**JURNAL SKRIPSI**

****

**OLEH**

**ANNIZA SEVTIANDINI**

**1449042009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**PENGARUH  PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK PADA KELOMPOK B DI PAUD KARTINI KECAMATAN BANTAENG KABUPATEN BANTAENG**

**Anniza Sevtiandini, Dr.Muh Yusri Bachtiar M.Pd dan Dr. Rusmayadi M.Pd**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, UNM

Keperluan korespondensi, E-Mail : [andiniseptember77@gmail.com](mailto:andiniseptember77@gmail.com)

**ABSTRAK**

**Anniza Sevtiandini Ansar Putri,2018.** Pengaruh penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di Paud Kartini Kabupaten Bantaeng. Skripsi dibimbing oleh Dr. Muh Yusri Bachtiar,M.Pd dan Dr. Rusmayadi, M.Pd Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Studi ini menelaah tentang Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Pada kelompok B di Paud Kartini Kabupaten Bantaeng sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media kartu angka*.* Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak usia dini pada kelompok B di Paud Kartini Kab.Bantaeng. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok B di Paud Kartini Kab.Bantaeng. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Design control group design,* pendekatan yang dipilih iyalah pendekatan kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini terdapat 22 anak. Tehnik pengambilan sampel yang digunakan yaitu tehnik *random sampling*. Lokasi dari penelitian ini berlokasi di Paud Kartini Kabupaten Bantaeng. Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Tekhnik analisis data yang digunakan adalah *statistic deskriptif* dan *statistic* *non parametric*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum dan sesudah penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok B di Paud kartini Kabupaten Bantaeng. Pembahasan dari penelitian ini adalah sebelum penggunaan media kartu angka maka kemampuan berhitung permulaan anak berada pada kategori rendah/cukup, tetapi setelah penggunaan media kartu angka kemampuan berhitung permulaan anak berada pada kategori tinggi atau sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan media kartu angka ada pengaruh yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B pada Paud Kartini Kab. Bantaeng. Adapun nilai T hitung (66) > T table (11) = H1 diterima dan H0 ditolak artinya ada pengaruh penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan anak.

*Kata kunci: Berhitung Permulaan, media kartu angka*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupkan salah satu bentuk pendidikan yang berada pada jalur pendidikan formal. Pendidikan anak usia dini juga merupakan pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan seluruh ranah perkembangan anak, baik aspek nilai moral agama, fisik motorik, bahasa, kognitif maupun sosial emosional. Kelima aspek perkembangan ini harus dikembangkan dan ditingkatkan secara seimbang dan berkesinambungan karena pada dasarnya kelima aspek ini saling berhubungan satu sama lain.

Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama seorang pendidik di Taman Kanak Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Salah satu bidang pengembangan dasar yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah perkembangan kognitif, salah satunya berupa kemampuan berhitung permulaan bagi anak usia dini. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika dan angka angka.

Depdiknas (2007:1) mengemukakan bahwa kegiatan atau permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Kegiatan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Karena pada dasarnya anak usia 5-6 tahun atau anak TK kelompok B hendaknya sudah mampu untuk menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya, dan menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung. Juga anak umur 5-6 tahun sudah dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Konsep bilangan menjadi sangat penting karena merupakan konsep matematika yang harus dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika selanjutnya

Berdasarkan hasil observasi di PAUD KARTINI Kabupaten Bantaeng pada tanggal 21-23 Maret 2018 terdapat beberapa anak pada kelompok B yang rata rata kemampuan berhitung permulaannya masih rendah, dengan kata lain, anak belum lancar atau belum mahir menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya dan menentukan angka bila diperlihatkan jumlah gambar (menjumlah/menghitung). Rendahnya kemampuan berhitung anak kelompok B disebabkan karena kurangnya minat anak didik untuk belajar berhitung dengan benda-benda yang ada dilingkungan, anak anak lebih menyukai pembelajaran mewarnai, motorik halus dan bermain di luar karena metode pembelajaran yang diterapkan guru bersifat membosankan, seperti mengerjakan Lembar kerja anak (LKA). Di Paud Kartini Kabupaten Bantaeng pembelajaran berhitung dengan benda-benda, menggunakan alat peraga yang sederhana. Para pendidik menggunakan media yang ada dalam lingkungan sekolah misalnya, pensil, buku, kapur, dan sebagainya. Hal ini membuat anak merasa bosan dan hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak pada tiap tengah semester. Dari 22 orang anak hanya ada beberapa anak yang sudah mampu berhitung dan sebagian lainnya masih perlu bimbingan guru, ternyata anak yang belum mampu berhitung belum dapat menggunakan media yaitu dengan menggunakan jari-jari tangan. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dalam kegiatan berhitung permulaan anak usia dini diperlukan model pembeljaran yang berpusat pada anak khususnya yang berorientasi pada peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain kartu angka menjadi penting. Karena bermain kartu angka adalah salah satu cara untiuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Dengan bermain kartu angka tersebut anak akan lebih banyak mengikuti pelajaran berhitung dengan gembira sehingga minatnya dalam kegiatan berhitung semakin besar dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan kartu angka dalam proses belajar mengajar akan membantu guru mempermudah memahami angka demi angka yang terdapat pada kartu angka kepada anak didik di TK.

Di dalam persiapan menyusun model pembelajaran berhitung ini disesuaikan dengan karakteristik anak, perkembangan fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran. Kegiatan berhitung ini untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari hari, terutama kemampuan berhitung yang merupakan dasar bagi kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkut judul “Pengaruh penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini pada kelompok B”

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kemampuan Berhitung Permulaan**

**a. Pengertian Berhitung Permulaan**

Berhitung permulaan bagi anak usia dini merupakan sebuah bagian penting dalam masa perkembangannya. Sriningsih (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai 10. Sedangkan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 100.

Pada masa ini anak mulai melakukan kegiatan berhitung secara sederhana yaitu dengan melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan. Menurut Susanto (2011: 98) berhitung permulaan adalah:

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu

berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Dari pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung permulaan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika, seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikutu pendidikan dasar bagi anak.Potensi anak usia dini yang perlu dikembangkan mencakup seluruh aspek kemampuan dasar, yakni aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosioemosional, aspek bahasa serta aspek nilai agama dan moral. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu untuk dikembangkan melalui pemberian stimulus.Kemampuan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Suyanto, 2005). Menurut Piaget (Suyanto, 2005:55) “perkembangan kognitif anak usia TK berada pada tahap praoperasional”. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas serta anak mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar. Berdasarkan paparan tersebut anak usia 5-6 tahun hendaknya sudah mulai mengembangkan pemahaman konsep bilangan.

**b. Tujuan Pembelajaran Berhitung Permulaan**

Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak anak akan siap. Mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar. Depdiknas (2000: 2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung ditaman kanak kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan ditaman kanak kanak adalah untuk mengetahui dasar dasar pembelajran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda benda konkrit gambar gambar atau angka yang terdapat disekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian,konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi disekitarnya dan memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika dan pola pikir ilmiah. Piaget (Suyanto,2005: 161) menyatakan bahwa:

Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logic mathematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai 100 atau 1000, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunannya untuk berfikir.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung taman kanak-kanak, yaitu untuk melatih anak berfikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

**c. Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan**

Penerapan dalam pembeljaran berhitung haruslah dilakukan dengan bertahap dan diberikan dengan suasana yang menyenangkan atau menarik bagi anak usia dini agar anak tertarik dalam proses pembelajaran. Depdiknas (2000: 8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak Kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah kesukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat lingkungan sekitar.

Tidak berbeda jauh dengan pendapat dari Yew (Susanto, 2011:103) yang mengungkapkan beberapa prinsip mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya;

Membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari hari.

Dari prinsip prinsip berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini, yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menenyelesaikan masalah-masalahnya.

**d. Konsep Berhitung Permulaan untuk Anak Usia Dini**

Adapun konsep berhitung permulaan yang perlu diterapkan dalam proses pembelajaran berhitung permulaan yaitu menurut Depdiknas (2000:9) pada anak usia prasekolah matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan. Ikutilah konsep yang harus diperkenalakan pada anak usia dini dimulai dengan:

1. Korespondensi satu satu
2. Pola
3. Memilih/menyortir/klasifikasi
4. Membilang
5. Makna Angka dan
6. Bentuk
7. Ukuran
8. Waktu dan Ruang
9. Penambahan dan Pengurangan

Dari penjabaran diatas, dapat disimpilkan bahwa konsep berhitung permulaan untuk anak usia dini dapat diperkenalkan dengan urutan pembelajaran sebagai berikut, yaitu: korespondensi satu-satu atau membilang dari tingkatan yang sangat sederhana, pola, mengklasifikasikan, membilang atau menghafal bilangan, makna angka dan pengenalannya, bentuk, ukuran ( berat,isi,panjang), waktu dan ruang, dan penambahan dan pengurangan.

**e. Tahap Kemampuan Berhitung Permulaan**

Tahapan kemampuan berhitung permulaan untuk anak usia dini diperlukan agar dalam proses pembelajaran guru dapat memberikan pelajaran secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini. (Depdiknas, 2000) mengemukakan bahwa berhitung ditaman kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu:

1. Tahap Penguasaan Konsep
2. Tahap Transisi
3. Tahap pengenalan.

Pendapat lain juga mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung. Piaget (Suyanto, 2005:160) mengungkapkan bahwa sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) yang dikenalpula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berfikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (*reflectife abstraction*). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.

Jadi, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung ditaman kanak kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan tahap pengenalan lambang.

1. **Manfaat Pengenalan Berhitung Permulaan**

Seperti yang kita ketahui bahwa untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya disekolah dasar maka anak usia dini perlu dalam pengenalan berhitung permulaan. Menurut Suyanto (2005:57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari berhitung permulaan untuk anak usia dini antara lain: pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

1. **Faktor yang mempengaruhi Kemampuan berhitung pada anak**

Perkembangan dipengaruhi oleh factor kematangan dan belajar. Menurut Sriningsih (2008:74) apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di taman kanak-kanak harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia taman kanak-kanak adalah masa yang ssangat strategis untuk mengenalkan berhitung dijalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu anak yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan perkembangannya. Apabilakegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Jadi dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor kematangan dimana ketika anak sudah menunjukkan masa kematangan untuk berhitung maka orang tua dan guru harus memberikan bimbingan, rangsangan, atau stimulasi agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan optimal.

1. **Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan**

Seperti yang telah kita ketahui dari beberapa penjelasan sebelumnya bahwa dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan bagi anak usia dini hendaknya dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan bagi anak untuk menarik minat belajar anak.

Renew (Susanto 2011: 103) menyatakan bahwa:

Metode yang diperlukan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar.

Penggunaan metode yang tepat maka anak akan merasa nyaman dan senang saat melakukan proses belajar, mereka tidak akan merasa tertekan bahkan mereka tidak sadar jika saat itu mereka sedang belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak haruslah dilakukan dengan suasana yang menyenangkan untuk anak sehingga anak merasa nyaman dan tertarik untuk belajar.

1. **Langkah-Langkah Kemampuan Berhitung Permulaan**

Langkah-langkah pembelajaran kemampuan menghitung anak usia dini menurut Sudaryanti (2006:5-17) dapat dilakukan dengan cara: a). menghitung dengan jari, b). menghitung benda-benda, c). berhitung sambil berolahraga, d). berhitung sambil bernyanyi, e). menghitung diatas sepuluh, f). menulis angka, g). memasangkan angka, h).membandingkan angka.

1. **Indikator Kemampuan Berhitung Permulaan**

Adapun indikator kemampuan berhitung permulaan yang diambil peneliti dari indikator kemampuan berhitung permulaan menurut peraturan pemerintah nomor 146 tahun 2013, diantaranya yaitu:

1. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan menunjuk benda-benda) sampai 20
2. Mengenal lambang bilangan 1-20 (menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan 1-20)
3. Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20
4. **MEDIA KARTU ANGKA**
5. **Pengertian Media Kartu Angka**

Dari segi istilah kartu angka terdiri dari 2 kata yakni kartu dan angka. Menurut Alwi, (2005:50) “kartu artinya kertas tebal berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis, sedangka angka artinya tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan, nomor atau nilai, kepandaian, prestasi dan sebagainya”.

Dari segi harfiah kartu angka dapat diartikan sebagai kertas tebal yang bertuliskan angka angka yang digunakan untuk berbagai keperluan termasuk keperluan untuk keperluan bermain sambil belajar anak di Taman kanak0kanak.

Menurut Sugiyono (2008:8.30) “mengemukakan bahwa kartu angka adalah kartu yang berisi angka angka dari satu sampai seterusnya dan setiap kartu berisi satu angka”.

Dalam Depdikbud (1997 : 5) pengertian kartu angka adalah “kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda”. Dalam pengembangan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja, sedangkan satu sisinya menggambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut. Heruman (2007 : 5) menyatakan bahwa kartu angka dan kartu gambar adalah :

“kartu angka dan kartu gambar adalah merupakan dua kartu yang saling melengkapi, yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep dan lambang bilangan. Kartu angka bergambar ini dapat dibuat bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan. Kartu angka bergambar dapat dibuat sendiri oleh pendidik, gambar yang terdapat pada kartu disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Warna warna yang terdapat pada kartu juga dibuat semenarik mungkin, disesuaikan dengan warna kesukaan anak. Ukuran kartu juga bisa dibuat sesuai kebutuhan”.

Menurut Nurani (2012 : 56) mengungkapkan tentang pengertian kartu angka adalah sebagai berikut :

“kartu angka 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 dihati sehingga anak anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyal alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarkannya”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan kartu angka merupakan kertas persegi panjang yang berisi simbol, gambar atau angka-angka dari 1 sampai seterusnya dan angka itu sendiri harus menarik, sehingga mampu menstimulasi anak untuk berbicara, memberi komentar, atau mengandung pertanyaan ingin tahu anak yang tinggi.

1. **Fungsi Kartu Angka**

Untuk memberi pemahaman yang jelas, maka fungsi kartu angka menurut Yuliani Nurani dkk (2008:8.30) adalah “menarik minat anak mengenal angka, mengenalkan angka pada anak, mengelompokkan anak dan menyusun angka”. Adapun uraian sebagai berikut:

1. Menarik minat anak mengenal angka

Anak-anak terkadang malas belajar apabila tidak dirangsang dengan sesuatu yang menarik perhatian mereka. Oleh sebab itu, dalam pengenalan lambang bilangan, angka-angka sebaiknya ditulis dalam bentuk kartu angka agar tampak lebih menraik. Hal ini akan meningkatkan minat anak untuk mengenal angka.

1. Mengenalkan angka pada anak

Kartu angka berisi berbagai jenis angka yang dimulai dari angka 1. Dengan kartu angka, anak dapat mengenal angka 1-10 saat mereka dikelompok A, dan mengenal angka 1-20 saat mereka dikelompok B.

1. Mengelompokkan angka

Melalui kartu angka anak-anak dapat mengelompokkan angka, misalnya mengelompokkan angka 1-10 tergantung instruksi guru.

1. Menyusun angka

Melalui kartu angka, anak akan mudah menyusun angka dari kecil ke besar, atau dari besar ke kecil karena kartu angka tersebut sangat mudah dipindah-pindahkan.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Kartu Angka**

Langkah-langkah pembelajaran kartu angka dapat dilakukan melalui permainan matematika. Dimana salah satu permainan ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada kegiatan matematika seperti mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan melalui kartu angka. Hal ini dimaksud untuk memberikan pemahaman kepada anak tentang konsep bilangan 1-10, untuk menanamkan pengertian penjumlahan, menanamkan pengertian pengurangan.

Yuliani Nurani (2005:8.25) mengutarakan langkah-lagkah pembelajran kartu angka sebagai berikut :

1. Menyiapkan kartu angka
2. Menjelaskan penggunaan kartu angka
3. Menghitung jumlah yang diambil
4. Mencari kartu angka

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Pembelajaran dengan bermain, itulah sebetulnya proses pembelajaran yang diharapkan didunia pendidikan TK. Maka dengan mengembangkan kemampuan berhitung anak diterapkan satu cara yang bisa menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar anak dengan bermain kartu angka.

Maria Montessori (Jubaedah,2010:1) menekankan bahwa “ketika anak bermain ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya”. Sehingga diperlukan adanya perencanaan yang seksama terhadap lingkungan bermain dan belajar anak agar anak benar-benar merasakan proses pembelajran dengan menyenangkan.

Bermain akan membantu perkembangan bahsa dan fikiran. Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar di TK diperlukan alat bermain untuk mencapai maksud dan tujuan sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Hurlock (1999) mengatakan bahwa “5tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan letak dasar bagi perkembangan selanjutnya”. Piaget juga menyatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ketahap yang lebih tinggi dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkret, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda disekitarnya.

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif karena menggunakan statistik untuk menguji hipotesis. Penelitian ini bersifat eksperimen. Sugiyono (2017: 72) mengemukakan bahwa, “penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

1. **Jenis Penelitian**

Masalah yang telah dianalisis oleh peneliti yaitu pengaruh penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan berhitung prmulaan pada anak usia dini kelompok B di PAUD Kartini, Kab.Bantaeng. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Design Control Group Design.* Peneliti memilih jenis penelitian *Design Control Group Design* karena peneliti ingin membandingkan tingkat kemampuan berhitung yang telah diberikan penanganan menggunakan media kartu angka dengan tingkat kemampuan berhitung siswa yang tidak diberikan penanganan dengan menggunakan media kartu angka pada kelompok penelitian.

1. **VARIABEL DAN DESAIN PENELITIAN**
2. **Variabel Penelitian**

Penelitian ini terdiri atas dua variable, yakni variable bebas dan terikat. Sugiyono (2011: 61) menjelaskan bahwa variable bebas adalah variable yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable terikat, dan variabel terikat adalah variabel vang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable.

1. Variabel bebas adalah penggunaan media kartu angka*.*
2. Variabel terikat adalah kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.
3. **Desain Penelitian**

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini termasuk dalam desain *control group design* yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1. Desain Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelompok | Pretest | Perlakuan | Posttest |
| Eksperimen (E) | O1 | X | O2 |
| Kontrol (K) | O3 |  | O4 |

Sumber: Sugiyono (2017: 79)

Dimana :

E = Kelompok eksperimen

K = Kelompok kontrol

O1 = *Pretest* kelompok eksperimen

O2 =*Posttest* kelompok eksperimen

X = *Treatmen* atau perlakuan

O3 =*Pretest* kelompok kontrol

O4 = *Posttest* kelompok kontrol

Dalam desain penelitian ini yang dimaksud O adalah perlakuan dan X adalah pemberian perlakuan terhadap anak usia dini kelompok B di PAUD Kartini Kab. Bantaeng. Dalam kegiatan pengembangan kemampuan berhitung permulaan,penelitian dilakukan 2 kali yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok penelitian. Penelitian yang dilakukan sebelum perlakuan (O1O3) disebut *pre tes*, yaitu melakukan non tes berupa penelitian terhadap anak usia dini kelompok B di PAUD Kartini Kab. Bantaeng. Untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan sebelum diberikan perlakuan melalui penggunaan media kartu angka. Sedangkan penelitian sesudah perlakuan (O2O4) disebut *pos tes*, yaitu melakukan non tes berupa penelitian terhadap anak usia dini kelompok B di PAUD Kartini Kab. Bantaeng. Untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan sesudah diberikan perlakuan melalui penggunaan media kartu angka*.* Perbedaan antara O1 dan O2 yakni O2-O1 sertaO4-O3 diasumsikan sebagai efek dari perlakuan yang telah diberikan, sehingga dapat menunjukkan apakah ada pengaruh penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini kelompok B di PAUD Kartini Kab. Bantaeng.

1. **PROSEDUR PENELITIAN**

Menurut (Arikunto, 2006: 50) prosedur penelitian adalah langkah-langkah pokok yang dilakukan oleh peneliti. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Tahap Persiapan**
2. Mengadakan studi pendahuluan dengan observasi lapangan. Peneliti melakukan observasi ke PAUD Kartini Kab. Bantaeng untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang ada di PAUD tersebut.
3. Menetapkan materi yang digunakan dalam penelitian.
4. Menyusun proposal penelitian.
5. Seminar proposal penelitian.
6. Revisi proposal penelitian.
7. Mengurus surat izin penelitian.
8. **Tahap Pelaksanan Penelitian**
9. Melakukan kegiatan perlakuan.
10. Memberikan *treatment* (perlakuan).
11. Melakukan kegiatan sesudah perlakuan.
12. **Tahap Akhir**

Setelah tahap pelaksanan, kemudian peneliti mengumpulkan data berdasarkan hasil *pre-test* dan *pos-test*. Data yang diperoleh kemudian dianalis dengan menggunakan rumus uji *wilcoxon*.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antar kemampuan berhitung permulaan anak kelompok control dan anak kelompok eksperimen. Perbedaan yang dimaksud adalah rata-rata nilai kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan setelah menggunakan media kartu angka dibandingkan nilai kemampuan berhitung permulaan anak yang tidak diberi perlakuan berupa penggunaan media kartu angka.

Hal ini disebabkan karena penggunaan media kartu angka mengajak anak untuk mengenal dan mengetahui berbagai macam angka, bentuk angka, dan ukuran permainan yang diberikan serta melatih kemampuan berhitung permulaan anak yaitu dengan melakukan kegiatan berhitung bersama, mengenal angka dan bentuknya, juga pada saat anak diajak dalam sesi tanya jawab mengenai kartu angka yang diperlihatkan. Hal ini berarti, dalam penggunaan media kartu angka anak dilatih secara langsung untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan.

Penelitian ini dilakukan di PAUD. KARTINI, Kab. Bantaeng yang dimulai sejak tanggal 28 Mei -28 Juni 2018. Pemberian perlakuan berupa penggunaan media kartu angka dilakukan sebanyak 3 kali, pertemuan dilakukan selama 2 minggu dalam pelaksanaan penelitian. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan *pretest* dan pemberian perlakuan pada pertemuan kedua dan terakhir peneliti melakukan *posttest*. Penerapan penggunaan media kartu angka disesuaikan dengan tema pembelajaran di PAUD. KARTINI, Kab. Bantaeng, yaitu Tema Alam Semesta dengan Subtema benda-benda dilangit. Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriftif pada populasi yang digunakan di PAUD. KARTINI, Kab. Bantaeng dengan jumlah 22 orang anak, menunjukkan bahwa sebelum perlakuan berupa penggunaan media kartu angka, rata-rata anak belum mampu menjawab pertanyaan hal ini dapat dilihat bahwa kemampuan berhitung permulaan anak masih rendah. Selanjutnya setelah melakukan tes *pretest,* diterapkan perlakuan berupa penggunaan media kartu angka.

Selanjutnya, hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif setelah perlakuan berupa penggunaan media kartu angka untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung permulaan anak, sudah berkembang sesuai harapan atau termasuk dalam kategori Baik. Pada tahap ini anak didik cenderung aktif dan antusias, rata rata anak didik sudah mampu mengenal urutan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar, Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan ukurannya, Anak dapat mengenal lambang bilangan dengan cara menyebutkan 1-20, Anak dapat menunjuk kartu angka sesuai dengan jumlah benda yang ada dihadapannya, Anak dapat memasangkan/ mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang ada (1-20).

Hal tersebut sesuai dengan pembahasan sebelumnya bahwa pengalaman belajar agar anak dapat menguasai kemapuan kognitif dengan lebih baik. Disamping itu kartu angka digunakan dengan tujuan mengajarkan suatu proses atau prosedur, mengkonkritkan, dan mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dalam depdikbud (Selfiani,2012) pengertian kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Karena media kartu angka ini merupakan media visual jadi media kartu angka ini dapat merangsang kecerdasan dan ingatan anak dalam memahami lambang bilangan. Sesuai dengan teori Piaget yang mengatakan bahwa anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, sehingga anak belajar memahami konsep dari gambar-gambar atau benda yang ada disekitarnya (Dhieni,2007:2.15). melalui media kartu angka ini, anak lebih mudah dalam mengenal, mengetahui dan mengingat lambang bilangan.

Adapun konsep berhitung permulaan yang perlu diterapkan dalam proses pembelajaran berhitung permulaan yaitu menurut Depdiknas (2000:9) pada anak usia prasekolah matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan.

Dari penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa konsep berhitung permulaan untuk anak usia dini dapat diperkenalkan dengan urutan pembelajaran sebagai berikut, yaitu: korespondensi satu-satu atau membilang dari tingkatan yang sangat sederhana, pola, mengklasifikasikan, membilang atau menghafal bilangan, makna angka dan pengenalannya, bentuk, ukuran ( berat,isi,panjang), waktu dan ruang, dan penambahan dan pengurangan.

Dalam penelitian ini, adapun kegiatan yang diberikan dijelaskan dalam scenario pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan tersebut antara lain pertama tama guru menjelaskan tentang permainan yang akan diberikan beserta cara memainkannya. Selanjutnya peneliti menyiapkan alat serta bahan berupa media kartu angka, media gambar bulan, bintang dan matahari. Setelah itu permainan pertama anak mencari angka yang sesuai dengan jumlah gambar bulan yang telah dipajang didepan kelas, kemudian anak berlomba untuk menempel kartu angka tersebut disebelah gambar bulan.

Peran guru (peneliti) dalam kegiatan ini adalah mengarahkan anak didik dalam berhitung dan memasangkan angka yang benar pada gambar bulan yang ada didepan kelas. Selain itu guru memberikan pertanyaan mengenai angka 1-20,bentuk dan ukuran media gambar, kemudian guru meminta anak menunjukkan kartu angka sesuai angka yang disebutkan oleh guru.

Pada saat penggunaan media kartu angka anak tidak hanya menjadi pembelajar yang pasif tapi juga aktif, hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan dilaksanakan,anak sangat antusias dalam menjawab pertanyaan guru, mencari angka yang bersangkutan dan berlomba menempelkan kartu angka pada gambar didepan kelas.

Hal hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media kartu angka adalah ketersediaan media yang diperlukan seperti kartu angka, dan media bergambar yang dapat menarik perhatian anak.

Penjelasan diatas semakin mendukung pernyataan Depdiknas (2000: 8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak Kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah kesukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat lingkungan sekitar.

Tidak berbeda jauh dengan pendapat dari Yew (Susanto, 2011:103) yang mengungkapkan beberapa prinsip mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya;

membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari hari.

Sesuai dengan keterkaitan teori tersebut dan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan media kartu angka merupakan stimulasi yang tepat bagi kemampuan berhitung permulaan anak. Oleh sebab itu pendidik seharusnya lebih sering menerapkan pembelajaran dengan media yang lebih kompleks dalam mengembangkan aspek aspek perkembangan anak.

.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpula**n

Berdasarkan hasil analisis dan uji statistik pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B pada Paud Kartini Kabupaten Bantaeng.

**B. Saran**

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka peneliti memberikan saran sebagai berikut ;

1. bagi guru sebagai pelaksana proses pembelajaran dikelas, hendaknya dapat semaksimal mungkin mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak dan menciptakan situasi pembelajaran yang memacu anak untuk aktif dalam proses pembelajaran, juga diharapkan agar lebih sering menggunakan media yang dapat menarik minat anak.

2. bagi orang tua, hendaknya juga lebih sering memancing anak agar walaupun dirumah anak tetap belajar berhitung permulaan dan anak menjadi semakin lancar dalam berhitung permulaan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Alwi, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta* : Balai Pustaka

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembnaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar

Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Ditrektorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah DirektoratJenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Baian Proyek Peningkatan Mutu di Taman Kanak-kanak

Hurlock, E.B, 1999. *Perkembangan Anak Julid* I (edisi 6). Penerbit Erlangga : Jakarta

Jubaedah, 2010. *Penerapan Bermain Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung.* Malang

Patintingan, M. L. 2013. *Penerapan Matode Jarimatika di TK Asoka Makassar*. Tesis. Makassar. UniversitasNegeri Makassar

*Permendiknas. 146 tahun 2014 Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.*

*Pemendiknas. 137 tanhun 2014 Tentang standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini.*

Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini.* Bandung: Pustaka Sebelas

Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2011.*Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: KencanaPer dana.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta:Depdiknas

Yuliani Nurani, 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Buku Materi Pokok PGTK 2101/4SKS/Modul 1-12. Pusat Penerbit Universitas Terbuka.