

**PERMAINAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN DAN HURUF ANAK**

Heni Oktina¹, Riswanti Rini², Asih Budi Kurniawati³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

²FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

³FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

**corresponding author, tel/fax : 085768178788, email: henioktina@yahoo.com*

Abstract: The Card Games Approaches to Improve Children Knowing Letters Ability. *The research problem of this study the lack of instructional media that commonly used in children literacy learning aged 5-6 years old. The purpose of this study was to determine the influences of card games toward children ability in knowing letters and numbers. The research method used experimental design with one-shot case study. Samples of this study were 20 children aged 5-6 years old. The instrument used observation guide with check list form. Based on simple linear regression analysis, it was concluded that there was a positive influences between card game toward children ability in knowing letters and numbers.*

Keywords: the card game, numbers ability, letters ability

Abstrak: Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Huruf Anak. Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan lambing bilangan dan huruf pada anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan kartu angka dan huruf terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Istiqlal Rajabasa Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen tipe *one-shot case study*. Sampel yang diambil berjumlah 20 anak. Instrumen penelitian menggunakan pedoman observasi dengan bentuk *chek list*. Hasil uji analisis regresi linier sederhana menunjukkan terdapat pengaruh positif antara permainan kartu angka dan huruf terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf.

Kata kunci: permainan kartu, lambang bilangan, lambang huruf

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Hartati, 2005). Menurut Sujiono (2007) anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini dalam rentang usia 5-6 tahun adalah perkembangan kognitif.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh lingkup perkembangan seperti aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, aspek fisikmotorik, aspek kognitif, aspek bahasa, dan sosial emosional agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan dari anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar

anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2007).

Pengenalan lambang bilangan dan huruf Pengenalan lambang bilangan dan huruf sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi perkembangan anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006). Bermain merupakan salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal lambang bilangan. Menurut Gallahue (Hartati, 2005) bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangan atau seluruh anggota tubuhnya. Permainan pada anak usia dini merupakan suatu media atau alat yang dapat mengembangkan

perkembangan anak dan menyenangkan, maka dalam bermain harus menentukan alat permainan yang digunakan yang sesuai dengan permainannya yang mendidik bagi anak, maka harus menggunakan sebuah alat permainan yang bernilai edukasi. Salah satu alat permainan yang dapat digunakan dalam mengenal lambang bilangan adalah permainan kartu angka dan huruf. Kartu angka dan huruf merupakan media dalam permainan menyusun angka dan menyusun huruf menjadi kata. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Istiqlal Rajabasa Bandar Lampung pada usia 5-6 tahun, kenyataannya dalam mengenal lambang bilangan masih belum berkembang. Diharapkan dengan adanya alat permainan seperti kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang, mengurutkan dan menyebutkan bunyi angka dan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuknya, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh permainan kartu angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Istiqlal Rajabasa Bandar Lampung. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan pengetahuan anak tanpa adanya paksaan.

PERKEMBANGAN KOGNITIF

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang dialami setiap individu atau siap anak baik perkembangan fisik ataupun psikis anak. Penelitian ini menjelaskan tentang perkembangan psikis anak yaitu tentang kognisi anak yang sering disebut perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2012) kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Arikunto (Yus, 2005) mengemukakan bahwa potensi yang

ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif.

Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: mengenal bilangan dan lambang bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis). Berdasarkan uraian tersebut maka dalam penelitian ini membahas tentang kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf.

KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN DAN HURUF

Menurut Alexander (Sitorus, 2008:22) lambang bilangan adalah sebuah angka digunakan untuk melambangkan bilangan, suatu identitas abstrak dalam ilmu matematika. Sedangkan huruf adalah sebuah lambang yang digunakan dalam membuat sebuah kata. Menurut Inawati (2011) kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu

merupakan suatu hal yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka. Program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Darjowidjojo (2003) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bunyi, sehingga anak dapat mengetahui bentuk dan memaknainya.

MANFAAT MENGENAL LAMBANG BILANGAN DAN HURUF

Menurut Hariyanto (2009) mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usianya sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan

mudah. Adapun manfaat dalam mengenalkan bilangan dan huruf pada anak usia dini adalah anak lebih mudah memahami bentuk angka dan huruf, anak lebih mudah mengetahui bunyi angka dan huruf yang sesuai bahkan memberikan manfaat bagi anak-anak dalam mempersiapkan diri untuk belajar kejenjang berikutnya mengenai membaca, menulis dan berhitung.

PERMAINAN KARTU ANGKA DAN KARTU HURUF

Kartu angka dan kartu huruf merupakan alat yang digunakan dalam mengenalkan lambang bilangan dan lambang huruf. Raharjo (2010) menegaskan bahwa media kartu angka yaitu media yang membuat gambar suatu bilangan yang terdiri dari 1-10 baik yang tersusun maupun yang belum tersusun (acak) digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan. Ambarini (2006), mengatakan bahwa kartu huruf adalah kumpulan kartu yang didalamnya terdapat huruf-huruf dari A-Z (kapital dan kecil) dan diberi gambar serta kata untuk mendukung anak paham dan

hafal abjad A hingga Z. Sedangkan Hasan (2009) mengungkapkan kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.

FUNGSI PERMAINAN KARTU ANGKA DAN HURUF

John D. Latuheru (Kurniawan, 2002) mengemukakan bahwa pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain. Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap, guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran, dapat meningkatkan

pengetahuan anak dalam mengenal lambang bilangan, dapat membantu anak dalam belajar tentang matematika anak usia dini, Sebagai media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran terutama dalam mengenalkan angka.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *preexperimental design* dengan tipe *oneshot case study*. *One-shot case study* yaitu suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2010) Variabel pada penelitian ini adalah permainan kartu angka dan huruf (X) dan kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf (Y). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar penilaian observasi yang berisikan kisi-kisi penilaian dan indikator-indikator penilaian dalam mengenal lambang bilangan dan huruf guna mempermudah dalam proses penelitian. Pada teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan

dengan cara metode observasi. Untuk pengujian instrumen pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*) yaitu diajukan kepada para ahli yang memahami perkembangan anak usia dini dan faham terhadap aspek-aspek perkembangan anak.

Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis terlebih dahulu guna untuk mengetahui pengaruh antara permainan kartu angka dan huruf terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf, selanjutnya dilakukan pengujian normalitas data dengan bantuan *SPSS 17.0 for windows*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak, kemudian dilakukan pengujian regresi linier sederhana dan pengujian hipotesis (Sugiyono, 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Setelah selesai dilakukan penelitian, hasil yang diperoleh dari lembar pengamatan Permainan kartu angka dan huruf terhadap kemampuan

mengenal lambang bilangan dan huruf. Tabel (1) menjelaskan tentang variabel X (permainan kartu angka dan kartu huruf), pada katagori BSB sebanyak 4 anak dengan persentase 20%, BSH sebanyak 14 anak dengan persentase 70%, MB sebanyak 2 anak dengan persentase 10% dan BB sebanya 0 dengan persentase 0% atau sama dengan tidak ada. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yaitu kartu angka dan kartu huruf pada penelitian ini berkembang sesuai harapan. Berikut adalah tabel rekapitulasi hasil penilaian permainan kartu angka dan huruf:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Prmainan kartu angka dan Huruf

No	Katagori	Interval Nila	Nilai	
			F	%
1	BSB	76-100	4	20
2	BSH	51-75	14	10
3	MB	26-5	2	70
4	BB	0	0	0
jumlah			20	100

Keterangan:

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Bekembang

BB = Belum Berkembang

Sedangkan tabel (2) menjelaskan tentang hasil observasi variabel Y (kemampuan mengenali lambang bilangan dan huruf. pada katagori BSB sebanyak 4 anak dengan persentase 20%, BSH sebanyak 14 anak dengan persentase 70%, MB sebanyak 2 anak dengan persentase 10% dan BB sebanya 0 dengan persentase 0% atau sama dengan tidak ada. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yaitu kartu angka dan kartu huruf pada penelitian ini berkembang sesuai harapan. Berikut adalah table rekapitulasi hasil penilaian permainan kartu angka dan huruf.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Mengenali Lambang Bilangan dan Huruf

No	Katagori	Interval Nila	Nilai	
			F	%
1	BSB	76-100	4	20
2	BSH	51-75	14	10
3	MB	26-5	2	70
4	BB	0	0	0
jumlah			20	100

Dari hasil uji normalitas data dengan menggunakan *SPSS 17.0 for windows*, terbukti bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dan dari hasil uji regresi linier sederhana diperoleh a =

8,92338 dan $b = 0,8894$. Nilai dapat digunakan untuk memprediksi variabel X jika variable independen ditetapkan yaitu 12, maka nilai hasil $\hat{Y} = a + b(X) = 8,92338 + 0,8894(12) = 19,5963$. Dengan demikian jika nilai variable X sebesar 12, maka diperkirakan nilai rata-rata variabel Y sebanyak 19,59 dibulatkan menjadi 20. Sehingga dalam tiap pertemuan selama 4 hari anak memiliki perbendaharaan kata sebanyak 5. Sedangkan jika variabel X adalah 7, maka variabel Y = 15,14 dibulatkan menjadi 15, maka dalam setiap 4 kali pertemuan anak memiliki perbendaharaan kata sebanyak 4. Untuk hasil hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara permainan kartu angka dan kartu huruf, dilihat dari harga r hitung lebih besar daripada r table ($0,9995 > 0,444$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa $r^2 = 0,995 = 0,99890$ hal ini berarti permainan kartu angka dan huruf menentukan besarnya kemampuan mengenal bilangan dan huruf sebesar 99%.

PEMBAHASAN

Menurut Susanto (2012), kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia TK A adalah sebagai berikut: (a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-20, (c) membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit. Berdasarkan teori tersebut, maka uji normalitas data pada penelitian ini berdistribusi normal, sehingga analisis regresi linier menunjukkan bahwa permainan kartu angka dan huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Istiqlal Rajabasa Bandar Lampung, dengan Koefisien regresi $b = 0,889$ bertanda positif dan koefisien $a = 8,92338$ bertanda positif. Jadi kesimpulannya terdapat hubungan positif dan signifikan antara permainan

kartu angka dan huruf terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Istiqal Rajabasa Bandar Lampung. Koefisien determinasi $r^2 = 0,99945^2 = 0,99890$. Hal ini berarti kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf menentukan besarnya kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf sebesar 99%. Dengan jumlah sampel $N = 20$ maka r tabel dengan taraf kesalahan 5% = 0,444. Karena r hitung lebih besar daripada r tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan pengujian hipotesis di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada permainan kartu angka dan huruf terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf. Selain itu, penelitian pendukung atau penelitian yang relevan pada penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Trisniwati (2014) yaitu tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan, Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan

untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf. Penelitian yang dilakukan oleh Nova (2012) yang berjudul pengaruh permainan kartu angka terhadap perkembangan kognitif anak di kelompok B3 RA DEPAG 1 Palu Barat, menunjukkan hasil yang sama, bahwa melalui permainan kartu angka dapat memberikan peranan terhadap perkembangan kognitif anak, ini terlihat pada hasil perkembangan kognitif anak setiap minggu. Penelitian berikutnya dari Lestari (2014) yang berjudul upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang

bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain dan dihubungkan dengan penelitian yang sudah peneliti lakukan, maka hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan kartu huruf dan angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada permainan kartu angka dan huruf terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf. Hal ini dibuktikan dengan uji normalitas yang berdistribusi normal dan Koefisien regresi $b = 0,889$ bertanda positif dan koefisien $a = 8,92338$ bertanda positif, sehingga harga r hitung lebih besar daripada r tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, Dan nilai koefisien determinasi $r^2 = 0,99945^2 = 0,99890$. Hal ini berarti kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf menentukan besarnya kemampuan

mengenal lambang bilangan dan huruf sebesar 99%.

DAFTAR RUJUKAN

Ambarini, V. 2006. *Kartu Pintar Huruf*. Jakarta : Gramedia Jakarta

Dardjowidjojo, S. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.

Hariyanto, A. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta : Diva Press.

Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

Hasan, M. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : DIVA Press

Inawati, M. 2011. *Meningkatkan Minat Mengetahui Konsep Bilangan melalui Metode Bermain Alat Manipulatif*. Jurnal Penabur No.16

- Kurniawan, H. 2002. *Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Lestari, D. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten*. Yogyakarta : Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi
- Nova, S. 2012. *Pengaruh Permainan Kartu Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Dikelompok B3 RA DEPAG 1 Palu Barat*. Palu : Skripsi
- Raharjo, K. 2010. *Kamus Matematika Bergambar*. Jakarta : Grasindo
- Sitorus, J.T. 2008 . *Efektifitas Media Mangkok Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang*. Skripsi. Padang : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP – UN
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta. Sujiono, Y.N. 2007. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta : UNJ.
- Susanto, A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana
- Trisniawati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi
- Yus, A. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Depdiknas : Jakarta