Validitas: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

Vol. 1, No. 1 (2025), p 173-180
ISSN: p-xxxx-xxxx, e-xxxx-xxxx

DOI:xxxxxxxxx/IJEMR.Volxx.issnxx

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A3 RA Ath-Thohiriyah Jaten

Hidayatul Anwaroti[1], Heru Setyaningsih[2]
[1]RA Ath-Thohiriyah, [2]RA At-Taqwa Nangnung
Email: anwarotihida@gmail.com[1], herusetyaningsih602@gmail.com[2]

ABSTRACT

This study aims to describe efforts to improve number recognition skills through number card media. The research method used is descriptive with a Classroom Action Research (CAR) approach. The subjects of this study consisted of 18 children. The data analysis results indicate that: (1) lesson planning includes determining learning materials and formulating objectives, developing and organizing learning media, planning classroom management, and preparing assessment tools for the lesson plan; (2) learning steps involve conducting the lesson, assessing the learning process and outcomes; (3) skill improvement is measured by indicators such as naming numbers 1-10, identifying numbers 1-10, and arranging numbers 1-10 to understand the concept of numbers and numerical symbols. Through the use of number card media in Group A3 RA Ath-Thohiriyah Jaten, 93% of the children successfully recognized numbers 1-10.

Keywords: *Skills, Media, Number Cards.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka. Metode penelitian yang digunakan deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 18 anak. Hasil analisa data bahwa: 1) perencanaan pembelajaran seperti menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, mengembangkan dan mengorganisasikan media pembelajaran, merencanakan pengelolaan kelas, dan menyiapkan alat penilaian rencana pembelajaran. 2) langkah pembelajaran antara lain: melakukan pembelajaran, melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar, 3) peningkatan kemampuan dengan indikator: menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10, dan mengurutkan angka 1-10 dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini dengan menggunakan media kartu angka di kelompok A3 RA Ath-Thohiriyah Jaten yaitu anak mengenal angka 1-10 mencapai 93%.

Kata kunci : Kemampuan, Media, Kartu Angka

Pendahuluan

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini

berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai segi sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan diman anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang meberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diprolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik PAUD adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD meliputi kemampuan moral agama, sosial emosional, bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

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 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 RA Ath-Thohiriyah pada Kelompok A3. 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 RA Ath-Thohiriyah . Sehingga

guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak.

Permasalahan lain yang terjadi di RA Ath-Thohiriyah 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 bilanganpada kelompok A3 di RA Ath-Thohiriyah . Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di RA tersebut, dapat dilihat bahwa dari 18 siswa kelompok A3 yang sudah mengenal bilangan hanya 8 siswa (30%), dan sisanya sebanyak 10 siswa (70%) belum mengenal angka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelompok A3 RA Ath-Thohiriyahi, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media kartu angka sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak PAUD dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di RA Ath-Thohiriyah. 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. Selanjut untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Siswa Kelompok A3 Melalui Media Kartu Angka di kelompok A3 RA Ath-Thohiriyah Jaten".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. PTK dipilih sebagai metode utama karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan perbaikan secara sistematis dalam praktik pengajaran di kelas. Melalui pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan dalam efektivitas pembelajaran yang berbasis tindakan langsung di dalam kelas.

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A3 di RA Ath-Thohiriyah Jaten pada tahun ajaran 2019-2020. Subjek penelitian terdiri dari 18 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan kebutuhan akan

peningkatan pemahaman anak terhadap konsep angka melalui metode yang lebih interaktif dan menarik.

Desain penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing mencakup empat tahap utama. Tahap pertama adalah perencanaan (planning), di mana peneliti merancang skenario pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka sebagai alat bantu utama. Tahap kedua adalah pelaksanaan (action), yang merupakan implementasi dari perencanaan tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selanjutnya, tahap ketiga adalah observasi (observation), yang dilakukan dengan mengamati tingkat keaktifan siswa serta efektivitas metode yang diterapkan. Tahap terakhir adalah refleksi (reflection), yang bertujuan untuk menganalisis hasil yang diperoleh dan melakukan perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya.

Untuk mengumpulkan data yang relevan, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen utama. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan perkembangan anak juga dikumpulkan sebagai bukti pendukung. Selain itu, tes kinerja digunakan untuk mengevaluasi kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan kartu angka yang telah disiapkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru untuk memperoleh wawasan lebih lanjut mengenai perkembangan anak, serta analisis terhadap hasil pembelajaran yang dicapai oleh anak-anak. Dengan pendekatan ini, data yang diperoleh menjadi lebih akurat dan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas metode yang diterapkan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif komparatif, dengan cara membandingkan hasil belajar anak sebelum dan sesudah tindakan pada setiap siklus. Selain itu, dilakukan analisis reflektif guna mengidentifikasi kendala yang muncul selama pelaksanaan serta mencari solusi yang dapat diterapkan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak di RA Ath-Thohiriyah Jaten.

Hasil dan Diskusi

A. Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media kartu angka. Metode yang diterapkan dalam pembelajaran ini adalah dengan mengenalkan angka kepada anak-anak melalui permainan mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Selama proses ini berlangsung, anak-anak diberikan kesempatan untuk mengamati, mengenali, dan memahami angka melalui pendekatan visual dan praktik langsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, sebanyak 12 anak atau sekitar 78% dari total peserta didik mampu mengenali angka dengan baik. Mereka dapat mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai tanpa mengalami kesulitan berarti. Sementara itu,

4 anak atau sekitar 14% masih memerlukan bimbingan dari guru dalam mencocokkan angka dengan benda, menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, terdapat 2 anak atau sekitar 7% yang mengalami kesulitan dalam memahami angka dan belum mampu mencocokkan dengan jumlah benda yang sesuai.

Dalam pelaksanaan siklus pertama ini, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, di antaranya adalah kurangnya alat bantu yang tersedia sesuai dengan jumlah anak. Hal ini menyebabkan beberapa anak harus menunggu giliran untuk menggunakan kartu angka, yang mengurangi efektivitas pembelajaran. Selain itu, guru masih mendominasi pembelajaran dengan memberikan terlalu banyak instruksi dan intervensi, sehingga anak-anak belum sepenuhnya aktif dalam proses belajar mereka.

B. Hasil Siklus II

Pada siklus kedua, dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan evaluasi terhadap siklus pertama. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menambah jumlah alat peraga agar setiap anak dapat lebih aktif dalam menggunakan kartu angka tanpa harus menunggu giliran terlalu lama. Selain itu, guru juga berusaha untuk mengurangi dominasi dalam pembelajaran dan lebih memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi sendiri media yang diberikan. Metode yang lebih interaktif pun diterapkan, seperti permainan mencocokkan kartu angka dengan gambar benda secara berpasangan atau dalam kelompok kecil.

Hasil dari perbaikan ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Sebanyak 16 anak atau sekitar 93% sudah mampu mengenal angka dengan baik dan dapat mencocokkannya dengan jumlah benda yang sesuai. Sementara itu, 2 anak atau sekitar 7% mulai menunjukkan perkembangan, meskipun masih membutuhkan bimbingan dalam memahami konsep angka secara penuh.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa perubahan strategi pembelajaran, terutama dengan meningkatkan jumlah alat bantu dan memberikan kesempatan lebih banyak bagi anak untuk belajar secara aktif, sangat berpengaruh terhadap pemahaman mereka. Permainan interaktif yang diterapkan juga membuat anak lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

1. Efektivitas Media Kartu Angka
   Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus, media kartu angka terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap angka. Efektivitas ini dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

2. Meningkatkan Motivasi Belajar Anak
   Penggunaan kartu angka dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak-anak. Melalui permainan mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai, anak-anak menjadi lebih antusias dalam belajar dan merasa tertarik untuk mengenali angka lebih lanjut.

3. Mempermudah Anak Mengenali Angka Melalui Visualisasi Konkret
   Kartu angka menyediakan representasi visual yang jelas tentang hubungan antara angka dan jumlah benda. Hal ini membantu anak dalam memahami konsep angka dengan lebih mudah dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah atau tulisan di papan tulis.

4. Membantu Anak Memahami Konsep Angka Lebih Cepat
   Anak-anak yang belajar dengan kartu angka cenderung lebih cepat memahami angka dibandingkan dengan metode yang hanya berbasis teori. Mereka dapat melihat langsung hubungan antara angka dengan objek nyata, sehingga konsep angka menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

5. Peran Guru dalam Pembelajaran
   Selain efektivitas media kartu angka, peran guru dalam pembelajaran juga sangat menentukan keberhasilan anak dalam mengenali angka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang dilakukan guru sangat mempengaruhi tingkat pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam peran guru adalah sebagai berikut:

6. Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran
   Guru yang lebih interaktif dan melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan belajar akan memberikan hasil yang lebih baik. Dengan membiarkan anak mengeksplorasi kartu angka secara mandiri dan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam belajar.

7. Penataan Kelas yang Lebih Fleksibel
   Penataan ruang kelas yang mendukung interaksi aktif antara anak dan media pembelajaran juga berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Dalam siklus kedua, perubahan dalam pengaturan kelas yang lebih fleksibel memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih leluasa dalam menggunakan kartu angka dan berinteraksi dengan teman sebaya.

8. Penggunaan Variasi Metode Pembelajaran
   Guru yang menggunakan variasi metode pembelajaran, seperti permainan mencocokkan kartu angka dengan gambar benda, diskusi kelompok kecil, dan aktivitas eksplorasi mandiri, dapat meningkatkan partisipasi anak dalam pembelajaran. Metode ini tidak hanya membantu anak dalam mengenali angka, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Kesimpulan

Penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran angka pada anak terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap angka. Siklus pertama menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam penerapan metode ini, seperti keterbatasan alat bantu dan dominasi guru dalam pembelajaran. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua dengan meningkatkan jumlah alat peraga dan memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif, hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu, peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam memahami angka. Dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan bervariasi, anak-anak lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami konsep angka dengan lebih baik. Oleh karena itu, media kartu angka dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan angka kepada anak-anak.

Daftar Pustaka

Asmani, J. M. (2011). *Penelitian tindakan kelas.* Jogjakarta: Laksana.

Djamarah, S. B. (2002). *Strategi belajar mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Gunarti, W., dkk. (2019). *Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini.* Universitas Terbuka.

Hildayani, R., dkk. (2017). *Psikologi perkembangan anak.* Universitas Terbuka.

Iskandar. (2011). *Penelitian tindakan kelas.* Jakarta: GP Press.

Kayvan, U. (2009). *Permainan kreatif untuk mencerdaskan anak.* Jakarta: Media Kita.

Nurani, Y. (2012). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini.* Jakarta: PT Indeks.

Nurani, Y., Yuliani, dkk. (2018). *Metode pengembangan kognitif.* Universitas Terbuka.

Santrock, J. W. (2018). *Child development* (14th ed.). New York: McGraw-Hill.

Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Boston: Pearson.

Berk, L. E. (2020). *Development through the lifespan* (7th ed.). Boston: Pearson.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children.* New York: Norton.

Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction.* New York: Holt, Rinehart, and Winston.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Tadkirotun, M. (2012). *Pengembangan kecerdasan majemuk.* Tangerang: Universitas Terbuka.

Tim PKP PG PAUD. (2008). *Panduan pemantapan kemampuan profesional.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Wardani, I. G. A. K., dkk. (2019). *Penelitian tindakan kelas.* Jakarta: Universitas Terbuka.