

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 1 Nomor 4 Tahun 2019

 DOI :

 E-ISSN :



217- 227

Upaya Meningkatkan Keterampilan Berhitung dengan Menggunakan Peraga Kartu Angka

Efforts to Improve Counting Skills Using Number Card Displayers

Artikel dikirim :

01-11-2019

Artikel diterima :

24-12-2019

Artikel diterbitkan :

27-12-2019

 Barnawi^{1*}, Fidyaa Arie Pratama²

 IAI Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

²Pengawas Madrasah Kabupaten Cirebon, Indonesia

 Email : ¹ djejakpro@yahoo.co.id, ² fidyaarie@gmail.com

Kata Kunci:

Keterampilan,
berhitung, peraga, kartu
angka

Abstrak: Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang cukup ditakuti oleh siswa. Siswa memandang bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang susah untuk dipahami karena siswa dihadapkan ke hitung-hitungan rumit yang cukup memeras otak. Selain itu dengan melihat kenyataan di lapangan bahwa nilai mata pelajaran matematika siswa pada sekolah dasar masih terbilang rendah. Masih banyak siswa yang belum dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah. Melihat kenyataan tersebut peneliti melakukan suatu terobosan dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas III. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan media yang menarik dan memudahkan siswa untuk dapat memahami materi. Media yang digunakan adalah media kantong nilai plastik transparan. Media ini merupakan media yang cukup murah dan mudah didapatkan dan dipraktekkan oleh siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan III siklus sebagai hasil perbandingannya. Pada kegiatan pembelajaran siklus I rata-rata nilai siswa menunjukkan nilai 65,19, kemudian pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 76,93. Pada setiap siklus peneliti mencoba melakukan evaluasi atas kekurangan pada setiap siklus. Sehingga pada siklus III nilai rata-rata siswa meningkat cukup signifikan dimana nilai rata-ratanya sebesar 88,52 dan semua siswa telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Dengan melihat hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan media kantong nilai plastik transparan dapat meningkatkan nilai siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III sekolah dasar.

Keywords:

Skills, counting,
modeling, number cards

Abstract: Mathematics is a subject that is quite feared by students. Students perceive that mathematics is a difficult subject to understand because students are faced with complex calculations that are quite racking their brains. In addition, by looking at the reality in the field that the mathematics scores of students in elementary schools are still low. There are still many students who have not been able to achieve the minimum completeness criteria set by the school. Seeing this fact, the researcher made a breakthrough in mathematics learning activities in class III. In carrying out learning activities, researchers use media that is attractive and makes it easier for students to understand the material. The media used was transparent plastic value bag media. This media is a medium that is quite cheap and easy to get and practice by students. This research is a classroom action research using cycle III as a result of the comparison. In the learning activities of the first cycle, the average score of the students showed a value of 65.19, then in the second cycle the average score of students increased to 76.93. In each cycle the researcher tries to evaluate the deficiencies in each cycle. So that in cycle III the students' average score increased quite significantly where the average score was 88.52 and all students had reached the minimum completeness criteria. By looking at the results of this study it can be concluded that learning mathematics activities using transparent plastic value bags media can increase student scores in mathematics in grade III of elementary school..

Copyright © 2019 ARJI : Action Research Journal Indonesia

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Jika kita melihat program wajib belajar 9 tahun yang dicanangkan oleh pemerintah, maka harapan kita akan terdidiknya semua warga Negara seperti akan terlaksana dengan baik. tetapi kenyataannya masih terdapat beberapa anak usia sekolah yang tidak tersentuh oleh pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah. Kualitas pendidikan di Indonesia memang belum bisa disamakan antara daerah yang sudah maju dan yang sedang berkembang. Oleh karena itu butuh keseriusan dari pemerintah untuk menangani hal tersebut. Pemerintah harus berupaya menambah tenaga pengajar dan menciptakan sumber daya manusia yang mumpuni di daerah-daerah yang belum berkembang.

Undang-Undang RI No. 20 PASAL 40, ayat (2) tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional berbunyi, guru dan tenaga kependidikan berkewajiban : (1) Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis; (2) Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan, dan; (3) Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang di berikan kepadanya. Sementara itu dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1) dinyatakan bahwa : Proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakasa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisikserta psikologi siswa.

Amanat perundang-undangan mengenai penyelenggaraan pendidikan tersebut sering kita dengar dengan istilah PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan). Untuk dapat melaksanakan amanat perundang-undangan tersebut, guru hendaknya mengubah paradigma mengenai mengajar siswa menjadi membelajarkan siswa. di samping itu, guru harus memahami hakikat PAKEM dan menguasai berbagai strateg/model pembelajaran yang berorientasi pada PAKEM. Proses kegiatan pembelajaran harus dinamis, setiap guru harus mampu membuat model-model pembelajaran yang kreatif, motivasi, segar, menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan bermakna bagi siswa. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada anak usia sekolah dasar, yang sama pentingnya dengan pelajaran yang lain, seperti Sains, IPS, PPKN, dan Bahasa Indonesia.

Pelajaran matematika membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak. Hal ini dikarenakan matematika memiliki tingkat kesulitan yang lebih dan hampir semua materi pelajaran melibatkan perhitungan matematika. Jadi, hampir semua mata pelajaran yang lain melibatkan perhitungan matematika untuk menyelesaikan masalah. Karena pentingnya matematika, maka siswa diharuskan dapat menguasai mata pelajaran matematika semaksimal mungkin yang membutuhkan kecermatan, ketelitian, dan kesabaran. Dalam kaitannya dengan perkembangan manusia, proses belajar juga mengalami perkembangan. Belajar adalah perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha pada pihak individu. Samahalnya dengan manusia, bahwa belajarpun adalah proses kematangan.

Ada tiga hal yang erat kaitannya antara kematangan dan belajar. Pertama : Karena manusia mampu belajar, maka kemungkinan terdapat perbedaan-perbedaan antara individu dan kepribadian, sikap dan perilaku kematangan belajar. Kedua, : Kematangan memberi batasan, dimana perkembangan tidak akan memperoleh kemajuan tanpa adanya metode yang disukai. Ketiga : Adanya jadwal yang pasti Individu tidak dapat belajar sampai dirinya siap. Kesiapan dalam belajar menentukan saat kapan belajar itu dapat dan harus dilakukan. Adapun keterlambatan dalam belajar menyebabkan timbulnya berbagai masalah. Misanya: sulitnya berkonsentrasi, kejenuhan belajar, kebencian pada suatu mata pelajaran, dan masih banyak masalah belajar lainnya. Masalah-masalah tersebut memberi dampak, baik pada perkembangan

akademis terjadi kemerosotan nilai hasil belajar, sedangkan pada perkembangan psikologisnya anak, terlihat adanya perubahan perilaku anak, karena merasa kekurangan, anak menjadi minder dan malu bergaul dalam kelompok, tertutup, acuh tak acuh dan terkadang anak menjadi agresif terhadap teman-teman yang menolak dirinya.

Agar tidak menjadi masalah yang berlarut-larut, maka perlu adanya penyelesaian. Salah satu cara penyelesaian masalah tersebut adalah melalui bimbingan. Bimbingan dilakukan oleh orang yang mampu dan berpengalaman dalam melaksanakan bimbingan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka akan dibahas tentang bimbingan pada mata pelajaran yang sering kali menjadi hal yang menakutkan bagi anak, misalnya matematika. Bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh seseorang yang telah terlatih dengan baik serta memiliki kepribadian yang memadai sehingga dapat merubah pola perilaku dalam kegiatan belajar.

Dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah siswa dijadikan sebagai obyek pendidikan, yang mempunyai keunikan kepribadian dan karakteristiknya. Perkembangannya memiliki kebutuhan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Timbulnya masalah-masalah psikologis menurut adanya upaya pemecahan melalui layanan bimbingan dan konseling. Beberapa masalah psikologis yang merupakan latar belakang perlunya bimbingan konseling disekolah diantaranya masalah perkembangan individu, masalah perbedaan individu, masalah kebutuhan individu, masalah penyesuaian diri, dan masalah belajar. Untuk menuju tercapainya kepribadian yang berkembang bagi anak, tidak hanya pada intelektual saja, akan tetapi meliputi berbagai aspek. Hal ini nampak antara lain gejala : putus sekolah, tinggal kelas, lambat belajar, berprestasi rendah, kurang bermasyarakat sehingga akan mempengaruhi hasil pendidikan.

METODE

Menurut Sukmadinata (2010:52), Metode penelitian adalah rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Sedangkan menurut Sugiyono (2013:3), Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh melalui penelitian adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yang valid.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas, sebagaimana yang diungkapkan Suhardjono (2010:58) bahwa, Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada *input* kelas (silabus, materi dan lain-lain) ataupun *output* (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas. Menurut Harjodipuro (Elfanany tahun 2013:21) dijelaskan bahwa, PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajar sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau untuk mengubahnya.

Sedangkan menurut Arikunto (2010:2-3) menjelaskan bahwa PTK melalui paparan gabungan definisi dari tiga kata, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/ meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dijelaskan bahwa PTK bukan hanya sekedar mengajar, tetapi mempunyai kesadaran dan kritis dalam mengajar, dan guru memiliki sikap untuk selalu siap dan bersedia untuk mengintrospeksi, bercermin, merefleksi atau mengevaluasi diri sendiri sehingga kemampuan sebagai seorang guru/ pengajar diharapkan cukup profesional terhadap proses perubahan dan perbaikan proses pembelajaran.

PTK juga merupakan suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penelitian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru mata pelajaran sekolah dasar dengan peneliti dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan matematika 1-20 dengan menggunakan metode bermain. Peneliti berperan sebagai guru yang melakukan pengajaran dengan menerapkan metode pembelajaran bermain yang telah direncanakan dan disusun, sedangkan guru mata pelajaran kelas I sekolah dasar bertindak sebagai *observer* selama proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal atau belum terpecahkan di kelas. Sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan berjalan seperti semestinya.

Dalam penelitian ini, peneliti harus memilih desain yang tepat agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dengan baik. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan pretes and postes group (Arikunto 2006:124), tampak seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1.
Desain Penelitian

Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
T_1	$X_1O_1X_2O_2X_3O_3$	T_2

Keterangan:

T_1 : Tes awal yaitu tes untuk mengetahui rata-rata awal siklus.

X_1 : Pelaksanaan pada siklus I.

O_1 : Tes sebagai latihan pada siklus I.

X_2 : Pelaksanaan pada siklus II.

O_2 : Tes sebagai latihan pada siklus II.

X_3 : Pelaksanaan yaitu pada siklus III.

O_3 : Tes sebagai latihan pada siklus III.

T_2 : Tes akhir, yaitu tes untuk mengetahui rata-rata akhir siklus.

Menurut Elfanany (2013:60) prosedur pelaksanaan penelitian ini diwujudkan dalam bentuk tahapan-tahapan siklus yang berkesinambungan dan berkelanjutan, dimana untuk setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan langkah yaitu: 1) Membuat perencanaan tindakan perbaikan. 2) Pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan. 3) Melakukan pengamatan atas

tindakan perbaikan yang dilakukan. 4) Melakukan refleksi, sehingga bisa diketahui tindakan mana yang sudah berhasil dan tindakan mana yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini mendeskripsikan hasil temuan dari penelitian yang penulis laksanakan. Hasil penelitian menjadi gambaran dari pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media alat peraga kartu angka yang penulis laksanakan. Penggunaan media tersebut bagi penulis dirasakan tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami angka lewat penggunaan kartu angka di kelas II SD Negeri Kabupaten Cirebon.

Hasil penelitian ini mendeskripsikan permasalahan yang dikemukakan dalam rumusan masalah, yaitu tentang bagaimana merencanakan, melaksanakan, dan membuktikan hasil pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka dan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media kartu angka bergambar dalam mengenalkan konsep bilangan Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak melalui media kartu angka bergambar di SD Negeri Kempek II.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak melalui media kartu angka bergambar di SD Negeri Kempek II.
3. Mendeskripsikan kesulitan yang dihadapi guru dalam mengenalkan konsep bilangan di SD Negeri Kempek II.
4. Mendeskripsikan tingkat keberhasilan guru dalam mengenalkan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar di SD Negeri Kempek II.

Berdasarkan hasil temuan penelitian diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Dalam merencanakan pembelajaran guru membuat RPP terlebih dahulu, guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan menyiapkan ruang kelas.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenal konsep bilangan, guru menuliskan angka 1-20 di papan tulis, guru meminta anak untuk berhitung, guru menunjukkan kartu angka bergambar dan menjelaskan cara memainkannya.
3. Kesulitan yang dihadapi yaitu masih ada yang belum sepenuhnya mengenal konsep bilangan, hal ini dikarenakan kemampuan berpikir anak yang satu dengan yang lainnya berbeda. Sehingga masih terdapat anak yang belum mengenal konsep bilangan.
4. Tingkat keberhasilan guru dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak yaitu bila dipersentasikan 75% anak sudah mengenal bilangan maupun lambang bilangannya dan 25% anak belum mengenal lambang biangan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka diperlukan penjelasan tentang perolehan hasil dari penelitian ini. Berikut pembahasan hasil penelitian. banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak SD. Media yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak salah satunya yaitu dengan menggunakan media kartu angka bergambar. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar guru terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran.

Adapun perencanaan pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru meliputi mempersiapkan RPP, mempersiapkan ruang kelas. mempersiapkan media yang akan digunakan, metode dan

Available at : arji.insaniapublishing.com/index.php/arji



DOI :



E-ISSN :



pembelajaran yang digunakan serta penilaian hasil belajar anak. Dalam mempersiapkan hal-hal tersebut, guru diharapkan dapat menyiapkannya yaitu sehari sebelum pembelajaran dimulai dan pada saat jam pelajaran selesai. RPP yang dibuat sudah sesuai dengan tema yang berlangsung pada saat itu, seperti indikator yang terdapat di dalam RPP juga, kemudian dibuat sesuai dengan kebutuhan anak.

Menurut Panduan Pelaksanaan PPL FKIP UNTAN (2012:52) bahwa, komponen rencana pembelajaran pada bagian perumusan tujuan pembelajaran yaitu RPP memuat standar kompetensi dan kompetensi dasar. Namun di dalam merencanakan pembelajaran RPP tersebut guru mencantumkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Untuk pemilihan media atau bahan main dan sumber belajar sudah baik dan sudah sesuai. Metode yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar yaitu dengan metode bernyanyi, pemberian tugas dan metode bermain.

Metode bermain dan metode bernyanyi dilaksanakan pada saat bermain media kartu angka bergambar pada saat bermain mengenal angka dengan kartu angka bergambar sehingga kegiatan pembelajaran tentang konsep bilangan yang dilakukan dengan bermain akan mudah diserap oleh anak. Menurut Azhar Arsyad (2011:119), "flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, angka atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu". Jadi melalui media kartu angka bergambar tersebut dapat mempermudah anak dalam memahami bilangan sekaligus lambang bilangannya serta mempermudah guru dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak, akan tetapi pada saat pemberian tugas terdapat beberapa anak yang merasa malas untuk mengerjakan tugasnya.

Menurut Berg (dalam Siti Aisyah, dkk, 2008:1.8) menjelaskan bahwa, "Rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali untuk hal-hal yang membuatnya senang". Jadi agar anak-anak dapat memperhatikan dan tidak merasa bosan atau malas untuk mengerjakan tugas guru dapat memberikan hal-hal yang menarik atau menggunakan alat bantu yang kongkrit. Langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media kartu angka bergambar yaitu pertama guru melakukan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian guru mengenalkan media yang akan digunakan serta menjelaskan cara memainkannya.

Cara guru menggunakan kartu angka bergambar tersebut adalah:

1. Guru mengajak anak untuk bernyanyi.
2. Guru mengajak anak untuk berhitung 1-20.
3. Guru membagi kelompok menjadi 2 kelompok.
4. Guru mengatur posisi duduk anak yaitu masing-masing kelompok membentuk posisi lingkaran.
5. Setiap anak memegang kartu angka bergambar.
6. Guru meminta setiap anak untuk maju ke depan menghitung jumlah gambar yang dipegangnya. Dimulai dari kelompok yang pertama
7. Guru meminta anak untuk menuliskan lambang bilangan di papan tulis berdasarkan jumlah gambar yang dihitungnya tadi.

Selain dengan cara tersebut di atas guru juga menggunakan cara dengan meminta anak untuk berlomba-lomba mencari kartu angka yang guru acak terlebih dahulu. Dalam mengenalkan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar terdapat beberapa hambatan yang dirasakan oleh guru. Hambatan atau kesulitan tersebut adalah daya tangkap atau kemampuan berpikir masing-masing anak berbeda, ada yang cepat menangkap apa yang disampaikan oleh guru, ada juga yang lamban dalam menangkap pembelajaran yang diberikan

oleh guru. Oleh sebab itu guru perlu melakukan kerja yang ekstra atau strategi yang lebih baik dalam memberikan pemahaman pembelajaran khususnya mengenai konsep bilangan pada anak. Dengan begitu tugas perkembangan anak dapat terpenuhi sesuai dengan tingkat usia anak.

Tingkat keberhasilan guru dalam mengenalkan konsep bilangan dengan menggunakan media kartu angka bergambar yaitu dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran konsep bilangan dengan hasil kerja anak, tanya jawab antara guru dan anak serta dari hasil pengamatan peneliti terhadap hasil tes yang diberikan guru terhadap setiap anak maju ke depan untuk menuliskan apa yang diperintah guru khususnya mengenai konsep bilangan. Tingkat keberhasilan guru dalam menggunakan media kartu angka bergambar dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di SD Negeri Kempek II, bila dipersentasikan adalah 100% anak mengenal bilangan (anak dapat menghitung jumlah benda), 75% anak mengenal bilangan dan lambang bilangannya (anak dapat menghitung jumlah benda dan dapat mengetahui lambang atau angka dari jumlah yang dihitungnya), 25% anak belum mengenal lambang bilangan (anak belum mengetahui lambang atau angka dari jumlah benda). 75% anak berhasil mengenal bilangan dan lambang bilangan dikarenakan pada saat materi pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media kartu angka bergambar, anak-anak mengikuti pembelajaran tersebut dengan antusias dan memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pengenalan konsep bilangan. Selain itu cara guru menggunakan media kartu angka bergambar yaitu dengan cara bermain. Sehingga anak-anak merasa senang dan anak-anak yang memperhatikan tersebut tentu saja dapat dengan mudah mengenal konsep bilangan. Sedangkan 25% anak yang belum mengenal lambang bilangan dikarenakan anak-anak tersebut tidak terlalu memperhatikan guru dalam memberikan materi pengenalan bilangan. Kemudian kemampuan yang dimiliki anak tersebut tidak sama dengan anak-anak yang lainnya. Anak-anak yang belum mengenal bilangan ini memiliki kemampuan yang lambat dalam mengenal konsep bilangan. Kemudian cara guru yang menggunakan media kartu angka bergambar yang terlalu lama membuat anak-anak tersebut tidak terlalu memperhatikan gurunya. Hal ini dikarenakan daya konsentrasi anak sangat pendek (Al Ghazali, 2016).

Menurut Berg (dalam Siti Aisyah, dkk, 2008:1.8) menjelaskan bahwa, "Rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali untuk hal-hal yang membuatnya senang". Melihat dari tingkat keberhasilan guru dalam mengenalkan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar, walaupun dirasakan belum menarik dan terlalu lama sehingga anak menjadi bosan, akan tetapi guru sudah berhasil dalam proses pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak, khususnya anak usia 5 – 6 tahun. Pada saat semester pertama terdapat 12 dari 20 anak yang belum mengenal konsep bilangan, dan sekarang ini disemester 2 terdapat peningkatan yaitu terdapat 15 dari 20 anak sudah mengenal konsep bilangan.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa dalam mengenalkan konsep bilangan pada siswa SD Negeri dengan menggunakan media kartu angka bergambar. Dengan menggunakan media kartu angka bergambar tersebut pemahaman anak terhadap bilangan dan lambang bilangan dapat meningkat. Dari 20 anak kini yang sudah bisa mengenal bilangan dan lambang bilangan yaitu sebanyak 15 anak. Adapun kesimpulan khusus yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian ini adalah: Perencanaan pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak melalui media kartu angka bergambar pada siswa SD Negeri Kempek II, meliputi pembuatan RPP, menyiapkan ruang kelas, menyiapkan bahan main atau media yang

Available at : arji.insaniapublishing.com/index.php/arji



DOI :



E-ISSN :



akan digunakan dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan. Pelaksanaan pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar pertama guru melakukan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian guru mengenalkan media yang akan digunakan serta menjelaskan cara memainkannya. Cara guru menggunakan kartu angka bergambar tersebut adalah guru mengajak anak untuk bernyanyi, guru mengajak anak untuk berhitung 1-20, guru membagi kelompok menjadi 2 kelompok, guru mengatur posisi duduk anak yaitu masing-masing kelompok membentuk posisi lingkaran, setiap anak memegang kartu angka bergambar, guru meminta setiap anak untuk maju ke depan menghitung jumlah gambar yang dipegangnya. Dimulai dari kelompok yang pertama dan guru meminta anak untuk menuliskan lambang bilangan di papan tulis berdasarkan jumlah gambar yang dihitungnya tadi. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru yaitu juga sudah baik. Kesulitan yang dihadapi guru dalam mengenalkan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar adalah daya tangkap atau kemampuan berpikir masing-masing anak berbeda, ada yang cepat menangkap apa yang disampaikan oleh guru, ada juga yang lambat dalam menangkap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Tingkat keberhasilan guru dalam mengenalkan konsep bilangan dengan menggunakan media kartu angka bergambar pada siswa SD Negeri adalah meningkat, bila dipersentasikan adalah 100% anak mengenal bilangan, 75% anak mengenal bilangan dan lambang bilangannya, 25% anak belum mengenal lambang bilangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada para siswa dan narasumber yang menjadi objek dalam penelitian ini. Tak lupa kami juga berterima kasih kepada jajaran guru, staf dan kepala sekolah tempat penelitian yang sudah memberikan data-data akurat berkaitan dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghozali, M. I. (2016). *PENERAPAN MEDIA KCS (KOMIK CERITA SEJARAH) PADA MATERI TOKOH-TOKOH SEJARAH PADA MASA HINDU-BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA).
- Aliet Noorhayati Sutrisno. 2012. *Telaah Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Aqib Zainal. 2013. *Model- model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : CV Yrama Widya
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Dikananda, A. R., Pratama, F. A., & Rinaldi, A. R. (2019). E-Learning Satisfaction Menggunakan Metode Auto Model. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 4(2-2), 159-164.
- Djamarah Syaiful Bahri, & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Elfanany, Burhan. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska.
- Fakhrudin, Asef Umar. 2009. *Menjadi Guru Favorit*. Yogyakarta: Diva Press.

- Faqih, A., & Pratama, F. A. (2019). Pengembangan Adaptive Learning Berbasis Multimedia 3D Materi Sistem Bilangan Real. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 2).
- Gintings, Abdurrakhman. 2010. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Goldberg, Alvin A, dkk. 2006. *Komunikasi Kelompok*. Jakarta: UI-Press.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edu Taintment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hernawan Asep Herry, dkk. 2008. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press
- Hidayat. 2010. *Menyusun Skripsi dan Tesis*. Bandung : Informatika.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kadir, dkk. 2013. *Modul Kreatif dan LKS Matematika*
- Oemar, Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Prasetyo Bambang & Lina Mitfatul Jannah. 2011. *Metode penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa.
- Pratama, F. A. (2015). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PENDAPATAN RETRIBUSI PARKIR MELALUI PENDEKATAN ACCRUAL BASIS PADA DINAS PERHUBUNGAN, INFORMATIKA DAN KOMUNIKASI (DISHUBINKOM) KOTA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(1).
- Pratama, F. A. (2015). SISTEM PENCATATAN PIUTANG DAGANG MELALUI GROSS METHODE PADA UD. DUTA AIR MANCUR CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(2).
- Pratama, F. A. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PERSEDIAAN HANDPHONE DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERIODIK PADA PLAZA PHONE. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(1).
- Pratama, F. A. (2016). SISTEM PENGELOLAAN PENGGAJIAN MELALUI PENDEKATAN TRASFER PADA BIDANG PENANGGULANGAN DAN PENCEGAHAN KEBAKARAN. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(2).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PENERIMAAN KAS ATM MENGGUNAKAN PENDEKATAN CASH BASIS DI PT. BRINGIN GIGANTARA CABANG CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(1).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PERHITUNGAN BEBAN KLAIM BAHAN BAKAR MINYAK MOTOR INVENTARIS MENGGUNAKAN METODE PENGAKUAN SEGERA DI PT. INDOMARCO PRISMATAMA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Bahan Baku menggunakan Metode First Expired First Out. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), 38-49.
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Penjualan Tunai Trade Selling Melalui Metode Perpetual. *Respati*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2019). Pengaruh Kata Cashback Terhadap Peningkatan Penjualan Menggunakan Data Mining. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 3(2), 1-5.
- Pratama, F. A. (2019). SISTEM PERHITUNGAN HARGA POKOK PENJUALAN MELALUI PENDEKATAN FIRST IN FIRST OUT. *Jurnal Digit*, 8(1).
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.

- Pratama, F. A., & Nurdiawan, O. (2019). Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dengan Menggunakan Software Zahir. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 117-126.
- Pratama, F. A., & Rahaningsih, N. (2020). Penggunaan Media Windows Movie Maker Untuk Memprediksi Pemahaman Matakuliah Akuntansi Dengan Metode Support Vector Machine. *JOURNAL INFORMATICS, SCIENCE & TECHNOLOGY*, 10(1).
- Pratama, F. A., Kaslani, K., Nurdiawan, O., Rahaningsih, N., & Nurhadiansyah, N. (2020, March). Learning Innovation Using the Zahir Application in Improving Understanding of Accounting Materials. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1477, No. 3, p. 032018). IOP Publishing.
- Pratama, F. A., Rahaningsih, N., Nurhadiansyah, N., & Purani, L. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Kas Kecil Menggunakan Metode Dana Berubah. *Journal of Innovation Information*.
- Purnomisidi, dkk. 2009. *Matematika 1 untuk SD/ MI Kelas 1*. Bandung : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rizka, N. N., & Pratama, F. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching melalui Strategi Tandur untuk Meningkatkan Kompetensi Kognisi Siswa. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 6(1), 183-192.
- Rochiati Wiriaatmadja. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : Rosda Karya
- Rusyan Tabrani, 2012. *Evaluasi dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Bina Budhaya.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana, dkk. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (R&D)*. Bandung : CV Alfabeta
- Sujilah. 2009. *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I B MI Sultan Agung*. Skripsi Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta : Tidak Diterbitkan
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuni, Esa Nur dan Baharuddin. 2007. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.