

# **PENGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA SISWA KELOMPOK A TK KRISNAMURTI III SURABAYA**

**Siti Sadidah**

Program Studi PG-PAUD, FIP, UNESA (e-mail: sadidah70@ymail.com)

**Drs. M. Nursalim, M.Si.**

NIP. 19680503 199403 1 003

## **Abstrak**

Hasil observasi yang dilakukan di TK Krisnamurti III Surabaya, menunjukkan adanya kekurangan dalam menyediakan media yang menarik untuk pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, yang berakibat anak kurang bersemangat dalam belajar. Padahal media pembelajaran merupakan bagian dari metode yang sangat efektif untuk membantu pemahaman anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, salah satunya dalam hal ini adalah dengan media kartu bergambar. Berdasarkan kondisi tersebut maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dikelompok A TK Krisnamurti III Surabaya dengan jumlah 22 anak. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa kartu bergambar benar-benar dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dari pembelajaran yang tidak memakai kartu bergambar dengan pembelajaran yang menggunakan media kartu bergambar, diketahui bahwa tingkat pemahaman anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan lebih baik setelah proses pembelajaran menggunakan bantuan kartu bergambar. Dalam tahapan penelitian, penggunaan media kartu bergambar seperti : gambar piring, sendok, garpu, gelas, dan pohon angka, pada siklus I dapat mencapai ketuntasan pembelajaran sampai 41 %. Dan pada siklus II ketuntasan pembelajaran bisa meningkat sampai 86 %. Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan, bahwa penggunaan kartu bergambar merupakan media yang efektif dalam mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak. karena dengan menggunakan kartu bergambar akan lebih menarik perhatian anak, sehingga anak lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Kata kunci : kartu bergambar, konsep bilangan dan lambang bilangan

## **Abstract**

*The result of observation held in TK Krisnamurti III Surabaya showed that there is a lack of giving an interesting media for learning the concept and the symbol of number which causes the children not spirited enough in learning. Whereas, learning media is a part of effective method to help children's understanding about the concept and symbol of number, one of the media aimed in this case is illustrated card. Based on that condition, it was carried out the Classroom Action Research in group A TK Krisnamurti III Surabaya with 22 children. This research aimed to prove that illustrated card can really used as a media to increase the children's ability in recognizing the concept and the symbol of number. The result showed that children's understanding about the concept and the symbol of number is better after using illustrated card media. In research, the use of illustrated card media as the picture of plate, spoon, fork, glass and number tree, in the cycle I get the completeness up to 41% and increase to be 86% in cycle II. Based on those results, it can be concluded that illustrated card is an effective media in recognizing the concept and the symbol of number to the children. Because by using illustrated card, the children will be interested so that they are more motivated to join in learning process.*

*Key words: illustrated card, the concept of number and the symbol of number*

## PENDAHULUAN

Konsep bilangan paling awal yang bisa diajarkan pada anak adalah banyak sedikit. Sebab mengajarkan konsep ini pada anak tidak harus didahului dengan penguasaan kemampuan berhitung. Berapa pun bisa menjadi banyak, sekaligus bisa juga menjadi sedikit, tergantung pembandingnya. Paling mudah adalah saat anak makan, jelaskan padanya kalau makannya tidak habis maka ia hanya makan sedikit dan bisa sakit. Saat mengajak anak bermain ke pantai bisa juga dimanfaatkan untuk mengenalkan konsep bilangan, minta anak mengambil pasir sesekop dan dimasukkan ke dalam embernya. Pasir sesekop itu sedikit tapi kalau terus ditambah sampai embernya penuh akan menjadi banyak.

Begitu juga dengan siswa kelompok A TK Krisnamurti III yang berjumlah 22 anak ini bisa juga dikenalkan konsep bilangan seperti contoh diatas. Untuk itu peneliti mengemukakan bahwa pengenalan berhitung pada anak usia dini sangatlah penting sebagai dasar utama anak dalam mempelajari ilmu matematika pada tingkat sekolah dasar di kemudian hari. Agar anak dengan muda menerima konsep bilangan dan lambang bilangan dalam berhitung, maka peneliti dalam melaksanakan pembelajaran dengan tema mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, menggunakan alat peraga yang menarik, karena sebelumnya hanya menggunakan alat peraga papan tulis dan spidol saja. Dengan adanya permasalahan yang ada pada sebagian siswa tersebut, maka sebagai pendidik terus berinstropeksi terhadap metode yang harus disampaikan kepada siswa sehingga nantinya akan berhasil dengan baik. Guru sebagai pendidik harus merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, sehingga nantinya anak tidak merasa bosan dan jenuh selama dalam melaksanakan pembelajaran.

Dalam menanamkan konsep bilangan pada anak haruslah memahami karakteristik anak terutama anak usia dini, yaitu :

- a. bahwa anak masih belum mampu berfikir realis, tetapi masih berada dalam tingkat berfikir verbalis atau global.
- b. Anak pada usia dini masih sangat menyukai permainan dan bergerak bebas tanpa banyak dibatasi oleh aturan yang membatasi ruang gerak perkembangan social, inisiatif pikiran, dan emosionalnya. Oleh sebab itu dalam menanamkan konsep bilangan janganlah terlalu membebani anak dengan konsep pembelajaran yang non verbal dan terlalu

terperinci sehingga membuat anak mudah jenuh. Tetapi akan lebih menarik jika dalam penanaman konsep bilangan pada anak usia dini tersebut divariasikan dengan metode bermain, karena mengembangkan potensi emosional, metode bermain merupakan cara yang baik untuk mengembangkan potensi anak, karena dalam bermain anak akan mengenal lingkungan dan menemukan banyak pengalaman. Dengan pengalaman yang diperoleh pada saat bermain, anak dapat potensi kemandirian, maupun potensi sosialnya.

Untuk mengacu pemahaman di atas, maka hasil studi awal yang peneliti lakukan pada 22 siswa kelompok A TK Krisnamurti III Surabaya ditemukan sejumlah bukti, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang belum mengenal konsep bilangan
2. Siswa yang belum mengenal lambang bilangan
3. Siswa yang belum bisa menyebutkan lambang bilangan.

Rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal konsep dan lambang bilangan disebabkan antara lain :

1. siswa yang kurang memperhatikan
2. Media pembelajaran yang kurang menarik
3. Latar belakang orang tua yang sibuk, sehingga anak kurang perhatian.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengajar dengan menggunakan alat peraga media kartu bergambar. Alasan digunakan media adalah agar proses pembelajaran lebih menarik dan anak-anak lebih termotivasi dalam belajarnya. Dulu sebelum menggunakan alat peraga media kartu bergambar, guru hanya menggunakan jari-jari tangan, spidol dan papan tulis sebagai media pembelajaran.

### **Kemampuan Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan**

Sebagaimana yang sudah kami paparkan di atas bahwa menurut kamus bahasa konsep adalah rencana yang dituangkan dalam kertas, rancangan dan sebagainya. Lambang adalah sesuatu sebagai tanda, huruf atau benda yang digunakan untuk menyampaikan maksud atau pesan. Dan bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda dan sebagainya. Jadi konsep lambang bilangan adalah rancangan sesuatu sebagai tanda

yang di gunakan untuk menyampaikan maksud / pesan melalui jumlah / banyaknya benda.

Agar anak mampu memahami konsep lambang bilangan maka harus memperoleh banyak pengalaman berhitung sejak dini, dengan demikian anak akan mampu mengenal konsep lambang bilangan dengan baik. Beri kesempatan pada anak untuk menghitung apapun yang ditemukan di mana saja, kancing pada sebuah baju , palang-palang jendela, permen dalam kotak, kelopak bunga, kacang dalam kulitnya , orang-orang dalam antrean . Bantu mereka menghitung sampai sepuluh secara akurat sebelum mulai mencoba keterampilan yang lain .

Dalam menjumlah, berhitung dapat berjalan seiring dengan pengenalan angka 1 sampai 10. Sekarang anak mulai tahu bahwa jumlah kancing atau buku yang dihitungnya tidak hanya bernama dua, tetapi juga dapat diwujudkan dengan bentuk 2, yang dikenal dengan angka. Jumlah adalah konsep keduaan, angka adalah symbol untuk konsep tersebut. Bagi anak-anak pada usia awal, symbol masih akan tetap abstrak dan tidak bermakna apa-apa kalau tidak dikaitkan dengan benda – benda nyata.

