

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA KARTU ANGKA PADA KELOMPOK A TK PGRI 09 KOTARAJA KECAMATAN SIKUR

Baiq Salihan
TK PGRI 09 Kotaraja
baiq.salihin.tk@ymail.com

Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah: ingin mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan media kartu angka pada kelompok “A” di Taman Kanak-Kanak Kotaraja Kec.Sikur pada tahun 2016/2017. Subyek penelitian adalah anak kelompok A TK PGRI 09 Kotaraja kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 29 anak dan terdiri atas 18 anak laki-laki dan 11 anak perempuan dengan usia rata-rata 5 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK PGRI 09 Kotaraja kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti dimana TK ini berada di lingkungan SDN 01 Kotaraja dan berbatasan dengan sebelah utara rumah penduduk, selatan SDN 01 Kotaraja dan sebelah timur jalan Hj Rawi. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017. Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa Penerapan Media KartuAngkadapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan mengenal angka Melalui Kegiatan media kartu angka pada anak kelompok A di PGRI 09 Kotaraja TK. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai skor aktivitas anak, aktivitas guru dan nilai rata-rata kelas serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan pada siklus I maupun siklus II.

Kata Kunci : Kognitif, Lambang Bilangan, Model Kereta Api

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, keberibadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dalam Undang – Undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 23 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (TK/RA), non formal (Klober/TPA), informal (pendidikan keluarga dan pendidikan yang diadakan oleh lingkungan misalnya: Posyandu, BKB, dan lain-lain), PAUD memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial, emosional.

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensianak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki kegiatan selanjutnya.

Tujuan PAUD yaitu memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensinya, mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan, dapat dilakukan intervensi diri, menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar/SD.

Membangun landasan bagi perkembanganya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inofatif, percaya diri, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Dalam Permen 137 Pasal 2 Lingkup Fungsi dan Tujuan yaitu :Standar PAUD terdiri atas : Standar tingkat pencapaian perkembangan anak, standar isi, standar

proses, standar penilaian, standar pendidikan dan tenaga pendidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan.

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema – tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman – pengalaman riil. 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 konkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis ditemukan di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di TK PGRI 09 Kotaraja pada kelompok A.

Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh minimnya ruang kelas yang dimiliki oleh TK PGRI 09 Kotaraja, sehingga guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak.

Permasalahan lain yang terjadi di TK PGRI 09 Kotaraja adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode riil dan praktek – praktek paper – pencil teks. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberi perintah pada 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 PGRI 09 Kotaraja. Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di TK PGRI 09 Kotaraja, dapat dilihat bahwa dari 33 siswa kelompok A yang sudah mengenal bilangan hanya 9 siswa (30%), dan sisanya sebanyak 24 siswa (70%) belum mengenal angka.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

a. Perkembangan Kognitif

Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu terlihat sebagai suatu tingkah laku yang tampak. Teori belajar ini juga menekankan bahwa pengetahuan akan diperoleh jika kita melihat struktur materi yang akan kita pelajari secara menyeluruh. Belajar dengan membagi-bagi atau memisahkan materi pelajaran menjadi bagian kecil akan menjadikan materi tersebut kehilangan makna.

Mempelajari materi secara menyeluruh kemudian memahami dan menyusun kembali pengetahuan tersebut kedalam struktur yang lebih sederhana akan lebih bermakna bagi anak. Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 35) menyatakan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif. Semakin dewasa usia seseorang menjadikan semakin kompleks struktur syaraf otak seseorang.

Daya pikir seseorang juga dipengaruhi oleh kedewasaan mental seseorang. Kedewasaan mental seseorang dipengaruhi oleh pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan lingkungan akan menjadikan susunan syaraf otak seseorang semakin kompleks. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan lingkungan, akan menambah kedewasaan mental seseorang, sehingga melalui interaksi dengan lingkungan tersebut akan menambah pengetahuan mereka.

Perubahan tingkah laku dari belajar memahami lingkungan akan menambah pengetahuan anak. Anak akan memperoleh pengetahuan dari lingkungan sekitar mereka. Anak secara aktif akan berusaha untuk memahami lingkungan sekitar melalui interaksi langsung anak dengan lingkungannya. Anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya, sehingga anak akan terus berusaha untuk memahami lingkungan sekitar. Melalui interaksi dengan lingkungan inilah akan terbentuk skema-skema dalam otak anak. Skema merupakan gambaran tentang sesuatu yang diperoleh anak melalui pengalaman sensorinya.

