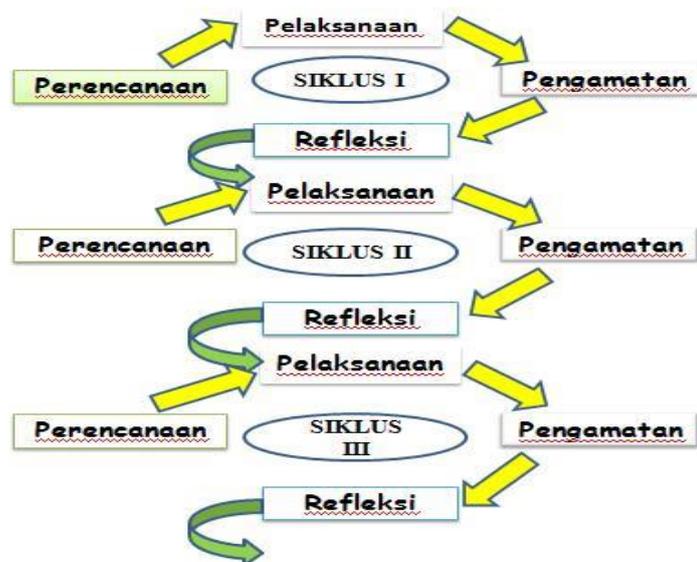
Variabel penelitian terbagi dari dua variable yaitu variable bebas dan variabel terikat.

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

### **D. Waktu Dan Tempat Penelitian**

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

- Pra siklus : Tanggal penyusunan proposal
  - Siklus I : Tanggal 19 Oktober 2021 – 02 November 2021
  - Siklus II : Tanggal 03 November 2021 – 16 November 2021
  - Siklus III : Tanggal 17 November 2021 – 01 Desember 2021
- Tempat penelitian Kelompok B di TK TA Wedelan 01 Bangsri Jepara



## PEMBAHASAN

### A. Perencanaan Tindakan

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

#### Siklus I

Skenario pembelajaran:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan garis besar materi yang akan dipelajari yaitu kemampuan menghubungkan symbol angka dan bilangan
2. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan menghubungkan symbol angka dan bilangan antara lain Kartu angka, kartu gambar, lollipop ekspresi, kardus /sterofoam, kerikil, bombik, manik wadah kecil, kertas, pensil, krayon, spidol
3. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi tentang kegiatan menghubungkan symbol angka dan bilangan dengan invitasi “Serunyan bermain bilangan 1-10”.
4. Guru mengajak anak untuk mengambil salah satu kartu angka kemudian mengambil lollipop ekspresi dan menancapkannya ke tangga angkayang sesuai dengan angka, kemudian anak di minta untuk menirukan bentuk angka menggunakan bahan yang di pilih
5. Guru mengobservasi dan melihat hasil karya anak untuk mengetahui kemampuan menghubungkan symbol angka dan bilangan.

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

#### Siklus II

Skenario pembelajaran:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan garis besar materi yang akan dipelajari yaitu kemampuan menghubungkan symbol angka dan bilangan.
2. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan menghubungkan symbol angka dan bilangan. dengan media antara lain Wadah kecil,wadah besar,kerikil, bombik,lego, daun kering, lidi,manik-manik,bombik,kancing baju,biji bijian.
3. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi tentang kegiatan menghubungkan symbol angka dan bilangan dengan invitasi “Serunya bermain bilangan 1-15!”. Anak di minta bermain angka menggunakan kartu angka dan media yang di pilih
4. Guru mengajak anak untuk mengambil kartu angka kemudian anak di minta untuk menirukan bentuk angka yang di dapat menggunakan media yang di pilihnya.
5. Guru mengobservasi dan melihat hasil karya anak untuk mengetahui kemampuan menghubungkan symbol angka dan bilangan. Berdasarkan rencana perbaikan di atas pada materi menghubungkan symbol angka dan bilangan terlihat selama siklus II berlangsung dan diharapkan ada peningkatan tingkat pencapaian perkembangannya.

### Siklus III

Skenario pembelajaran:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan garis besar materi yang akan dipelajari yaitu kemampuan menghubungkan symbol angka dan bilangan
2. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan kemampuan menghubungkan symbol angka dan bilangan dengan media antara lain Kardus bekas,kartu angka,bombik,lego,kerikil,kancing baju,daun kering,manik-manik,lidi,ranting kering,sumpit.
3. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi tentang kegiatan menghubungkan symbol angka dan bilangan dengan media dan invitasi “Serunya bermain bilangan 1-20”. Anak bermain mengambil kartu angka dari kotak ajaib kemudian anak di minta untuk mengambil benda yang di pilih sesuai dengan jumlah angka yang di dapat.
4. Guru mengajak anak untuk menghubungkan symbol angka dan bilangan menggunakan media yang di pilih dan kartu angka.
5. Guru mengobservasi dan melihat hasil karya anak untuk mengetahui kemampuan menghubungkan symbol angka dan bilangan. Berdasarkan rencana perbaikan di atas kemampuan menghubungkan symbol angka dan bilangan terlihat selama siklus III berlangsung dan diharapkan ada peningkatan tingkat pencapaian perkembangannya.

## B. Pelaksanaan Tindakan

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

### Siklus I

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

Perbaikan : menghubungkan symbol angka dan bilangan

Kegiatan : Serunyan bermain bilangan 1-10

### **Siklus II**

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

Perbaikan : menghubungkan symbol angka dan bilangan

Kegiatan : Serunyan bermain bilangan 1-15

### **Siklus III**

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

Perbaikan : menghubungkan symbol angka dan bilangan

Kegiatan : Serunyan bermain bilangan 1-20

## **C. Observasi Dan Evaluasi**

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

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

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

## **D.Refleksi**

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

## **E.Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan penugasan atau pemberian tugas.

1. Observasi

Cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap perilaku guru dan anak dalam melakukan proses pembelajaran.

2. Penugasan atau pemberian tugas

Tugas yang diberikan dapat diberikan secara perseorangan atau secara kelompok. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana anak dapat

memahami konsep pengukuran seriasi selama dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai menerima materi.

3. Dokumentasi

Dalam metode ini diusahakan agar peneliti bekerja berdasarkan fakta yang ada dan objektif. Data yang diambil adalah foto-foto selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

### F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi anak berupa checklist. Lembar observasi yang berupa checklist digunakan untuk mengobservasi anak saat kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakuka. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: Angka dan Benda Dengan Kartu Angka Bergambar Pada Kelompok B Di TK TA Wedelan 01 Wedelan Bangsri Jepara .meningkat berdasarkan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan melalui Siklus I, Siklus II dan Siklus 3. Hal ini dibuktikan dari peningkatan presentase hasil observasi dari Siklus I ke Siklus II. Siklus II ke Siklus III. Tingkat kemampuan anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada Siklus III sebesar 80 % berarti telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu minimal 71 %.

### DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah, M. (2016). Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran PAUD. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 1(1), 42-53.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child growth and development*. Tata McGraw-Hill Education.
- Musfiroh, T. (2008). Memilih, menyusun, dan menyajikan cerita untuk anak usia dini. *Yogyakarta: Tiara Wacana*.
- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. In *Seminar Nasional dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas* (pp. 217-225).
- Rohmadheny, P. S., & Saputra, W. N. E. (2017). Pentingnya Sinergi antara Tenaga Konselor, Pendidik, dan Orangtua di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(1).
- Saputra, W. N. E., & Setianingrum, I. (2016). Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di kelompokbermain cendekia kids school madiun dan implikasinya pada layanan konseling. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(2), 1-11.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.