

PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN MEDIA KARTU ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN DI TK MULTAZAM KABUPATEN GOWA

Nurun Arrifda¹⁾, Azizah Amal²⁾, Muhammad Yusri Bachtiar³⁾, Muhammad Akil Musi⁴⁾
Program Studi PG-PAUD, Universitas Negeri Makassar

¹⁾nurunarrifda87@gmail.com, ²⁾azizahamal@unm.ac.id, ²⁾yusribachtiar@gmail.com,
³⁾akrimna@yahoo.co.id

Abstract

In learning various problems, including the reduced ability to recognize number symbols in group B1 children at Multazam Kindergarten, Gowa Regency, for the 2021/2022 academic year. Only 7 children or 40% are able to recognize number symbols from 1 to 10, while 10 children or 60% still need teacher assistance. The purpose of this classroom action research is to improve the ability to recognize the symbols of numbers 1 to 10 by playing number cards in group B1 children at Multazam Kindergarten, Gowa Regency. The purpose of this classroom action research is to improve the ability to recognize the symbols of numbers 1-10 through playing number cards in group B1 children at Multazam Kindergarten, Gowa Regency, researchers are looking for problem solving solutions through Classroom Action Research with 2 cycles, the first cycle takes place on July 8 and the first cycle takes place on July 8th. 2 on 10-11 July 2022. With the aim of knowing the success of the learning process through digital card games as an effort to increase the ability to recognize number symbols from 1 to 10. Through the media of number cards, the results of the first cycle were 65% and in the second cycle 80%, so it can be concluded that through the media number cards can improve the ability to recognize number symbols from 1 to 10 through playing. Number of cards with the topic My Environment Group B1 Kindergarten Multazam, Gowa Regency, Semester I of the 2021-2022 Academic Year.

Abstrak

Dalam pembelajaran berbagai permasalahan, antara lain berkurangnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B1 di TK Multazam Kabupaten Gowa Tahun Pelajaran 2021/2022. Hanya 7 anak atau 40% yang mampu mengenali simbol angka dari 1 sampai 10, sedangkan 10 anak atau 60% masih membutuhkan bantuan guru. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang angka 1 sampai 10 dengan cara bermain kartu angka pada anak kelompok B1 TK Multazam Kabupaten Gowa. Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B1 di TK Multazam Kabupaten Gowa, peneliti mencari solusi pemecahan masalah melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus, siklus I berlangsung pada tanggal 8 Juli dan siklus 2 pada tanggal 10-11 Juli 2022. Dengan tujuan Mengetahui keberhasilan proses pembelajaran melalui permainan kartu digital sebagai upaya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dari 1 sampai 10. Melalui media kartu bilangan diperoleh hasil siklus I sebesar 65% dan pada siklus II 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang angka dari 1 sampai 10 melalui bermain. Jumlah kartu dengan topik Lingkunganku Kelompok B1 TK Multazam Kabupaten Gowa Semester I Tahun Pelajaran 2021-2022.

Article History

Received:
Reviewed:
Published:.....

Key Words

Number card
media, the ability
to recognize
number symbols

Sejarah Artikel

Diterima:
Direview:
Disetujui:

Kata Kunci

Media kartu
angka, kemampuan
menenal lambang
bilangan

PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini dalam proses pendidikan sekolah. Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Ayat 3 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia tentang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Bab Dua yang menjelaskan tujuan pendidikan yaitu "Mengembangkan potensi peserta didik agar berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab". Berdasarkan hasil penilaian kegiatan mengenal kode angka kelompok B1 anak TK Multazam Kabupaten Gowa Tahun Pelajaran 2021/2021. Hanya 7 anak atau 40% yang mampu mengenali simbol angka dari 1 sampai 10, sedangkan 10 anak atau 60% masih membutuhkan bantuan guru. Berdasarkan temuan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B1 di TK Multazam Kabupaten Gowa Tahun Pelajaran 2021/2022. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) memuat pasal yang menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya penguatan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dengan memberikan rangsangan pendidikan. untuk mendukung perkembangan fisik dan mental anak.

Harapannya anak akan lebih siap memasuki jenjang yang lebih tinggi. Ada enam aspek pengembangan PAUD, yaitu 1) NAM, 2) Fisik Motorik, 3) Kognitif, 4) SOSEM, 5) Bahasa, 6) Seni. Perkembangan kognitif merupakan proses perkembangan pada otak setiap individu yang memiliki kemampuan berpikir, menganalisa ataupun memecahkan masalah dengan menggunakan daya ingat. Piaget menjelaskan definisi perkembangan kognitif sebagai suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan syaraf. Daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitas. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif anak ini menjadi empat yaitu: 1) Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun), 2) Tahap pra operasional (umur 2-7 tahun), 3) Tahap operasional konkret (7-11 tahun), 4) Tahap operasional formal (umur 11 tahun -18 tahun). Dengan demikian, anak TK berada pada tahap pra operasional dengan ciri-ciri yaitu pada penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif.

Menurut Fitriani (2020) konsep bilangan pada AUD, guru harus mempersiapkan media, setelah itu guru menjelaskan atau mendemonstrasikan penggunaan media tersebut sehingga mengenal konsep bilangan tidak lagi dianggap membosankan oleh anak. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah media yang digunakan untuk mendukung perkembangan Anak Usia Dini (AUD) serta mampu membantu guru dalam mengajarkan berbagai tema yang diajarkan. AUD yang berusia antara 0 sampai 6 tahun (*golden age*) memerlukan

stimulasi pada semua aspek perkembangan yang memiliki peran penting untuk tugas perkembangan berikutnya. AUD yang sangat aktif dalam bermain maupun melakukan kegiatan fisik lainnya akan mempunyai tingkat kreativitas dan daya imajinasi tinggi. Dalam proses pembelajaran di PAUD, kegiatan pembelajaran juga diperlukan sebagai suatu proses, sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap hasil belajar. Hal ini dapat tercapai jika anak melakukan kegiatan belajar secara optimal, karena kegiatan anak juga merupakan bagian terpenting dari proses belajar. Kegiatan anak merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses belajar, tanpa kegiatan tidak mungkin belajar. Sebaliknya, semakin banyak aktivitas yang dipelajari anak, semakin besar peluang keberhasilan belajarnya.

Anak diharapkan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara bertanya, mengemukakan pendapat, mengerjakan tugas, bekerja sama dalam diskusi dan menjawab pertanyaan. Untuk melakukan pengenalan angka pada anak di TK diperlukan strategi ramah anak. Masa anak-anak di taman kanak-kanak merupakan masa bermain, sehingga pengenalan berhitung khususnya pengenalan angka dapat dilakukan dengan cara bermain. Karena melalui bermain, anak akan merasa senang ketika belajar bahwa tidak ada unsur paksaan dari orang lain, sehingga anak akan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, kartu itu adalah selebar kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan, termasuk untuk keperluan belajar. Sedangkan pengertian bilangan adalah tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan suatu bilangan. Misalnya, angka 5 digunakan untuk mewakili angka 5 disebut angka. Nurfitriani dkk (2022) menegaskan bahwa media kartu angka bergambar yaitu media yang memuat gambar suatu bilangan dengan yang terdiri dari 1-10 maupun yang belum tersusun (acak) digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Gambar adalah media yang paling umum dipakai, dan merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti. Secara khusus media grafis/visual (gambar) berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Penggunaan media kartu angka sangat cocok untuk mengatasi masalah ini. Adanya visualisasi bentuk dan warna yang menarik akan menarik perhatian siswa untuk fokus belajar. Sehingga siswa dapat menyerap dengan baik materi yang akan disampaikan oleh guru. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menganalisis peran kartu bilangan dalam mengembangkan pengetahuan anak didik tentang bilangan di TK Multazam Kabupaten Gowa. Hal ini akan secara cepat dapat merangsang anak untuk mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan peserta didik kelompok B1 TK Multazam Kabupaten Gowa berusia 4-5 tahun memiliki karakter dan kemampuan yang berbeda – beda.

Menurut Saputri dkk (2022) Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di sistem saraf pusat ketika manusia berpikir, kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik saraf yang terletak di pusat sistem saraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Persepsi adalah suatu proses yang terjadi secara internal pada susunan saraf pusat ketika manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf yang terletak di pusat sistem saraf. Kognisi adalah proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan merenungkan suatu peristiwa atau peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang mencirikan seseorang dengan minat yang berbeda-beda, terutama yang ditujukan pada ide dan pembelajaran. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Menurut Masitoh dkk (2022) kartu merupakan kertas tebal, berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan termasuk keperluan belajar. Dalam menggunakan media kartu angka bergambar, anak akan berkontribusi langsung sehingga membuat anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Menurut Hikmawati dkk (2022). Kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Kartu angka adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa bertuliskan angka yang sesuai dengan tema yang diajarkan.

Youlandhani (2022). berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode 'g' (*general factor*) dan kemampuan khusus yang diberi kode's' (*specific factors*). Shaleh dkk (2022) berpendapat bahwa kognitif merupakan penjumlahan dari kemampuan primer, yaitu: 1) berbahasa (*verbal comprehension*), 2) mengingat (*memory*), 3) nalar atau berpikir logis (*reasoning*), 4) pemahaman ruang (*spatial factor*), 5) bilangan (*numerical ability*), 6) menggunakan kata-kata (*word fluency*), mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*). Menurut Rupnidah & Suryana (2022) kognitif dapat dilihat dari tiga kategori dasar atau "faces of intellect", yaitu operasi mental, konten dan produk. Sedangkan menurut Roziana & Agusta (2022) membagi kognitif kedalam tujuh jenis, yaitu: kecerdasan logika matematik, Kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan interpersonal.

Perkembangan kognitif adalah perubahan aktivitas mental yang berkaitan dengan persepsi, pemikiran, memori, keterampilan bahasa dan pemrosesan informasi yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan cara belajar, memperhatikan, kemudian mengamati, membayangkan, memperkirakan, mengevaluasi dan memikirkan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian diperlukan suatu metode atau Metode tertentu harus digunakan untuk mendapatkan data atau informasi Apa yang kita butuhkan. Metode ini bertujuan agar informasi yang dikumpulkan dapat Bertanggung jawab oleh peneliti untuk metode pencarian ini Serangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Pada dasarnya cari Ini digunakan untuk menunjukkan kebenaran dan memecahkan masalah Penelitian untuk mencapai tujuan tersebut, diterapkan metode yang tepat dan relevan dengan tujuan yang diteliti. Menurut Mulyatiningsih (2019) merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan pada permasalahan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan penelitian Husna & Nurhafizah (2022). Menurut Marwah (2022), dalam perkembangan anak memiliki kebutuhan berbeda yang harus dipenuhi, kebutuhan dasar yang meliputi kasih sayang, perhatian, keamanan, dan penghargaan terhadap dirinya sendiri. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Metode penelitian ini mengacu pada tahap – tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilakukan oleh guru yang mempunyai masalah di dalam kelasnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan pada Juli 2021 Semester I tahun pelajaran 2021/2022. Berikut jadwal pelaksanaan penelitian perbaikan. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Multazam Kabupaten Gowa tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 17 anak. Penelitian ini dilaksanakan di TK Multazam Kabupaten Gowa. Jenis data yang diperlukan adalah data anak kelompok B TK Multazam (sebelum dan sesudah dilakukan tindakan). Dan data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan. Teknik dan Instrumen Yang Digunakan data tentang kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok B TK Multazam Kabupaten Gowa dikumpulkan dengan tehnik pemberian tugas menggunakan instrumen atau rubrik

penugasan. Norma pengujian hipotesis tindakan adalah jika ada peningkatan ketuntasan belajar dari waktu pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III (ketuntasan mencapai sekurang- kurangnya 75%), maka tindakan guru dinyatakan berhasil sehingga hipotesis tindakan diterima. Berdasarkan pengamatan awal, bahwa dari 17 anak didik. Hanya 7 anak atau 40% yang mampu dalam mengenal lambang bilangan 1-10, sedangkan 10 anak atau 60% masih memerlukan bantuan guru Hal ini berarti kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih rendah. Peneliti mencoba mencari pemecahan masalah dengan upaya perbaikan kegiatan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Tabel 1: Hasil Pra Siklus Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

No	Nama	Aspek Kemampuan Mengenal lambang bilangan					Kategori	Ketuntasan
		Menyebutkan Lambang Bilangan	Mengurutkan bilangan secara acak	Menulis lambang bilangan	Total Skor			
1.	Anisa	1	1	1	3	Rendah	Tidak tuntas	
2.	Naila	3	2	2	7	Tinggi	Tuntas	
3.	Shila	3	2	2	7	Tinggi	Tuntas	
4.	Rifan	1	1	2	4	Rendah	Tidak tuntas	
5.	Bagas	2	1	2	5	Rendah	Tidak tuntas	
6.	Difa	3	2	2	7	Tinggi	Tuntas	
7.	Gifty	3	3	2	8	Tinggi	Tuntas	
8.	Dicka	2	1	1	4	Rendah	Tidak tuntas	
9.	Aisyah	3	2	2	7	Tinggi	Tuntas	
10.	Ayu	3	2	2	7	Tinggi	Tuntas	
11.	Mika	1	1	1	3	Rendah	Tidak tuntas	
12.	Aril	1	1	1	3	Rendah	Tidak tuntas	
13.	Fahri	1	1	1	3	Rendah	Tidak tuntas	
14.	Linggar	1	1	1	3	Rendah	Tidak tuntas	
15.	Acha	3	2	2	6	Sedang	Tuntas	
16.	Afkar	1	1	1	3	Rendah	Tidak tuntas	
17.	Vino	1	1	2	3	Rendah	Tidak tuntas	

Keterangan:

1 = *

2 = **

3 = ***

Kategori ketuntasan diperoleh dari menjumlahkan setiap komponen aspek kemampuan mengenal lambang bilangan, jika diperoleh skor:

3 – 5 = Rendah

5 – 7 = Sedang

7 – 9 = Tinggi

Tabel 2: Hasil Siklus 1 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

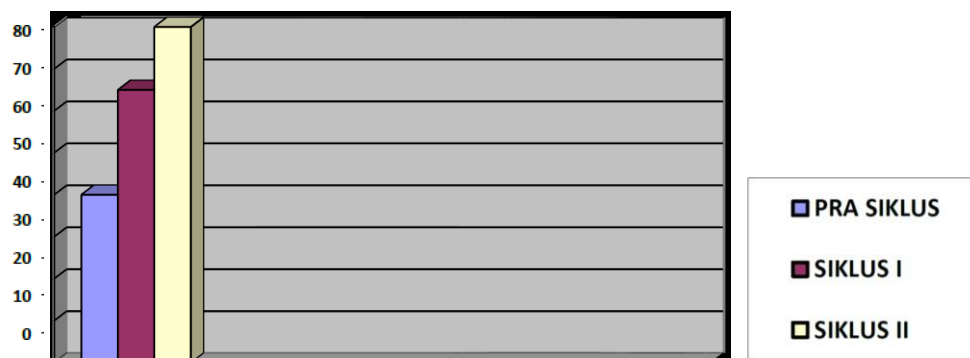
No	Nama	Aspek Kemampuan Mengenal lambang bilangan			Total Skor	Kategori	Ketuntasan
		Menyebutkan Lambang Bilangan	Mengurutkan bilangan secara acak	Menulis lambang bilangan			
1.	Anisa	3	3	3	9	Tinggi	Tuntas
2.	Naila	3	3	2	8	Tinggi	Tuntas
3.	Shila	3	2	3	8	Tinggi	Tuntas
4.	Rifan	2	2	1	5	Rendah	Tidak Tuntas
5.	Bagas	2	3	3	8	Tinggi	Tuntas
6.	Difa	3	3	3	9	Tinggi	Tuntas
7.	Gifty	2	1	2	5	Rendah	Tidak Tuntas
8.	Dicka	3	3	3	9	Tinggi	Tuntas
9.	Aisyah	3	3	3	9	Tinggi	Tuntas
10.	Ayu	2	1	2	5	Rendah	Tidak Tuntas
11.	Mika	3	3	2	8	Tinggi	tuntas
12.	Aril	3	3	3	9	Tinggi	Tuntas
13.	Fahri	3	3	3	9	Tinggi	Tuntas
14.	Linggar	2	3	3	8	Tinggi	Tuntas
15.	Acha	3	3	3	9	Tinggi	Tuntas
16.	Afkar	3	2	3	8	Tinggi	Tuntas
17.	Vino	3	3	3	9	Tinggi	Tuntas

Dari pelaksanaan siklus 1 yang bertambah ketuntasan anak, di dalam siklus 2 ini ketuntasan anak menjadi 80%. Dengan demikian terjadi rata-rata peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan. Ketuntasan belajar mencapai $\geq 75\%$, jika kriteria tersebut terpenuhi berarti tindakan guru berhasil dengan demikian hipotesis tindakan diterima.

Tabel 3: Hasil Perbandingan antara Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

No	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Pra Siklus
1	40%	65%	80%	40%

Aspek yang dinilai	Prosentase (%)		
	Pra Siklus	Siklus	Siklus II
Kemampuan mengenal lambang bilangan	40%	65%	80%



Gambar 1: Diagram Batang Hasil Perbaikan Pembelajaran Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II

Dari diagram perbandingan hasil pembelajaran pada pra siklus, siklus I dan siklus II di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran tentang mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka menunjukkan perubahan yang meyakinkan menuju peningkatan hasil pembelajaran pada siswa kelompok B1 TK Multazam Kabupaten Gowa.

Kemampuan mengenal lambang bilangan dari tiga komponen kompetensi (menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan secara acak, dan menulis lambang bilangan) menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran dari pembelajaran pra siklus 40% hal ini dikarenakan hanya ada beberapa anak yang antusias mendengarkan penjelasan mengenai kegiatan mengenal lambang bilangan yang akan dilaksanakan, maka anak yang mampu mengenal lambang bilangan yang disediakan guru dengan media yang digunakan tanpa bantuan guru hanya beberapa saja. Meningkat menjadi 65% hal ini terjadi karena guru memaksimalkan penjelasan, perhatian dan motivasi kepada anak agar dapat berhitung dengan benar pada media yang diberikan guru, dan meningkat lagi menjadi 80% dalam hal ini guru memberikan pujian atau acungan jempol sehingga anak merasa senang dan bangga terhadap hasil kemampuannya yaitu melalui media kartu angka. Bahwa dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik anak untuk dapat mengenal lambang bilangan yaitu dengan menggunakan kartu angka.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini subjek penelitian adalah anak kelompok B1 Tk Multazam Kabupaten Gowa Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan karena rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa kartu angka. Beberapa manfaat dari media pembelajaran diantaranya pengajaran lebih menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga lebih dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, metode pengajaran akan lebih bervariasi. Penggunaan kartu angka dikemas sedemikian sehingga anak dapat mempermudah dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Menurut Meo dkk (2022) Kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak.

Kartu angka adalah alat – alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar dengan bertuliskan angka yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Menurut Hasan (2022) Adapun beberapa manfaat penggunaan kartu angka bagi anak didik usia taman kanak – kanak yaitu: a) Dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengenal lambang bilangan. b) Dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam menyebut atau membilang lambang bilangan. c) Dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam menghubungkan / memasangkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka pada tema Lingkunganku kelompok B TK Multazam Kabupaten Gowa semester I Tahun Pelajaran 2021-2022, peningkatan tersebut berkisar 80% dari tiga komponen kompetensi (menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan secara acak, dan menulis lambang bilangan).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Multazam Kabupaten Gowa dapat disarankan kepada beberapa pihak sebagai berikut. 1) Bagi Kepala Sekolah dengan adanya penelitian tentang pengembangan media kartu angka bergambar. Kepala sekolah perlu memberikan motivasi kepada guru-guru agar membuat media yang mempunyai nilai edukatif, menarik, dan dipahami oleh anak usia dini. 2) Bagi Guru perlu mengikuti pelatihan-pelatihan, seminar-seminar khususnya dalam pembuatan media yang memiliki nilai edukatif, pembuatan media yang baru sehingga dapat mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Multazam Kabupaten Gowa. 3) Bagi Peserta Didik media pembelajaran yang dapat memotivasi anak dalam belajar mengenal lambang bilangan dalam suasana yang menyenangkan. 4) Bagi Peneliti Lain dapat memanfaatkan untuk pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Penelitian ini dapat dilakukan pada subjek yang lebih luas, dengan memperhatikan usia, fasilitas yang menunjang.

Dalam penggunaan media kartu angka bergambar bisa untuk individu atau kelompok. Selain itu dalam pembuatan kartu angka bergambar memerlukan waktu yang lama, karena dalam proses pembuatan cukup lama baru media tersebut bisa digunakan. Menggambarkan hal-hal yang akan dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut. Hambatan-hambatan atau permasalahan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian juga disajikan pada bagian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurfitri, A., Octaverino, M. I. Y., Aisyi, N. S. R., Iskandar, S., & Rosmana, P. S. (2022). *Meningkatkan Pengenalan Angka Melalui Media Kartu Angka Terhadap Anak Sekolah Dasar*. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11-20.
- Fitriani, F., Irfan, M., & Sunardi, S. (2020). *Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siswa Kelas 1 SDN Nunu*. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 140-147.
- Hasan, N. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Kartu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Iv Di Slb Negeri Lutang Kabupaten Majene*.
- Hikmawati, H., Takasun, T., & Rofiqoh, R. (2022). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan di TK Dharma Wanita 67 Pesucen*. *Unram Journal of Community Service*, 3(2), 58-63.
- Husna, A., & Nurhafizah, N. (2022). *Strategi Pembelajaran Matematika Mengenal Nilai dan Angka Melalui Bermain dan Benda-Benda Konkret pada Anak Usia Dini*. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 24-33.
- Marwah, M. (2022). *Stimulasi Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan*. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 34-42.
- Masitoh, S., Nurhikmah, N., & Mahnur, F. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Bergambar*. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 3(1 Apr).
- Meo, H., Meka, M., & Maku, K. R. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tkk Negeri Kisaraghe Kecamatan Bajawa Utara Kabupaten Ngada*. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 14-22.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. *Ilmu Keolahragaan Nasional*, 8.
- Roziana, A., & Khasanah, U. (2022). *Media Marbel Flashcard untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 71-76.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 51-61.
- Saputri, N. M., & Agusta, A. R. (2022). *Meningkatkan Aspek Kognitif Dalam Mencocokkan Angka Dengan Lambang Bilangan Pada Anak Tk Menggunakan Model Matamu*. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 2(2), 19-30.
- Shaleh, M., Batmang, B., & Anhusadar, L. (2022). *Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4726-4734.
- Wijayanti, H. S., Hajerah, H., & Hafsah, S. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Kartu Angka Pada Kelompok A Tk Dharma Wanita Dawuhan Lor Lumajang Jawa Timur*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 61-69.
- Youlandhani, I. K., Parwoto, P., & Suriani, S. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B Tk Setia Budi Latukan Kab. Lamongan Jawa Timur*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 51-60.