### **Kemampuan Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan pada Anak Taman Kanak-kanak**

Orang tua dan guru sangat berperan aktif dalam membantu siswa untuk dapat memahami konsep suatu bilangan. Hal ini dapat dilakukan oleh orang tua dan guru melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya melalui berbagai permainan yang berkaitan dengan bilangan. Orang tua atau guru dapat menciptakan berbagai permainan yang dapat mendorong anak untuk belajar menguasai bilangan. Pembelajaran dapat dilakukan bukan hanya di dalam kelas, tapi juga dapat dilakukan di luar kelas, yang penting anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakannya yang di dalamnya memuat kemampuan untuk menguasai konsep bilangan. Selain itu orang tua atau guru harus mempertimbangkan tingkat kemampuan atau pemahaman anak terhadap materi yang diberikan.

Menurut psikologi Piaget dalam (Sujiono, 2009: 60) dua macam perkembangan dapat terjadi sebagai hasil dari beraktivitas, yaitu asimilasi dan akomodasi. Suatu perkembangan disebut asimilasi jika aktivitas terjadi tanpa menghasilkan perubahan pada anak, sedangkan akomodasi terjadi jika anak menyesuaikan diri terhadap hal-hal yang ada di lingkungannya.

Pendapat Piaget yang penting, yaitu anak sebagai pembelajar dan pemikir yang aktif, yang membangun pengetahuannya dengan ‘bergulat’ dengan benda-benda atau gagasan-gagasan. Jika kita mengambil gagasan Piaget bahwa anak beradaptasi dengan lingkungannya, kita dapat melihat bagaimana lingkungan dapat menjadi

setting untuk perkembangan. Lingkungan menawarkan berbagai kesempatan kepada anak untuk bertindak. Oleh karenanya, lingkungan kelas, misalnya, dapat menjadi ajang kegiatan dan kreativitas yang menyebabkan pembelajaran terjadi.

Berkenaan dengan teori kognitif Piaget mengemukakan tiga cara bagaimana anak sampai pada mengetahui sesuatu. Pertama adalah melalui interaksi sosial, kedua melalui pengetahuan fisik, dan ketiga yang disebut dengan logical mathematical. Kategori ini meliputi pengertian tentang angka, seriasi, klasifikasi, waktu, ruang, dan konservasi. Tipe pengetahuan ini menunjukkan adanya proses mental yang dikaitkan dengan hadirnya benda secara fisik.

Dalam pandangan Piaget, untuk mempelajari sesuatu termasuk konsep bilangan digunakan pendekatan konstruktif. Menurut pandangan konstruktivistik belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan ini harus dibentuk oleh si belajar (siswa sendiri). Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Dari teori Piaget dapat disimpulkan bahwa pembelajaran memang terjadi bertahap, tetapi ini bukan berarti bahwa pembelajaran yang holistik tidak dapat terjadi jika tahap-tahap pembelajaran tersebut tidak dilalui secara sistematis. Dengan kata lain, dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar guru bisa saja menyusun materi dari yang paling mudah hingga yang paling sulit menurut versi atau pandangan guru.

### **Cara Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan**

Dunia Taman Kanak-kanak adalah dunia yang identik dengan bermain, terutama di usia dini. Pengenalan matematika pada anak usia dini dapat dilakukan dengan memperkenalkan bentuk, warna, cara berhitung, menyusun benda dan sebagainya. Melalui permainan, anak dapat meningkatkan aspek kognitif mengenai konsep bilangan. Permainan konsep bilangan merupakan bagian dari matematika. Hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari . Konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan Sekolah Dasar.

Permainan konsep bilangan melatih anak untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri, tidak putus asah dan pantang menyerah. Melalui permainan, anak tidak hanya senang bermain tetapi dapat mengenal konsep bilangan tanpa adanya paksaan misalnya: melompat sesuai dengan angka yang didapat, menyusun benda sesuai urutan, mengambil benda sesuai angka dan

lain-lain. Selain melalui permainan tersebut di atas, maka anak juga perlu diberi beberapa latihan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu antara lain :

1. Latihan membilang / menyebut urutan bilangan 1-10
2. Latihan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda
3. Latihan menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10
4. Latihan membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlahnya
5. Latihan menyebut hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10

Untuk mengimplementasikan bantuan kesulitan anak pada PAUD dapat menerapkan beberapa prinsip-prinsip di bawah ini yang perlu diperhatikan oleh pendidik, yaitu :

1. Rencanakan pengalaman yang nyata sehingga anak dapat terlibat secara aktif.
2. Observasi anak agar memahami kebutuhan dan minatnya.
3. Berikan kesempatan anak belajar sesuai dengan tahapan mereka.
4. Pendidik sebagai fasilitator, bukan sekedar pemberi pengetahuan. Beberapa area pengetahuan tidak dapat diajarkan tetapi harus dialami anak agar anak bisa mempelajarinya.
5. Berikan anak permasalahan dan konflik untuk memunculkan kemampuan berpikir, akomodasi dan adaptasi.
6. Merancang aktivitas yang sesuai dengan area perkembangan anak. Orang dewasa atau anak yang lebih pintar harus menolong anak agar dapat menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang telah dipelajari anak dan sesuatu yang potensial yang bisa dimunculkan.
7. Membuat bermain menjadi kegiatan bermakna. Hubungkan matematika dengan pengalaman sehari-hari.
8. Bertanyalah kepada anak hal-hal yang menarik.
9. Doronglah anak untuk dapat menjelaskan pikirannya melalui kata-kata, gambar, tulisan dan symbol.
10. Dorong anak untuk berbicara, baik kepada guru maupun anak lain.
11. Pelajaran berurutan mulai dari *enactive* (konkrit) sampai pada simbolik.
12. Bangunlah pembelajaran matematika berdasarkan pembelajaran sebelumnya.

13. Gunakan model dan benda-benda manipulatif yang berbeda untuk membantu anak mempelajari matematika.

### **Pengertian Media Kartu Bergambar**

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media memiliki multi makna, baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Munculnya berbagai macam definisi disebabkan adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksud, dan tujuannya. AECT (Association for Education and Communication Technology) dalam Sadiman (2008: 6) memaknai media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi. NEA (National Education Association) memaknai media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Gagne dalam (Sadiman, 2008: 6) menyimpulkan beberapa pandangan tentang media, yang menempatkan media sebagai komponen sumber, mendefinisikan media sebagai "komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar." Briggs berpendapat bahwa media harus didukung sesuatu untuk mengkomunikasikan materi (pesan kurikuler) supaya terjadi proses belajar, yang mendefinisikan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional. Wilbur Schramm dalam (Sadiman, 2008: 27) mencermati pemanfaatan media sebagai suatu teknik untuk menyampaikan pesan, di mana ia mendefinisikan media sebagai teknologi pembawa informasi / pesan instruksional. Yusuf hadi Miarso memandang media secara luas/makro dalam sistem pendidikan sehingga mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

### **Manfaat Media Kartu Bergambar**

Secara umum media mempunyai kegunaan (Sadiman, 2008: 17)

- a. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.

- e. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

### **Jenis-Jenis Media Kartu Bergambar**

Dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa, peneliti menggunakan berbagai macam jenis media kartu bergambar antara lain:

- a. Media kartu bergambar berupa kartu Angka.
- b. Media kartu bergambar berupa kartu gambar.
- c. Media kartu bergambar berupa kartu nama angka.
- d. Media kartu bergambar berupa kartu majemuk. Yaitu media kartu bergambar yang terdapat tulisan angka / lambang bilangan, bentuk gambar dan nama bilangan./ angka

#### **Prosedur Pembuatan Media**

- a. Menyiapkan kertas karton ukuran kurang lebih 15 cm x 15 cm
- b. Membuat kartu angka 1-10
- c. Membuat kartu bergambar sebanyak 10
- d. Mewarnai kartu bergambar dengan krayon
- e. Membuat kartu nama angka satu sampai sepuluh

### **Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan**

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih senang dengan bermain bahkan bermain itu merupakan suatu kebutuhan anak yang harus diberikan kepada anak, maka sebagai orang tua atau pendidik haruslah bisa memfasilitasinya agar anak bisa menemukan pengalaman-pengalaman dalam hidupnya. Masa usia dini merupakan masa keemasan (Golden Age) di mana situasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Usia dini merupakan masa usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan potensi anak ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik melalui permainan ataupun dengan nyanyian.

Berdasarkan karakteristik anak tersebut di atas, maka peneliti dalam melaksanakan pembelajaran berhitung menggunakan suatu media yang menarik agar anak merasa tidak jenuh, tidak bosan dan tertarik untuk mengikuti pelajaran. Selain itu anak akan termotivasi dalam belajarnya dan selalu merasa ingin tahu terhadap apa yang dipelajarinya.

Dalam kurikulum 2004 tentang pendekatan pembelajaran pada anak TK dan RA hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut di antaranya:

1. Pembelajaran berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu:
  - a. Anak belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tenang secara psikologis
  - b. Siklus belajar anak selalu berulang
  - c. Anak belajar melalui interaksi social dengan orang dewasa dan ana-anak lainnya
  - d. Minat dan keingintahuan anak akan memotivasi belajarnya.
  - e. Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individu
2. Berorientasi pada kebutuhan anak  
Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis ( intelektual, bahasa, motorik dan sosio emosional ). Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang di sesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak.
3. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain  
Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak TK dan RA. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaklah dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi / bahan dan media yang menarik serta muda diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan symbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam pengembangan bermain anak.
4. Menggunakan pendekatan tematik  
Kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/ sarana atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak. Tema diberikan dengan tujuan :
  - Menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh
  - Memperkaya perbendaharaan kata anak

Jika pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dikembangkan dari hal-hal paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat anak. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara muda dan jelas

5. Kreatif dan inovatif  
Proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Selain itu dalam pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara dinamis. Artinya anak tidak hanya sebagai obyek tetapi juga sebagai subyek dalam proses pembelajaran.
6. Lingkungan kondusif  
Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga dalam interaksi baik dengan pendidik maupun dengan temannya dapat dilakukan secara demokratis. Selain itu, dalam pembelajaran hendaknya memberdayakan lingkungan sebagai sumber belajar dengan memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kemampuan interpersonalnya sehingga anak merasa senang walaupun antar mereka berbeda (perbedaan individual).
7. Mengembangkan kecakapan hidup  
Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup. Pengembangan konsep kecakapan hidup didasarkan atas pembiasaan- pembiasaan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri, disiplin, dan sosialisasi serta memperoleh ketrampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

Terkait dengan prinsip-prinsip pendekatan pembelajaran pada TK dan RA dalam kurikulum tahun 2004 tersebut di atas, maka peneliti dalam penelitiannya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep dan lambang bilangan 1 sampai 10 pada siswa kelompok A TK Krisnamurti III Surabaya, peneliti menggunakan suatu media kartu bergambar, dan dalam penggunaan media kartu bergambar selama proses pembelajaran berlangsung anak didik diajak untuk bermain sehingga siswa kelompok A TK Krisnamurti III akan lebih tertarik, tidak bosan dan senang dalam melaksanakan pembelajaran.

### **Kelebihan Media Kartu Bergambar**

Adapun kelebihan dari media kartu bergambar dalam Sadiman (2008: 29) sebagai berikut:

1. Sifatnya konkrit gambar/ foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu anak-anak dibawa ke objek/ peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau DanauToba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini.
3. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
4. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Gambar atau foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

### **Kelemahan Media Kartu Bergambar**

Adapun kelemahan dari media kartu bergambar dalam Sadiman (2008: 31) adalah sebagai berikut:

1. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata
2. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

### **Metode Penelitian**

#### **Rancangan Penelitian**

Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2008: 3)

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji suatu permasalahan, yaitu membantu siswa dalam mencapai ketuntasan indikator yang ada dalam Tingkat Capaian Perkembangan yaitu:

membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan.

### **Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini, subyek yang digunakan adalah siswa TK Krisnamurti III Surabaya kelompok A sejumlah 22 anak yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 5 anak perempuan

### **Tempat Penelitian**

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di TK Krisnamurti III Rungkut Harapan G/27 RT 10 RW 02 kelurahan Kali Rungkut kecamatan Rungkut Surabaya

### **Waktu Penelitian**

Penelitian ini direncanakan selama proses pembelajaran berlangsung pada tahun ajaran 2012-2013 terhitung mulai bulan Juli 2012 sampai September 2012

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2008: 3). Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada tiap siklus terdiri 4 tahap yaitu: 1). Perencanaan, 2). Pelaksanaan tindakan, 3). Pengamatan / observasi, 4). Refleksi

### **Metode Pengumpulan Data**

Metode Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah :

#### **1. Metode Observasi**

Metode observasi dilakukan untuk menunjang data dari penerapan metode pemberian tugas. Dalam hal ini peneliti mengobservasi mengenai pola mengajar guru serta aktivitas para peserta didik pada saat proses pembelajaran yang memanfaatkan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 pada siswa kelompok A TK Krisnamurti III Surabaya

#### **2. Metode Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk catatan anekdot, hasil karya peserta didik yang berupa porto folio serta foto aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media kartu bergambar

### **Instrumen Penelitian.**

Instrumen penelitian tindakan kelas ini memuat indikator keberhasilan tingkat capaian perkembangan pada bidang kognitif. Sebagaimana yang diharapkan akan dapat menggambarkan keberhasilan dan kekurangan keseluruhan tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 pada siswa kelompok A melalui penggunaan media kartu bergambar. Instrumen pengamatan dalam penelitian ini berguna sebagai acuan untuk menentukan kriteria-kriteria setiap indikator capaian untuk mengevaluasi aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran serta sebagai bahan refleksi guru

Sesuai dengan data di atas maka instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Lembar aktivitas untuk guru tentang aktivitas kegiatan peserta didik melalui rencana pembelajaran dalam RKM dan RKH
- b. Lembar aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung melalui pemanfaatan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 pada siswa kelompok A TK Krisnamurti III Surabaya
- c. Lembar penilaian hasil tingkat capaian perkembangan kognitif siswa kelompok A TK Krisnamurti III Surabaya melalui media kartu bergambar

### **Analisis Data Penelitian**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan di analisis dengan langkah-langkah penganalisaan sebagai berikut:

- a. Data hasil penilaian RKH
- b. Data hasil pengamatan
  1. Data hasil pengamatan aktivitas guru
  2. Data hasil pengamatan aktivitas siswa
- c. Data hasil belajar siswa
  1. Data hasil peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 sebelum menggunakan media kartu bergambar
  2. Data hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran

### **Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk menjelaskan kata-kata semua hasil penelitian. Begitu juga semua data yang berupa angka-angka yang diperoleh dan dianalisis terlebih dahulu menggunakan rumus-rumus statistik sederhana. Data yang dianalisis antara lain : Analisis data hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Data observasi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung

dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase. Penghitungannya sebagai berikut :

Analisis data di bawah ini, diadaptasi dari Suharjono (2008:78)

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

- P = persentase frekuensi kegiatan yang muncul  
 f = frekuensi atau banyaknya aktivitas siswa yang muncul  
 N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sebagai contoh penentuan penilaian perkembangan anak dalam pengembangan bidang kognitif yang sesuai dengan kurikulum 2004 yaitu bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak, untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Hasil Penelitian Dan Pembahasan Penelitian ini terdiri dari Dua siklus yang masing-masing diuraikan sebagai berikut:

**Hasil Penelitian Siklus I**

Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 29 September 2012 dan pertemuan yang ke 2 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 1 Oktober 2012, proses pembelajaran melalui penerapan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1- 10 pada Kelompok A TK Krisnamurti III Surabaya.

Secara umum gambaran refleksi hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut : berdasarkan hasil observasi maka memperoleh beberapa temuan

1. Pengelolaan kelas yang masih belum berjalan dengan baik sehingga proses pembelajaran belum maksimal
2. Pemberian motivasi dan bimbingan belum merata sehingga anak-anak kelihatan kurang kreatif
3. Ketika mengerjakan tugas harian pada Lembar Kerja Anak (LKA) masih ada anak yang masih belum mau mengerjakannya.

**Siklus II**

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ditetapkan berdasarkan hasil refleksi siklus I

Selain itu pada siklus II guru sudah mampu memotivasi anak dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa, sehingga anak-anak merasa senang selama pembelajaran berlangsung.

