

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Kartu Angka pada kelas Venus KB Budi Mulia Al Bayaan

Choirul Hidayah ⁽¹⁾, Asna Mufidah⁽²⁾

¹ Universitas nahdlatul ulama Blitar 1,Indonesia

² TK KB Al Bayan 2,Indonesia

Email: ¹ alhidayahpoenya@gmail.com¹, ² asnamufidah@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aims to (1) describe efforts to develop children's numeracy skills through the method of playing number cards (2) describe improving the learning process in children's numeracy skills through the method of playing number cards. The subjects in this research were students from the Venus KB Budi Mulia Al Bayaan group for the 2022/2023 academic year. This research is collaborative between researchers and class teachers. The data is used to determine the increase in children's numeracy skills and to understand the learning process through number card games through observation and field notes. The data analysis technique uses descriptive qualitative with interactive analysis based on the results of observations of learning activities and the results of actions that have been taken. The results of this research show that there is a significant increase in children's numeracy skills in the learning process using the number card method. Based on this, it can be seen from the child's abilities which include two indicators, namely counting number cards and counting number cards 1 -10. Before the action was carried out, the child's numeracy ability value was 13%, after the action in cycle I was carried out it increased to 75%, and at the end of the action in cycle II it increased to 95%. This research concludes that the application of the number card method in learning at the Budi Mulia Al Bayaan KB can improve children's numeracy skills.

Keywords:
counting ability,
number card method

ABSTRAK

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah (1) mendeskripsikan upaya pengembangan keterampilan berhitung anak dengan metode permainan kartu angka (2) mendeskripsikan peningkatan pembelajaran berhitung anak dengan metode permainan kartu angka. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok Venus KB Budi Mulia Al Bayaan tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan melalui kerjasama antara peneliti dan guru kelas. Dengan bantuan data tersebut dipelajari pertumbuhan keterampilan berhitung anak dan pembelajaran permainan kartu angka dipahami melalui observasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif interaktif yang didasarkan pada hasil observasi kegiatan pembelajaran dan hasil kegiatan yang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berhitung anak meningkat secara signifikan pada pembelajaran metode kartu bilangan. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat kemampuan anak yang meliputi dua indikator yaitu. membaca kartu angka dan membaca kartu angka 1 sampai 10. Sebelum dilakukan prosedur nilai kemampuan matematika anak sebesar 13%, setelah dilakukan prosedur pada siklus I meningkat menjadi 75% dan pada akhir siklus II hingga 95%. Penelitian ini menemukan bahwa penerapan metode kartu angka pada pembelajaran KB di Budi Mulia Al Bayan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata kunci:
kemampuan
berhitung, metode
kartu angka.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (paud) merupakan salah satu pendidikan untuk anak yang berusia 0-6 tahun. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakter yang berbeda yaitu, anak bersifat unik, anak mengekspresikan perilaku secara spontan, anak bersifat aktif, energik dan memiliki rasa eksploratif. Selain memahami karakteristik pada anak, pembelajaran anak usia dini haruslah mengarah pada aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak. Aspek-aspek perkembangan anak usia diantaranya adalah: fisik motorik, kognitif, moral emosional, sosial dan bahasa.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan supaya anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Dengan pengetahuan yang diperolehnya, maka anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Dalam kerangka evolusi kognitif, respon dipengaruhi oleh evolusi tahap perkembangan yang dimulai pada tahap awal perkembangan akan mengalami penurunan pada masa lansia, perkembangan kognitif mengikuti pola yang teratur sejak masa bayi hingga dewasa (Solso, Maclin, & Maclin, 2008). kemampuan masih perlu dikembangkan untuk menyadari bahwa perubahan kognisi terkait dengan proses ini tidak selalu terlihat; melainkan merupakan hasil dari neurologi individu dan perkembangan fisik, jaringan sosial, lingkungan pendidikan, dan kelompok teman sebaya. Penting untuk mengembangkan keterampilan kognitif pada anak sedini mungkin, sehingga memungkinkan mereka memproses informasi, berkomunikasi dan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan memecahkan teka-teki dan meningkatkan tingkat pemahaman mereka sehingga mereka dapat sukses di masyarakat. sedini mungkin, memungkinkan mereka memproses informasi, berkomunikasi dan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan memecahkan teka-teki yang kompleks, dan meningkatkan tingkat pemahaman sehingga dapat sukses di masyarakat.

Teori perkembangan kognitif Piaget, menurut Santrock, menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahamannya tentang dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif: (1) tahap sensorimotor (usia 0 hingga 2 tahun), (2) tahap praoperasional (usia 2 hingga 7), (3) tahap operasional konkrit (usia 7 hingga 11 tahun), dan (4) tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).

Tingkat capaian perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun menurut Permendikbud RI No 137 Tahun 2014 meliputi kesadaran bilangan (hubungan satu lawan satu, besaran, perbandingan), operasional barisan bilangan (penamaan dan penghitungan), mengelompokkan dan mengurutkan benda berdasarkan warna, jenis, bentuk, dan ukuran (besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-pendek), geometri dua dimensi dan tata ruang bentuk (persegi, segitiga, lingkaran, persegi panjang), bentuk tiga dimensi (kubus, prisma segi empat, bola, silinder), penghubung bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari, pola berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelompok Venus KB Budi Mulia Al Bayaan mengenai proses pembelajaran pada aspek kemampuan kognitif, cara pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya guru masih menguasai kelas, guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Anak hanya mengikuti apa yang diperintah guru. Dengan demikian cara pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik. Selain itu peneliti juga menemukan penggunaan media yang terbatas.

Dengan adanya permasalahan di kelompok Venus KB Budi Mulia Al Bayaan, maka perlu adanya suatu upaya perbaikan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik atau guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah melalui media kartu angka yang menyenangkan bagi anak. Dengan menggunakan media kartu angka tersebut anak dapat

melaksanakan kegiatan sambil berhitung. 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.

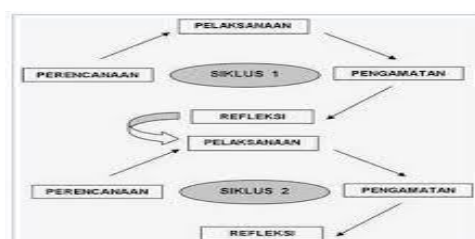
Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung selama 2 siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan refleksi.

Rencana penelitian dilakukan dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK bertujuan untuk menyelidiki dan mengidentifikasi akar permasalahan yang muncul di kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2014: 16), ada empat tahapan utama dalam melakukan penelitian tindakan kelas: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

- Perencanaan Perencanaan pembelajaran dirancang pada setiap siklus untuk memperbaiki proses pembelajaran.
- Implementasi tindakan Implementasi tindakan mengacu pada tindakan yang dilakukan guru berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya.
- Observasi Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran guru sesuai dengan tindakan yang direncanakan.
- Refleksi Refleksi merupakan kegiatan mengidentifikasi berbagai kekurangan yang ditemui guru pada saat melakukan tindakan melalui diskusi dengan pengamat.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dalam Arikunto (2010: 137) yang disajikan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas
Kemmis & Mc. Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2010:137)

Adapun Prosedur pelaksanaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

- Rencana penelitian dilakukan dengan merefleksikan hasil kemampuan berhitung. Lalu menemukan akar permasalahan dan membuat RPPH perbaikan. RPPH dalam satu minggu disajikan dalam tabel sebagai berikut.
- Memilih atau merancang media kartu angka untuk berhitung.
- Membuat video pembelajaran yang sesuai dengan rancangan RPPH.
- Membagi video dalam bentuk link kepada orang tua siswa
- Menyiapkan alat penilaian untuk mengukur kemampuan kognitif