Pengamatan menurut Piaget (dalam Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawan, Siti Rohmah Nur Hayati, 2007: 109) merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar anak. pengamatan menjadi

dasar dalam menuntun proses berpikir anak. Pengamatan bukan sekedar kegiatan melihat yang melibatkan mata. Pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan yang lebih lama dan mendalam sehingga informasi yang didapat akan membekas lebih lama dalam memori anak. Proses pengamatan inilah yang akan membentuk skema-skema dalam otak anak. Skema yang ada dalam otak anak akan mengalami adaptasi, di mana skema yang telah terbentuk dalam otak akan menyesuaikan dengan situasi baru yang ada di lingkungannya.

Adaptasi skema dalam otak menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 35) dengan dua cara yaitu:

- a. Asimilasi merupakan proses penggabungan informasi baru dengan skema yang telah dimiliki sebelumnya. Apabila anak memperoleh pengalaman baru, sedangkan anak telah mempunyai informasi tentang hal tersebut dalam memorinya. Pada proses asimilasi ini anak akan memodifikasi pengalaman tersebut sehingga pengalaman tersebut akan disesuaikan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Skema-skema yang telah ada akan digabung dengan informasi baru yang diperoleh dari lingkungan. Penggabungan skema inilah yang menjadikan pengetahuan anak selalu bertambah.
- b. Akomodasi, terjadi apabila anak memperoleh pengalaman baru, sedangkan pengetahuan yang dimilikinya tidak sesuai dengan pengalaman baru yang anak peroleh. Pengetahuan yang telah dimiliki anak akan disesuaikan dengan pengalaman baru yang diperoleh anak. Akomodasi merupakan perubahan skema yang terjadi dan merupakan proses adaptasi sebagai upaya otak untuk menyesuaikan skema yang sudah ada dengan fakta yang ada di lingkungan. Proses asimilasi dan akomodasi akan menambah pengetahuan anak dan merupakan salah satu dari proses belajar seseorang.

Proses belajar seseorang menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih, 2005: 37) akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap perkembangan berpikir bersifat hirarkis yaitu pola atau tahapan ini harus dilalui oleh semua anak. Setiap anak akan mengalami tahap perkembangan yang sama walaupun kecepatan pencapaian perkembangan setiap anak berbeda.

b. Kemampuan Kognitif Bidang Matematika

Dewi (2005 : 14) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut (1). Menyebut urutan bilangan 1-10

(2).menyebut,menunjuk,dan mengelompokkan lima warna (3). Menyusun kembali kepingan/puzzle sehingga menjadi bentuk utuh (4). Memasang benda sesuai pasangannya (5). Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampau,biji ditanam,balon ditiup lalu dikempeskan,benda-benda dimasukkan air,benda-benda dijatuhkan dan lain lain.(6).mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika benda kecil dilihat dengan kaca pembesar dan jika besi berani didekatkan dengan benda-benda yang terbuat dari besi. (7). Menggambar orang dengan 2-3 bahan bahan badan seperti kepala tangan dan kaki (8). Kemampuan untuk memperhatikan atau berkonsentrasi lebih lama (9). Bertambahnya pengalaman tentang pengertian dari fungsi, waktu, hubungan bagian dengan keseluruhan.

Suyatno (1999:89) menyatakan bahwa kognitif matematika adalah kemampuan dalam memahami memecahkan permasalahan atau masalah-masalah yang terkait dengan matematika. Rasyid dan Mansur (2009:8) menyatakan bahwa kognitif matematika berkenaan dengan kemampuan mengenal bilangan dan lambangnya,kemampuan berhitung,kemampuan mengenal geometri dan kemampuan menalar dengan logika yang tepat.

Depdikbud (2004 :21) menyatakan bahwa kemampuan kognitif bidang matematika adalah kemampuan intelegensi anak didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bidang matematika seperti : a). mengembangkan konsep angka yang terdiri atas , menghitung sederhana dan hubungan satu-satu,menjumlahkan,membandingkan dan simbol angka. b). mengembangkan konsep pola dan hubungan seperti : mengenalkan dan menganalisa pola –pola sederhana, menjplak, membuat perkiraan tentang kemungkinan dari kelanjutan pola. c).mengembangkan konsep hubungan geometri dan ruang. d). mengembangkan konsep pengukuran seperti mengetahui panjang tali dan pita.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif bidang matematika adalah kemampuan intelegensi anak didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bidang matematika seperti : a). mengembangkan konsepangka yang terdiri atas : menghitung sederhana dan hubungan satu-satu. b). mengembangkan konsep pola dan hubungan c). mengembangkan konsep hubungan geometri dan ruang d.) mengembangkan konsep pengukuran.

c. Teori perkembangan Kognitif menurut Beberapa Ahli

1. Teori Perkembangan Kognitif

Piaget (Santrock, 22007 :243) mengatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka tentang dunia menggunakan beberapa proses-proses penting meliputi skema, asimilasi, akomodasi, organisasi keseimbangan dan penyeimbangan. Ketika seorang anak mulai membangun pemahamannya tentang dunia, otak yang berkembangpun membentuk skema, ini merupakan tindakan-tindakan atau representasi mental yang mengorganisasikan pengetahuan. Dalam teori Piaget, skema-skema perilaku (aktivitas-aktivitas kognitif) masa kanak-kanak.

Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif menjadi empat tahapan yaitu sensorimotori, praoperasional, operasional konkrit dan operasional formal.

1). Tahap sensorimotori, (0-2 tahun)

Dalam tahapan ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motoriknya untuk memahami dunia. Berawal dari reflek dan berakhir dengan kombinasi-kombinasi kompleks dari sensori motor.

2). Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikiran masih bersifat egosentris dimana mereka tidak dapat menerima pendapat orang lain dengan mudah. Anak dapat mengklasifikasikan objek dengan satu ciri, anak memiliki pemikiran yang imajinatif dan menganggap setiap benda yang tidak hiduppun memiliki perasaan.

3). Tahapan operasional (7 – 11 tahun)

Dalam tahapan ini anak mampu berpikir logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas hierarki (klasifikasi) dan menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur (serialisasi).

4). Tahapan operasional (11 hingga masa dewasa)

Dalam tahapan ini remaja berpikir secara lebih abstrak, dan logis (hipotesis-deduktif).

2. Teori perkembangan Kognitif menurut Vygotsky

Lev Vygotsky (Santrock, 2007 : 264) menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka, akan tetapi menurut Vygotsky fungsi-fungsi mental memiliki koneksi-koneksi sosial. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak

mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli. Jadi dalam teori vygotsky orang lain dan bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif anak.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak tidak dapat berlangsung dalam satu tahap dan terjadi dengan sendirinya. Tetapi perkembangan kognitif melalui beberapa tahapan, proses perkembangan dipengaruhi dengan individu tersebut.

2. Permainan Kartu Angka

a. Pengertian Kartu Angka

Menurut Arif S. Sadiman (2003 : 29) kartu (*card*) adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi,. Bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia anak. Sedangkan pengertian gambar (*flash*) merupakan bahasa yang dapat dimengerti dan diamati dimana-mana. Sifatnya kongkrit dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, karena gambar merupakan bentuk nyata dari benda sesungguhnya, sehingga hanya dengan melihat gambar maka dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah diketahuinya.

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

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kartu-kartu yang berisi angka dengan bentuk persegi panjang, bujur sangkar dan kotak.

b. Bermain Kartu Angka

Menurut Komariyah dan Soeparno (2010 : 66) metode bermain kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran kognitif bidang matematika.

Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsure permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa kartu angka merupakan salah satu bahan cetak, media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sementara itu menurut Gagne (Arif.S.Sadiman, 2003 : 6) bahwa metode bermain kartu angka adalah suatu media dari berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut pendapat Zainal Aqib (2009 : 46) yang dimaksud dengan metode bermain kartu angka adalah alat permainan edukatif yang dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa metode bermain kartu angka adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuannya dan dapat sekaligus kerja sama dengan teman lainnya dikelas. Peningkatan pengertian anak didik inilah yang diharapkan dengan adanya media seperti kartu angka. Media sebagai alat atau sarana dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru atau pendidik dapat dibedakan atas berbagai bentuk, rupa, dan warna.

Azhar Arsyad (2002 : 12) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: Media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasar computer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan computer. Senada dengan hal tersebut Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2002 : 11) mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau cirri media pembelajaran tersebut adalah :

- a. Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- b. Ciri manipulatif , yaitu kemampuan media untuk mentranspormasi suatu obyek kejadian atau

proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time lapse recording). Atau sebaliknya suatu kejadian / peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian / peristiwa tersebut.

- c. Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersama kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, diberbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian tersebut.

c. Pentingnya Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika dasar yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Pengenalan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu, tanggal, bulan, dan tahun dengan baik apabila anak telah mengenal lambang bilangan dengan baik.

Anak mampu mengetahui waktu dengan baik apabila anak telah mampu membaca lambang bilangan yang ditunjukkan oleh jarum jam sebagai penanda waktu. Begitu juga untuk mengetahui tanggal, bulan, dan tahun anak juga harus mengenal lambang bilangan yang terdapat pada kalender. Anak mampu membaca jam dan kalender yang sering kita lihat baik di sekolah maupun dirumah apabila anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar bagi penguasaan operasi-operasi matematika di jenjang pendidikan formal berikutnya yaitu sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Sekarang ini, materi pelajaran matematika yang diajarkan untuk anak sekolah dasar sudah semakin rumit dan kompleks. Anak kelas satu sekolah dasar sudah mulai diajarkan pada penjumlahan dan pengurangan. Anak sekolah dasar juga mulai diajarkan perkalian dan pembagian serta operasi-operasi bilangan yang 23 lebih rumit.

Begitu pula untuk anak sekolah menengah sampai perguruan tinggi, operasi matematika yang diajarkan semakin rumit dan kompleks. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar dalam penguasaan operasi bilangan. Anak yang belum memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik akan kesulitan dalam melakukan operasi matematika yang lebih rumit di sekolah dasar. Anak yang pada usia dini tidak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyesuaikan diri terhadap pelajaran matematika di sekolah dasar.

Hal ini mengakibatkan kemampuan anak yang rendah terhadap operasi bilangan atau pelajaran matematika sehingga mempengaruhi prestasi anak di sekolah. Belajar matematika merupakan jenis belajar pengetahuan. Tahapan belajar untuk jenis belajar pengetahuan menurut Mustaqim (2008: 42-44) yaitu tahap pengamatan, hafalan dan yang terakhir adalah tahap pemecahan masalah. Operasi matematika pada anak sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi merupakan tahap pemecahan masalah. Anak dihadapkan pada soal-soal matematika yang harus diselesaikan dengan baik. Anak mampu menyelesaikan soal dengan baik apabila anak telah memiliki kemampuan mengenal konsep dan lambang bilangan dengan baik sejak dini.

d. Manfaat Penerapan Kartu Angka

Permainan kartu angka dapat berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membimbing, ini terjadi ketika anak mulai belajar mengenal angka. Proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya melalui media kartu angka bergambar. Demikian halnya menurut Sinta Ratnawati (2001 : 96) mengungkapkan bahwa permainan kartu angka dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat, anak juga dapat beresplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut. Sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Ada beberapa manfaat dari penerapan kartu angka dalam pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut :

1. Melatih anak untuk berhitung
2. Melatih anak membedakan warna

3. Melatih anak membedakan angka
4. Melatih mental anak
5. Melatih motorik tangan anak (Nunik dan Halida , 2009 ; 3)

Menurut Samekto S.Sastrosudirjo (1988 : 26) beberapa manfaat yang dapat diambil dari penggunaan kartu, yaitu :

1. Merangsang siswa bekerja secara aktif
2. Melatih siswa memecahkan persoalan
3. Timbul persaingan yang sehat antar siswa
4. Menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa.

Permainan kartu angka membuat anak dapat belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik (Moesley & Merindih, 2003 : 13) urutan bilangan yang dimaksud seperti anak dapat mengurutkan angka 1, 2 ,3 ,4 Yang diacak. Dari permainan tersebut ,pemahaman tentang konsep bilangan juga akan terbentuk karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui.

e. Penerapan Metode Bermain Kartu angka

Nurbiana Dhieni dan Lara Fidani (2007: 9) menegaskan bahwa, jika tidak didukung oleh kreativitas ada kemampuan guru dalam pembelajaran anak akan percuma, sehingga semangat anak untuk belajar jauh seperti apa yang diharapkan. Penerapan metode permainan media kartu angka merupakan mata pelajaran matematika yang merupakan salah satu pelajaran yang menjemukan bagi sebagian anak, seharusnya diberikan dengan cara yang menyenangkan.

Tetapi pada kenyataannya, banyak sekali kesalahan-kesalahan yang terjadi dan dilakukan oleh guru dalam cara penyampaiannya, seperti:

1. Cara mengajarnya monoton.
2. Tidak menggunakan alat peraga.
3. Dalam proses belajar guru bersifat otoriter.
4. Kurang memperhatikan kemampuan anak.
5. Tidak bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran.

Senada dengan hal itu Arif S. Sadiman (2003: 21) menyatakan bahwa, metode dan cara pembelajaran yang keliru, membosankan, kurangnya sarana dan prasaran

penunjang dalam pembelajaran matematika itu sendiri, menjadi penyebab anak tidak menyukai dan bahkan membenci matematika.

Otomatis hal ini perlu penanggulangan secara cepat dan tepat, terlebih jika hal ini diberikan terus menerus maka minat belajar yang dimiliki oleh anak akan hilang tersapu oleh cara pembelajaran yang salah. Padahal pengenalan konsep matematika terlebih pengenalan bilangan sejak balita diyakini akan membantu memperkuat intelektualitas anak dibangku sekolah.

Ditegaskan oleh Suyanto (2005: 47) dalam penerapan metode permainan kartu angka merupakan pembelajaran matematika sejak dini khususnya untuk anak taman kanak-kanak, oleh karena itu penerapan dalam pembelajaran matematika harus:

1. Pembelajaran Matematika Sifatnya Kongkrit Pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak sifatnya kongkrit, mengandung arti bahwa pembelajaran didesain dengan menyediakan berbagai benda kongkrit yang dapat dimanipulasi oleh anak. Benda-benda kongkrit yang ditemui anak selama pembelajaran, memberi berbagai kemudahan terhadap anak dalam mempelajari berbagai konsep matematika. Benda-benda tersebut berupa benda-benda alam, manipulatif dan alat-alat permainan. Wolfinger 1994 (Suyanto, 2005: 48) menyatakan bahwa, cara berfikir kongkrit berpijak pada pengalaman akan benda-benda kongkrit bukan berdasarkan pada pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.
2. Bersifat Pengenalan Pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak hendaknya menekankan pada proses mengenalkan anak pada berbagai benda, fenomena alam dan fenomena sosial. Anak memiliki internal speech berbagai fenomena tersebut dapat diperkenalkan pada anak sejak dini. Menubuhkan rasa ingin tahu anak dan menantang untuk berfikir lebih jauh (Vygotsky dalam Suyanto, 2005: 49).
3. Seimbang Antara Kegiatan Fisik dan Mental Pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak akan lebih bermakna bila pembelajaran tersebut seimbang antara fisik dan mental. Seperti diketahui anak usia Taman Kanak-kanak memiliki rentang perhatian yang pendek, maka bila pembelajaran matematika didominasi oleh kegiatan yang bersifat mengasah mental saja, maka dikhawatirkan anak cepat bosan dan bahkan tidak mau mengikuti pelajaran. Pemahaman konsep matematika pada anak penting dilakukan sedini mungkin bekal bagi anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

4. Sesuai dengan Tingkat Perkembangan dan Kebutuhan Individual Anak Pembelajaran untuk anak usia Taman Kanak-kanak harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Layanan individual terhadap anak dapat diberikan guru salah satunya dengan cara merancang pembelajaran yang memberi kemungkinan bagi anak untuk memilih aktivitas yang disesuaikan Copley (2001) mengatakan, merancang aktifitas kelas yang efektif adalah dengan membuat perpaduan antara aktivitas individual, kelompok maupun klasikal.

5 Mengembangkan Kecerdasan Pembelajaran pada anak usia Taman Kanak-kanak, merupakan upaya pemberian berbagai kemampuan yang berguna bagi anak baik sekarang maupun dimasa yang akan datang. Kecerdasan logika-matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 14). Pembelajaran di Taman Kanak-kanak hendaknya mampu menggali dan mengoptimalkan seluruh kecerdasan yang dimiliki oleh anak.

6. Sesuai dengan Tipe Belajar Anak Anak memiliki tipe kecerdasan dan modalitas belajar yang berbeda, hal ini berimplikasi pada cara belajar yang berbeda pula. Adapun cara belajar anak sendiri terdiri atas cara visual, audio, dan audio visual. Langkah-langkah pembentukan konsep dasar matematika dalam otak dan memori anak haruslah memperhatikan aspek-aspek fisiologis dan fungsional otak, kematangan emosional, gaya belajar, kepribadian, dan tahap-tahap perkembangan anak itu sendiri.

7. Kontekstual dan Multi Konteks Ar tinya pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak harus merupakan persoalan nyata sesuai dengan kondisi dimana anak berada. Brown dan Dirkx, Amey dan Haston menyatakan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan multi konteks adalah pembelajaran yang ide utamanya mengaitkan kegiatan dan persoalan pembelajaran dengan konteks keseharian anak.

8. Menggunakan Esensi Bermain Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan menyenangkan. Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan yang terkadang dalam kegiatan dan yang secara imajinatif di transformasi sepadan dengan orang dewasa (Moeslichatoen, 2004: 23). Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus menempatkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, bebas, dan merangsang anak terlibat aktif didalamnya. Dengan

bermain, anak dapat mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan (Moeslichatoen, 2004: 24). Oleh karena itu seluruh model pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak, hendaknya didesain dengan nuansa bermain.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok A TK PGRI 09 Kotaraja kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 29 anak dan terdiri atas 18 anak laki-laki dan 11 anak perempuan dengan usia rata-rata 5 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK PGRI 09 Kotaraja kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti dimana TK ini berada di lingkungan SDN 01 Kotaraja dan berbatasan dengan sebelah utara rumah penduduk, selatan SDN 01 Kotaraja dan sebelah timur jalan Hj Rawi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika $\geq 85\%$ anak mendapat skor minimal bintang 3.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Hasil observasi kemampuan mengenal angka melalui kegiatan media kartu angka dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
1	2	3	3	T
2	1	2	2	TT
3	3	3	3	T
4	2	2	2	TT
5	2	2	2	TT

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan mengenal angka Melalui Kegiatan media kartu angka Pada Siklus I. Tingkat kemampuan mengenal angka anak ini tergolong belum tuntas . Oleh karena itu maka kemampuan mengenal angka pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	2	2	3	2	2	3	2	16	2,3	C
Kedua	2	3	3	3	3	3	3	19	2.9	B

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 2,3 dan pertemuan 2 adalah 2,9. Tingkat aktivitas guru ini tergolong meningkat. Oleh karena itu maka aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu lebih ditingkatkan.

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 35 % berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II.

Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing. Hasil observasi kemampuan mengenal angka melalui kegiatan media kartu angka dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Keterangan
1	3	3	3	T
2	3	3	3	T
3	3	4	4	T
4	4	4	4	T
5	4	4	4	T

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan mengenal angka Melalui Kegiatan media kartu angka Pada Siklus II. Tingkat kemampuan mengenal angka anak ini tergolong Tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan mengenal angka sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	3	3	3	3	3	4	4	21	3	BA
Kedua	4	4	4	4	3	4	4	27	3,8	BA

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 3 dan pertemuan 2 adalah 3,8. Tingkat aktivitas guru ini tergolong meningkat. Oleh karena itu maka aktivitas guru sudah meningkat sesuai harapan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui kegiatan media kartu angka pada anak kelompok A Semester II di TK PGRI 09 Kotaraja Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 3 dan meningkat pada siklus II menjadi 4. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,9 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,8.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan :

1. Penerapan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TK TK PGRI 09 Kotaraja semester II Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Penerapan Media kartu angka dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok A di TK PGRI 09 Kotaraja semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori tuntas menjadi kategori pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya
- Dhany, dkk. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Formal*. Jakarta: Direktorat TK/SD Departemen Pendidikan Nasional.
- Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Karli. 2010. *Membaca dan Menulis untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.15/Tahun ke-9/Desember 2010.
- Moeslichatoen. 2010. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mudayanti, 2006. *Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Bandung: Tugas Akhir D2 PGTK UPI Bandung
- Reni Akbar. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Solehudin dan Ihat Hatimah. 2009. "Pendidikan Anak Usia Dini". Dalam *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imtima
- Syaiful Bahri Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usana Offset Printing.