

Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Usia Dini di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara

Syahrizal¹, Ade Karunia Rizky Manurung²

^{1,2} IAIDU Asahan, Indonesia

Corresponding Author : psikozal@gmail.com

ABSTRACT

Developing various skills of children according to age level and taking into account the characteristics of development, creatively teachers can make and use game tools that come from the surrounding environment and utilize used goods or media that already exist or are available. The formulation of the problem in this study is: How is the condition of children recognizing numbers, the use of number card media, and the condition of children recognizing numbers through number cards in Early Childhood RA Nurul Ummi Binjai Baru, Batubara Regency. This research uses qualitative research by describing in the form of words and language, in a special natural context, and by utilizing various natural methods. The results of the research that the authors found were that: The condition of children recognizing numbers in RA Nurul Ummi Binjai Baru, Batubara Regency Knowing numbers has become mandatory, children consider numbers as a series of meaningless words and learning to recognize numbers is boring. Teachers must use interesting and fun methods and media in introducing the concept of numbers. The state of using number card media at RA Nurul Ummi Binjai Baru, Batubara Regency, is a number card or card props are tools or equipment used by a teacher in teaching in the form of cards with numbers written in accordance with the theme being taught. Card props are tools for children to remember lessons. Letter card props can make an impression on the heart so that children don't easily forget them. In line with the child's memory of the props, he is also reminded of the lesson delivered by the teacher. The younger the child, the more he needs visualization/concrete (needs more props) that he can touch, see, feel, and hear. The conclusions are: The condition of children recognizing numbers through the media of number cards in Early Childhood at RA Nurul Ummi Binjai Baru, Batubara Regency, efforts to improve children's abilities through the media of numbers with the use of number card media that are applied in PAUD are very suitable for playing with cards can improve the ability to recognize numbers and provide excellent results for the development of children's abilities.

ARTICLE INFO

Article history:
Received
20 December 2023
Revised
15 January 2024
Accepted
20 January 2024

Kata Kunci

Identifying Numbers, Number Card Media.

PENDAHULUAN

Alat-alat permainan diutamakan di RA akan tetapi hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifatsifat perkembangan, secara kreatif guru

dapat membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga alat permainan edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirnah. Untuk itu peran guru agar mampu membangkitkan lagi dan menggunakan yang dapat disediakan oleh sekolah maupun di buat sendiri.

Bermain tidak harus mahal unsur mendidiknya yang harus diutamakan. Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di RA (disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti dalam praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika.

Di RA media kartu tidak saja angka-angka, tetapi ada juga gambar-gambar, jadi guru menunjukkan gambar satu persatu dan anak didik menyebutkan gambar apa yang ada di media kartu tersebut. Dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada aspek kemampuan berhitung. RA masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Ini dapat dibuktikan dengan adanya Guru memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada 5 anak. Sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi terasa membosankan untuk anak, ini terlihat pada saat guru memberikan tugas pada anak untuk membuat gambar apel sesuai jumlah angka, hanya 15 dari 30 anak yang bisa menyelesaikannya dengan tuntas.

Media kartu angka dapat di buat sendiri oleh guru dengan membuat dari karton lalu di tulis pakai spidol. Karton ini di potong-potong persegi empat dengan ukuran yang sedang asal Nampak jelas tulisan yang ada di kartu itu, kartu itu di gunakan guru dalam hal bertanya kepada anak angka berapa yang ada di kartu itu lalu di tukar lagi dengan kartu lain sehingga anak mudah memahami hanya satu kartu atau satu angka yang dilihatnya.

Dari observasi peneliti yang dilakukan di RA Nurul Ummi membuktikan bahwa penggunaan media kartu selalu dilakukan media kartu angka-angka, media kartu huruf hiaiyah, media kartu abjad, media kartu buah-buahan. Melalui media kartu ini, berhitung bagi anak bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh RA Nurul Ummi hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran logika matematika melalui penggunaan media kartu terhadap materi pembelajaran angka menjadi lebih antusias.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang praktek mengenal angka, dengan mengajukan judul penelitian yaitu: "Menenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Usia Dini Di Ra Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara".

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif adalah pendekatan penelitian pada suatu status kelompok manusia atau suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistim pemikiran atau suatu peristiwa pada masa sekarang. Tujuan pendekatan deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran ataupun paparan secara sistimatis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang dimiliki. Lokasi ini berada di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara; Sedangkan sumber data dari : Kepala Sekolah dan guru. Sumber data tambahan dan buku dan sumber data, arsip, dokumentasi yang di gunakan penulis dalam penelitian. Teknik pengumpul data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pengajaran adalah membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media sangat berperan dalam meningkatkan kualias pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika. Media pendidikan dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Dengan menggunakan media konsep simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret.

