

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA KARTU  
 ANGKA BERGAMBAR DI TK CAHAYA MULYA PALARAN TAHUN  
 PEMBELAJARAN 2020/2021**

Sri Damayanti<sup>1</sup>, Arbayah<sup>2</sup>, Hasbi Sjamsir<sup>3</sup>

Universitas Mulawarman

e-mail: [sridamayanti2688@gmail.com](mailto:sridamayanti2688@gmail.com), [sjamsirhasbi@yahoo.com](mailto:sjamsirhasbi@yahoo.com)

**ABSTRACT**

*Improving the Ability to Recognize Numbers through Group B Picture Number Card Media at TK Cahaya Mulya Palaran Learning Year 2020/2021 (guided by Munir, M.Si). The purpose of the study to find out whether the ability to recognize the numbers of group B students can increase through the media of picture number cards at TK Cahaya Mulya Palaran Type of Research is classroom action research (PTK). The study was carried out for 10 days, from March 25 to April 8, 2021. The subjects of the study were grade B students of Cahaya Mulya Palaran Kindergarten with a total of 16 students. The learning method through playing using picture number cards serves as an effective and fun learning model, students more easily and quickly grasp the goals and teaching materials because it is done by playing. The results showed that this method can improve the ability to recognize numbers through the media of picture number cards in group B students of Cahaya Mulya Palaran Kindergarten. End of cycle II h...*

**Keywords:** Ability, Learning Media, Picture Number Card

**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 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan dalam berbagai 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 tahap 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 anak.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Menurut Muliawan (2009:5)

pendidikan anak usia dini dua atau sering disingkat PAUD adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini disebut juga pendidikan usia prasekolah, taman bermain, atau taman kanak – kanak.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, motorik kasar dan motorik halus untuk siap memasuki sekolah dasar. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berfikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana..

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Pengertian Kemampuan**

Kemampuan adalah panduan antara teori perpaduan antara teori dan pengalaman yang diperoleh dalam praktek di lapangan, termasuk peningkatan kemampuan menerapkan teknologi yang tepat dalam rangka peningkatan produktivitas kerja (Tadkirotun, 2012).

Menurut Semiawan (2002:25) kemampuan adalah hasil perubahan tingkah laku seorang anak setelah memperoleh pelajaran. Kemampuan biasanya digambarkan dengan nilai angka atau huruf.

Berdasarkan definisi tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan adalah capaian anak dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan dari kemampuan anak itu sendiri. Kemampuan lebih dititik beratkan kepada kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan serta menyatakan kembalisesuatu pengetahuan kedalam kata-kata barusesuai dengan caranya sendiri.

### **2. Pengertian Angka**

Menurut Tadkirotun (2012) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

### **1. Pengertian Media**

Menurut Purnawati dan Eldarni (2001:4), media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu informasi sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sehingga terjadi proses belajar. Istilah media dalam bidang pembelajaran disebut juga media pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk

merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

## 2. Pengertian Kartu Angka

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat belajar. Alat peraga kartu angka dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. semakin kecil anak, ia semakin perlu visualitas/konkret (perlu lebih banyak alat peraga). yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya (Nurani, 2012).

Media kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. (Nurani,2012).

Langkah-langkah penerapan kartu angka dalam pembelajaran. Menurut

Tadkirotun (2012) kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru.

Menurut pendapat John D. Latuheru (Suwarni, 2001: 38) bahwa keuntungan kartu sebagai berikut:

Melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari, b) Permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar, c) Biaya dalam latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu, d) Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, e) Permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran

## RENCANA PERBAIKAN

### Subjek Penelitian

1. Anak TK Kelompok B2 dengan jumlah 16 anak, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Yang diteliti adalah keaktifan dan partisipasi anak dalam mengenal angka.
2. Guru sebagai fasilitator dalam kemampuan mengenal huruf melalui

kemampuan mengenal angka dengan cara menarik dan menyenangkan.

3. Aktifitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran angka dengan media kartu angka bergambar dilaksanakan di TK Cahaya Mulya Palaran.
4. Media angka dengan kartu angka bergambar, yaitu keefektifan dalam menunjang proses belajar mengajar di TK yang dapat melibatkan aktifitas anak dan terjadi interaksi antara guru dan anak.

#### **Lokasi Perbaikan**

Penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan di TK Cahaya Mulya Jalan Al-Hasnie RT 05 Kelurahan Bantuas Kecamatan Palaran Kota Samarinda Provinsi Kalimantan Timur.

