

---

---

## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 dengan Bermain Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Sumberejo Kab Ponorogo Jawa Timur

**Siti Khotijah; Syamsiah Djaga; Andi Mardiana**

TK Dharma Wanita Sumberejo Kab Ponorogo Jawa Timur; Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; TK Rianyoma Kab. Bone Sulawesi Selatan.  
sitikhotijah84@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 masih belum maksimal dan anak-anak bosan dengan pembelajaran yang dilakukan, maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain kartu bergambar pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek Penelitian adalah kelompok B TK Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo yang berjumlah 15 anak. Objek dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 Siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun metode pengumpulan data dengan observasi menggunakan lembar observasi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan. Siklus 1 prosentase ketuntasan anak 40%, siklus ke II prosentase ketuntasan 63% dan siklus ke III prosentase ketuntasan 100%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-10 pada kelompok B TK Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo.

**Kata Kunci:** Mengenal Lambang; Bermain Kartu; PAUD

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14).

Usia dini dianggap sebagai usia keemasan (golden age) karena pada usia tersebut anak sedang mengalami perkembangan yang sangat besar, baik secara fisik maupun psikis. Masa emas merupakan masa awal pengembangan semua kemampuan atau potensi yang dimiliki anak. Taman

Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun.

Dalam kemampuan kognitif, dimana guru Taman Kanak-Kanak harus mampu merangsang / memberi stimulus agar kemampuan kognitif anak berkembang secara maksimal. Dalam proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan, bagaimana memecahkan soal, menyusun strategi, kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna, Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standart PAUD menjelaskan pada 5-6 tahun dalam aspek kognitif anak belajar dan mampu menyelesaikan masalah, anak berfikir logis dan simbolis. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, guru Taman Kanak-Kanak harus memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak[1].

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi proses pembelajaran pada kelompok B TK Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo diketahui 11 dari 18 anak masih bingung dan banyak yang terbalik dalam mengenal lambang bilangan 1-10 . Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilang 1-10 dengan Bermain Kartu Bergambar di Kelompok B TK Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo.

Pengenalan konsep konsep bilangan bagi anak usia dini dimulai dari hal-hal yang bersifat sederhana menuju hal-hal yang bersifat komplek. Pada masa kanak-kanak (0-6) tahun anak dapat berfikir secara abstrak. Menurut Sujiono menyatakan pengembangan kemampuan logika matematika di Taman Kanak-Kanak dilakukan melalui kegiatan berhitung permulaan dan pemecahan masalah sebagai berikut :

- 1) Pengembangan berhitung permulaan melalui :
  - a) Membilang 1-10
  - b) Menyebutkan angka 1-10
  - c) Mengenal konsep dan symbol angka 1-10
  - d) Menghubungkan konsep bilangan dan lambing bilangan.
  - e) Mengenal konsep sama dan tidak sama.
- 2) Pengembangan pemecahan masalah :
  - a) Melalui kegiatan bermain maze
  - b) Menyusun puzzle
  - c) Meronce
  - d) Menjahit
  - e) Membuat stempel
  - f) Menggambar bebas
  - g) Memasangkan benda sesuai pasangannya
  - h) Membuat perbedaan
  - i) Membangun dengan menggunakan balok[2], [3].

Dalam konsep membilang pada anak dapat digunakan alat antara lain kartu angka, tutup botol, kaleng, benda-benda sisa, batu-batuan, biji-bijian, manik-manik, balok kecil, balok ukur, papan paku, papan pasak, aneka binatang, buah-buahan dan berbagai benda lainnya yang memberikan pengalaman intelektual kepada anak[4].

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi dan sering tanpa tujuan tertentu[4]. Manfaat bermain menurut Montolalu adalah bermain memicu kreatifitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra[4]. Bermain bagi anak adalah mutlak diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, inajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira (Santosa, 2008 : 4.3).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pogram anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, bahan/materi dan media yang menarik serta mudah diikuti anak. Melalui bermain dapat membantu mengembangkan kemampuan intelektual anak, melatih anak menggunakan nalar,

meningkatkan kemampuan berbahasa dan daya ingat anak. Selain itu saat bermain anak juga akan mendapatkan kesempatan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan, membangun kognitifnya seperti mengidentifikasi, mengklasifikasikan dan menarik kesimpulan. Dengan bermain anak akan lebih mudah menerima apa yang sebenarnya pendidik ajarkan, baik mengenai tanggung jawab, disiplin etika, dan lain-lain.

Menurut Glenn Doman media kartu bergambar adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Selain untuk pengembangan bahasa, kartu bergambar juga bermanfaat juga bermanfaat untuk pengembangan kognitif anak. Ada berbagai macam jenis kartu bergambar Antara lain :

- 1) Media bergambar berupa kartu angka
- 2) Media bergambar berupa kartu gambar
- 3) Media bergambar berupa kartu nama bilangan / angka
- 4) Media bergambar berupa kartu majemuk (media yang terdapat dalam tulisan angka/lambang bilangan, bentuk gambar dan kata/nama bilangan)[5].

## B. METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo sejumlah 18 anak. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo. Jenis data yang diperlukan adalah data anak kelompok B TK Dharma Wanita Sumberejo (sebelum dan sesudah dilakukan tindakan). Dan data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

Teknik dan Instrumen yang digunakan data tentang kemampuan mengenal lambing bilangan 1-10 anak kelompok B TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo dikumpulkan dengan tehnik pemberian tugas menggunakan instrumen atau rubrik penugasan. Norma pengujian hipotesis tindakan adalah jika ada peningkatan ketuntasan belajar dari waktu pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III (ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75%), maka tindakan guru dinyatakan berhasil sehingga hipotesis tindakan diterima

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### a. Siklus I

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 5 September 2018 dan semua anak hadir sesuai dengan rencana. Pada siklus ini terdapat 10 anak mendapatkan bintang 2 (Mulai Berkembang), 3 anak mendapatkan bintang 3 (Berkembang Sesuai Harapan) dan 2 anak mendapatkan bintang 4 (Berkembang Sangat Baik).

**Tabel 1: Prosentase penilaian Hasil Belajar Siklus 1**

No	Hasil penilaian	Jumlah	Prosentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai berkembang (MB)	10	66,67%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	13,34%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

#### b. Siklus II

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 10 September 2018 dan semua anak hadir sesuai dengan rencana Hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain kartu angka

menunjukkan peningkatan. Pada siklus II 6 anak mendapatkan bintang 2 (Mulai Berkembang), 5 anak mendapatkan bintang 3 (Berkembang Sesuai Harapan), dan 4 anak mendapatkan bintang 4 (Berkembang Sangat Baik).

**Tabel 2: Prosentase ketuntasan Hasil Belajar siklus II**

Hasil penilaian	Jumlah	Prosentase
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai berkembang (MB)	6	40%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	33,34%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	26,67%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

### c. Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada tanggal 14 September 2018. Pada pertemuan siklus III kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain kartu bergambar menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kondisi pada siklus I dan siklus II. Pada siklus III tidak ada anak yang mendapatkan bintang 1 dan 2, anak yang mendapatkan bintang 3 (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 9 anak dan yang mendapatkan bintang 4 (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 6 anak.

**Tabel 3: Prosentase ketuntasan Hasil Belajar siklus III**

Hasil penilaian	Jumlah	Prosentase
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai berkembang (MB)	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	60%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	40%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

## D. SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan prosentase ketuntasan belajar anak mulai siklus I, II dan III. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian yang berbunyi Tindakan Penelitian dengan bermain kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo dapat diterima.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Dharma Wanita Sumberejo setelah bermain menggunakan kartu bergambar dalam mengenal lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Anak-anak sangat tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai seorang guru sebaiknya terus meningkatkan kemampuan profesionalitasnya dalam perbaikan pembelajaran dan guru harus perkembangan tentang dunia pendidikan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. P. Budaya, "Permendikbud 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013," Jakarta Kementerian Pendidik. dan Kebud., 2013.

- [2] Y. N. Sujiono, O. R. Zainal, R. Rosmala, and E. L. Tampiomas, “Hakikat Pengembangan Kognitif,” *Metod. Pengemb. Kogn.*, pp. 1–35, 2013.
- [3] Y. N. Sujiono, “Metode pengembangan kognitif,” *Jakarta Univ. Terbuka*, 2007.
- [4] B. E. F. Montolalu, “Bermain dan permainan anak,” *Jakarta Univ. Terbuka*, 2009.
- [5] D. P. Y. Ardiana *et al.*, *Metode Pembelajaran Guru*. Yayasan Kita Menulis, 2021.