

PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU GAMBAR UNTUK PENGENALAN LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD MERPATI AMPENAN

Septiana Herman¹, I nyoman Suarta², Muazzar Habibi³

^{1,2,3}PGPAUD FKIP Universitas Mataram

¹septianhrm@gmail.com, ²suarta9@gmail.com, ³muazar.habibi@unram.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to develop a picture card game for the introduction of number symbols for children aged 4-5 years. This researcher is a type of development research or (R&D) with the ADDIE research method ((Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). The subjects in this research are 15 preschool students aged 4-5 years. The data collection method used namely observation and documentation, as well as the data analysis technique used, namely a questionnaire to determine the feasibility of the picture card game media and to analyze the practicality of using observation to determine the ability to recognize number symbols in children aged 4-5 years. And then a picture card game for children's recognition of number symbols 4-5 year olds were declared practical based on trials with 15 students with scores of 82,5 and 87.5 in the very practical category. Based on the results above, it was concluded that picture card games for children aged 4-5 years old were practical.

Keywords: *picture card game, introduction to number symbols.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan kartu gambar untuk pengenalan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Peneliti ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau (R&D) dengan metode penelitian ADDIE ((Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa Paud yang berjumlah 15 anak usia 4-5 tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi, serta tekni analisis data yang digunakan yaitu angket untuk mengetahui kelayakan media permainan kartu gambar dan untuk analisis kepraktisan menggunakan observasi untuk mengetahui kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Dan kemudia permainan kartu gambar untuk pengenalan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun dinyatakanpraktis berdasarkan uji coba terhadap 15 siswa dengan proleh skor 82,5 dan 87,5 dngan katagori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diatas disimpulkan bahwa permainan kartu gambar pada anak usia 4-5 tahun praktis

Kata Kunci: *permainan kartu gambar, pengenalan lambang bilangan*

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan, pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal non formal dan informal. Pendidikan anak usia dini memerlukan pendekatan, metode dan cara pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik belajar dari setiap anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan, pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal non formal dan informal. Pendidikan anak usia dini memerlukan pendekatan, metode dan cara pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik belajar dari setiap anak.

Salah satu aspek kognitif yang dapat diukur yaitu dari kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan adalah suatu konsep matematika yang berupa pengenalan simbol-simbol bilangan yang diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan- tahapan perkembangan anak dan akan lebih mudah memahami konsep matematika lainnya pada jenjang yang lebih tinggi (Lestari, 2014: 11; Yusianti, 2016: 3).

Mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan untuk mengenal simbol-simbol bilangan, mengenal bilangan sangat penting dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan juga mampu untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Anak dikatakan mengenal bilangan dengan baik

apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan namun telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Merpati Ampenan terdapat permasalahan yaitu kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak, anak belum mengetahui lambang bilangan atau mengenal lambang bilangan hanya sebatas hafalan sehingga anak masi terbolak balik dalam menyebutkan lambang bilangan, anak juga masih terbalik dalam penulisan angka 3 dan kesulitan membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9, anak juga belum mampu melengkapi urutan 1 - 10 serta belum mampu merangsang lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah benda. Proses pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan masih belum sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Bruner (dalam Pitadjeng, 2006: 29) menyatakan bahwa dalam pembelajaran pada anak melalui tahap konkrit, objek nyata dan simbolik. Pembelajaran yang dilakukan masi belum menggunakan media pembelajaran

untuk menkontrikan materi yang disampaikan, sehingga anak kesulitan dalam menerima informasi yang bersifat abstrak. Kurangnya antusias pada anak dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan anak kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga anak belum memahami lambang bilangan dengan baik.

Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2010:7) menyatakan bahwa media memiliki jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat memberikan rangsangan kepada anak untuk belajar. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2010:15), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar, minat serta membantu keaktifan anak. Media pemebelajaran yang menarik membuat anak mudah memahami suatu pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk anak yaitu media kartu gambar.

Media kartu gambar merupakan media yang memuat gambar suatu bilangan dengan terdiri dari 1-10 maupun yang belum tersusun (acak) digunakan dalam

pembelajaran mengenal lambang bilangan. Gambar yaitu merupakan media yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti. Secara khusus media gravis / visual (gambar) berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Kartu gambar adalah yang berisi lambang bilangan dan terdapat gambar, kartu gambar yang memiliki kualitas yang baik, relevan, menarik, sederhana, lengkap dan lain sebagainya. Media kartu gambar yang berisi gambar serta lambang bilangan yang bisa dijadikan permainan sebagai kartu sehingga dapat memungkinkan anak tertarik untuk memahami materi yang disampaikan guru.

Media kartu gambar yaitu kartu yang berisi lambang bilangan serta gambar yang berjumlah sesuai dengan lambang bilangan. Kartu gambar ini dapat dibuat sendiri oleh pendidik dan kartu gambar dapat disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan serta bervariasi dengan warna yang cerah

agar anak lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Kartu gambar ini dapat memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Lambang bilangan merupakan konsep matematika yang penting untuk anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika ke jenjang pendidikan (formal) dengan. Bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda. Belajar bilangan bagi anak usia dini bukan berarti belajar yang menuntut anak untuk mampu berhitung sampai seratusan hingga ribuan. Belajar bilangan bagi anak usia dini bukan berarti belajar yang menuntut atau menuntut anak untuk memahami operasi matematika yang rumit. Belajar bilangan untuk anak usia dini lebih kepada konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Belajar bilangan pada anak usia dini masih dalam proses mengenal bilangan. Pengenalan lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Jadi kemampuan

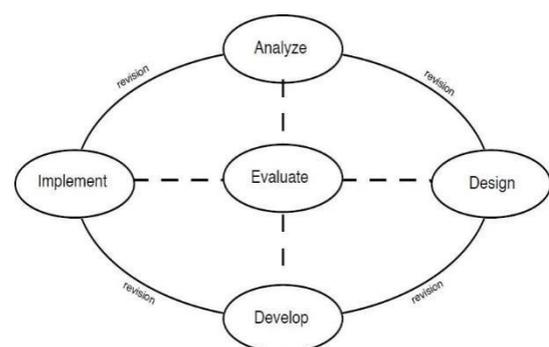
menegenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenali lambang bilangan yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dari simbol yang melambangkan suatu benda (D. Lestari, 2014).

Permainan konsep bilangan untuk melatih anak dengan cara bekerja sendiri, percaya diri, tabah, tidak putus asa dan pantang menyerah. Melalui permainan, anak tidak hanya senang bermain tetapi anak dapat mengenali konsep bilangan tanpa adanya paksaan misalnya: menyusun benda sesuai urutan, mengambil benda sesuai angka dll. Selain melalui permainan di atas tersebut, maka anak juga perlu diberikan beberapa latihan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali konsep bilangan antara lain (Menurut Nursalim, (2012).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Deveploment (R&D)*.

Menurut Sugiono (2019:30) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai secara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiono, 2019:753). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan kartu gambar untuk pengenalan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di PAUD Merpati Ampenan peneliti dan pengembangan atau *research and deveploment (R&D)* pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Anlysis, Desaign, Development, Implementation dan Evluate*).



Gambar Tahap ADDIE
Sumber (Mulyanitiningsih, 2016)

Tahap Analisis (*Analyze*)

Peneliti melakukan observasi di PAUD Merpati Ampenan. Peneliti melakukan observasi terkait kegiatan

proses pembelajar yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan informasi terkait perkembangan anak, masih ada beberapa anak kesulitan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis pada perkembangan anak, tahap selanjutnya adalah tahap kedua yaitu perancangan media pembelajaran atau tahap perancangan produk, produk yang dipilih oleh peneliti yaitu media kartu gambar. Peneliti membuat konsep rancangan desain kartu gambar yang sesuai dengan konsep yang disukai dan diketahui oleh anak.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap Pengembangan adalah tahap ketiga dalam penelitian ini dimana peneliti melakukan pengembangan produk berupa media kartu gambar dan pengembangan permainan dengan mewujudkan konsep desain yang sudah dirancang, selanjutnya dilakukan validasi yaitu validasi materi dan media kepada validator ahli materi dan media untuk mendapatkan saran terhadap kelayakan produk.

Tahap Menerapkan (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap untuk menerapkan permainan kartu gambar yang telah dikembangkan, direvisi oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Uji coba dilakukan pada tanggal 30 Januari sampai dengan 13 Februari dengan 8 kali kali pertemuan pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 siswa. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba media kartu gambar tersebut. Selanjutnya peneliti menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan pengenalan lambang bilangan anak saat menggunakan permainan kartu gambar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan revisi penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama diimplementasikan permainan kartu gambar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pengembangan dari media ini yaitu diawali dengan tahap pendefinisian kebutuhan yang dibutuhkan dalam kegiatan

pembelajaran. Peneliti melakukan observasi pada anak usia 4-5 tahun di Paud Merpati Ampenan dan mendapatkan hasil bahwa media yang digunakan yang selalu monoton dan hanya memanfaatkan media yang terdapat di kelas. Sehingga siswa menjadi kurang focus pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap desain dalam penelitian ini difokuskan pada perancangan desain produk awal berupa media pembelajaran permainan kartu gambar untuk pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4- 5 tahun.

Anak usia dini. Untuk kemudian dilakukannya pengembangan pada tahap *development* untuk kemudian dilakukan uji validitas media. Selanjutnya melakukan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap implementasi yaitu tahap untuk menerapkan permainan kartu gambar yang telah dikembangkan, direvisi oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Uji coba dilakukan pada tanggal 30 Januari sampai dengan 13

Februari dengan 8 kali pertemuan pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 siswa. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba media kartu gambar tersebut. Selanjutnya peneliti menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan pengenalan lambang bilangan anak saat menggunakan permainan kartu gambar.

2. Hasil Kevalidan Media Permainan kartu gambar

Kevalidan media permainan kartu gambar dapat dinilai dari hasil validasi para ahli media dan materi validasi yang terdiri dari beberapa aspek penilaian.

Peneliti menggunakan 2 validator untuk menguji kevalidan dari produk media permainan kartu gambar. Adapun hasil validasi media dan validasi materi mendapatkan nilai sebesar 87,5% dan 91,67% yang menyatakan bahwa produk media kartu gambar dinyatakan sangat layak tanpa revisi.

3. Hasil Kepraktisan Media Permainan Kartu Gambar

Kepraktisan media permainan kartu gambar dapat dinilai melalui hasil observasi yang dilakukan dengan 8 kali pertemuan pada anak

usia 4-5 tahun di paud yang berjumlah 15 siswa. Hasil kepraktisan diperoleh dalam 2 tahap.

Berikut hasil kepraktisan pada tahap yang dilakukan pada 15 siswa.

Tabel. Hasil Persentase Indikator

Indikator Penilaian	Persentase	Kategori
Anak menyebutkan secara berurut bilangan 1-10	84,3	Sangat praktis
Anak dapat menyebutkan sambil menunjukan lambang bilangan pada gambar	87,5	Sangat praktis
Anak mampu mengurutkan bilangan 1-10	87,5%	Sangat praktis
Anak mampu mengurutkan bilangan yang terkecil samapai yang terbesar	90,6	Sangat praktis
Anak mampu mengurutkan bilangan yang terbesar samapi yang terkecil	75%	Sangat praktis
Anak mampu mencocokkan gambar sesuai lambang bilangan	81,2	Sangat praktis
Anak mampu membedakan gambar bilangan yang hampir sama	78,1	Sangat praktis
Anak dapat menghitung bilangan 1-10	75%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil observasi pada anak usia dini setelah media

permainan kartu gambar diuji cobakan pada siswa, adapun hasil uji coba penerapan lembar observasi anak untuk setiap penilaian berkisar antara sangat praktis dan praktis. Berdasarkan presentase keseluruhan diperoleh hasil 82,5% maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan bahwa permainan kartu gambar untuk pengenalan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun sangat praktis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari peneliti yaitu sebagai berikut: Kelayakan pengembangan permainan kartu gambar untuk pengenalan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* merupakan analisis kebutuhan dan karakter anak, *Design* meliputi rancangan pembuatan kartu gambar, *Development* meliputi validasi ahli dan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari kedua validator, *Implementation* yaitu mengujicobakan permainan kartu gambar yang telah dikembangkan terhadap anak, *Evaluation* meliputi analisis kelayakan

dan kepraktisan kualitas kartu gambar untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari kedua validator ahli materi dan ahli media maka secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata 4 dengan katagori sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu gambar sangat layak untuk digunakan.

Media permainan kartu gambar dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran pengenalan lambang bilangan anak usia 4- 5 tahun. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dengan perolehan skor 91, 67% dan ahli materi yang memperoleh skor 87,5% sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Media permainan kartu gambar mendapatkan hasil observasi dengan dengan 15 siswa memperoleh skor 82,5% dengan katagori “sangat praktis” Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan permainan kartu gambar untuk pengenalan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun sangat praktis untuk digunakan.

Permainan yang dikembangkan oleh peneliti masih banyak

kekurangan, oleh karena itu peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Permianan kartu gambar diharapkan dikembangkan lebih lanjut berdasarkan kebutuhan dan tingkat usia anak, sehingga diperoleh lebih banyak bakat permainan edukatif lainnya dalam mengembangkan kemampuan yang ada pada anak.
2. Permainan kartu gambar ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas dan bisa disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan anak serta bisa digunakan dalam jangka waktu yang sangat lama sehingga produk atau permainan yang dihasilkan menjadi sangat berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persabda.
- Lestari, R. P. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui penggunaan media kartu angka dan kartu bergambar pada anak*. *EPrintsUNY*.
<https://eprints.uny.ac.id/13532/>
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. ALFABETA, Cilestari,

D. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA jimbung I, Kalikotes, Klaten.* Skripsi, (April), 156.

Nursalim. (2012). Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD FIP, UNESA SURABAYA*, 9.

Pitadjeng. 2006. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan.* Jakarta: Depdiknas

Sadiman, A.S, dkk. (2008). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT RA Grafindo Persada.

Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, Kombinasi, R&D, Penelitian Pendidikan).* Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Bandung: CV Alfabeta.