#### **Waktu Pelaksanaan**

Penelitian dilaksanakan di TK Cahaya Mulya pada semester II (genap) berdurasi waktu selama sepuluh hari yang terdiri dari dua siklus dengan lima hari pertemuan pada setiap siklus. Lima hari pertemuan pada siklus I (satu), dan lima hari pada pertemuan siklus ke II (dua) pada tahun pembelajaran 2021.

#### **Karakteristik Anak**

Karakteristik dari objek yang di jadikan penelitian di kelas B dengan

jumlah siswa 16 anak dengan rincian sebanyak 11 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Adapun yang diteliti pelaksanaan pengembangan dan hasil belajar efektif berupa kemampuan mengenal angka.

#### **Deskripsi Rencana Tiap Siklus**

Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal kemudian siklus kedua dengan prosedur dari penelitian yang akan dilakukan terdiri dari empat tahap penting penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2012:16) adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Jika siklus I belum berhasil dan meningkatkan, penelitian akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang belum dicapai pada siklus I. Pada siklus II ini akan dilakukan refleksi siklus.

#### **1. Rencana Pelaksanaan**

- a. Rencana tindakan tiap siklus

Secara garis besar hasil prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap yaitu :

1. Rencana tindakan
2. Prosedur pelaksanaan PTK
3. Rencana pengamatan dan pengumpulan data
4. Rencana refleksi

Langkah-langkah perbaikan

1. Menentukan jadwal yang memungkinkan untuk kegiatan pengenalan angka.
2. Mempersiapkan semua perangkat pembelajaran.
3. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati anak selama proses kegiatan pengenalan berlangsung.

## 2. Prosedur Pelaksanaan PTK

Didalam kegiatan perbaikan di TK Cahaya Mulya Palaran dalam rangka pembelajaran melalui proses penerapan media kartu angka bergambar untuk membantu proses peningkatan kemampuan mengenal angka, penelitian akan dibimbing dan dinilai oleh seorang Supervisor 2 dan penilai. Supervisor 2 yaitu ibu Nurbaiti, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Cahaya Mulya Palaran. Beliau bertugas memberikan saran dalam menentukan identifikasi masalah, analisis masalah, rumusan masalah, dan tujuan perbaikan.

Memberikan saran dalam pembuatan rencana kegiatan perbaikan dalam rencana tiap siklus. Supervisor 2 juga bertugas membimbing pembuatan RPPH selama 5 hari mengajar dalam setiap siklus dan pembuatan skenario perbaikan. Tugas selanjutnya adalah menilai praktek mengajar kegiatan

pengembangan didalam kelas dan menilai semua RPPH dan kegiatan perkembangan pada akhir pertemuan ke-5 dengan menggunakan APKG-PKP 1 dan APKG-PKP 2.

Penilaian dalam kegiatan perbaikan yang penilai laksanakan adalah Ibu Winda Hariyati, S.Pd selaku guru TK Cahaya Mulya Palaran, beliau bertugas menilai RPPH yang penilai buat dengan menggunakan APKG-PKP 1 dan APKG-PKP 2.

## 3. Rencana Pengamatan/Pengumpulan Data/Instrumen.

Pengumpulan data adalah kegiatan yang sangat penting dalam penelitian. Data-data penelitian diambil dari hasil pembelajaran mengenal angka melalui kartu angka bergambar.

Untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan siswa, perlu dilakukan penilaian. Penilaian adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi secara obyektif, berkelanjutan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar yang dicapai siswa. Menurut Umar (2002:1), penilaian atau evaluasi adalah suatu proses secara sistematis untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan efisiensi suatu program. Pada

penelitian ini menggunakan dua tahapan yaitu:

#### **Observasi**

Peneliti mengecek kegiatan yang dilakukan anak berdasarkan indikator. Aspek yang diamati pendidik melalui pedoman ini adalah yang berkaitan dengan proses pengembangan. Format ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang sudah disusun.

#### **Analisis Data**

1. Mencari nilai rata-rata dengan cara menjumlahkan nilai yang di peroleh anak lalu dibagi dengan jumlah semua anak sehingga akan dihasilkan nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rata-rata : } \frac{\text{Jumlah aspek yang di nilai}}{\text{Jumlah anak}} \times 100$$

2. Perhitungan ketuntasan belajar menggunakan rumus:

$$\text{Nilai ketuntasan belajar : } \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah anak}} \times 100$$

Refleksi dilakukan setiap perbaikan pengembangan berakhir.

Hal yang dilakukan adalah:

1. Menganalisis kegiatan kegiatan yang baru dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan

#### **4. Rencana Refleksi**

kekurangan serta masalah yang terjadi dalam pengembangan.

2. Kecocokan antara rencana dan pelaksanaan kegiatan pengembangan yang telah dilakukan.
3. Mendiskusikan tindakan selanjutnya.
4. Menyimpulkan data yang diperoleh apakah terlihat telah menunjukkan peningkatan

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Perbaikan Tiap Siklus

#### 1. Penilaian Siklus I

Siklus I merupakan keadaan anak dari tindakan berupa media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi siswa Taman Kanak-kanak di TK Cahaya Mulya Palaran yang berjumlah 16 orang anak sesuai dengan tema dan sub tema tempat-tempat Air.

Berdasarkan aspek yang dinilai guru pada siklus I maka dapat dipersentasikan sebagai berikut :

- 1) Menghitung jumlah gambar pada kartu angka
  - BSB :  $8/16 \times 100\% = 50\%$
  - BSH :  $4/16 \times 100\% = 25\%$
  - MB :  $3/16 \times 100\% = 19\%$

$$BB : 1/16 \times 100\% = 6\%$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengitung jumlah gambar pada kartu angka pada kelompok B, dari 16 anak yang mendapat nilai BSB sebanyak 8 anak (50%), nilai BSH ada 4 anak (25%), nilai MB ada 3 anak (19%), dan nilai BB ada 1 anak (6%).

- 2) Mengurutkan angka terkecil sampai terbesar

$$BSB : 7/16 \times 100\% = 44\%$$

$$BSH : 4/16 \times 100\% = 25\%$$

$$MB : 4/16 \times 100\% = 25\%$$

$$BB : 1/16 \times 100\% = 6\%$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengurutkan angka terbesar sampai terkecil pada kelompok B, dari 16 anak yang mendapat nilai BSB sebanyak 7 anak (44%), nilai BSH ada 4 anak (25%), nilai MB ada 4 anak (25%), dan nilai BB ada 1 anak (6%).

- 3) Memasangkan jumlah benda dengan angka

$$BSB : 6/16 \times 100\% = 38\%$$

$$BSH : 5/16 \times 100\% = 31\%$$

$$MB : 3/16 \times 100\% = 19\%$$

$$BB : 2/16 \times 100\% = 13\%$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan Memasangkan jumlah benda dengan angka pada kelompok B, dari 16 anak yang mendapat nilai BSB sebanyak 6 anak (38%), nilai BSH ada 5 anak (31%), nilai MB ada 3 anak (19%), dan nilai BB ada 2 anak (13%).

#### Hasil pencapaian penilaian anak

| No | Aspek yang diamati                         | Aspek penilaian |          |         |         | Jumlah Anak |
|----|--|-----------------|----------|---------|---------|-------------|
|    |  | BSB<br>%        | BSH<br>% | MB<br>% | BB<br>% |             |
| 1  | Mengitung jumlah gambar pada kartu angka   | 8               | 4        | 3       | 1       | 16          |
|    |  | 50              | 25       | 19      | 6       |             |
| 2  | Mengurutkan angka terkecil sampai terbesar | 7               | 4        | 4       | 1       | 16          |
|    |  | 44              | 25       | 25      | 6       |             |
| 3  | Memasangkan jumlah benda dengan angka      | 6               | 5        | 3       | 2       | 16          |
|    |  | 38              | 31       | 19      | 13      |             |

#### Refleksi

Hasil refleksi dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Hasil data pada siklus I belum mencapai keberhasilan pada kemampuan mengenal angka melalui kartu angka bergambar, masih terdapat kekurangan.
- 2) Dari beberapa aspek penilaian didapat bahwa kemampuan anak menghitung jumlah gambar pada kartu angka

bergambar lebih menonjol dibanding aspek yang lain yaitu menghitung jumlah gambar pada kartu angka sebesar 50%, kedua mengurutkan angka terkecil samapi terbesar sebanyak 44%, ketiga memasangkan jumlah benda dengan angka sebanyak 38%.

#### 2. Penilaian Siklus II

Berdasarkan aspek yang dinilai guru pada siklus II maka dapat dipersentasikan sebagai berikut :

- 1) Menghitung jumlah gambar pada kartu angka

$$\text{BSB} : 13/16 \times 100\% = 81\%$$

$$\text{BSH} : 2/16 \times 100\% = 13\%$$

$$\text{MB} : 1/16 \times 100\% = 6\%$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengitung jumlah gambar pada kartu angka pada kelompok B, dari 16 anak yang mendapat nilai BSB sebanyak 13 anak (81%), nilai BSH ada 2 anak (13%), nilai MB ada 1 anak (6%).

- 2) Mengurutkan angka terkecil sampai terbesar

$$\text{BSB} : 12/16 \times 100\% = 75\%$$

$$\text{BSH} : 3/16 \times 100\% = 19\%$$

$$\text{MB} : 1/16 \times 100\% = 6\%$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan

mengurutkan angka terbesar sampai terkecil pada kelompok B, dari 16 anak yang mendapat nilai BSB sebanyak 12 anak (75%), nilai BSH ada 3 anak (19%), nilai MB ada 1 anak (6%).

- 3) Memasangkan jumlah benda dengan angka

$$\text{BSB} : 12/16 \times 100\% = 75\%$$

$$\text{BSH} : 3/16 \times 100\% = 19\%$$

$$\text{MB} : 1/16 \times 100\% = 6\%$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan Memasangkan jumlah benda dengan angka pada kelompok B, dari 16 anak yang mendapat nilai BSB sebanyak 11 anak (75%), nilai BSH ada 4 anak (25%), nilai MB ada 1 anak (6%).

#### Hasil pencapaian penilaian anak

| No | Aspek yang diamati                         | Aspek penilaian |       |      |      | Jumlah Anak |
|----|--|-----------------|-------|------|------|-------------|
|    |  | BSB %           | BSH % | MB % | BB % |             |
| 1  | Mengitung jumlah gambar pada kartu angka   | 13              | 2     | 1    |      | 16          |
|    |  | 81              | 13    | 6    |      |             |
| 2  | Mengurutkan angka terkecil sampai terbesar | 12              | 3     | 1    |      | 16          |
|    |  | 75              | 19    | 6    |      |             |
| 3  | Memasangkan jumlah benda dengan angka      | 12              | 3     | 1    |      | 16          |
|    |  | 75              | 19    | 6    |      |             |

Refleksi Hasil

refleksi dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 3) Hasil data pada siklus I belum mencapai keberhasilan pada kemampuan mengenal angka melalui kartu angka bergambar, masih terdapat kekurangan.
- 4) Dari beberapa aspek penilaian didapat bahwa kemampuan anak menghitung jumlah gambar pada kartu angka bergambar lebih menonjol dibanding aspek yang lain yaitu menghitung jumlah gambar pada kartu angka sebesar 81%, kedua mengurutkan angka terkecil samapi terbesar sebanyak 75%, ketiga memasangkan jumlah benda dengan angka sebanyak 75%.

## **Pembahasan**

### **1. Perbaikan pembelajaran I**

Pada kegiatan mengajar sebelum perbaikan belum sesuai harapan peneliti, maka peneliti kemudian mengangkat perbaikan pembelajaran pada siklus I. Agar proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman anak tentang mengembangkan kreativitas melalui kegiatan mengenal angka melalui media kartu angka bergambar pada siklus I.

### **2. Perbaikan pembelajaran II**

Pada siklus dua ini peneliti mengupayakan dalam mengenalkan angka melalui media kartu angka bergambar dapat dilaksanakan dengan baik. Melalui hasil pencapaian pada siklus dua sebenarnya sudah mencapai ketuntasan yang maksimal yaitu menghitung jumlah gambar pada kartu angka sebesar 81%, kedua mengurutkan angka terkecil samapi terbesar sebanyak 75%, ketiga memasangkan jumlah benda dengan angka sebanyak 75%. Setelah dilihat hasil pengamatan penelitian bahwa anak yang belum tuntas adalah dari keluarga yang kurang perhatian. Sehingga pemberian motivasi terhadap anak masih kurang.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I dan II maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka bergambar mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka, karena media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi

BEduManageRs Journal  
 Borneo Educational Management and Research Journal, Vol. 4, No.1, 2023  
 ISSN: 2747-0504

anak. Karena manfaat dari kegiatan tersebut, akan membuat anak lebih semangat belajar, karena menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan dari hasil analisis anak kelompok B pada TK Cahaya Mulya Palaran pada akhir siklus II, telah terjadi peningkatan dalam mengenal angka melalui media kartu angka bergambar pada anak yaitu menghitung jumlah gambar pada kartu angka sebesar 81%, mengurutkan angka terkecil samapi terbesar sebanyak 75%, memasang jumlah benda dengan angka sebanyak 75%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Usia Dini. Jakarta : PT Ikrar Mandiri Abadi
- Tadkirotun, Mudfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang : Universitas Terbuka
- Tim PKP PG PAUD.2008. *Panduan Pemantapan Kemampuan Profesion*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arif S Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Muliawan, Jasa, Ungguh. 2009. *Manajemen Play group dan Taman Kanak-kanak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Nurani, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Semiawan, Conny. R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf*