



Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar

Rokhima¹⁾, Siti Khotijah²⁾, Indah Sumartiningsih³⁾

¹⁾TK Terpadu Al-Mahrus Arjasa, ²⁾PAUD Siti Khotijah 1, ³⁾TK Labschool IKIP PGRI

Email: sitikhot120@gmail.com, indahsumartiningsih0@gmail.com

ABSTRACT

The role of learning media is very large in achieving learning messages, namely teaching material. Learning media can provide reinforcement of the explanations delivered by the teacher. Picture numeric card media is a visual media that can be used in learning or function as a learning media. The use of pictorial number card media in the Early Childhood Education (PAUD) learning is very suitable because it is relevant to the style of learning that is learning while playing. One kind of kindergarten learning material is the introduction of numbers and simple counting operations that are part of elementary level mathematics learning. Submission of numerical recognition learning materials and simple counting operations can be done using specially designed numeric card media. The use of multiple number card media in learning in this study is to see the effect on children's learning motivation. This type of research is quantitative causality, which is to see the effect of using numeric card media on children's learning motivation. Because of the quantitative type, this study uses statistical calculations through the SPSS version 22.0 program which includes a prerequisite test for normality and homogeneity, hypothesis testing with partial tests or different tests (T test). The results of this study indicate the influence of multiple number card media on early childhood learning motivation in numerical recognition learning materials and simple count operations Al-Mahrus Integrated Kindergarten, Siti Khotijah 1 PAUD and TK Labschool IKIP PGRI Jember even semester 2018/2019 academic year.

Keywords: Picture Numbers Cards, AUD Mathematics, Learning Motivation

ABSTRAK

Peran media pembelajaran sangat besar pada tercapainya pesan pembelajaran yakni materi ajar. Media pembelajaran dapat memberikan penguatan terhadap penjelasan yang disampaikan guru. Media kartu angka bergambar merupakan media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau berfungsi sebagai media pembelajaran. Penggunaan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat cocok karena relevan dengan corak pembelajarannya yakni belajar sambil bermain. Salah satu materi pembelajaran TK adalah pengenalan angka dan operasi hitung sederhana yang

merupakan bagian dari pembelajaran matematika tingkat dasar. Penyampaian materi pembelajaran pengenalan angka dan operasi hitung sederhana dapat dilakukan dengan menggunakan media kartu angka bergambar yang telah didesain khusus. Penggunaan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran pada penelitian ini adalah untuk melihat pengaruhnya pada motivasi belajar anak. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif kausalitas yakni ingin melihat pengaruh penggunaan media kartu angka bergambar terhadap motivasi belajar anak. Karena berjenis kuantitatif, maka penelitian ini menggunakan perhitungan statistika melalui program SPSS versi 22.0 yang meliputi uji prasyarat normalitas dan homogenitas, uji hipotesis dengan uji parsial atau uji beda (uji T). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media kartu angka bergambar terhadap motivasi belajar anak usia dini pada materi pembelajaran pengenalan angka dan operasi hitung sederhana TK Terpadu Al-Mahrus, PAUD Siti Khotijah 1 dan TK Labschool IKIP PGRI Jember semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci : Kartu Angka Bergambar, Matematika AUD, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran ditopang oleh berbagai aspek dan faktor. Salah satu yang mendukung keberhasilan tersebut adalah peran media pembelajaran yang dapat membantu guru agar anak dapat menangkap dan memahami materi pelajaran dengan baik. Materi pelajaran yang bersifat abstrak dan perlu wahana atau bentuk konkrit sebagai penegasnya adalah salah satu manfaat media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mengurangi keterlibatan langsung guru dalam membentuk pemahaman anak pada materi tertentu. Anak usia dini masih pada tahapan berpikir yang konkrit sehingga memerlukan media pembelajaran dalam menangkap materi yang bersifat abstrak misalnya pengenalan angka dan operasi bilangan sederhana.

Jenis dan ragam media pembelajaran sangat banyak, demikian pula definisi yang diberikan oleh para pakar dibidangnya. Terdapat pandangan bahwa media pelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar (Rohani, 2001). Dari pendapat ini memberikan informasi bahwa media pembelajaran harus mengandung benda yang dapat dilihat, diraba, dibau, dirasa dan didengar oleh indrawi manusia. Selain itu media pembelajaran harus dapat menjadi penghubung interaksi antara guru dan murid dalam penyampaian materi pelajaran. Media

pembelajaran akan semakin baik manakala kemampuannya dalam menyampaikan pesan pembelajaran semakin tinggi.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan mempunyai ketajaman penyampaian harus benar-benar diperhatikan. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang relevan akan mengantarkan pada ketercapaian proses pembelajaran. Media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus menarik dan sesuai dengan tahapan belajar mereka yakni belajar sambil bermain. Media pembelajaran anak usia dini dibentuk sekonkrit mungkin dan harus dihindarkan dari kerumitan dan keabstrakan. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah kartu angka bergambar yakni kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Arsyad, 2002). Kartu angka bergambar merupakan media pembelajaran yang sangat cocok jika digunakan dalam materi pelajaran pengenalan angka dan operasi hitung sederhana sebagaimana penamaan dan batasan media tersebut. Dengan sedikit inovasi dan penyesuaian antara angka dan gambar pada kartu, maka media pembelajaran tersebut akan membantu anak usia dini lebih senang dan tertarik dalam mengikuti proses belajar.

Kartu angka bergambar dengan desain yang menarik dan warna yang mencolok akan membangkitkan keinginan anak untuk belajar tanpa adanya keterpaksaan. Hal ini terjadi karena kartu angka bergambar telah menjadi media pembelajaran dengan fungsi membangkitkan semangat belajar. Media pembelajaran adalah berbagai komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dapat merangsang (memotivasi) untuk lebih meningkatkan belajar (Sadiman, 2006). Motivasi yang ditimbulkan oleh media pembelajaran kartu angka bergambar akan memberikan dampak tersendiri bagi proses kegiatan belajar mengajar misalnya siswa akan aktif dan kooperatif dalam proses belajarnya. Tidak hanya itu, motivasi yang dirangsang melalui media pembelajaran kartu angka bergambar akan membantu anak usia dini dalam memahami materi pengenalan angka dan operasi hitung sederhana yang bersifat abstrak. Mengacu pada paparan tersebut diatas, maka peneliti melakukan kajian dan meneliti pengaruh media kartu bergambar pengaruhnya terhadap motivasi belajar, materi pelajaran pengenalan angka dan operasi hitung sederhana pada TK

Terpadu Al-Mahrus, PAUD Siti Khotijah 1 dan TK Labshcool IKIP PGRI Jember semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengkajian Literasi dan Pengamatan Awal

Sebelum melakukan penelitian, maka peneliti melakukan kajian secara mendalam terhadap teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran utamanya kartu angka bergambar, materi tentang pengenalan angka dan operasi bilangan sederhana serta studi tentang motivasi belajar. Selain kajian teoritis, peneliti juga melakukan observasi awal pada lembaga pendidikan anak usia dini yang dijadikan tempat penelitian. Dari pengamatan ini, peneliti memperoleh informasi bahwa pada tempat penelitian belum pernah diterapkan media pembelajaran kartu angka bergambar dalam pengenalan angka dan operasi bilangan sederhana. Selain itu diperoleh juga informasi bahwa peninjauan unsur motivasi belajar selama ini belum maksimal sehingga menumbuhkan keyakinan peneliti bahwa unsur tersebut sangat penting untuk dikaji.

Pada observasi awal ini juga mencatat bahwa TK Terpadu Al-Mahrus, PAUD Siti Khotijah 1 dan TK Labschool IKIP PGRI berada pada lokasi yang sangat strategis dan kondusif untuk proses pembelajaran. Sarana dan prasarana pendidikan pada ketiga lembaga tersebut sangat terpenuhi sesuai standar dan ketentuan. Ketersediaan tenaga pendidik mencukupi, pengelolaan atau manajerial oleh kepala sekolah berjalan dengan baik dan dukungan masyarakat sangat tinggi.

2. Desain dan Penyusunan Instrumen Penelitian

Desain penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan pada pembelajaran anak usia dini pada pembelajaran pengenalan angka dan operasi bilangan sederhana menggunakan media pembelajaran kartu angka bergambar melalui tinjauan motivasi belajar anak. Instrumen penelitian yang disiapkan adalah media kartu angka bergambar yang dirancang sedemikian menariknya baik dari tampilan maupun isinya. Kartu tersebut berisikan angka mulai dari 0 hingga 9 dan dilengkapi dengan simbol-simbol operasi bilangan sederhana sehingga memungkinkan anak usia dini belajar hal-hal yang konkrit dari materi abstrak.

Selain media tersebut diatas, peneliti juga mempersiapkan kisi-kisi dan angket motivasi belajar anak usia dini. Mengingat responden adalah anak usia dini, maka angket tersebut diisikan/dijawab oleh orangtua anak atau guru berdasarkan pengamatan yang dilakukan ketika penerapan media tersebut dilakukan. Adapun kisi-kisi motivasi belajar tersebut adalah sebagai berikut;

Tabel 1. Kisi-Kisi Motivasi Belajar

No	Komponen	Aspek Dasar	Indikator	Item Angket	
				+	-
	Kepribadian	Senang bekerja keras	• Berkemauan keras dalam memahami materi ajar	1	2
			• Tidak gampang putus asa dalam menyelesaikan permainan kartu	3	4
		Senang dengan kegiatan belajar	• Terlihat riang ketika menggunakan media kartu angka	5	6
		Perhatian	• Berupaya memfokuskan perhatian pada media dan materi pelajaran	7	8
			• Mengikuti dengan baik proses pembelajaran sesuai arahan guru	9	10

Sumber: Adaptif dari Uno, 2011

Hasil dari angket motivasi belajar yang telah diisi berdasarkan kriteria skala likert akan diakumulasi dan diambil rata-rata skor. Anak yang mempunyai skor angket diatas rata-rata dikategorikan pada motivasi belajar tinggi sedangkan anak dengan skor motivasi belajar dibawah rata-rata termasuk pada kategori belajar rendah.

3. Deskriptif Penerapan Media Kartu dan Data Motivasi Belajar

Penerapan media pembelajaran berupa kartu angka bergambar pada pembelajaran anak usia dini materi pelajaran pengenalan angka dan operasi bilangan sederhana memberikan kesan yang menarik pada anak sehingga nampak pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Anak belajar dengan rasa senang

dan dapat belajar dengan serius namun tidak melupakan unsur permainan dengan mengotak atik dan menyesuaikan kartu angka yang dikehendaki sesuai arahan guru. Ketepatan dan daya tangkap anak terhadap materi pelajaran sangat kuat meskipun harus mengulang-ulang memasang kartu angka bergambar sesuai intruksi guru, anak terus berusaha meskipun terdapat kesalahan namun mereka berusaha keras membenahi.

Data motivasi belajar berdasarkan angket yang telah diisi dengan mengamati anak terakumulasi dan disajikan pada Tabel 2 berikut ini;

Tabel 2. Data Motivasi Belajar

NAMA LEMBAGA PENYELENGGARA PAUD					
TK Terpadu Al-Mahrus		PAUD Siti Khotijah 1		TK Labschool IKIP PGRI Jember	
MOTIVASI BELAJAR		MOTIVASI BELAJAR		MOTIVASI BELAJAR	
Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi
8	24	12	18	6	30
25 %	75%	40%	60%	16%	84%
Total: 32		Total: 30		Total: 36	

Berdasarkan Tabel 2 diatas, dapat dinyatakan bahwa pada ketiga tempat penelitian tersebut kategori anak bermotivasi belajar tinggi lebih besar baik jumlah maupun prosentasenya yakni pada TK Terpadu Al-Mahrus motivasi belajar tinggi sebanyak 24 anak (75%), PAUD Siti Khotijah 1 sebanyak 18 anak (60%) dan TK Labschool IKIP PGRI Jember sebanyak 30 anak (84%). Dari jumlah anak dengan motivasi belajar tinggi yang dominan pada tiga tempat penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa adanya penerapan media pembelajaran berupa kartu angka bergambar dapat memberikan stimulus sehingga motivasi belajar anak relatif meningkat.

4. Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Uji prasyarat dalam penelitian ini adalah untuk menentukan uji hipotesis apakah menggunakan uji parametrik atau non parametrik (Sugiono, 2016). Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut;

Pada uji normalitas, prosedur dan ketentuan yang harus dilakukan adalah :

a) Menetapkan Hipotesis Ho: sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal,

Ha: sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. b) Menetapkan taraf signifikansi (α) Taraf signifikansi adalah angka yang menunjukkan seberapa besar peluang terjadinya kesalahan analisa. Taraf signifikansi yang akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah 0,05 atau 5%. 3). c) Keputusan uji, H_0 ditolak jika $p\text{-value} < \alpha$ (Suharsimi, 2002). Hasil uji normalitas data disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Uji Normalitas	Sig. Kognitif Pengenalan Angka	Keterangan
TK Terpadu Al-Mahrus	0,053 > 0,05	Normal
PAUD Siti Khotijah 1	0,057 > 0,05	Normal
TK Labschool IKIP PGRI Jember	0,055 > 0,05	Normal

Berpijak pada Tabel 3 di atas, dapat dikatakan bahwa data penelitian dari tiga tempat tersebut (TK Terpadu Al-Mahrus, PAUD Siti Khotijah 1 dan TK Labschool IKIP PGRI Jember) terdistribusi normal.

Pada uji homogen diperoleh hasil uji dengan menggunakan program SPSS versi 22 disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

DATA	SIGNIFIKANSI	KETERANGAN
TK Terpadu Al-Mahrus	0,07 > 0,05	Homogen
PAUD Siti Khotijah 1	0,08 > 0,05	Homogen
TK Labschool IKIP PGRI Jember	0,06 > 0,05	Homogen

Tabel 4 menunjukkan bahwa data penelitian dari TK Terpadu Al-Mahrus, PAUD Siti Khotijah 1 dan TK Labschool IKIP PGRI Jember merupakan data homogen.

Berdasarkan uji normalitas data dan uji homogenitas yang diperoleh hasil normal dan homogen pada seluruh data maka dengan hasil ini akan menetapkan uji hipotesis yakni uji pramaterik menggunakan uji parsial atau uji beda (uji T). Hasil uji hipotesis menggunakan program SPSS akan mengikuti ketentuan bila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan kartu angka bergambar terhadap motivasi belajar, sebaliknya bila t_{hitung}

$< t_{\text{tabel}}$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan kartu angka bergambar terhadap motivasi belajar. Hasil uji hipotesis dari TK Terpadu Al-Mahrus adalah $t_{\text{hitung}} (3,214) \geq t_{\text{tabel}} (1,123)$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima, PAUD Siti Khotijah 1 adalah $t_{\text{hitung}} (3,652) \geq t_{\text{tabel}} (1,342)$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima dan TK Labschool IKIP PGRI Jember adalah $t_{\text{hitung}} (3,761) \geq t_{\text{tabel}} (1,357)$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Dari uji hipotesis ketiga lokasi penelitian diperoleh hasil yang sama yakni $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan kartu angka bergambar terhadap motivasi belajar anak usia dini materi pengenalan angka dan operasi bilangan sederhana TK Terpadu Al-Mahrus, PAUD Siti Khotijah 1 dan TK Labschool IKIP PGRI Jember semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

Hasil tersebut diatas dapat dijelaskan dengan kajian media pembelajaran berupa kartu angka bergambar dan motivasi belajar itu sendiri. Terdapat pendapat bahwa peran media pembelajaran diantaranya; a) membangkitkan motivasi belajar anak, b)menghadirkan objek-objek yang terlalu besar atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar dan c) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak (Zaman, 2013). Peran media pembelajaran dalam hal dapat membangkitkan motivasi dapat terlihat dari respon anak ketika diberikan pembelajaran menggunakan media kartu angka bergambar lebih senang dibandingkan dengan melalui ceramah penuh. Selain itu peran media menghadirkan obyek yang sukar ke dalam lingkungan belajar terdapat pada materi pengenalan angka yang bersifat abstrak sehingga sulit dipahami anak namun dengan media kartu angka bergambar kesulitan tersebut dapat teratasi. Peran media dalam pemerataan informasi kepada anak juga berkontribusi besar pada hasil uji hipotesis yakni adanya pengaruh media kartu angka bergambar terhadap motivasi belajar.

Analisis lain dari hasil penelitian ini juga dapat dipertajam pada spesifikasi media yang digunakan yakni adanya unsur gambar (grafis). Terdapat kelebihan media gambar yakni; a) media gambar lebih konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal, b)gambar dapat mengatasi keterbatasan mata dan c)dapat memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan dapat digunakan untuk semua orang (Arsyad, 2002). Ketiga kelebihan media gambar yakni lebih konkrit dan realistis, mengatasi keterbatasan mata dan

memperjelas masalah sangat berkontribusi pada hasil penelitian sebagaimana telah disebutkan.

Hasil penelitian yang menyatakan bahwa motivasi belajar anak terpengaruh oleh adanya penggunaan media pembelajaran kartu angka bergambar dapat dipahami pula dari upaya atau cara yang dapat membangkitkan motivasi belajar. Beberapa teknik motivasi belajar yang dapat dilakukan dalam pembelajaran (Uno, 2011) adalah sebagai berikut: 1) pernyataan penghargaan secara verbal, 2) menggunakan nilai ulangan sebagai pacuan keberhasilan, 3) menimbulkan rasa ingin tahu, 4) memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa, 5) menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa, 6) menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar, 7) gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami, 8) memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya didepan umum, 9) menggunakan simulasi dan media permainan dan 10) mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Dari teknik membangkitkan motivasi belajar tersebut maka penggunaan media permainan dan mengurangi rasa tidak senang karena abstraknya materi pelajaran memberikan dampak pada motivasi belajar anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan kartu angka bergambar terhadap motivasi belajar anak usia dini pada materi pengenalan angka dan operasi bilangan sederhana TK Terpadu Al-Mahrus, PAUD Siti Khotijah 1 dan TK Labschool IKIP PGRI Jember semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

Saran penelitian ini adalah 1) Bagi pendidik utamanya pada pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan media yang relevan dengan perkembangan anak dan dengan desain yang menarik seperti kartu angka bergambar. 2) Bagi praktisi pendidikan anak usia dini agar memperhatikan motivasi belajar anak sehingga mereka belajar dengan senang dan tanpa terpaksa. 3) Bagi peneliti selanjutnya, supaya menjadikan acuan dan dapat mengembangkan pada penelitian yang sejenis agar lebih sempurna lagi.

REFERENSI

- Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Musfiroh, T. 2009. *Baca-Tulis*. Jakarta: Grasindo
- Rohani, A. 2001. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A.,S., dkk,. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H., B., 2011. *Motivasi dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaman, B., dkk. 2013. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.