

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MENGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR ANAK USIA 4 SAMPAI 5 TAHUN

Elon Sahlan<sup>1</sup>, Erik<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan <sup>2</sup>

Email: \* erikwahyudin@upmk.ac.id

Sahlan, Elon., Erik. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Media Kartu Angka Bergambar Anak Usia 4 Sampai 5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 539-543.  
doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3254>

Diterima: 01-02-2024

Disetujui: 23-04-2024

Dipublikasikan: 30-06-2023

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka dengan menggunakan media kartu angka bergambar. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan subjek penelitian anak KB Melati Desa Nangerang yang terdiri dari 30 anak dengan komposisi perempuan 13 dan laki – laki 17 anak. Peneliti menggunakan tiga siklus dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, kepala sekolah, dan guru. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yakni peningkatan kemampuan mengenal angka tersebut dibuktikan pada Pra tindakan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sebesar 37,5%. Kemudian pada Siklus I rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan 61,5%. Rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus II mencapai 87,5%. Rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus II mencapai 92,75%. Selisih peningkatan dari Pra tindakan sampai Siklus I sebesar 24%, selisih peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II sebesar 26%, kemudian selisih peningkatan dari Siklus II sampai Siklus III sebesar 5,2%..

**Kata kunci:** Mengenal angka, kartu angka, anak usia dini.

**Abstract:** This study aims to determine the increase in children's ability to recognize numbers by using picture number cards as media. This research is class action research with the research subject of children from KB Melati Nangerang Village consisting of 30 children with a composition of 13 girls and 17 boys. Researchers used three cycles in conducting research. This research is collaborative between researchers, principals, and teachers. Data was collected through observation, field notes and documentation. Data were analyzed qualitatively. The results of this study indicate that there is an increase, namely an increase in the ability to recognize numbers, which is evidenced in the Pre-action of the ability to recognize number symbols in children by 37.5%. Then in Cycle I the average ability to recognize number symbols was 61.5%. The average ability to recognize number symbols in Cycle II reached 87.5%. The average ability to recognize number symbols in Cycle II reached 92.75%. The difference in the increase from Pre-action to Cycle I was 24%, the difference in increase from Cycle I to Cycle II was 26%, then the difference in increase from Cycle II to Cycle III was 5.2%.

**Keywords:** Recognizing numbers, number cards, early childhood.

© 2024 Elon Sahlan, Erik.  
Under the license CC BY-SA 4.0

\*corresponding author: Erik  
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>

## PENDAHULUAN

PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, social emosional, fisik dan motorik. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu kemampuan dari aspek perkembangan kognitif. Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan, memecahkan masalah. Hasil pra observasi yang dilakukan peneliti di KB Melati Desa Nanggerang bahwa selama ini kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini belum diterapkan, selama ini hanya dilakukan dengan memberikan kartu angka, spidol dan papan tulis sehingga hal tersebut membuat anak jenuh dan membosankan. Berdasarkan hasil pra observasi bahwa anak yang belum berkembang (BB) mencapai 60%, anak mulai berkembang (MB) mencapai 33,3%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) mencapai 6,6% dan berkembang sangat baik (BSB) 0 %. Maka dapat disimpulkan bahwa anak yang belum berkembang (BB) dan Mulai berkembang (MB) persentasinya lebih tinggi dibandingkan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan data dan pemaparan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian ilmiah pada anak usia dini, dengan judul upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka menggunakan media kartu angka bergambar anak usia 4 sampai 5 tahun di kb melati desa Nanggerang.

Irawati (Malapata & Wijayaningsih, 2019:284) mengungkapkan pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung. Media dalam proses belajar bagi anak usia dini dapat diartikan secara sempit sebagai

segala sesuatu yang dipakai untuk membantu pencapaian tujuan belajar anak usia dini, yang berupa berbagai alat bantu dan alat permainan, termasuk alat untuk memperagakan sesuatu proses agar lebih mudah dipahami oleh anak (Abubakar et al., 2018:255).

Media kartu angka di perlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, terutama lambang bilangan atau angka, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut, seperti pengenalan lambang bilangan, warna, bentuk dan ukuran (Pratiwi, 2017:2).

(Tarjono, 2013:3) menyatakan bahwa kartu angka merupakan salah alat bantu paling penting untuk melatih dan memperkuat dalam kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas yang lazim dikenal dengan Classroom Action Research (Wardhani, dkk. 2007: 1.3). Dalam setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan pokok yang dirangkai menjadi satu kesatuan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di KB Melati Desa Nanggerang Kecamatan Jalaksana Kabupaten Kuningan.

Waktu Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, yaitu bulan Februari sampai dengan April 2023. penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas.

Siklus PTK ini dilaksanakan melalui tiga siklus untuk melihat peningkatan mengenal angka menggunakan media kartu angka bergambar.

### Subjek Penelitian

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak KB Melati Desa Nanggerang yang terdiri dari 30 anak dengan komposisi perempuan 13 dan laki – laki 17 anak.

### Sumber Data

Sumber data dalam PTK ini adalah :

#### Siswa

Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar

**Guru**

Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi media pembelajaran kartu angka bergambar dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka dan aktivitas anak dalam proses pembelajaran.

**Temam Sejawat**

Temam sejawat dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik dari sisi siswa maupun guru.

**Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan cara nontes. Nontes dilakukan dengan mengobservasi kinerja guru, afektif anak, dan psikomotor anak dalam proses pembelajaran menggunakan media kartu angka bergambar.

**Alat Pengumpulan Data PTK**

Penelitian ini, menggunakan alat pengumpulan data observasi hasil belajar. Lembar Observasi, dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kinerja guru, afektif siswa, dan psikomotor siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memberikan skor pada instrumen penilaian pada aspek yang diamati.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**1. Tahap perencanaan**

Pada penelitian ini tahap pertama yaitu pada tahap perencanaan, diantaranya :

Membuat Rencana Kegiatan Harian (RPPH);

Membuat skenario pembelajaran;

Menyiapkan alat peraga berupa kartu angka.

**2. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Tahap berikutnya adalah tahap tindakan, diantaranya:

Kegiatan pengembangan I (pembukaan) :

Berdo'a sebelum belajar;

Judul kegiatan menyanyi bersama;

Penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran.

Langkah-langkah perbaikan :

Guru menjelaskan aturan dan cara menggunakan kartu angka;

Guru menyebutkan nama permainan;

Guru memulai permainan kartu angka dengan mencocokkan benda.

Kegiatan pengembangan III (penutup)

Judul kegiatan : meniru lambang bunga

Pengelolaan kelas: posisi kursi dan meja anak diatur seperti biasa.

Pengorganisasian : anak-anak berdiri di samping meja masing-masing.

Berdo'a setelah belajar/sebelum pulang.

Langkah-langkah perbaikan :

Guru memberi contoh daun yang melambai ditiup angin

Guru meminta anak meniru daun bunga matahari yang melambai ditiup angin 10 kali.

**3. Tahap Pengamatan**

Tahapan berikutnya merupakan tahapan pengamatan, dimana hasilnya bahwa peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4 sampai 5 tahun di Kb Melati Desa Nanggerang mulai dari siklus I sampai dengan siklus III terlihat ada peningkatan. Dari data hasil perolehan pada siklus I, siklus II dan Siklus III menunjukkan nilai rata-rata kelas pada siklus III sebesar 92,75 lebih besar dari siklus I yang hanya 61,5 dan Siklus II 87,5. Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai tiap siswa mengalami peningkatan, jadi penelitian yang dilakukan pada siklus III ini mengalami keberhasilan. Peneliti memandang tidak perlu lagi melakukan penelitian ke siklus berikutnya. Gambaran hasil tes siswa setelah dilaksanakannya penelitian dapat dilihat pada tabel perbandingan sebagai berikut:

**Tabel 1 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pelaksanaan Siklus I, Siklus II dan Siklus III.**

| No.   | Indikator Kemampuan Mengenal Angka            | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|---|---|----------|-----------|------------|
| 1   | Mengurutkan angka 1-10                        | 59%      | 87%       | 95%        |
| 2   | Menunjukkan angka 1-10                        | 60%      | 88%       | 92%        |
| 3   | Menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar | 61%      | 87%       | 91%        |
| 4   | Menghubungkan angka 1-10 dengan benda nyata   | 61%      | 88%       | 93%        |
| Rata-rata Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan |   | 61,5%    | 87,5%     | 92,75      |

Perencanaan pembelajaran menggunakan media kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka atau bilangan pada anak usia dini seperti : menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, pengelolaan dan

pengorganisasian anak mengembangkan materi media (alat peraga) pembelajaran, merencanakan skenario kegiatan, merencanakan pengelolaan kelas dan menyiapkan alat penilaian dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan tingkat kecerdasan anak. Perencanaan yang dilakukan oleh guru dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dan tindakan kelas, sehingga pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan sistematika perencanaan. Selain itu perencanaan yang dilakukan dapat di kategorikan “baik” karena sesuai dengan teori.

Pembelajaran untuk anak usia dini pada prinsipnya dilaksanakan dengan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak (Cahyati, 2018). Aspek tersebut meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek fisik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif dan aspek seni (Farhurohman, 2017:28). Dengan bermain, anak akan memperoleh kesenangan sekaligus belajar sesuatu yang baru sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya dengan baik. Permainan jika dilakukan secara rutin dan benar akan memberikan kebaikan pada anak-anak yang sedang dalam proses pertumbuhan dan hubungan sosial dengan teman-teman akan menjadi lebih akrab karena tercipta kedekatan ketika bermain bersama (Rahayu & Firmansyah, 2019:9).

## SIMPULAN

Dari hasil tindakan yang telah dilakukan anak mengurutkan angka 1-10, menunjukan angka 1-10, menghubungkan symbol gambar benda sesuai jumlahnya, dan menghubungkan angka dengan benda nyata. Peningkatan kemampuan mengenal angka tersebut dibuktikan pada Pra tindakan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sebesar 37,5%. Kemudian pada Siklus I rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan 61,5%. Rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus II mencapai 87,5%. Rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus II mencapai 92,75%. Selisih peningkatan dari Pra tindakan sampai Siklus I sebesar 24%, selisih peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II sebesar 26%, kemudian selisih peningkatan dari Siklus II sampai Siklus III sebesar 5,2%. Langkah

pembelajaran menggunakan media kartu angka dan kartu bergambar (1) guru menyiapkan media kartu angka dan kartu bergambar, (2) guru mengkondisikan anak-anak di dalam ruang kelas dan menyiapkan alat bahan yang digunakan dalam pembelajaran, (4) guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan hari itu dengan memberi pertanyaan kepada anak terkait kegiatan yang telah dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2009. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Achmad Sugandi. (2004). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ade Holis, Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 09 No. 01, 2016
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Permana Media Group, 2012.
- Ali Mudlofir, Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2008). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindoPersada
- Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permanan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisiyah Pulau Payung*
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013.
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: DepDikNas
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di*

- Taman Kanak-kanan. Jakarta: Depdikbud: Universitas Terbuka.
- Diah Hartati. (1994). Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanan. Jakarta: Depdikbud: Universitas Terbuka.
- Daryanto, (2011). Media Pembelajaran, Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Farhurohman, O. (2017). Hakekat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). [Http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/Assibyan/Article/View/1334](http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/Assibyan/Article/View/1334), 2(1), 27–36.
- Mansyur. (2005). Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka
- Munawir Yusuf. (2005). Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar. Jakarta: DepDikNas
- Nining Sriningsih. (2009). Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak usia Dini. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Cahyati, N. (2018). Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Memancing. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(2), 200–213.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>