

**Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang
Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak
Kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi**

Dr. Arman Paramansyah¹, Dr. Ahmad Zamakhsari², Ernawati³

^{1,3}IAI-Nasional Laa Roiba Bogor

²STIT Al Marhalah Al Ulya.Bekasi

paramansyah.aba@gmail.com, az.zamakhsari@gmail.com,

ernawatihumaira@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the ability to recognize number symbols in Anak Kelompok A at SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi through playing number cards. The ability of number symbols studied included making a sequence of numbers 1-10 with objects, pointing and writing symbols for numbers 1-10, pairing number symbols with objects 1 to 10. Early childhood is a unique individual who has a pattern of growth and physical development, cognitive, socio-emotional, creativity, language and communication specifically in accordance with the stages that are being passed by the child. The research used qualitative research with a descriptive approach. In the process of collecting data, researchers used the methods of observation, interviews, and documentation. The validity of the data in this study includes the test of credibility (internal validity), transferability (external validity), dependability (reliability), and confirmability (objectivity). The results showed that there was an increase in the ability to recognize number symbols after learning through number card playing activities. As for what the teacher does before carrying out number card learning, namely: Choosing a theme to be achieved, planning or preparing teaching materials to be delivered, dividing children into several groups, explaining how to play number cards, providing opportunities for children to play number cards, repeating material from the last number card learning activity is to carry out an evaluation.

Keywords: *ability to recognize number symbols, playing number cards, early childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi melalui kegiatan bermain kartu angka. Kemampuan lambang bilangan yang diteliti meliputi membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, menunjuk dan menulis lambang bilangan 1-10, memasang lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10. Anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini meliputi uji *crealibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektifitas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka.

Adapun yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran kartu angka yaitu: Memilih tema yang ingin dicapai, merencanakan atau menyiapkan bahan ajar yang akan disampaikan, membagi anak dalam beberapa kelompok, menjelaskan cara bermain kartu angka, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka, mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka terakhir yaitu melaksanakan evaluasi.

Kata kunci: kemampuan mengenal lambang bilangan, bermain kartu angka, anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993), "*Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality*". Artinya, pendidikan Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pengertian pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Sugiyanto (2013: 5) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif diarahkan agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Piaget (dalam Slamet Suyanto, 2005: 53) menyatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: sensori-motor (usia 0-2 tahun), pra operasional (usia 2-7 tahun), operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan operasional formal untuk usia 11 tahun ke atas, anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika. Pengenalan matematika sebaiknya dilakukan sejak usia dini melalui penggunaan benda-benda konkret dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami matematika, seperti menghitung, bilangan, dan operasi bilangan (Slamet Suyanto, 2005a:56).

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat,

membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Apabila diberikan sejak usia dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan sekitarnya. (Rasiman Wijarnako,2005: 20).

Dalam pengenalan lambang bilangan perlu dilakukan dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Salah satunya dengan kegiatan bermain karena pembelajaran di PAUD harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan yang menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005a:26). Melalui kegiatan bermain diharapkan dalam pengenalan lambang bilangan akan lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Selain itu dalam pengenalan lambang bilangan bisa dengan kegiatan yang lebih kreatif dan tidak monoton, sehingga anak-anak juga tidak merasa bosan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat atau sesuai dengan perkembangan berpikir anak. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenalkan konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan 1-10. Melalui pemberian rangsangan, stimulus, serta bimbingan yang tepat maka diharapkan dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak khususnya aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

TINJAUAN LITERATUR

Pengertian Kemampuan

Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang di rasa sangat penting. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar (Ahmad Susanto, 2011:97) "kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan". Senada dengan Munandar, Robin (Ahmad Susanto, 2011:97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.

Pengertian Bilangan dan Lambang Bilangan

Bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Suyanto (2008:46) mengatakan bahwa matematika bukan hanya sekedar untuk berhitung tetapi juga untuk mengembangkan aspek perkembangan yang ada pada anak, terutama aspek kognitif.

Fungsi utama pengenalan matematika ialah mengembangkan aspek kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis matematik.

Lambang bilangan menurut Rukmansyah (2006:19) merupakan suatu tanda yang menyatakan banyaknya jumlah dari bilangan tertentu. Misalnya lambang 1 yaitu menggambarkan dari sebuah bilangan satu. Kemudian Fathani (2012:120) juga menjelaskan bahwa lambang bilangan atau angka merupakan sebuah nama yang digunakan untuk menyebutkan dari suatu bilangan tertentu. Selain itu Suyatno (2005:107) mengemukakan bahwa angka merupakan simbol dari suatu bilangan. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat diketahui bahwa yang dimaksud dari angka atau lambang adalah simbol digunakan untuk mewakili banyaknya jumlah dari suatu objek atau benda berupa-angka.

Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini

Langkah-langkah pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk anak PAUD (Sudaryanti, 2006: 5-17) dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, dan menghitung di atas sepuluh. Berlatih menghitung permulaan biasanya dengan jari tangan karena paling mudah dan efektif. Dengan jari tangan konsep bilangan akan lebih mudah dipahami anak. Karena anak dapat melakukan sendiri proses membilang dengan jari tangan.

Slamet Suyanto (2005: 68) menyatakan bahwa melatih anak mengenal bilangan dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, bermain domino, berhitung sambil bernyanyi dan berolah raga, menghitung benda-benda, menghitung di atas 10, berhitung dengan kelipatan sepuluh, mengenal operasi bilangan, mengukur panjang, mengukur volume, mengukur berat, mengenal waktu, dan mengenal mata uang. Lima jari dalam satu tangan merupakan bilangan berbasis lima, dua tangan berbasis 10, suatu basis yang amat penting dalam sistem bilangan. Hampir semua orang berlatih menghitung permulaan dengan jari tangannya. Orangtua dan guru dapat melatih anak menghitung benda apa saja dan di mana saja.

Bermain Kartu Angka

Dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di PAUD tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Pembelajaran di PAUD harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 26). Angka 1 sampai 9 merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Anak pada mulanya tidak tahu akan hal itu. Oleh karena itu, anak perlu dilatih agar memahami makna dari angka-angka tersebut melalui berbagai kegiatan (Slamet Suyanto, 2005: 64). Untuk melengkapi berbagai kegiatan pengenalan matematika

untuk anak PAUD tersebut dapat menggunakan alat bermain atau peraga maupun APE (Alat Permainan Edukatif).

Sementara APE berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini yaitu alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral (Mayke Sugianto dalam Cucu Eliyawati, 2005: 62).

Langkah-Langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka

Kegiatan pembelajaran di PAUD dalam mengenal lambang bilangan dapat dilakukan melalui kegiatan bermain kartu angka. Dalam permainan ini kartu angka diletakkan di dalam kotak matematika. Langkah-langkah dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dalam Departemen Pendidikan Nasional (2006: 34) yaitu alat dan bahan yang digunakan meliputi: kardus, karton dupleks, gunting, lem fox, spidol warna-warni, manik-manik, kancing baju, dan sendok kecil (benda-benda tersebut dapat diganti dengan benda lain).

Cara membuat kartu angka ialah a) buat kotak dari kardus berukuran 30 cm persegi dengan tinggi 6 cm dan buatlah tutup kotaknya dari kardus; b) sekat kotak tersebut menjadi 10 ruang selebar 10 cm persegi; c) setiap kotak diisi dengan benda yang berbeda (sembilan benda kecil yang sudah disiapkan); dan d) gunting karton dupleks selebar 29 cm persegi, sepuluh lembar, dan tulis lambang bilangan 1 sampai dengan 10.

Langkah kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan:

1. Membilang dengan benda-benda.
2. Mengurutkan bilangan dan lambang bilangan dengan menggunakan kartu-kartu besar yang bertuliskan angka (kartu angka).
3. Mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan benda-benda, misalnya melalui cara meletakkan kartu angka di lantai, kemudian anak mengambil satu benda sesuai dengan angka pada kartu angka.

Pengertian Anak Usia Dini

NAEYC atau *National Assosiation Education for Young Children* menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, Bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 8 tahun (Soegeng Santoso, dalam M.Ramli, 2005: 1). Ebbeck (dalam Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno, 2009: 44) bahwa layanan pendidikan anak usia dini berkisar

sejak lahir hingga usia 8 tahun. Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Tetapi, di Indonesia anak usia dini berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun.

Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough (dalam Sofia Hartati, 2005: 8-9) adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki rasa ingin tahu yang besar, c) makhluk sosial, d) bersifat unik, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, dan g) masa belajar yang paling potensial.

Anak usia dini berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan bersifat unik, dalam arti memiliki pola dan pertumbuhan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak TK juga merupakan awal masa kanak-kanak dan memiliki fase kehidupan dengan karakteristik khas. Kartini Kartono (1995: 109) mengungkapkan ciri khas pada masa kanak-kanak sebagai berikut.

1. Bersifat egoisentris naif
2. Relasi sosial yang primitif
3. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan
4. Sikap hidup yang fisiognomis

Masa anak usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years*. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara hebat dan cepat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu sosial, termasuk juga ilmu pendidikan. Menurut Sugiyono (2008:145) Pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

Hakikat penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya, mendekati atau berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan fokus penelitian dengan tujuan mencoba memahami, menggali pandangan dan pengalaman mereka untuk mendapat informasi atau data yang diperlukan (Sugiyono, Bandung, 2020: 9).

ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Penelitian.

Penelitian di Satuan Paud Sejenis (SPS) Dahlia Jatisampurna Bekasi sudah memiliki gedung sendiri yang berdiri di atas tanah wakaf dengan luas $\pm 300 \text{ m}^2$ yang berlokasi di Jalan Elang 3 No. 20 Rt.003/Rw.005 Kelurahan Jatisampurna Kecamatan Jatisampurna Bekasi kode pos 17433. SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi bertempat ditengah-tengah perkampungan masyarakat, yang bermayoritas bersuku sunda, jawa dan Betawi. SPS Dahlia memiliki 3 kelas yaitu Kelompok Bermain, Kelompok A (usia 4-5 tahun) dan Kelompok B (usia 5-6 tahun). Penelitian ini dilakukan di Kelompok A yang diajar oleh satu guru inti dan satu guru pendamping.

ANALISA DATA PENELITIAN

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan interview pada guru mengenai upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi. Prosedur penyusunan dan pengisian lembar observasi ini adalah dengan menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak, berupa: anak dapat menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, anak dapat menulis lambang bilangan 1-10, anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10.

Pada saat kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan media LKA (Lembar Kerja Anak) atau buku tulis, suasana kelas menjadi kurang kondusif. Ada beberapa anak yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan di depan kelas, ada anak yang membawa mainan dan berbicara sendiri dengan temannya, ada anak yang makan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, dan bahkan ada anak yang sering mengganggu temannya. Tetapi, masih ada beberapa anak yang memperhatikan ketika guru menjelaskan di depan kelas.

Selama mengerjakan LKA maupun saat menulis di buku tulis, ada beberapa anak yang masih kesulitan. Beberapa anak bertanya kepada guru secara bersamaan, sehingga suasana kelas menjadi tidak tenang dan gaduh. Tetapi, guru berusaha untuk menenangkan kembali suasana di dalam kelas. Guru selalu memotivasi dan membantu apabila ada anak yang masih kesulitan dalam mengerjakan LKA maupun menulis di buku tulis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Maka peneliti dan guru berusaha mencari solusi untuk melakukan perbaikan saat kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Hal tersebut supaya kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat. Dengan kegiatan bermain kartu angka diharapkan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, serta mengalami perubahan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi, guru dan peneliti telah menyusun rencana pelaksanaan dengan memberikan tindakan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka yang didalamnya terdapat angka, huruf, gambar, dan lambang bilangan yang akan disampaikan kepada anak dan hp sebagai alat bantu dokumentasi.

Dalam tahap awal ini terlebih dahulu guru memperlihatkan gambar yang telah disiapkan, tujuannya agar anak tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran tentang kartu angka. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH (Rencana Kerja Harian), menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring serta mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu angka, mempersiapkan kamera untuk mengambil foto atau gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (check list) untuk mencatat serta mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada saat proses kegiatan pembelajaran.

Tahap kedua guru melakukan pengelolaan tempat duduk dan ruang, yaitu anak dibagi menjadi beberapa kelompok agar memudahkan pelaksanaan kegiatan kartu angka. Misalnya anak dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama diberi nama kelompok mangga dan kelompok kedua diberi nama kelompok jeruk. Kedua kelompok tersebut nantinya diberi tugas untuk melakukan hasil penemuannya tentang gambar yang disampaikan oleh guru melalui kartu.

Dengan melakukan pembagian kelompok dapat membantu mempermudah guru dalam penyampaian kegiatan kartu angka. Guru juga memberikan kesempatan kepada anak untuk latihan-latihan selama melakukan pembelajaran kartu angka agar dengan pengetahuan yang diperoleh saat melaksanakan pembelajaran dapat menambah pengetahuan anak. Melakukan kegiatan pengembangan kognitif seperti menyebutkan lambang bilangan, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran kecil ke besar dengan melalui kartu angka.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu seorang guru kelas A yang ada di SPS Dahlia Jatisampurna bahwa pendidik harus slalu kreatif dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas guna pengembangan anak khususnya pengembangan kognitif anak.

Tahap ketiga guru selalu mengulangi materi kegiatan pembelajaran kartu angka dan mengajak anak untuk menyebutkan kembali semua gambar pada kartu dengan tidak menunjukkan kartu tersebut, agar menstimulus perkembangan daya ingat dan daya tangkap terhadap informasi yang di terima. Kegiatan pengulangan materi atau *recalling* dengan tujuan untuk melakukan evaluasi terhadap perkembangan kognitif anak dan daya tangkap anak.

Dari hasil observasi peneliti terhadap guru di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi bahwa setiap selesai pembelajaran, guru selalu melaksanakan evaluasi kegiatan. Guru

menilai sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam pembelajaran kartu angka, anak lebih konsentrasi ketika menyebutkan angka, gambar, dan sebagainya yakni dengan menggunakan pembelajaran kartu angka.

Observasi ini diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi, bahwa setiap anak mempunyai kemampuan kognitif yang berbeda-beda sehingga tingkat keberhasilannya juga berbeda-beda. Hal ini senada dengan hasil wawancara kepada salah satu guru di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi mengatakan bahwa guru tidak harus menekankan pada hasil kegiatan anak, tetapi guru harus memahami terlebih dahulu kemampuan anak dan terus membimbing dan selalu memberikan motivasi kepada anak agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.

PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi pembelajaran digital telah menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Sehubungan dengan perkembangan tersebut telah dilakukan suatu upaya pengembangan perangkat lunak (aplikasi) yang akan berdampak baik dalam kehidupan siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan pendidikan atau pembelajaran yang jauh lebih baik, Maka keterampilan guru merupakan faktor mendasar dalam upaya tersebut diatas, oleh karena guru yang akan mengelolah kegiatan pembelajaran digital dengan efektif melalui pemanfaatan internet (Arman Paramansyah: 106-109). Artinya guru melekat teknologi dalam mencari mendapatkan kreatifitas serta inovasi dalam mengolah dasar pembelajaran di sekolah, agar mendapatkan hasil yang optimal.

Berkaitan analisis data yang bersifat deskriptif maka hasil observasi dan wawancara dari upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka di SPS Dahlia Jatisampurna bahwa guru: 1) Memilih tema yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada, 2) Merencanakan atau menyediakan media atau bahan ajar yang akan disampaikan, 3) Membagi anak dalam beberapa kelompok, 4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka, 5) Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka, 6) Melaksanakan Evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui bermain kartu angka.

Sebelum anak-anak masuk kedalam kelas, anak-anak berbaris dulu di depan kelas. Setelah berbaris guru mengajak anak untuk bernyanyi, bertepuk yaitu tepuk badut, tepuk nama binatang, serta tepuk-tepuk yang lain sebagai kegiatan motorik kasar. Guru dan anak masuk ke dalam kelas, anak diberi kesempatan untuk minum dan ke kamar mandi, setelah itu baru berdoa, guru mengucapkan salam sebagai pembuka. Kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru mengajak anak bernyanyi tentang angka 1-10 sambil menghitung dengan jari tangan. Kemudian guru memperlihatkan media kartu angka bergambar dan anak-anak diminta untuk menyebutkan urutan dari angka 1-10 secara bersama-sama. Setelah disebutkan secara bersama-sama, guru meminta

untuk menyebutkannya secara satu. Selanjutnya anak secara bergantian diminta untuk mengurutkan angka 1-10 serta dilanjut kegiatan kedua dan ketiga.

Guru mengamati serta mencatat perkembangan anak membantu dan membimbing anak yang kesulitan pada saat pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka. Setelah kegiatan semua selesai dilanjutkan untuk cuci tangan, berdoa makan dan istirahat dan bermain di halaman sekolah.

Setelah waktu istirahat selesai anak-anak kembali untuk masuk kelas untuk melakukan kegiatan akhir. Kegiatan akhir yaitu melakukan review tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru mengajak anak-anak bercakap-cakap tentang kegiatan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Guru memberikan tanda bintang pada anak yang telah menyelesaikan semua kegiatan dengan baik. Kemudian guru mengajak bernyanyi tentang angka, dilanjutkan berdoa untuk pulang, guru mengucapkan salam sebagai penutup. Anak-anak dipersilahkan menunggu orangtua di luar kelas.

Guru dalam kegiatan ini, untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak telah melakukan beberapa tahapan diantaranya menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, menyiapkan media atau bahan ajar yang menarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Alat yang digunakan berupa kartu angka, bentuk geometri (Lingkaran, Persegi panjang, Persegi tiga, Segitiga), dan mengurutkan gambar dari kecil ke besar. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan melakukan kegiatan menebak bentuk angka dan gambar yang ada didalam kartu angka.

Diperkuat oleh Hoban et,al, menyatakan media yang lebih menarik perhatian anak akan menumbuhkan motivasi dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diperoleh bahwa apabila alat atau bahan yang menarik yang digunakan akan menambah motivasi pada anak didalam kelas pada saat proses pembelajaran. Guru bukan hanya mempersiapkan media atau bahan ajar kepada anak didik tetapi guru juga mengamati anak pada saat melakukan proses pembelajaran kartu angka. Secara individu kemampuan yang dimiliki anak berbeda beda.

Dari kegiatan yang telah dilakukan oleh anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan melalui kartu angka, banyak sekali yang didapatkan oleh anak bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan konsep berhitung akan tetapi dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan S. Tedjasaputra bahwa manfaat penggunaan kartu angka dapat mengembangkan kemampuan aspek fisik, motorik kasar dan motorik halus, sosial, emosi atau kepribadian, kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, serta untuk mengembangkan keterampilan, olahraga, dan menari.

Berdasarkan hasil bahwa guru di SPS Dahlia Jatisampurna telah menerapkan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A melalui permainan kartu angka dengan semaksimal mungkin sesuai dengan pandangan para pakar. Media ini bukanlah media yang baru di PAUD namun media ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak

semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merasangsang kecerdasan dan ingatan anak.

Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Proses Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan

Faktor pendukung dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan anak pada usia 4-5 tahun di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi, dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan anak pada usia 4-5 tahun yaitu kuncinya ada digurunya dan media pembelajaran yang ada disekolah yang dapat membantu guru seperti guru dalam menggunakan metode belajarnya harus bisa menarik perhatian anak dan ketertarikan anak dalam belajar melalui permainan kartu angka tersebut guru harus mengaitkan metode bermain tersebut dengan kegiatan kecerdasan kognitif anak. Agar kecerdasan kognitif anak dapat berkembang melalui kegiatan yang diberikan oleh guru. Anak dapat tertarik untuk melakukan kegiatan permainan, melalui kegiatan tersebut guru harus dapat memberikan nilai disetiap permainan seperti menyelipkan makna setiap kegiatan permainan seperti mengelompokkan benda berdasarkan jumlah angka, bahwa faktor pendukung pelaksanaan dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan anak pada usia 4-5 tahun di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi adalah penguasaan guru dalam melakukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan makna melalui permainan yang dilakukan anak

. Adapun faktor penghambat pelaksanaan metode bermain dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak, "Hambatan yang sering kali dihadapi dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan anak pada anak kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi adalah guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajaran, selain itu hambatan juga ada pada anak. Ketika pembelajaran ada anak yang membawa mainan dan berbicara sendiri dengan temannya, ada anak yang makan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, dan bahkan ada anak yang sering mengganggu temannya.

Selanjutnya, "Hambatannya sebenarnya ada di anak, ketidaktertiban anak dalam melakukan pembelajaran sehingga membuat anak yang lain terganggu dan berdampak kepada anak yang lain untuk tidak mau lagi mengerjakan kegiatan yang sudah disediakan. Oleh karena itu butuh pengawalan dalam menjaga anak yang harus ekstra dalam melakukan kegiatan permainan agar bisa berjalan dengan lancar".

Berdasarkan dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran mengenal lambang bilangan anak pada kelompok A usia 4-5 tahun di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi yaitu dari dalam diri anak sendiri yaitu berupa anak yang tidak mau mendengarkan perintah guru dalam kegiatan bermain maunya mengganggu temannya yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pada anak kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi, bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah, Sebagian besar siswa masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10, anak masih terbalik dalam menuliskan beberapa lambang bilangan, anak masih keliru dalam menunjuk lambang bilangan 1-10, masih terbatas dan kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang memasukkan unsur bermain.

Guna meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi melalui pembelajaran kartu angka bergambar telah dilaksanakan secara optimal. Kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak yang diberikan oleh guru berjalan sesuai harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan sebagai indikator pelaksana pada aspek pengenalan lambang bilangan dan huruf. Adapun yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi yaitu: Memilih tema yang ingin dicapai, merencanakan atau menyiapkan bahan ajar yang akan disampaikan, membagi anak dalam beberapa kelompok, menjelaskan cara bermain kartu angka, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka, mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka, terakhir melaksanakan evaluasi.

Saran

Dalam era digital dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak sangat berperan penting, diharapkan guru lebih handal dalam menggali informasi baik secara digital maupun literasi yang sudah ada, sebagai motivasi utama untuk guru terhadap anak didik, hendaknya guru harus lebih kreatif dalam memberikan materi agar anak lebih senang dan mereka tidak merasa bosan, kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka hendaknya sering untuk dilaksanakan karena dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga dapat memberikan hasil yang lebih baik.

Kegiatan bermain kartu angka selain dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif juga dapat mengembangkan tentang konsep warna, bentuk, serta melatih daya ingat anak. Sehingga, dapat dijadikan alternatif mengembangkan aspek lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi .2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

- _____. 2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Desmita. 2007. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Fathani, Abdul.Halim. 2012. *Matematika*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Hasan, Iqbal. 2004. *Analisis data penelitian dengan statistic*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- M. Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Mansyur, Harun Rasyid,dkk. 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Paramansyah, Arman. 2020. *Manajemen Pendidikan dalam Menghadapi Era Digital,* Medan: FE UNPAB.
- Rukmansyah. 2006. *Kamus Pintar Matsains*. Bandung: Epsilon Grup.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.