Tabel 1. Rencana Kegiatan Harian Siklus 1

RKH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	Menghitung jumlah buah	Kreasi membuat es krim rasa buah	Menyebutkan kartu angka
II	Menyanyi macam buah	Menjepit kartu gambar buah sesuai angka	Menyanyikan lagu macam buah
III	Tepuk berhitung bersama sama	Klasifikasi kartu gambar buah sesuai besar – kecil	Menghitung kartu sesuai besar kecil
IV	Tepuk berhitung individu	Klasifikasi kartu gambar buah	Menyebutkan jumlah buah
V	Menghitung jumlah temennya yang masuk	Klasifikasi kartu gambar buah sesuai angka yang dikartu	Menyebutkan gambar buah dan angkanya

Tabel 2. Rencana Kegiatan Harian siklus 2

RKH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	Menghitung bentuk geometri	Mencocokkan bentuk geometri dengan angka	Menyebutkan macam bentuk geometri dan angka
II	Menyanyi ikan warna warni	Bermain kartu angka	Menghitung ikan pada aquarium
III	Tepuk ikan bersama sama	Menggunting gambar ikan	Menyebutkan jumlah ikan
IV	Menyanyi individu ikan warna warni	Kolase gambar ikan	Menyanyi idividu
V	Menghitung jumlah temannya yang masuk	Klasifikasi kartu gambar binatang laut	Menyebutkan binatang laut dan angka

Hasil dan pembahasan

PELAKSANAAN SIKLUS

1. Paud Terpadu Budi Mulia Al Bayaan berdiri sejak tanggal 22 Agustus 2015 , dengan nama Budi Mulia Dua, terletak di Terban GK V no 27 Gondokusuman Yogyakarta . Pembelajaran pada layanan KB Budi Mulia Al Bayaan ini biasanya berada di sekolah atau ruangan. Dalam pembelajaran sebelumnya pengenalan berhitung yang dilakukan oleh guru media yang digunakan kurang menarik bagi anak – anak, sehingga peneliti memberikan alternatif pembelajaran berhitung melalui bermain kartu angka.
2. Data awal hasil dari hasil kemampuan anak dalam berhitung pada kelas Venus KB Budi Mulia Al Bayaan Yogyakarta yang diperoleh yaitu

Tabel 3. Hasil Kemampuan Pra Tindakan Kemampuan Kognitif Anak melalui media kartu angka di KB Budi Mulia Al Bayaan

No	Nilai	Indikator Anak dapat membilang kartu angka	Keterangan
1.	BB	33%	Belum berkembang
2.	MB	47%	Mulai berkembang
3.	BSH	20%	Dapat berkembang
4.	BSB	0%	Dapat berkembang sesuai harapan

Tabel 4. Hasil Kemampuan Pra Tindakan Kemampuan Kognitif Anak melalui media kartu angka di KB Budi Mulia Al Bayaan

No	Nilai	Indikator Anak dapat menghitung kartu angka 1- 10	Keterangan
1.	BB	33%	Belum berkembang
2.	MB	53%	Mulai berkembang
3.	BSH	13%	Dapat berkembang
4.	BSB	13%	Dapat berkembang sesuai harapan

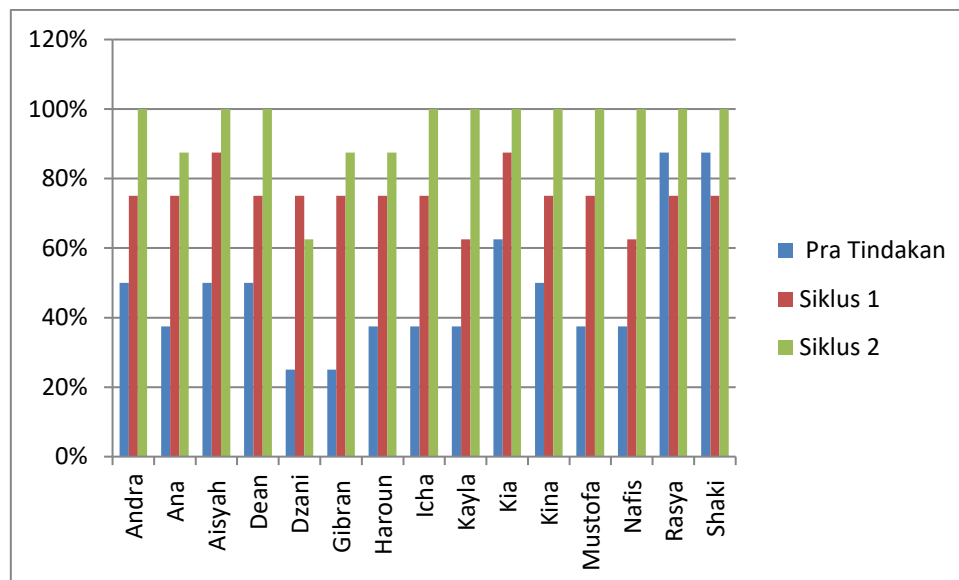
Pembahasan dari setiap siklus

Hasil observasi kondisi awal menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelas Venus Budi Mulia Al Bayaan masih perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat pada hasil pra tindakan yang menunjukkan hasil yang belum maksimal. Ketidak tercapaian ini dikarenakan beberapa hal yaitu : 1) Mungkin anak – anak belum tahu tentang konsep angka. 2) Anak – anak mungkin tidak tertarik dengan dengan kegiatan yang sedang dilakukan. 3) Anak – anak mungkin tidak tertarik dengan media yang disediakan. 4) Guru mungkin tidak menggunakan media yang tepat. 5) Mungkin anak – anak tidak memahami yang ditanyakan dan diperintahkan. 6) Mungkin anak kurang menguasai materi kegiatan tersebut. Dengan adanya masalah tersebut kemudian penulis melakukan perbaikan awal pada siklus I.

Refleksi pada siklus 1 dilakukan oleh peneliti dan guru kelas pada akhir siklus I untuk membahas hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada pelaksanaan siklus I. Hasil dari refleksi selanjutnya dapat dijadikan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dengan guru kelas diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan pada tindakan siklus I, yaitu:

- 1) Dari kegiatan yang sudah dilakukan dengan rencana kegiatan, anak anak sudah banyak yang mengikuti kegiatan membilang dengan baik
- 2) Dalam kegiatan inti anak belum bisa melaksanakan membuat es krim buah dengan baik, sehingga dapat disimpulkan anak perlu pematapan dalam kegiatan menghitung
- 3) Kegiatan inti yang lain belum mengarah pada pencapaian kemampuan yang akan dicapai yaitu meningkatkan kemampuan menghitung.
- 4) Pada kegiatan penutup anak dapat menyebutkan kartu angka, sehingga dapat dilanjutkan kegiatan lainnya

Keberhasilan pengembangan kemampuan berhitung pada kelas Venus KB Budi Mulia Al Bayaan telah terbukti. Peningkatan kemampuan sangat jelas terlihat pada siklus I maupun II. Keberhasilan ini didukung dengan media kartu angka bisa membantu siswa dalam menguasai konsep berhitung sehingga dapat memperoleh capaian sesuai indikator yang diharapkan. Penggunaan media kartu angka menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif berhitung. Hal ini ditunjukkan pada grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil observasi pra tindakan, siklus I dan siklus II

Berdasarkan grafik diatas pada siklus II menunjukkan ketercapaian anak dalam kegiatan pengembangan berhitung melalui bermain kartu angka. Pada grafik ditunjukkan bahwa 95% anak dapat menguasai materi yang sudah disampaikan dan berhasil dalam pencapaian indikator yang sudah ditetapkan dan 5% anak yang belum mencapai keberhasilan.

Menurut pendapat John D. Latuheru (Suwarni, 2001: 38), manfaat permainan kartu adalah sebagai berikut :1) Melalui permainan kartu , siswa dapat langsung melihat materi yang akan dipelajarinya . 2) Permainan kartu memungkinkan peserta memecahkan masalah sambil belajar . 3) Biaya pelatihan dapat ditekan dengan adanya permainan kartu .4) Permainan kartu memberikan pengalaman nyata dan dapat diulang sebanyak yang diinginkan . Permainan kartu dapat digunakan hampir di semua bidang pembelajaran .

Berdasarkan teori yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat distimulasi dengan kartu angka yang ditunjukkan pada grafik hasil observasi. Sehingga dalam kegiatan bermain dengan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelas Venus KB Budi Mulia Al Bayaan.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelas Venus KB Budi Mulia Al bayaan. Terlihat bahwa hasil evaluasi pada pra tindakan hanya 13% murid yang mencapai KKM 75, setelah pelaksanaan tindakan siklus I terdapat 75% murid yang mencapai KKM, dan pada hasil evaluasi siklus II terdapat 95% murid yang telah mencapai KKM. Peningkatan pada siklus II ini terjadi karena melewati beberapa tahapan yaitu : 1) Guru menanyakan perasaan anak setelah bermain sehari. 2) Guru menanyakan tentang kegiatan yang sudah dilakukan. 3) Guru

memberikan penjelasan jika ada anak yang belum menguasai konsep bilangan. 4) Guru memberikan hadiah pada anak yang mau menceritakan mulai dari awal sampai akhir.

Dari hasil penelitian yang telah dianalisis, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelas Venus KB Budi Mulia Al Bayaan. Selain itu pembelajaran melalui kartu angka juga dapat menarik murid lebih bersemangat dalam kegiatan belajar karena bermain kartu angka adalah sesuatu yang baru yang dapat digunakan bersama kelompok bermain atau secara individu. Pembelajaran kartu angka ini selain untuk stimulasi berhitung juga dapat mengenalkan anak tentang warna dan bentuk sehingga membuat anak lebih menarik. Kesimpulan ini diambil setelah melihat beberapa data dari setiap siklus.

Hasil penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan berhitung pada kelas Venus KB Budi Mulia Al Bayaan. Peningkatan tersebut meliputi kemampuan anak dalam membilang kartu angka dan kemampuan menghitung angka 1-10. Penelitian tindakan kelas dapat dikemukakan bahwa kegiatan bermain kartu angka dapat digunakan sebagai pembelajaran berhitung, penggunaan kartu angka dapat menarik perhatian murid yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Dalam kegiatan ini murid mendengarkan penjelasan guru dan mempraktekkan sesuai yang diajarkan. Dengan demikian murid akan memperoleh kesan dan akhirnya kemampuan kognitif terutama dalam berhitung dapat berkembang dengan baik.

Untuk kelancaran selama proses penelitian tidak lupa kami ucapkan terimakasih pada semua pihak yang terlibat dalam penelitian baik pada tim peneliti maupun lembaga yang kami teliti sehingga artikel ini terselesaikan. Semoga artikel ini dapat menambah wawasan kepada pendidik khususnya dan pada pembaca pada umumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: *Kencana Prenada. Media Group*
- Arikunto, Suharsimi. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta. Aditya Media.
- Agustin, Mubiar dan shaodih, Ernawulan (2008) Bimbingan Konseling anak usia dini. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Desmita (2013) Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, Oemar. 2003. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta : Bumi Aksara.
- Husdarta dan Kusmaidi Nurlan (2010) Pertumbuhan dan Perkembangan peserta Didik (olah raga dan kesehatan). Bandung. Alfabeta
- Montolalu, dkk. (2007). Bermain dan Permainan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. (2014). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun (2014). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Usia 3-4 tahun Kurikulum 2013. Jakarta. Kemendikbud RI.
- Santrock. John W. (2012). Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas jilid I (Terjemahan: Benedictine Widyasinta). Jakarta: Erlangga
- Santoso (2006). Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Menuju Anak Yang Sehat dan Cerdas Melalui Permainan. Jurnal pendidikan.

- Sadiman, Arief S. dkk . (2003). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada
- Suyanto, Slamet. (2003). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Hikayat.
- Suyadi. (2014). Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Yudha M Saputra & Rudyanto, (2005). Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT