

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 5 Nomor 1 Januari 2019

P. 92-102

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA KARTU BERGAMBAR DI RA INSAN MADANI PUNGGUR LAMPUNG TENGAH

Uswatun Hasanah, M.Pd.I.¹

u.hasanah19@rocketmail.com

Aufilana Rahmatika²

aufilanarahmatika9@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Abstrak:Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar anak Kelompok A RA Insan Madani Punggur. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A RA Insan Madani Punggur. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan memecahkan masalah dalam suatu pemikiran dan penalaran dengan suatu obyek yang sedang dilihatnya. Kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak salah satunya adalah pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar adalah pembelajaran yang dilakukan dengan kartu bertuliskan bilangan atau gambar untuk menyampaikan materi atau pengetahuan kepada anak yang dilakukan dengan arahan guru. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui media kartu bergambar bilangan sebagai berikut: 1) Memilih tema yang ingin di capai, 2) Merencanakan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran, 3) Membagi anak dalam beberapa kelompok, 4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka bergambar, 5) Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu bergambar bilangan.

Kata kunci: kemampuan mengenal lambang bilangan, kartu bergambar bilangan.

¹Dosen PIAUD IAIN Metro Lampung

² Mahasiswi PIAUD IAIN Metro Lampung.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah usia yang sangat menentukan dalam bentuk karakter dan kepribadiannya. Masa ini sering disebut dengan masa “*Golden Age*”. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan sesuai pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Masa anak menjadi masa yang paling tepat untuk menginternalisasikan nilai-nilai yang diyakini kemanfaatannya, agar dapat diaplikasikan dalam kehidupannya.⁴

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik, dan motorik⁵

Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar terutama di taman kanak-kanak Bhakti Kusuma Sukabanjar. Karakteristik dan kemampuan media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak TK.

Oleh sebab itu media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal anak TK.⁶Karena proses pembelajaran adalah proses komunikasi dan berlangsung dalam satu system, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam system pembelajaran. Salah satu media yang paling umum dan sering dipakai dalam pembelajaran yaitu media gambar/foto karna gambar dan foto sifatnya universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Media berbasis gambar merupakan suatu media yang dapat memperlancar dalam pemahaman dan memperkuat ingatan.

Media gambar dapat membuat orang menangkap idea tau informasi yang terkandung dalamnya dengan jelas, lebih jelas dari pada yang diungkapkan dengan kata-kata. “Artinya media gambar lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata”.⁷

Dengan demikian dapat kita pahami makna dari gambar yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu gambar yang ada hubungannya dengan pelajaran yang sedang digarap atau masalah yang sedang dihadapi dengan syarat sebagai berikut:

- a. Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk memperlihatkan detail.
- b. Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.

³ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD Dalam Perspektif*, (Yogyakarta: Laksana, 2010), h.35-36.

⁴Uswatun Hasanah, *Metode Pengembangan Moral Dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini (Moral And Discipline Development Methods For Early Children)*, Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak. Vol 2, No 1 (2018), h.92

⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 22.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 3.

⁷ Arif S Sadiman, *Media pendidikan*, (Jakarta: Rajawali press, 2011), h. 29.

- c. Gambar harus benar atau autentik artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
- d. Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.⁸

Berdasarkan dari uraian tersebut maka peneliti simpulkan bahwa media kartu bergambar yang dapat memberikan kontribusi yang kongkrit tentang masalah yang digambarkannya sehingga dapat mempengaruhi masa perkembangan anak di berbagai aspek kecerdasan anak, termasuk mengembangkan kognitif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan bagaimana perkembangan anak dalam mengenal bilangan melalui metode kartu bergambar. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian pada masalah yang akan di amati. Masalah yang diteliti akan di deskripsikan sebagaimana pengamatan yang telah dilakukan di lapangan.⁹

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif dengan metode studi kasus yang digunakan didalam penelitian ini mempunyai tujuan untuk memahami fenomena tentang rencana pelaksanaan dan evaluasi dari pihak sekolah dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode kartu bergambar angka dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan.

Sehingga penelitian tentang “Pengembangan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Penerapan Media Kartu Bergambar di RA Insan Madani Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah”. Signifikan diteliti menggunakan metode studi kasus mengingat penggunaan media kartu bergambar dapat mengembangkan mengenal bilangan pada anak usia dini.

HASIL PENELITIAN

a. Sejarah Berdirinya RA Insan Madani

RA Insan Madani didirikan pada tahun 2016 yang dipimpin oleh Ibu Evi Wijiyanti. RA Insan Madani didirikan dalam rangka mendukung pelaksanaan pendidikan serta memberi kesempatan belajar kepada anak Dusun I RT/RW 06/003 Desa Mojopahit Kecamatan Punggur. Pendidikan agama pada anak usia dini sangatlah penting sebagai pondasi untuk menuju kehidupan mereka selanjutnya. Jika anak-anak penerus kita tidak mendapat bimbingan yang baik dari orang tua dan lembaga pendidikan, serta lingkungan sekitarnya, maka kekhawatiran generasi islam pada masa yang akan datang akan tinggal menunggu kehancuran. Oleh karena itu, munculah ide untuk mendirikan RA Insan Madani Desa Mojopahit Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah.

RA Insan Madani memiliki 5 ruangan yaitu yang terdiri dari 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang kelompok bermain (KOBAR), dan tiga ruang kelas diantaranya ada kelas A (4-5 Tahun), kelas B1 dan B2 (5-6 Tahun).

b. Visi, Misi dan Tujuan RA Insan Madani

Setiap sekolah tentunya memiliki visi dan misi yang berbeda, sehingga membedakan antara sekolah yang satu dengan lain. Dibalik semua itu, visi dan misi mempunyai inti yang sama, yaitu mencapai tujuan pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan

⁸ Ibid, h. 29.

⁹ Yin, Robert K. *Studi Kasus Desain dan Metode*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2012), h.18.

bangsa. Oleh karena itu, setiap anggota yang ada didalam sekolah pasti memegang teguh dan berperang pada visi dan misi yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

- 1) Visi
Terwujudnya generassi yang berakhlakul karima, berilmu, serta berketrampilan.
- 2) Misi
 - a) Menciptakan RA sebagai wadah dan pembinaan agama islam.
 - b) Meningkatkan mutu pelayanan pendidikan pada anak-anak agar dapat menulis baik latin maupun arab serta bisa membacanya.
- 3) Tujuan
 - a) Meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan mutu managemen pengelolaanya
 - b) Menciptakan cikal bakal generasi penerus Al-Qur'an menuju masyarakat madani dan rabbani

c. Keadaan Guru RA Insan Madani

RA Insan Madani sebagai lembaga pendidikan formal mengutamakan pendidikan untuk seluruh peserta didiknya. Berbagai upaya dilakukan untuk mengembangkan kualitas RA ini, salah satu upaya nya adalah meningkatkan kualitas tenaga pengajarnya. Jumlah guru RA Insan Madani pada saat ini berjumlah 5 orang dengan rincian sebagai berikut:

NO	Nama Guru	L/P	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Evi Wijiyanti	P	22 Mei 1989	PGTK	Kepala Sekolah
2.	Sri Haryanti	P	15 Desember 1992	PGTK	Bendahara
3.	Lita Agustina	P	17 Agustus 1991	SMA	Guru Kelas
4.	Ika Lutfiana	P	11 Desember 1998	SMA	Sekretaris
5.	Ani	P	5 Juni 1977	SMA	Guru Kelas

Dalam penelitian ini peneliti memilih RA Insan Madani Punggur Lampung Tengah sebagai subyek penelitian, dengan alasan penliti ingin melihat bagaimana perkembangan menganal bilangan dasar 1-10 melalui media kartu bergambar yang diterpkan didalam pembelajaran.

Peneliti mendapatkan data-data dalam penelitian melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data, peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai bukti penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dihasilkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan.

Pelaksanaan penerapan metode kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini mengenal bilangan di RA Insan Madani Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah dilakukan oleh guru. Adapun hasil observasi dapat diketahui bahwa metode kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun.



Gambar 1.1. Kegiatan Pembelajaran dengan Media Kartu Bergambar

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan di RA Insan Madani tahun pelajaran 2018/2019 peneliti mengadakan observasi dan wawancara pada kelompok A. Adapun hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ada beberapa langkah kegiatan yang dilakukan.

a. Memilih tema yang ingin dicapai

Peneliti melakukan observasi bagaimana guru dalam menetapkan tema dan tujuan proses kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar angka supaya dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak. Dalam memilih rangkaian guru memerlukan proses penentuan tema dengan menganalisis silabus yang sesuai dengan ketentuan kurikulum Taman Kanak-Kanak. Silabus pembelajaran Taman Kanak-Kanak dituangkan dengan bentuk perencanaan semester, mingguan dan harian.

b. Merencanakan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran

Pada tahap ini, seperti apa yang telah peeliti observasi bahwa guru terlebih dahulu menciptakan suatu hubungan yang baik dengan anak untuk menumbuhkan emosi dalam pembelajaran. Guru terlebih dahulu menyiapkan media pembelajaran kartu bergambar angka yang didalamnya terdapat angka, dan gambar yang akan disampaikan kepada anak dan hp sebagai alat bantu dokumentasi. Dalam tahap ini, guru memperlihatkan gambar yang telah disiapkan, tujuannya agar anak tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran tentang kartu bergambar angka.

c. Membagi anak dalam beberapa kelompok

Berdasarkan hasil observasi pada tahap ini guru melakukan pengelolaan kelas. Dengan anak dibagi menjadi beberapa kelompok supaya dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran kartu bergambar angka. Misalnya anak dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian pada setiap kelompok diberikan tugas pengamatan pada kartu bergambar angka untuk menemukan hasil penemuan tentang gambar yang di sampaikan oleh guru dengan media kartu bergambar.

Hasil wawancara yang didapat oleh Peneliti bahwa melakukan pembagian kelompok pada proses pembelajaran media kartu bergambar dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.

d. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka bergambar

Hasil observasi yang telah dilakukan bahwa guru telah memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sekaligus melakukan pembelajaran kartu

bergambar angka dan dapat menambah pengetahuan anak. Melakukan kegiatan pengembangan kognitif seperti menyebutkan lambang bilangan, menghitung jumlah gambar yang tertera didalam kartu bergambar angka.

Dalam penelitian ini peneliti mendapati bahwa guru harus selalu kreatif dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas untuk pengembangan pengetahuan anak.

e. Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu bergambar bilangan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, guru mengulangi materi kegiatan pembelajaran kartu bergambar bilangan dan mengajak anak untuk menyebutkan kembali semua gambar pada kartu dengan menunjukkan kartu tersebut, agar menstimulus perkembangan daya ingat dan daya tangkap terhadap informasi yang diterima. Hal ini juga bertujuan untuk melakukan evaluasi pada perkembangan anak.

Dari hasil observasi guru selalu melaksanakan evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menilai sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam pembelajaran kartu bergambar bilangan, anak lebih konsentrasi dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Setiap anak mempunyai kemampuan berbeda dan mencapai tingkat keberhasilan yang berbeda pula. Tetapi guru juga harus memahami dahulu kemampuan anak dan terus membimbing dan memberikan motivasi kepada anak agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai data penerapan media kartu bergambar di RA Insan Madani Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang berbeda. Peneliti mengambil sampel satu kelas sebagai sampel yaitu kelas A yang berjumlah 11 anak.

Pada pengamatan peneliti bahwa terdapat beberapa anak ketika guru menyebutkan lambang bilangan anak masih bingung. Namun, guru melakukan upaya semaksimal mungkin berdasarkan langkah-langkah, serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak, maka peneliti mendapati hasil data observasi akhir adalah anak mulai berkembang. Hal ini dapat ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kognitif. Pada tahap ini anak sudah mampu membedakan angka yang dijelaskan guru, dan mengetahui jumlah gambar yang tertera didalam kartu bergambar angka.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.¹⁰ Perkembangan yaitu perubahan yang dialami individu, organisme menuju tingkat kedewasaan (*maturity*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan; baik mengenai fisik maupun psikis. Perkembangan ditandai dengan adanya perubahan (kuantitas dan kualitas) fisik dan

¹⁰ Pudjiati, S.R.R dan Masykouri, *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*, (Jakarta: Dirjen PAUDNI, 2011), h. 6.

psikis.¹¹ Misalnya, anak mulai mengenal benda-benda tertentu yang dapat dipakai sebagai tempat duduk, kemudian ia mulai mengerti bahwa ada variasi dalam ukuran dan warna benda-benda itu, namun terdapat sejumlah ciri yang sama antara benda-benda itu.

Perkembangan kognitif merupakan proses terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini perkembangan fisik dan syarat-syarat yang berada di pusat syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif memiliki tujuan untuk memperoleh struktur-struktur psikologis yang diperlukan supaya manusia mampu berfikir secara logis dan mampu mengadakan penalaran secara abstrak mengenai masalah-masalah actual dan hipotesis. Piaget memandang anak sebagai organisma aktif yang berkembang dengan impuls-impuls internal dan pola-pola perkembangan tertentu".¹²

Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran structural (structuralism) dan aliran konstruktif (constructivism).

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun *murfrad*. Media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*massage/software*). Dengan demikian perlu sekali di camkan, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.¹³

Dengan kata lain, media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan konstruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan gambar.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan di dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan pendidikan kepada siswa.

1. Pengertian Media Kartu Bergambar

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat

¹¹ Husdarta J.S dan Yudha, M.S., *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Depdiknas Ditdasmen, 2000), h. 4.

¹² Sumanto, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service, 2014), h. 152.

¹³ Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 5-6.

¹⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia 2009), h. 243-244.

(sarana) komunikasi seperti: koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.¹⁵ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk".¹⁶

Media yaitu semua bentuk perantara yang di pakai orang sebagai penyebar ide, sehingga idea tau gagasan itu sampai pada penerima. Media adalah segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.

Penggunaan media visual pada umumnya akan lebih mengoptimalkan proses pembelajaran TK. Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran untuk pengenalan konsep bilangan di TK adalah media kartu angka bergambar".¹⁷ Kecerdasan matematis logis sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, berfikir logis, penalaran induktif/deduktif, dan ketajaman pola-pola abstrak serta hubungan-hubungan. Kecerdasan ini dapat diartikan juga sebagai kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika sebagai solusinya".¹⁸

Kartu bergambar merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, angka atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntut anak kepada suatu yang berhubungan dengan gambar itu. Azhar Arsyad menjelaskan melalui media kartu bergambar tersebut dapat mempermudah anak dalam memahami bilangan sekaligus lambang bilangan serta mempermudah guru dalam mengenal bilangan pada anak.¹⁹ Angka atau bilangan merupakan lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10 dapat ditulis dengan dua buah angka (Double digits) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

Kartu angka adalah angka-angka yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (triplek). Potongan-potongan angka tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat kata maupun kalimat. Penggunaan kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengenal pengertian dan penggunaan kartu angka huruf dan angka permulaan. Jadi, media kartu bergambar adalah media atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam bentuk kartu berupa kertas kecil yang bertuliskan angka untuk mengembangkan matematika anak dengan mengenalkan angka dasar 1-10 dengan panduan guru. Dapat digunakan dalam metode pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Bergambar

Media kartu bergambar merupakan salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan, kelebihan media kartu bergambar adalah sebagai berikut:

1. Media kartu bergambar lebih konkrit dan lebih realistik untuk memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
2. Gambar dapat mengatasi keterbatasan mata.

¹⁵ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta, Pustekom Dikbud dan raja Grafindo Persada, 2006), h. 6.

¹⁶ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), cet. 3, h.726.

¹⁷ Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Bandung: UPI, 2008), h. 10.

¹⁸ Agung Tiharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi, 2013), h. 46.

¹⁹ Tadkirotun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Yogyakarta: Grasindo, 2008), h. 67.

²⁰ Tadkirotun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2012), h. 67.

3. Gambar dapat memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan dapat digunakan untuk semua orang.²¹

Adapun kelebihan media grafis/gambar yaitu:

1. Sifatnya konkrit: gambar atau foto realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal secara semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau menimbulkan kesalahpahaman
4. Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.²²

Sedangkan kelemahan yang ada dalam media kartu bergambar menurut Arief Sadiman mempunyai beberapa kelemahan, yaitu:

1. Gambar hanya menafirkan indra mata
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
3. Gambar yang disajikan dalam ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif untuk proses pengajaran.²³

Oleh karena itu, dengan kita mengetahui kekurangan dan kelebihan pada media kartu bergambar kita dapat lebih memahami apa saja manfaat yang dapat di ambil dan bagaimana cara mengatasi kelemahannya. Maka dalam pembelajaran khususnya dengan menggunakan metode kartu bergambar untuk dapat mengenal lambang bilangan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan.

3. Peranan Media Kartu Bergambar terhadap Perkembangan Mengenal Angka Pada Anak

Sumber belajar dapat diolah atau dikreasi dengan berbagai metode agar anak lebih mudah mencerna nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam usaha mengkreasi itu, sumber belajar bisa menjadi alat yang dapat berfungsi membantu proses belajar anak.²⁴ Sebagaimana teori yang telah dikaji di atas, media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat untuk memperoleh pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Karena dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat melihat, mendengar dan meraba. Keterlibatan alat indra merangsang peserta didik lebih bergairah dalam proses pembelajaran sehingga akan lebih terangsang untuk mencoba melakukan sesuatu yang baru, selain itu anak merasa senang karena dalam proses pembelajaran sambil bermain.

Kemampuan anak dalam mengenal angka dan lambang bilangan dapat dilakukan menggunakan cara bermain karena dengan bermain anak tidak merasa terbebani dan anak mudah menangkap apa saja yang dipelajari, selain itu kondisi anak akan menjadi:

- a. Melalui media kartu angka bergambar anak lebih mudah mengenal lambing bilangan.
- b. Melalui media kartu angka bergambar anak dapat memahami konsep bilangan.
- c. Pembelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit
- d. Kemampuan anak menjadi terampil dengan praktek langsung
- e. Melalui media kartu angka bergambar anak menjadi lebih kreatif.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 21.

²² Arief Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 29.

²³ Ibid, h. 21

²⁴Uswatun Hasanah, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung* AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak Vol. 5, No. 1, Maret 2019, h.21

Pembelajaran dengan menggunakan kartu angka bergambar sesuai dengan salah satu prinsip di TK yaitu belajar sambil bermain dan belajar seraya bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang diterapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi, belajar hal-hal baru dan melatih keterampilan yang ada.

PENUTUP

Dalam pembelajaran yang menggunakan media kartu bergambar bilangan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan di RA Insan Madani Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui media kartu bergambar bilangan telah dilaksanakan secara optimal. Kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak yang diberikan oleh guru berjalan sesuai dengan harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan indikator dalam pencapaian pembelajaran dalam pengenalan bilangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Tiharso, 2013, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Andi.
- Arief S. Sadiman, dkk., 2006, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta, Pustekom Dikbud dan raja Grafindo Persada.
- Arif S Sadiman, 2011, *Media pendidikan*, Jakarta: Rajawali press.
- Azhar Arsyad, 2007, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman, 2008, *Media dan Sumber Belajar TK*, Bandung: UPI.
- Cresweel, John W., 2014, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamdani, 2009, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Husdarta JS dan Yudha, M.S., 2000, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Depdiknas Ditdasmen.
- Imam Musbikin, 2010, *Buku Pintar PAUD Dalam Perspektif*, Yogyakarta: Laksana.
- Pudjiati, S.R.R dan Masykouri, 2011, *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*, Jakarta: Dirjen PAUDNI.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana, 2009, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Sumanto, 2014, *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service.
- Suyadi, 2014, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tadkirotun Musfiroh, 2008, *Cerdas Melalui Bermain*, Yogyakarta: Grasindo.
- Tadkirotun Musfiroh, 2012, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Tangerang: Universitas Terbuka.
- Tim Penyusun, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Uswatun Hasanah, *Metode Pengembangan Moral Dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini (Moral And Discipline Development Methods For Early Children)*, Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak. Vol 2, No 1 (2018).
- Uswatun Hasanah, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung* AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak Vol. 5, No. 1, Maret 2019.
- Yin, Robert K., 2012, *Studi Kasus Desain dan Metode*, (Jakarta: PT Grafindo Persada.