**PEMBAHASAN**

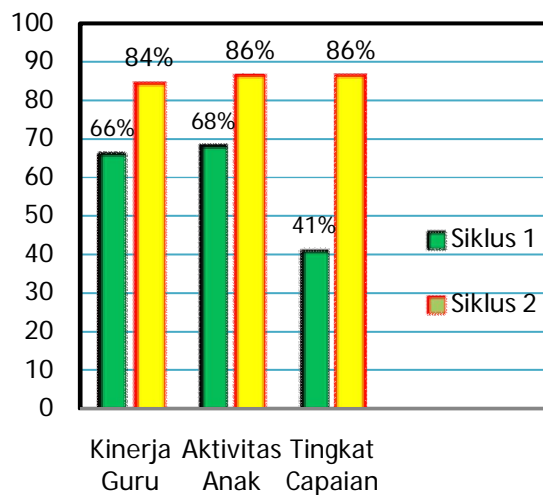
Setelah dilakukan penerapan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan media kartu bergambar dari siklus I dan siklus II dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel I Rangkuman hasil penelitian pada siklus I dan II

No.	Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II		Keterangan
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	Kinerja guru	64%	66%	77%	84%	Meningkat
2	Aktivitas anak	61%	68%	75%	86%	Meningkat
3	Tingkat Capaian Perkembangan Konsep bilangan dan Lambang bilangan	Tidak Tuntas	41%	77%	86%	Meningkat

Lebih jelas hasil perbandingan tersebut ditampilkan dalam bentuk gambar grafik batang seperti di bawah ini.

Grafik perbandingan peningkatan aktivitas guru dan anak serta tingkat capaian perkembangan konsep bilangan dan lambang bilangan.





Dari hasil penelitian dengan menggunakan media kartu bergambar, sangatlah membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Hal ini mendukung teori:

- Artikel dari Muthoharoh (2007), yang menyatakan bahwa symbol angka adalah sesuatu yang abstrak maka pengenalannya harus melalui tahapan konkrit agar anak memahami dengan perasaan penuh mengerti.
- Eko Putro (2008), yang menyatakan bahwa pengenalan angka secara langsung anak agak lambat menerima, pada teori yang praktis justru dengan peraga akan lebih cepat dan mudah diserap oleh anak sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu bermain sambil belajar

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I dan siklus II, berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa metode penugasan dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada kelompok A TK Krisnamurti III

Penerapan metode penugasan melalui media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 pada kelompok A TK Krisnamurti III Surabaya. Hal ini ditunjukkan dari analisis yang terdapat pada rata-rata kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 pada siklus I sebesar 41% dan siklus II meningkat menjadi 86% secara signifikan.

### B. Saran

1. Untuk guru agar lebih memperhatikan media yang digunakan selama proses pembelajaran, terutama media kartu bergambar. Agar anak dalam melaksanakan pembelajaran itu tidak merasa jenuh dan membosankan
2. Untuk orang tua agar membantu anaknya dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan media kartu bergambar yang sudah ada di sekitar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, 2008 *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Depdiknas, 2004. Kurikulum 2004 Standar Kompetensi. Jakarta

Eko Putro, Widarso P, 2008. Pendidikan Network, *Pendidikan Matematika Pada Anak Usia Dini*, (<http://www.Rsearchengines.com/widarso0508.html>, diakses 5 Maret 2012)

Kurrien, Zakiya, 2002. *Memperdayakan Anak Belajar* : Plan Indonesia

Marhijanto, Bambang, 1999. *Kamus Bahasa Indonesia* . Surabaya: Terbit Terang

Muthoharoh, 17 September 2007. *Yakinkan Anak Matematika itu Mudah* (online), (<http://www.Wawasandigital.com/index.php?>, diakses 5 Maret 2012)

Mariana, Hendarto, 20 Oktober 2010. *Meningkatkan Minat Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Metode Permainan*. (<http://www.bpkpenabur.or.id/node/7844>, diakses 5 Maret 2012)

Maria, Sugihartati, 14 April 2011. *Lewat bermain pengenalan konsep bilangan & huruf lebih mudah diingat balita* ([www.Ibudanbalita.com](http://www.Ibudanbalita.com), diakses 5 Maret 2012)

Patmonodewo, Soemiarti, 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Ramli, 20 Oktober 2010. *Penanaman Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini* (<http://ramlimpd.blogspot.com> diakses 5 Maret 2012)

Sadiman, Arief, 2008. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sujiono, 2009. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

Suharjono, 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada