AKADEMIKA
JURNAL ILMIAH MEDIA PUBLIKASI ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
Available on : https://journal.umgo.ac.id/index.php/akademika

PEMANFAATAN MEDIA KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN NUMERIK PADA SISWA KELAS 1 SDN 8 TAPA KABUPATEN BONE BOLANGO

Erfina Adam
SDN 8 Tapa Kabupaten Bone Bolango
erfinaadam88@gmail.com

Abstract

This study aims to improve numeric recognition skills in grade 1 students of SDN 8 Tapa, Bone Bolango Regency. This research method uses Classroom Action Research (CAR) which is carried out in 2 cycles. Data collection techniques in this study were in the form of observing teacher activities, student activities, and numerical ability tests. The results of the research in the first cycle of students who were able to recognize numerics were 15 people (60%) while in the second cycle the students who were able to recognize numeric were 21 people (88%). In the implementation of the action there was an increase of 28%. By using number card media, it can improve numeric recognition skills in grade 1 students of SDN 8 Tapa, Bone Bolango Regency.

Keywords: *number card media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada siswa kelas 1 SDN 8 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, tes kemampuan numerik. Hasil penelitian pada siklus I siswa yang mampu mengenal numeric sebanyak 15 orang (60%) sedangkan pada pelaksanaan siklus II siswa yang mampu mengenal numerik sebanyak 21 orang (88%). Pada pelaksanaan tindakan terjadi peningkatan sebanyak 28%. Dengan menggunakan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada siswa kelas 1 SDN 8 Tapa Kabupaten Bone Bolango.

Kata Kunci: media kartu angka

PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan dan pembangunan suatu negara. Negara dikatakan maju dalam segala bidang baik dalam bidang ekonomi, teknologi, pertanian ataupun yang lainnya

tidak terlepas dari peran guruan. Hal ini dikarenakan orang cerdas atau pintar akan dapat memberikan kontribusi yang positif kepada negara. Akan tetapi yang perlu diingat bahwa guru akan berhasil dengan maksimal manakala setiap elemen dari guru baik dari bawah sampai atas senantiasa berorientasi pada tujuan guru nasional. Adapun tujuan guru nasional menurut UU No.20 tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa tujuan guru nasional adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam pembelajaran di sekolah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika diperlukan suatu pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran. Artinya dalam penggunaan media pembelajaran tidak harus sama pada semua materi, sebab dapat terjadi bahwa suatu media tertentu cocok untuk satu materi tetapi tidak untuk materi yang lain.

Pentingnya tujuan pembelajaran matematika pada setiap jenjang guruan, maka perlu mendapat perhatian sungguh-sungguh untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika. Tujuan utama pembelajaran adalah keberhasilan belajar siswa. Siswa akan dapat berhasil dengan baik apabila mengikuti dan melakukan aktivitas, sebab belajar itu sendiri merupakan suatu aktivitas dilakukan siswa yaitu dimulai dengan mengikuti proses pembelajaran dan kemudian mengikuti evaluasi pembelajaran. Peningkatan mutu hasil belajar ditentukan oleh mutu proses pembelajaran matematika.

Guru sebagai pengelola proses pembelajaran harus berusaha merancang pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik yang akan bermuara pada penguasaaan konsep matematika dan peningkatan mutu hasil belajar pembelajaran. Dengan siswa mengikuti evaluasi pembelajaran dapat menentukan tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar matematika yang diharapkan setiap sekolah adalah hasil belajar yang mencapai ketuntasan belajar matematika siswa. Siswa dikatakan

tuntas apabila nilai hasil belajar matematika siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Menyikapi berbagai permasalahan tersebut, maka perlu adanya mengubah paradigma guru sekolah dasar dari pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered) ke pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered). Peneliti ingin melakukan perbaikan proses pembelajaran agar kemampuan belajar matematika sesuai dengan yang diharapkan, yaitu dengan memanfaatkan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan pengenalan numerik.

Supriyadi (2017:15) mengemukakan bahwa media kartu angka merupakan media tiga dimensi berupa gambar dan simbol bilangan (angka) yang terbuat dari kertas karton atau sejenisnya yang dilapisi plastik berukuran 4x4 cm, kartu ini jumlahnya menyesuaikan keperluan dan tingkat perkembangan anak"

Nunik (2019:6) Kartu angka adalah gambar yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar, kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar. Kartu angka dapat berbentuk prsegi panjang, bujur sangkar,dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti blangan.

Kuyrniati (2018:23) Kartu angka merupakan angka-angka yang ditulisakan pada potonganpotongan 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.

Pendapat Latuheru John (2016:17) mengemukakan bahwa kelebihan kartu angka sebagai berikut: (a) Melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari; (b) Permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar. Biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu; (c) Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki; (d) Permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran

Sadiman Arief (2016:24) mengemukakan tentang kelebihan

media kartu angka lain: (a) Sifatnya konkrit, gambar atau foto lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal secara semata; (b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; (c) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau menimbulkan kesalahpahaman; (d) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus".

Kekurangan media kartu angka bergambar menurut Sadiman Arief (2016:24) menyatakan selain kelebihan-kelebihan media kartu angka juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu: (a) Gambar hanya menafsirkan indra mata; (b) Gambar benda yang terlalu komplek kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran; (c) Gambar yang disajikan dalam ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif untuk proses dalam pengajaran

Riyana Cepi (2015:17) mengemukakan tentang Keunggulan Penggunaan Kartu Angka bergambar : (a) Dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka; (b) Membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan; (c) Merangsang kecerdasan dan ingatan anak; (d) Mampu mengembangkan kemampuan kognitif; (e) Memiliki konsep berhitung dengan baik; (f) Anak akan mengembangkan segenap potensinya yang ada pada dirinya; (g) Anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik; (h) Anak akan lebih mudah memahami konsep penambahan dan pengurangan dengan baik dengan menggunakan gambar dan benda.

Kemampuan numerik berasal dari kata kemampuan dan numerik. Menurut Davis (2019:10) kemampuan adalah karakteristik stabil yang berkaitan dengan kemampuan maksimal fisik dan mental seseorang, dan menurut Robbins (2017:20) kemampuan merupakan suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan numerik adalah semua hal yang berwujud nomor atau angka yang bersifat sistem angka, data statistik atau data yang membutuhkan pengelolaan yang cermat. Istilah penalaran numerik, bakat numerik dan kecerdasan numerik sering digunakan secara bergantian dengan kemampuan numerik

Robbins (2017:56) salah-satu dari lima dimensi kemampuan intelektual adalah kecerdasan

numerik, yang diartikan sebagai kemampuan untuk berhitung dengan cepat dan tepat. Pauli Richar (2018:32) mengatakan bahwa kemampuan numerik adalah pemahaman dan nalar dibidang yang berkaitan dengan angka-angka. Sedangkan menurut Dandy (2017:13) kemampuan numerik adalah kemampuan dalam hal hitungan angka-angka untuk mengetahui seberapa baik seseorang dapat memahami ide-ide dan konsep-konsep yang dinyatakan dalam bentuk angka serta seberapa mudah seseorang dapat berfikir dan menyelesaikan masalah dengan angka-angka.

Irawan (2015:49) mendefinisikan kemampuan numerik merupakan kemampuan dalam mempergunakan angka-angka dan penalaran logika meliputi hal yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan tentang matematika, mengklasifikasikan, dan menganterogasikan informasi berfikir dengan konsep abstrak.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerik adalah kemampuan mempergunakan angka-angka dan penalaran logika meliputi hal yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan tentang matematika, mengklasifikasikan, dan menganterogasikan informasi berfikir dengan konsep abstrak serta kemampuan yang berkaitan dengan suatu bagaimana kecermatan serta memiliki kecepatan dalam menggunakan tentang fungsi-fungsi dari berhitung dasar yang dimiliki siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut Sanjaya (2016:11) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan tanggung jawab dan kualitas peran guru untuk mengelola pembelajaran dan melakukan reflekasi oleh para partisipan seperti guru, peserta didik, kepala sekolah untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Desain Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart (dalam Aqib dan Chotibuddin (2018:5). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I di SDN 8 Tapa Kabupaten Bone Bolango. siswa yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini yaitu dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi sampai pada tahap refleksi. Penelitian ini

menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Chotibuddin (2018:5) yang tahapannya diuraikan sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan antara lain (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (2) menyiapkan media yang digunakan, (3) menyusun lembar observasi atau pengamatan guru dan siswa. Setelah peneliti berkonsultasi dengan guru mitra.
2. Pelaksanaan Tindakan Meluputi: (a) Mengadakan apersepsi (*pre test); (b)* Melaksanakan pembelajaran dengan materi yang telah ditetapkan yakni pembelajaran mengenai pemanfaatan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada siswa kelas 1 SDN 8 Tapa Kabupaten Bone Bolango; (c) Memantau proses pembelajaran; (d) Melaksanakan tes akhir; dan (e) Melaksanakan analisis dan refleksi.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila pelaksanaan pada siklus I belum Mencapai Indikator yang ditentukan.

a. Mengadakan apersepsi (*pre test)*
b. Melaksanakan pertemuan dengan materi yang telah ditetapkan yakni pembelajaran mengenai pemanfaatan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada siswa kelas 1 SDN 8 Tapa Kabupaten Bone Bolango.
c. Memantau proses pembelajaran.
d. Melaksanakan tes akhir.

3. Pemantauan dan Evaluasi
   Pada tahap ini dilakukan proses pemantauan oleh guru mitra selaku *observer* terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.
4. Analisis Data dan refleksi
   Analisis data dilakukan dengan memperhatikan hasil-hasil tes yang diberikan kepada peserta didik dengan tehnik persentase, sehingga pada tahap refleksi pendidik dapat melihat data observasi dan hasil tes, apakah tindakan yang dilaksanakan mencapai hasil yang diharapkan.

Langkah-langkah penggunaan media kartu angka dalam

pembelajaran menurut Suratman (2016:17) adalah sebagai berikut:

a. Guru mengatur posisi duduk siswa.
b. Guru menyiapkan media kartu angka yang akan digunakan dalam pembelajaran.
c. Memperkenalkan kepada setiap siswa tentang kegiatan yang akan ingin dilakukan.
d. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media kartu angka.
e. Mengamati siswa dalam menggunakan media kartu angka.
f. Memberikan kesempatan dan dorongan motivasi kepada siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar tentang kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka.
g. Mengadakan berbagai kegiatan yang dapat memantapkan pemahaman siswa.
h. Melakukan evaluasi terhadap media kartu angka.

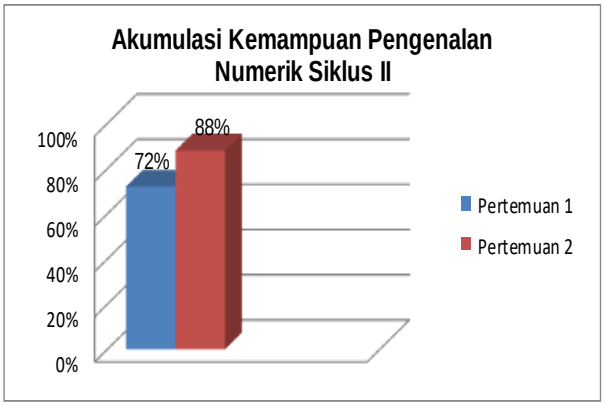
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil belajar siswa yang telah dilakukan pada siklus I Aktivitas guru pada siklus I pertemuan I dari 24 aspek yang diamati pada kategori sangat baik 5 aspek atau mencapai 21%, kategori baik 8 atau mencapai 33%, kategori cukup 11 atau mencapai 46%. Siklus I Pertemuan II dari 24 aspek yang amati kategori sangat baik 5 aspek atau mencapai 21%, kategori baik 9 aspek atau mencapai 37%, kategori cukup 10 aspek atau mencapai 42%. Siklus I Pertemuan III dari 24 aspek yang diamati kategori sangat baik 5 aspek atau mencapai 21%, pada kategori baik 10 aspek atau mencapai 42%, kategori cukup 9 aspek atau mencapai 37%.

Aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I dari 22 aspek yang diamati kategori sangat baik 3 aspek atau mencapai 14%, kategori baik 10 aspek atau mencapai 45%, kategori cukup 6 aspek atau 27%, kategori kurang 3 aspek atau mencapai 14%. Siklus I pertemuan II kategori sangat baik 3 aspek atau 14%, kategori baik 11 aspek atau mencapai 50%, kategori cukup 5 aspek atau mencapai 22%, kategori kurang 3 aspek atau mencapai 14%. Siklus Pertemuan III kategori sangat baik 3 aspek atau mencapai 14%, kategori baik 12 aspek atau mencapai 54%, kategori cukup 4 aspek atau mencapai 18%,

sedangkan kategori kurang 3 aspek atau mencapai 14%.

Hasil evaluasi kemampuan pengenalan numerik dalam proses Siklus I pertemuan I sampai dengan Siklus I pembelajaran III dapat diuraikan sebagai berikut: Siklus I pertemuan I dari 25 siswa yang mampu 8 siswa atau 32% sedangkan yang tidak mampu 17 siswa atau 68%. Sedangkan pada Siklus I pertemuan II dari 25 jumlah siswa terdapat 12 siswa yang mampu atau 48% sedangkan



Gambar 1. Grafik Perubahan Kemampuan Pengenalan Numerik Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3.

yang tidak mampu 13 siswa atau 52%. Sementara pada siklus I pertemuan III dari 25 siswa keseluruhan jumlah siswa, terdapat 15 siswa yang mampu atau mencapai 60%. Sedangkan yang tidak mampu berjumlah 10 siswa atau mencapai 40%.

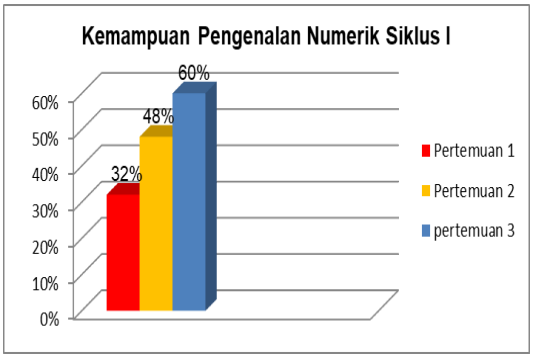
Pelaksanaan siklus II Aktivitas guru siklus II pertemuan I, dari 24 aspek yang diamati pada kategori sangat baik 5 aspek atau mencapai 21%, kategori baik 14 aspek atau mencapai 58%, kategori cukup 5 aspek atau mnecapai 21%. Siklus II Pertemua II, kategori sangat baik 5 aspek atau mencapai 21%, kategori baik 16 aspek atau mencapai 67%, kategori cukup 3 aspek atau 12%.

Aktivitas siswa siklus II pertemuan I, kategori sangat baik 3 aspek atau mencapai 14%, kategori baik 14 aspek atau mencapai 63%, kategori cukup 5 aspek atau mencapai 23%. Siklus II pertemuan II, kategori sangat baik 4 aspek atau mencapai 14%, kategori baik 15 aspek atau mencapai 68%. Sedangkan kategori cukup 3 aspek atau mencapai 14%.

Kemampuan siswa pengenalan numerik pada siklus II pertemuan I dan II dapat diuraikan sebagai berikut: siklus II Pertemuan I dari 25 jumlah siswa terdapat 18 siswa yang mampu mengenal numerik atau 72% dan yang tidak mempu terdapat 7 siswa atau mencapai 28%. Sedangkan pada siklus II pertemuan II dari 25 siswa keseluruhan jumlah, terdapat 21 siswa yang mampu atau 88%. Sedangkan yang tidak mampu berjumlah 4 siswa atau 12%.

Gambar 2 Grafik Perubahan Kemampuan Pengenalan Numerik Siklus II Pertemuan 1 dan 2

Sesuai dengan hasil yang diperoleh tersebut, maka peneliti yang dibantu oleh guru mitra sepakat dan menyimpulkan bahwa pemamnfaatan media kartu angka



dapat meningkatkan kemampuan pengenalan numerik, karena penelitian pada siklus II sudah memperoleh kategori nilai baik dengan indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 80% dan hipotesis dapat diterima.

Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa Jika guru menggunakan media kartu angka maka kemampuan tentang pengenalan numerik siswa kelas 1 SDN 8 Tapa Kabupaten Bone Bolango dapat meningkat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media kartu angka ditarik kesimpulan bahwa kemampuan siswa tentang pengenalan numerik meningkat. siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 28%. Hasil observasi kemampuan siswa mengenal numerik 5 siswa atau mencapai 20%. Hasil pelaksanaan siklus I siswa yang mampu mengenal numerik berjumlah 15 siswa atau mencapai 60%. Kemampuan mengenal numerik siklus II siswa yang mampu berjumlah 21 siswa atau mencapai 88%. Sedangkan yang belum mampu berjumlah 4 siswa atau mencapai 16%.

Hasil peningkatan kemampuan pengenalan numerik siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 28%. Jadi dengan menggunakan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal numerik pada siswa kelas 1 SDN 8 Tapa Kabupaten Bone Bolango

Daftar Pustaka

Aqib, Zaenal Dan Chotibuddin, M. 2018. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Guru/Kepala dan Pengawas Sekolah/Dosen dan Mahapeserta didik/Peneliti.* Yogyakarta: Deepublish

Arifudin.2014. Meningkatkan Hasil belajar matematika pada materi penjumlahan menggunakan media kartu angka di kelas 3 SDN 2 Morowali.

Dandy.2017. Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter", dalam *Jurnal Didaktik Matematika* volume 1, no. 2, tahun 2017.

Davis.2019. Media Guruan, Pengertian. Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada

Irawan.2015. Pengaruh Kecerdasan Numerik Serta Pengusaan Tentang Konsep Terhadap Kemampuan Berfikir. Jurnal Guruan. Jilid 4.

Kuyrniati., 2018. Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di Tk Pembina Rasau Jaya

Latuheru, John., 2016. Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: CV Andi OFFSET

Nunik, 2019. Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di Tk Pembina Rasau Jaya

Pauli Richar .2018. Guruan Kualitatif PAUD, Raja Grafindo Persada : Jakarta

Riyana Cepi.2015. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Perss

Robbins., 2017. Metode Guruan Guruan. Solo. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Kencana

Supriyadi, 2017. Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada

Suratman, 2016. Media Instruksional Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta