

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR UNTUK MELATIH KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI

Maria Anjelina Tai¹⁾, Marsianus Meka²⁾, Natalia Rosalina Rawa³⁾
^{1,2}Program Studi PGPAUD, ³Program Studi Pendidikan Matematika
STKIP Citra Bakti

¹taimariaanjela@gmail.com ²marsianus3006@gmail.com, ³nataliarosalinarawa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan; untuk menghasilkan media kartu angka bergambar yang digunakan untuk melatih kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun di TKK Negeri Kisaraghe dengan tema alam semesta, sub tema mengenal benda-benda langit dan sub-sub tema matahari, bulan, bintang, bumi, pelangi, awan, langit dan hujan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Media kartu angka bergambar ini dikembangkan dengan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah yaitu: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, dan (5) evaluation. Hasil penelitian pengembangan media kartu angka bergambar ini berdasarkan hasil uji coba ahli dan siswa sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut; (1) uji coba ahli media ada pada kategori baik, (2) uji coba ahli konten/isi ada pada kategori sangat baik, (3) uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori baik, (5) uji coba siswa melalui dua tahap yaitu; 1) uji coba perorangan dengan jumlah enam anak ada pada kategori sangat baik, dan 2) uji coba kelompok kecil dengan jumlah sebelas anak ada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil coba tersebut maka media kartu angka bergambar ini layak digunakan pada anak usia dini 5-6 tahun.

Abstract

This research is aimed to produce a media of card numbers with picture wich is used to practice cognitive ability to know the symbol of numbers of the 5-6 years children inTKK Negeri Kisaraghe with the topic of universe, know sky word and sub topic of sun, moon star, earth, rainbow, cloud and rain. This research is a developmnet. Research the media ofcard number develop by ADDIE model. This model consist of five steps known as : (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) implementation, and (5) evaluation. The result of the development based on the test with the students as the user of the product are : (1) the test of media with average 62% is exsist on the good level, (2) the content test with the average 100% on the excelent level, (3) the design test with average 80 %is exsiston the good level. The student test wich is using two steps are : (1) individual test of 6 student with average 100% is exsist on the excelent level, and grouptest off 11 students with average 100% is exsist on the excelent level. Based on the test result, 50 this media of cards of number is suitable to be used for 5-6 yars chidren.

Sejarah Artikel

Diterima: 24-04-2021
Direview: 25-04-2021
Disetujui: 29-01-2021

Kata Kunci

kartu angka
bergambar,
kemampuan kognitif.
lambang bilangan

Article History

Received: 24-04-2021
Reviewed: 25-04-2021
Published: 29-01-2021

Key Words

the card of number,
cognitive abilities, the
symbol of number

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat dari generasi ke generasi. Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, ilmu pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satunya adalah Pendidikan Anak Usia Dini yang mengalami perkembangan sangat pesat. Pendidikan Anak Usia Dini mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah dan masyarakat. Pendidikan Anak Usia Dini berbeda dengan pendidikan sekolah dasar, pendidikan tingkat menengah, maupun perguruan tinggi. Pendidikan Anak Usia Dini memerlukan pendekatan, metode dan cara pembelajaran khusus yang disesuaikan dengan karakteristik belajar dari setiap anak.

Pelaksanaan pendidikan Anak Usia Dini perlu memperhatikan aspek perkembangan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 antara lain nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Dari keenam aspek perkembangan tersebut salah satu aspek yang harus dimiliki oleh Anak Usia Dini adalah aspek perkembangan kognitif. Lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak adalah konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya berpikir pada pendidikan Anak Usia Dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang di lihat, dengar, diraba atau dicium. Setiap pendidik menginginkan anak didiknya memperoleh hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Namun untuk mencapai hal itu bukanlah suatu hal yang mudah karena keberhasilan belajar anak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), misalnya kesehatan mental, tingkat kecerdasan, minat, motivasi dan sebagainya. Faktor eksternal, ialah faktor yang datang dari luar diri anak, seperti kebersihan rumah, udara, lingkungan, keluarga, masyarakat, teman, guru, media, sarana dan prasarana belajar.

Salah satu aspek kognitif yang dapat diukur adalah kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan merupakan suatu konsep matematika berupa pengenalan simbol-simbol bilangan yang perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi (Lestari, 2014: 11; Yusianti, 2016: 3). Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada tanggal 22 Mei 2019 di TKK Negeri Kisarghe Kecamatan Bajawa Utara, adapun masalah yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Proses mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini juga belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan angka yang ditunjukkan,

anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9. Anak juga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hal ini dikarenakan anak kurang tertarik terhadap metode ceramah dan metode pemberian tugas berupa menebali angka yang masih putus-putus dalam pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran mengenal angka pada anak usia dini masih menggunakan media kartu angka berupa stiker yang dipajang di dinding kelas sehingga anak cenderung merasa bosan dan jenuh bahkan merasa cemas untuk belajar konsep lambang bilangan. Ketika anak merasa bosan atau jenuh bahkan cemas maka akan berdampak buruk terhadap pelaksanaan dan hasil pembelajaran matematika (Rawa dan Yasa, 2018:37).

Permasalahan yang dialami anak di TKK Negeri Kisarghe Kecamatan Bajawa Utara menunjukkan bahwa kemampuan memahami konsep lambang bilangan tergolong rendah. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rawa (2020:320) bahwa rendahnya kemampuan memahami konsep (*conceptual understanding*) oleh siswa dialami hampir di seluruh materi matematika. Faktor yang menyebabkan kejenuhan siswa juga dikarenakan oleh guru masih kesulitan mengembangkan media pembelajaran matematika yang menarik untuk meminimalisir kejenuhan dan kecemasan anak dalam memahami lambang bilangan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik. penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Anak yang masih berpikir konkret akan belajar dengan lebih mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak seperti mengenal lambang bilangan. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan bisa berupa benda tiruan atau gambar dari materi yang akan disampaikan kepada anak.

Salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan adalah media kartu angka bergambar. Media kartu angka bergambar merupakan media yang memuat gambar suatu bilangan, teks atau simbol yang tersusun secara acak dibuat dengan memanfaatkan kertas dengan ukuran yang berbeda-beda, sehingga dapat mempermudah dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran serta sebagai penunjang dalam proses pembelajaran pengenalan angka bagi anak usia dini. (Destiani, 2018: 28; Munawaroh, 2015: 6)

Media kartu angka merupakan salah satu media yang menarik yang dibuat dengan memanfaatkan kertas yang membentuk sebuah kartu dengan ukuran dan bentuk yang berbeda-beda dengan warna yang mencolok serta terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran. Belajar menggunakan media kartu angka bergambar akan lebih menyenangkan dan memudahkan siswa akan segera mengetahui dan melihat materi yang akan dipelajari, media kartu angka bergambar memberikan pengalaman yang nyata dan

dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, media kartu angka bergambar dapat mengatasi batasan, ruang dan waktu serta menghidupkan suasana pembelajaran di dalam kelas. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah menikmati gambar dan memahami teks yang memberi penjelasan pada gambar (Ngura, 2018).

Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yaitu penelitian Hartati 2016 dengan judul Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Didik di Taman Kanak-Kanak Ceria Bunga Bangsa Kecamatan Manggala Kota Makasar Tahun Ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan yang sangat baik. Setyowati (2014) mengatakan bahwa variasi dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan melalui kartu angka. Dengan demikian terbukti bahwa penerapan bermain kartu angka dapat mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Bermain Kartu Angka.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan kartu angka bergambar untuk melatih kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini di TKN Kisaraghe Kecamatan Bajawa Utara.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media kartu angka bergambar ini adalah model ADDIE. Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Menurut Branch (2009: 2) ADDIE telah banyak diterapkan dalam lingkungan belajar yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif. Tegeh & Kirna (Widiantana, 2012: 37) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: (1) Analisis (Analyze), (2) Desain/Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada pengembangan adalah metode wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dari ahli materi/konten, ahli media, ahli desain pembelajaran dan siswa sebagai pengguna produk. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data

berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket. Hal ini untuk mengetahui kelayakan media kartu angka bergambar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar untuk Melatih Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TKK Negeri Kisaraghe ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap yaitu, tahap analisi, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa dan analisis pengembangan media kartu angka bergambar. tahap analisis pengembang mengkaji K-13 PAUD yang terdapat dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dengan kajian khusus pada aspek kognitif. Selain menghasilkan kurikulum adapun sarana yang menjadi dasar pembelajaran adalah model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dikembangkan. Salah satu hal yang menjadi kendala dalam pembelajaran adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang digunakan di TKK Negeri Kisaraghe masih bersifat secara umum dan belum bisa mengembangkan RPPH kearah perkembangan kemampuan kognitif secara kongkrit dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

Menurut tahapan perkembangan kognitif Piaget terjadi pada tahap operasional konkrit terjadi dimana penggunaan logika pada sudah memadai pada proses anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukurannya, anak mampu mengklasifikasi benda serta tahap reversibility dimana anak sudah mampu memahami jumlah benda. Berdasarkan pendapat ahli diatas peneliti mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai media kartu angka bergambar untuk melatih kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun dengan kegiatan pembelajarannya yang dimulai dari anak mengurutkan media kartu angka bergambar, menunjuk dan menyebutkan lambang bilangan, menempel jumlah gambar sesuai dengan jumlah angka serta menghubungkan antara jumlah angka dan jumlah gambar dan tema yang akan digunakan adalah tema alam semesta. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat anak sudah mulai jenuh dan bosan mendengar penjelasan dari guru. Salah satu keterbatasan media disekolah adalah masih menggunakan stiker kartu angka yang dipajang didinding kelas. kurangnya interaktifitas antara guru dengan siswa pada proses pembelajaran. Salah satunya adalah

guru menggunakan metode berceramah sehingga banyak anak yang sudah mulai merasa bosan. Padahal menurut Rawa, dkk (2018:54) penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran di kelas dapat mendorong timbulnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Teori Vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Berdasarkan hasil penelitian adapun hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan media kartu angka bergambar antara lain: 1) dengan adanya media kartu angka bergambar dapat memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan medianya. Salah satunya adalah anak disuruh untuk mengurutkan media kartu angka bergambar, menunjukkan dan menyebutkan angka pada media kartu angka bergambar. 2) anak juga sangat senang dalam berinteraksi secara langsung dengan medianya sehingga anak mampu memahami pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media kartu angka bergambar. Tahap analisis pengembangan media kartu angka bergambar. Adapun hasil perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media kartu angka bergambar antara lain media kartu angka bergambar dapat memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan medianya.

Pada tahap desain ini terdapat dua tahap antara lain tahap perancang desain produk dan tahap penyusunan desain instrumen penilaian. Pada tahap perancang desain produk media kartu angka bergambar pengembang merancang konsep media kartu angka bergambar yang dimulai dari mencari gambar sesuai tema alam semesta, selanjutnya peneliti menuangkan gambar-gambar dan angka 1-10 kedalam kertas yang didesain dalam bentuk kartu dengan ukuran 12 cm x 9 cm dengan tebal 1 mm serta warna latar yang berbeda-beda yang sudah ditentukan. Kelengkapan dalam media ini adalah sebagai berikut: kartu angka bergambar, kotak penyimpanan media kartu angka bergambar, 1 buku panduan penggunaan media kartu angka bergambar. Pada tahap penyusunan desain instrumen penilaian ditujukan agar alat untuk menilai media kartu angka bergambar yang dikembangkan bisa benar-benar valid. Sebelum digunakan dalam penilaian media kartu angka bergambar, instrumen penilaian yang dikembangkan akan divalidasi terlebih dahulu berupa angket daftar isian (checklist) oleh ahli materi/konten, ahli media, dan ahli desain pembelajaran anak usia dini di TKK Negeri Kisaraghe.

Pada tahap pengembangan ini dibagi menjadi tiga tahap antara lain tahap pengembangan produk media kartu angka bergambar, pengembangan instrumen penilaian dan angket tanggapan peserta didik dan validasi ahli. Pada tahap pengembangan produk media kartu angka bergambar pengembang mendesain media kartu angka bergambar mulai

dari cover (halaman judul), kartu angka 1 sampai 10. Pada tahap Pengembangan instrumen penilaian dan angket tanggapan peserta didik terdapat 6 aspek yang dinilai dan diberi skor dengan tanda bintang maka dilanjutkan dengan tahap validasi oleh ahli materi mendapat rata-rata presentase 100% dengan kriteria kelayakan "sangat baik", ahli media mendapat rata-rata presentase 62% dengan kriteria kelayakan "baik" dan ahli desain pembelajaran mendapat rata-rata presentase 80% dengan kriteria kelayakan "baik". Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan sebelum media diimplementasikan atau diujicobakan kepada peserta didik.

Pada tahap implementasi, media kartu angka bergambar dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap uji coba perorangan respon siswa sangat senang ketika dikenalkan media kartu angka bergambar dengan penilaian uji coba perorangan 6 anak dengan rata-rata presentase 100% ada pada kategori kelayakan "sangat baik". Pada tahap uji coba kelompok kecil siswa sangat senang dan sangat antusias dalam belajar dengan jumlah 11 anak dengan rata-rata presentase 100% ada pada kategori kelayakan "sangat baik". Hal ini didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2011) bahwa media dapat digunakan dalam proses mengajar bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam fungsi-fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris, yang artinya menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan media visual anak lebih mudah dan paham menerima pesan yang disampaikan oleh guru.

Pada tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk merevisi setiap tahap-tahap pengembangan lainnya. Hasil evaluasi setiap tahap adalah sebagai berikut. Pada tahap analisis adapun hasil revisi pada tahap analisis ini adalah kelengkapan komponen RPPH setiap KI dan KD harus dijabarkan secara detail serta terurut, keluasan rumusan tujuan harus dibuat secara terperinci, ketepatan dalam merumuskan indikator harus jelas dan terperinci, ketepatan memilih metode harus jelas dengan menggunakan metode apa yang akan digunakan, harus ada kesesuaian antara materi dengan tujuan, suplemen materi dan suplemen latihan harus ada dan dijelaskan secara baik, kenampakan strategi dalam desain harus sesuai antara tema dan tahapan belajarnya serta kegiatan aktifitas peserta didik. Pada tahap desain dengan hasil revisi berdasarkan komentar dari dosen pembimbing yaitu pada buku panduan didesain seperti buku saku pramuka, warna latar pada buku panduan harus cerah dan warnanya diganti-ganti dan kotak didesain dengan tulisan nama medianya. Pada tahap pengembangan dengan hasil revisi berdasarkan komentar dosen pembimbing adalah perbaikan pada kualitas foto atau gambar, kualitas warna harus cerah dan tata letak gambar. Pada tahap implementasi dengan hasil revisi produk media kartu angka bergambar berdasarkan komentar maupun saran yang diberikan oleh masing-masing

validator pada saat uji coba antara lain revisi produk oleh ahli konten ini juga terdapat saran maupun komentar yang diberikan untuk direvisi atau diperbaiki berupa instrumen penilaian harus disesuaikan dengan teknik penilaian pada anak usia dini. Revisi produk yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran adapun saran maupun komentar yang diberikan untuk bahan revisi terhadap produk yang dikembangkan yaitu pada buku panduan didesain seperti buku saku pramuka, warna latar pada buku panduan harus cerah dan warnanya harus diganti-ganti dan kotak didesain dengan tulisan nama medianya. Revisi oleh ahli media terdapat saran atau komentar berupa pembuatan cover baik cover depan maupun cover belakang yang menarik, media kartu angka bergambar harus hilangkan kotak pada gambar matahari sehingga gambar yang muncul hanya gambar matahari, ganti warna pada media kartu angka bergambar, dikasih nama pada gambar matahari, warna huruf dibuat lebih menarik lagi.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Media kartu angka bergambar ini dikembangkan dengan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah yaitu: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, dan (5) evaluation. Hasil penelitian pengembangan media kartu angka bergambar ini berdasarkan hasil uji coba ahli dan siswa sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut; (1) uji coba ahli media dengan rata-rata presentase 62% ada pada kategori “baik”, (2) uji coba ahli konten/isi dengan rata-rata presentase 100% ada pada kategori “sangat baik”, (3) uji coba ahli desain pembelajaran dengan rata-rata presentase 80% ada pada kategori “baik”, (5) uji coba siswa melalui dua tahap yaitu; 1) uji coba perorangan dengan jumlah 6 anak dengan rata-rata presentase 100% ada pada kategori “sangat baik”, dan 2) uji coba kelompok kecil dengan jumlah 11 anak dengan rata-rata presentase 100% ada pada kategori “sangat baik”. Hal ini didukung oleh temuan dari Azhar Arsyad (2011: 16-17), bahwa media visual berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran sehingga memungkinkan siswa memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget terjadi pada tahap operasional konkrit terjadi dimana penggunaan logika pada sudah memadai pada proses anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukurannya, anak mampu mengklasifikasi benda serta tahap reversibility dimana anak sudah mampu memahami jumlah benda. Pada penjelasan teori diatas dapat dikaitkan dengan pengembangan media kartu angka bergambar terdiri: 1) kartu angka 1-10, dengan warna latar yang berbeda-beda, 2) tema alam semesta, 3) Panduan penggunaan media digunakan sebagai petunjuk penggunaan media kartu angka bergambar 4) Kegiatan pembelajaran terdiri dari berbagai aktivitas. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas untuk melatih kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dalam melakukan atau menghasilkan sesuatu. Diantarnya aktivitas “anak mengurutkan kartu

angka bergambar dari angka 1-10, anak menunjukkan dan menyebutkan kartu angka bergambar 1-10, anak menempel gambar matahari, bulan, bintang, bumi, petir, awan dan pelangi sesuai dengan jumlah angka, dan menghubungkan jumlah gambar dan jumlah angka". Dari kegiatan yang telah dilakukan oleh anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan melalui kartu angka bergambar banyak sekali yang didapatkan oleh anak bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan konsep berhitung akan tetapi dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hartati (2016: 3) pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak sedikit demi sedikit mulai meningkat dibandingkan sebelumnya kurang tetapi melalui pengembangan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan sudah meningkat.

Gagne (Widiantana, 2012: 21) dalam penelitiannya juga mengemukakan bahwa untuk menunjang terjadinya keberhasilan dalam belajar mengajar dibutuhkan beberapa alat yaitu di antaranya adalah media. Dan lebih sangat penting lagi ketika objeknya adalah anak usia 0-6 tahun yang membutuhkan kerja keras. Media merupakan unsur pendukung untuk menyalurkan ilmu pengetahuan yang disalurkan pendidik kepada peserta didik.

Berdasarkan respon anak terhadap media kartu angka bergambar yang dikembangkan ini, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Penelitian Etik Wahyu Setyowati (2014: 3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi pengembangan kemampuan berhitung permulaan dengan bermain kartu angka. Variasi dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan melalui kartu angka. Dengan demikian terbukti bahwa penerapan bermain kartu angka dapat mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Bermain Kartu Angka pada Anak.

Hal ini sesuai dengan Ely Masnijah (2017) mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini dengan cara memperkenalkan lambang bilangan dengan permainan kartu angka bergambar, memperkenalkan lambang bilangan dengan mencocokkan balok warna-warni, memperkenalkan lambang bilangan dengan memasang kartu gambar. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka bergambar anak usia 4-5 tahun berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil uji coba dari ahli media, materi, desain pembelajaran dan uji coba siswa sebagai pengguna produk yaitu uji perorangan dan uji kelompok kecil serta pendapat teori maka rumusan masalah dalam pengembangan ini telah terjawab. Pengembang berhasil mengembangkan media kartu angka bergambar dengan perolehan kriteria validitas hasil uji coba sangat baik. Dengan demikian media yang dikembangkan

sudah sesuai dengan karakteristik anak kelompok B yang dapat mempermudah dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, minat perhatian siswa serta sebagai penunjang dalam proses pembelajaran pengenalan angka bagi anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner, pada tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil menggunakan instrumen pengumpulan data berupa wawancara dengan penghitungannya menggunakan skala Guttman. Dapat dikategorikan bahwa kualitas media kartu angka bergambar pada kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli konten ada pada kategori “Sangat Baik”, kualitas media kartu angka bergambar berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori “ Baik”, kualitas media kartu angka bergambar hasil uji coba ahli media ada pada kategori “Baik”, dan kualitas media kartu angka bergambar hasil uji coba pengguna produk (anak) perorangan pada kategori “Sangat Baik” dan uji kelompok kecil ada pada kategori “ Sangat Baik”. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji coba media kartu angka bergambar oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini 5-6 tahun.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut: 1) bagi pendidik diharapkan dengan adanya media kartu angka bergambar dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk melatih kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Pembuatan media harus semenarik mungkin, ukuran dibuat tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, sehingga dapat memacu semangat anak untuk ikut terlibat dalam pembelajaran, khususnya pada saat guru melatih anak untuk mengurutkan, menunjukan dan menyebutkan lambang bilangan. 2) bagi peneliti Selanjutnya diharapkan dengan adanya penelitian produk pengembangan media kartu angka bergambar untuk melatih kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini ini peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema lainnya agar penerapan media kartu angka bergambar dapat lebih sering digunakan untuk anak usia dini, produk pengembangan media kartu angka bergambar ini perlu memperhatikan aspek ekonomis atau ketahanan dan kepraktisan penggunaan media kartu angka bergambar ini dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: pt. Raja grafindo persada.
Branch. (2009). *Instructional design the addie approach*. London: business media.

- Hartati. (2016). Pengembangan Media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik di taman kanak-kanak ceria bunga bangsa kecamatan manggala kota makasar. *Skripsi*, (tidak diterbitkan).
- Masnijah. (2017). Mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini melalui kartu angka bergambar di tk misbahul athfal desa pasie lembang. *Skripsi*. (tidak diterbitkan). Banda aceh: fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas syiah kuala.
- Ngura, E.T. (2018). Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial anak usia dini di TK maria virgo kabupaten ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), 6-14.
- Rawa, N. R., & Yasa, P.A.E.M. (2019). Kecemasan matematika pada mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *Journal of Education Technology*, 2(2), 36-45. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16180>.
- Rawa, N. R., Niftalia, I., & Widiastika, I. G. (2018). Pengembangan bahan ajar matematika model inquiry learning berbantuan perangkat phet simulation untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(2), 44-57.
- Rawa, N.R. (2020). Pengembangan lembar kegiatan siswa(LKS) matematika berbasis pendekatan scientific pada materi aritmatika sosial bagi siswa SMP. *Jurnal Kependidikan, Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 319-328. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2620>.
- Setyowati. (2014). Pengembangan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain kartu angka pada anak kelompok b tk aisyiyah bustanul athfal 2 ngledok kecamatan sragen kabupaten sragen. *Skripsi*. (tidak diterbitkan). Surakarta: fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah surakarta.
- Sutarto, dkk. (2018). "Stunting, faktor resiko dan pencegahannya". *Jurnal Agromedicine*. Vol. 5, No.1 hal541. <https://www.repository.lppm.unila.ac.id> diakses di Malanuzza tanggal 30 Januari 2019.
- Suyadi. (2015). *Teori pembelajaran anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Utami. (2012). Karakteristik perkembangan anak usia dini. <http://febrianiutami0711.wordpress.com/2012/12/17/karakteristik-perkembangan-anak-usia-dini/>. diakses di Malanuzza tanggal 21 Agustus 2020.
- Widiantana. (2012). Pengembangan media interaktif berbasis web page dengan model *addie* pada mata pelajaran ips terpadu untuk siswa kelas vii semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 smp negeri 3 singlaraja. *Skripsi*. Universitas pendidikan ganesha singlaraja.
- Yesi Nurmalasari, Novaldo Yudhasena, Deviani Utami. (2019). "Hubungan *stunting* dengan perkembangan motorik kasar pada balita usia 6-59 bulan di desa mataram ilir kec. Seputih surabaya Kabupaten lampung tengah tahun 2019". *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, Volume 6, Nomor 4, Oktober 2019, Hal 264-265. <https://www.ejurnalmalahayati.ac.id> diakses di Malanuzza tanggal 14 Mei 2020