Bagaimanakah anak mengenal angka di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara

Di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara tentu sudah mengenalkan angka, huruf dan lainnya, namun tidak semua anak hafal angka-angka tersebut. Kemampuan anak untuk mengenal angka memerlukan konsep

berpikir objek, benda atau kejadian. Anak mulai mengenal simbol (kata-kata, angka, gerak tubu atau gambar) untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya. Karena cara berpikir anak masih tergantung pada rentan abstrak sehingga memerlukan sombol yang konkrit saat guru menanam suatu konsep kepada anak usia dini.

Anak-anak memiliki kemampuan, suka bermain, aktif, serba ingin tahu, bereksplorasi, banyak bertanya apa, bagaimana, mengapa, inderanya peka, dan celetukan-celetukannya orisinal. Oleh karena itu, anak jangan hanya dituntut untuk pintar matematika, lancar membaca, menghapal, patuh, manis, dan sebagainya. Kemampuan tersebut hanya meningkatkan kermampuan otak kiri saja. Agar kecerdasan kreativitas juga muncul, orang tua juga harus mendayagunakan otak kanan anak. Suatu kesalahan yang sering dilakukan para pendidik di Taman Kanak-Kanak yang mengajar menulis, menghitung, sehingga mengurangi waktu yang seharusnya untuk kreativitas. Jika didorong pada suatu sisi saja, anak mungkin akan tumbuh menjadi pandai, tetapi seperti polio yang jika tidak difioterapi akan mengecilkan anggota tubuhnya.

Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan. Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar. Media pembelajaranpun memiliki peran yang penting dalam pengembangan kreativitas anak.

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, jasmani, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar, untuk dapat berfikir kereatif dan produktif. Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu.

Pengenalan angka kepada anak sejak dini untuk membuat anak lebih mampu menjalankan daya pikir dan daya tangkap anak akan sesuatu hal untuk mencari jawaban - jawaban dari permasalahan yang ada di depan mata, anak mampu mencari jawabannya dengan dimulai mampu mengenal angka.

Angka adalah bilangan objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Kesalahan yang sering terjadi pada praktek pembelajaran mengenal bilangan adalah guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian

kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal angka merupakan hal yang membosankan. Guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep angka tersebut.

Pengenalan konsep angka kepada anak, memerlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Prinsipnya pembelajaran di RA tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain yang menyenangkan memiliki ciri-ciri meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Selain itu, melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep angka pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut.

Bilangan adalah banyaknya benda, Jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk anak Taman Kanak-kanak memahami secara langsung. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa konsep bilangan itu bersifat abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak usia dini dan Taman Kanak-kanak dimana pemikiran anak Taman Kanak-kanak berdasarkan pada pengalaman kongkret. Untuk dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak-anak Taman Kanak-kanak tidak dilakukan dalam jangka waktu pendek, yang harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkret untuk membantu proses pembelajaran mengenal bilangan.

Bagaimana penggunaan media kartu angka di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara

RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara guru-guru dalam mengajar mengutamakan menggunakan media, media yang mudah di buat dan di dapat serta di mengerti anak. Media - media ini sangat membantu guru dan anak didik dalam memahami materi dan menghemat waktu.

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/kongkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya.

Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya: Untuk menjelaskan usia, ciri khas, karakter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas daripada dijelaskan dengan kata-kata saja. Sehingga anak dapat menghayati karakter tokoh yang diceritakan. Untuk menjelaskan situasi sebuah tempat, misal keadaan sebuah kota, bangunan, dan sebagainya, dengan gambar akan lebih jelas daripada diceritakan secara lisan.

Pengembangan kecerdasan dan kreativitas hendaknya distimulasi sejak anak masih usia dini. Sebab, dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berfikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak pada kemandirianya yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan.

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.

Namun, sekarang ini media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang dapat meningkatkan kreativitas anak masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan sebuah kertas kosong dimana seluruh anak diminta untuk menggambar, sebagian besar anak tampak bingung, apa yang akan digambar di kertas tersebut. Seharusnya anak TK Kelompok B dengan usia 5-6 tahun menurut menu pembelajaran anak usia dini, sudah mampu menciptakan berbagai desain/gambar.

Selain itu, Media pembelajaran yang disediakan tidak menarik atau kurang efektif dimana media pembelajarannya hanya terpaku pada lembar kegiatan siswa (LKS) atau bersifat tekstual, sehingga proses pembelajaran terlihat monoton dan membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas anak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Namun, sekarang ini media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang dapat meningkatkan kreativitas anak masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru

memberikan sebuah kertas kosong dimana seluruh anak diminta untuk menggambar, sebagian besar anak tampak bingung, apa yang akan digambar di kertas tersebut. Seharusnya anak TK Kelompok B dengan usia 5-6 tahun menurut menu pembelajaran anak usia dini, sudah mampu menciptakan berbagai desain/gambar.

Bagaimana mengenal angka melalui media kartu angka pada Anak Usia Dini di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara.

Guru berperan dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. Peran serta orangtua juga penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Pola asuh orangtua sangat berpengaruh dalam pengembangan anak, salah satunya perkembangan kreativitas anak. Anak akan tanggap jika mempunyai kreativitas yang tinggi.

Menyatakan bahwa belajar matematika lebih peduli terhadap proses belajar daripada hasil belajar. Maka metode belajar merupakan faktor yang menentukan dalam pembelajaran. Dalam belajar matematika seorang anak perlu secara langsung menggunakan bahan manipulatif (alat peraga). Interaksi anak dan lingkungan fisik membantu melaksanakan penemuan. Tiga tahap sajian benda enactive (sajian dengan benda konkret), iconic (sajian berupa gambar atau grafik), dan symbolic (sajian menggunakan kata atau simbol). Belajar matematika yang baik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi termasuk penggunaan metode yang tergantung pada topik, tingkat kecakapan dan minat anak, bakat guru, serta gaya mengajar guru. Media kartu angka lebih senang di gunakan guru karena lebih memudahkan menjelaskan di karenakan bentuk dan warnanya sama.

Guru menggunakan Metode pembelajaran dapat menggunakan ceramah atau ekspositori, penemuan, laborator, tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi sesuai perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan yaitu belajarnya dari yang konkret ke simbolik. Jadi anak akan lebih mudah dalam belajar matematika dengan mempergunakan benda konkret melalui metode yang bervariasi dengan prinsip belajar sambil bermain karena sesuai tahapan anak yaitu masa pra operasional.

Mengenal angka di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara sudah menjadi wajib, anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal angka merupakan hal yang membosankan. Guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep angka tersebut. Pengenalan konsep angka kepada anak, memerlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain.

Pengenalan angka pada masa pra operasional dapat diawali dengan mengenalkan bentuk angkanya terlebih dahulu. Mengenal bentuk angka ini menurut Sudaryanti anak dapat diajarkan menghitung jari, lalu melihat menyebutkan angka menggunakan kartu angka atau flashcard, setelah itu diajarkan mengurutkan angka dapat dilakukan dengan bernyanyi atau praktek gambar LKS yang sudah ada angkanya, atau mengurutkan angkanya. Menurut Rostoma tahapan berikutnya anak dapat diajarkan untuk memasangkan angka dengan bendanya. Memasangkan angka dengan benda dapat dilakukan misalkan dengan permainan, guru menunjukkan gambar buah-buahan, hewan kemudian anak diminta memasangkan angka dengan jari tangan dan sesuai dengan banyaknya. Tahapan terakhir sesuai dengan pendapat dijelaskan bahwa anak dapat menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda dengan syarat anak sudah dapat mempergunakan alat tulis.

Menuliskan angka pertama-tama dikenalkan dengan menebalkan angka dan kemudian setelah itu anak disuruh untuk menulis angka sendiri. Mengenalkan angka pada anak usia dini bukan merupakan hal yang mudah. Anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir memerlukan sebuah kegiatan yang disukai anak untuk memudahkan anak dalam mengenal angka menuntut anak untuk berpikir abstrak. Kegiatan yang tepat digunakan untuk mengenalkan angka adalah bermain. Bermain kegiatan yang menyenangkan untuk anak sehingga mengenalkan angka dengan tepat melalui bermain. Kegiatan bermain kartu angka, letakkan kartu angka di atas meja anak di minta untuk mengambil batu 1 letakkan pada angka 1. Ambil batu 2 letakkan diangka 2 dan seterusnya sampai 5.

Manfaat bermain kartu angka sebagai media efektif untuk pembelajaran anak RA, baik bersifat langsung maupun tidak langsung kepada beberapa pihak antara lain:

- Bagi anak: Dapat meningkatkan ketrampilan mengenal angka. Dapat meningkatkan ketrampilan menghitung.
- Bagi Guru: Memberi masukan bagi pendidik untuk menambah kreativitas dalam kegiatan sehingga anak trampil mengurutkan bilangan dengan bermain kartu angka.
- Bagi Sekolah: Memberikan motifasi dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak agar anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang maksimal.

Perkembangan taman kanak-kanak di pengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka untuk membilang bahkan menghitung, maka guru Taman Kanak-Kanak harus tanggap segera memberikan layanan dan bimbingan, sehingga kebutuhan anak dapat segera

terpenuhi dan tersalurkan dengan baik untuk menuju perkembangan kemampuan dan membilang.

Anak usia taman kanak-kanak adalah masa yang strategis untuk mengenalkan angka atau lambang bilangan karena usia dini adalah masa peka terhadap yang diterima dari lingkungan atau sekolah. Rasa ingin tahunya tinggi akan tersalurkan apabila mendapat rangsangan dan motivasi sesuai dengan perkembangannya. Tentunya dalam penyampaian kegiatan ketrampilan membilang atau mengurutkan bilangan diberikan melalui berbagai permainan dan sangat disukai oleh anak, dan anak lebih berhasil dalam belajarnya apabila yang di pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan kemampuan serta kemauan anak.

Di dalam kegiatan pembelajaran tidak cukup dengan tatap muka saja. Melainkan harus ada kegiatan yang lain, suasana kelas harus mampu menarik minat murid agar dapat belajar dengan baik. Dipihak lain perlu disebut bahwa permasalahan pengajaran atau pendidikan padanya umumnya juga tidak dapat dibedakan serta diantisipasi secara tuntas sebab hal itu berarti pada diri manusia serta sosialisasinya yang tak pernah dipahami secara tuntas pula.

Dalam situasi seperti ini suatu media sangatlah penting untuk digunakan dalam pengajaran atau pendidikan agar setiap unsur atau kegiatan yang ada didalamnya mendapat pertimbangan kritis dan terkoordinasikan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga dalam proses pengajaran seorang murid dituntut untuk memiliki aktifitas belajar yang tinggi untuk itu guru harus mampu menerapkan media yang cocok dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-murid dan interaksi murid dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Dengan adanya media pendidikan atau alat peraga siswa lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.

CONCLUSION

Berdasarkan uraian hasil penelitian diatas, maka dapat diambil kesimpulan didalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

Keadaan Anak Mengenal Angka di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara Mengenal angka sudah menjadi wajib, anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal angka merupakan hal yang membosankan. Guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep angka tersebut. Pengenalan konsep angka kepada anak, memerlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Guru harus banak mengenalkan dan memberikan gambaran – gambaran tentang semua minat dan bakat anak, dalam meningkatkan kemampuan anak guru menggunakan berbagai media dan sarana dalam menunjang keluarnya kemampuan anak.

Keadaan penggunaan media kartu angka di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara, adalah kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya. penggunaan media kartu angka di pendidikan anak usia ini sangat tepat karena anak dengan jelas mengenal satu persatu angka yang ditunjukkan satu persatu kepada anak dan disebutkan secara berulang-ulang sehingga anak mudah mengingatnya.

Keadaan anak mengenal angka melalui media kartu angka pada Anak Usia Dini di RA Nurul Ummi Binjai Baru Kabupaten Batubara upaya meningkatkan kemampuan anak melalui media angka dengan penggunaan media kartu angka yang diterapkan di PAUD sangat sesuai sekali bermain dengan kartu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka serta memberikan hasil yang sangat baik bagi perkembangan kemampuan anak. Perkembangan anak usia dini di pengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka untuk membilang bahkan menghitung, maka guru Taman Kanak-Kanak harus tanggap segera memberikan layanan dan bimbingan, sehingga kebutuhan anak dapat segera terpenuhi dan tersalurkan dengan baik untuk menuju perkembangan kemampuan dan membilang.

REFERENCES

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996)
- Basrowi, Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Ghalia Indonesia, Jakarta, Cet. I. 2008)
- Fatimah, *Mendidik Anak dengan Benar*, (Jakarta : Nabawi, 2011)
- Hasnidar. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Lixma, 2016)
- Mukhtar Latif, *Mengenal Anak Melalui Bermain*, (Jakarta : Gramedia, 2014)
- Nurlaela, *Strategi Belajar Berpikri Kreatif*, (Jakarta : Media Guru, 2009)
- Purwanto, M. Ngalm, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, Cet. IV. 1993)
- Rostina Sunandar, *Media dan Alat Peraga dalam pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta : Alfabeta, 2018)
- Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Hikayat, 2005)
- Sujiono, Y. N. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dinu*. (Jakarta: Indeks, 2009)
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011)
- Syafaruddin & Herdianto, *Pendidikan Pra Sekolah*, (Medan : Perdana Publishing, 2011)
- Tadkirotun, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2012)
- Wardani IGAK, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008)
- Williams *Permainan Kreatif Untuk anak-Anak*, (Jakarta: Karisma 2006)
- Yeni Rahman dan Euis Kurniawati, *Srategi Pengembangan Kreativias Pada Anak*, (Jakarta :
- Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT Indeks, 2009)
- Yuwono, Trisno, *Kamus lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arkola, 2003)