



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA  
KARTU ANGKA INTERAKTIF PADA KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
TAMAN KANAK – KANAK TAMAN HIJAU, KOTA BATAM**

**Diana Indah Palupi<sup>1\*</sup>, Diana Earlyana Lesmana<sup>2</sup>, Dian Farista<sup>3</sup>, Emma Rahmani<sup>4</sup>, Erlin Yusnita<sup>5</sup>, Agus Sudarya<sup>6</sup>**

Universitas Pansa Sakti Bekasi, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

upikbatam@gmail.com<sup>1\*</sup>, dyana.paud@gmail.com<sup>2</sup>, dianfarista354@gmail.com<sup>3</sup>,  
emmarahmani76@gmail.com<sup>4</sup>, erlinyusnita46@gmail.com<sup>5</sup>,  
agus.sudarya6795@gmail.com<sup>6</sup>

**INFO ARTIKEL**

**ABSTRAK**

**Diterima :** 01-10-2022  
**Direvisi :** 23-10-2022  
**Disetujui :** 25-10-2022

**Kata kunci:** Meningkatkan kemampuan berhitung, kartu angka interaktif, prasekolah

Anak mulai memasuki masa prasekolah pada rentang usia 5-6 tahun, usia ini merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal sebenarnya di Sekolah Dasar. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus senantiasa diberikan rangsangan. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif. Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah " Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media kartu angka interaktif pada kelompok usia 5-6 Taman Kanak – Kanak Taman Hijau, Kota Batam". Untuk mengetahui ketercapaian anak terhadap kegiatan pengembangan pembelajaran yang dilaksanakan maka dilakukan penilaian dengan cara Penelitian Tindakan Kelas melalui media kartu angka interaktif. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model siklus Kemmis dan Mc Taggrat dengan empat tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data penelitian ini berasal dari hasil observasi tindakan dan hasil evaluasi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus didasarkan pada tahapan perencanaan kegiatan, pelaksanaan tindakan , observasi dan refleksi pasca analisis. Sebelum langkah siklus 1, 4 siswa mampu melakukan kegiatan berhitung dengan media lembar kerja. Setelah siklus 1 ada penambahan 3 anak lagi yang menunjukkan kemampuan berhitung lebih baik. Pada akhir siklus ke 2, 11 anak mampu berkembang sangat baik dan 2 anak berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka interaktif berdampak positif dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan berhitung.

**ABSTRACT**

**Keywords:** Improve numeracy skills, interactive number cards, preschool

*Children begin to enter the preschool period in the age range of 5-6 years, this age is a period of preparation to enter formal education actually in elementary school. Cognitive development is one aspect of development that must always be given stimulation. The ability to count is part of the aspect of cognitive development. The purpose of this study in general is "Improving the ability to count through the medium of interactive number cards in the age group of 5-6 Taman Kanak – Kanak Taman Hijau, Batam City". To determine*

*the achievement of children in the learning development activities carried out, an assessment is carried out by means of Class Action Research through the medium of interactive number cards. This study uses Class Action Research of Kemmis and Mc Taggart cycle models with four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The data of this study comes from the results of action observations and evaluation results. The study was conducted in two cycles. Each cycle is based on the stages of activity planning, execution of actions, observation and post-analysis reflection. Before the step of cycle 1, 4 students were able to do numeracy activities with worksheet media. After cycle 1 there was the addition of 3 more children who showed better counting skills. By the end of the 2nd cycle, 11 children were able to develop very well and 2 children developed as expected. This shows that the use of interactive number card media has a positive impact and can improve students' ability to do numeracy.*

\*Author: Diana Indah Palupi

Email : [upikbatam@gmail.com](mailto:upikbatam@gmail.com)

---

## **Pendahuluan**

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki prasekolah, masa persiapan untuk pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar ([Rivai, 2015](#)). Masa ini ditandai dengan masa kepekaan terhadap semua rangsangan yang diterima melalui panca indera. Masa peka sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan setiap anak, yaitu apabila orang tua mengetahui bahwa anak telah memasuki masa peka dan segera memberikan stimulasi yang tepat maka akan mempercepat penguasaan tugas-tugas perkembangan seusianya ([Wahyuni, 2016](#)).

Salah satu aspek perkembangan yang harus senantiasa diberikan rangsangan adalah aspek kognitif ([Khoiruzzadi et al., 2020](#)). Anak-anak membutuhkan keterampilan kognitif untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang apa yang mereka lihat, dengar, cicipi, sentuh atau cium ([Priatna, 2018](#)).

Pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak menghadapi pembelajaran, mampu menemukan solusi dari berbagai alternatif masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan matematika dan logika serta pengetahuan ruang dan waktu, serta memiliki kemampuan mengorganisasikan, mengkategorikan. dan mempersiapkan Untuk pengembangan yang bijaksana ([Dewi, 2013](#)). Kemampuan berpikir sebagaimana tertuang dalam Permendikbud 137 Tahun 2014, salah satu bidang perkembangan Kemampuan kognitif anak TK usia 5-6 tahun merupakan kemampuan berpikir simbolik anak, meliputi kemampuan mengenal, merujuk, dan menggunakan konsep numerik.

([Misrawati & Suryana, 2022](#)) menguraikan tentang. Pendidik PAUD harus dapat memperkenalkan konsep pembelajaran dengan cara yang menyenangkan yang paling mendukung tujuan pembelajaran dengan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran khusus PAUD. Untuk mengetahui ketercapaian anak

terhadap kegiatan pengembangan pembelajaran yang dilaksanakan maka dilakukan penilaian dengan cara Penelitian Tindakan Kelas.

Berdasarkan pengamatan terhadap proses dan hasil belajar Di Taman Kanak-Kanak (TK) Taman Hijau Batam usia 5-6 tahun, ditemukan kendala dalam proses belajar anak, antara lain: a. Kegiatan menghitung banyaknya benda pada lembar kerja kurang memuaskan hasilnya, dari 13 total anak dalam satu kelas 64% (9 anak) belum mampu melakukan kegiatan, dengan rincian persentase 40% mulai berkembang dan 24% belum berkembang, b. Metode yang diterapkan oleh pendidik kurang menyenangkan sehingga anak mengalami kendala untuk memahami suatu konsep, c. Media serta strategi pembelajaran yang kurang menarik.

Diantara beberapa permasalahan yang teridentifikasi, penulis meningkatkan pembelajaran siswa di TK Taman Hijau Batam, yaitu: a. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. b. Pendidik kurang melakukan pendekatan dan motivasi pada anak dalam memahami konsep menyusun pola. c. Media dan strategi pembelajaran yang digunakan pendidik masih belum tepat sasaran. Berdasarkan analisis permasalahan tersebut diatas, maka yang menjadi fokus perbaikan adalah;

1. Apakah kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui media kartu angka interaktif di TK Taman Hijau Batam?
2. Bagaimanakah penerapan media kartu angka interaktif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Taman Hijau Batam?
3. Berapa besarkah peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Taman Hijau Batam dengan menggunakan media kartu angka interaktif?

### **Metode Penelitian**

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau classroom research, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan guru dan keaktifan anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 21 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui analisis data deskriptif dan kuantitatif dengan pelaksanaan beberapa tahapan Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelompok usia 5-6 Tahun (Kelompok B) di TK Taman Hijau Komp. Bukit Indah Sukajadi. Kec.Batam Kota – Batam dengan jumlah siswa 13 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Studi tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2020. Prosedur kerja penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tema pembelajaran yang berbeda. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu, persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan melakukan refleksi.

## Hasil Dan Pembahasan

### 1. Kemampuan Berhitung

Menurut ([Fauziddin](#), 2015), kemampuan berhitung merupakan bagian dari aspek perkembangan kognisi, yang merupakan proses berpikir, kemampuan individu untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan satu atau lebih peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan (intelligence) yang mencirikan orang dengan berbagai minat, terutama yang tujuannya adalah ide dan pembelajaran ([Anggraini et al.](#), 2020).

([Nada](#), 2021) menyatakan bahwa kognisi dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, kemampuan menalar, daya cipta (kreativitas), kemampuan berbahasa dan daya ingat.

#### a. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek symbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Hal ini dinyatakan dalam peniruan yang tertunda dan dalam imajinasi pura-pura ketika bermain.

Sedangkan menurut ([Eryani](#), 2013) mengatakan bahwa usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun.

Dewey sebagaimana dikutip oleh ([Nasution](#), 2016) mengatakan bahwa pendidik memberikan kesempatan pada setiap anak untuk dapat melakukan sesuatu, baik secara individual maupun kelompok sehingga anak akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Sekolah harus dijadikan laboratorium bekerja bagi anak-anak.

#### b. Program Pengembangan Kognitif

Anak-anak belajar banyak sendiri, tetapi mereka sering membutuhkan bantuan untuk mengintegrasikan apa yang telah mereka pelajari untuk menciptakan konsep yang kompleks. Untuk itu, guru/pendidik perlu menyelenggarakan kegiatan yang berpusat pada anak untuk mengembangkan dan memproses keterampilan berpikir tertentu. Anak-anak perlu diberikan berbagai kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan, untuk lebih menanggapi rangsangan di lingkungan dengan cara yang sangat konstruktif, yaitu ketika ia diatur sejak usia sangat dini dalam pola yang dapat diprediksi dalam waktu informasi otak (Aisyah, S. dkk. 2011).

#### c. Metode Pengembangan Kognitif

Metode adalah suatu cara penyampaian atau transfer pengetahuan yang benar pada anak usia dini agar menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi siswa. Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan. Setiap pendidik akan menggunakan metode yang tepat untuk kegiatan berdasarkan tujuan dan gaya melakukan tugas.

Vigotsky, yang dikutip oleh Dworetzky (1990) dalam Yuliani Nurani Sujiono dkk (2009), menunjukkan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar, yaitu kemampuan untuk memperhatikan, mengamati, dan mengingat. Budaya akan mengubah kemampuan tersebut dalam bentuk fungsi kognitif yang lebih tinggi, terutama melalui pemrosesan hubungan sosial dan melalui proses pembelajaran dan penggunaan bahasa.

Di bawah ini adalah berbagai metode yang dapat digunakan untuk perkembangan kognitif anak usia dini.

1. bermain
2. Pekerjaan rumah
3. Demonstrasi
4. Pertanyaan yang Sering Diajukan
5. Ucapkan Puisi
6. Eksperimen
7. Bercerita
8. Kunjungan lapangan
9. Mendramatisir

#### **d. Tujuan dan Fungsi Media Dalam Pengembangan Kognitif**

Menurut Gagne dalam Yuliani Nurani Sujiono dkk (2009), media merupakan bagian integral dari berbagai lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar, yang dalam bahasa latin disebut “tengah”. Definisi ini menjelaskan mediasi yang meneruskan informasi dari sumber ke sink.

Dari segi perkembangan kognitif anak, media apa pun yang digunakan dalam pengajaran di TK adalah belajar dan bermain. Melalui berbagai bentuk permainan dan kegiatan kreatif dapat tercipta suasana belajar yang penuh canda tawa dan aksi. Mereka yang menggunakan metode rekreasi edukatif dapat memberikan suasana kondusif yang mendorong anak untuk membiasakan diri dengan lingkungan alam. Penggunaan media yang terpapar aspek kognitif juga harus mampu menyeimbangkan aspek emosional. Keseimbangan antara perkembangan emosi dan kognitif sangat penting bagi perkembangan psikologis anak (Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2009).

Beberapa peran dan tujuan media dalam perkembangan kognitif anak adalah sebagai berikut:

1. Memotivasi anak untuk bergerak, berpikir, merasakan, memperhatikan dan tertarik.
2. Percobaan
3. Survei atau penelitian
4. Alat
5. Mencapai tujuan pendidikan terbesar
6. Alat bantu untuk memperjelas sesuatu
7. Gunakan imajinasimu
8. Jalankan tugas yang diberikan

9. Melatih kepekaan pikiran
10. Gunakan sebagai alat permainan
11. Kebutuhan anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, seperti melipat atau menggunting kertas, kertas HVS, atau buku gambar (Yuliani Nurani Sujiono, dkk.2009).

Belajar matematika sama alaminya dengan permainan anak-anak. Anak kecil menemukan, menguji, dan menerapkan konsep matematika secara alami melalui aktivitas yang mereka lakukan hampir setiap hari. Kegiatan pembelajaran matematika sederhana terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika orang tua menghitung jumlah balok yang digunakan untuk menghubungkan anak-anaknya. Dalam kegiatan ini terjadi interaksi dan dialog, bahkan orang tua memberikan stimulasi matematis kepada anaknya (Yuliani Nurani Sujiono, dkk.2009).

#### **a. Tujuan Permainan Matematika**

Permainan matematika di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar. Permainan matematika khusus untuk taman kanak-kanak dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan untuk:

1. Sejak usia dini, anak sudah mampu berpikir logis dan sistematis dengan mengamati benda, gambar, dan angka tertentu di sekitarnya.
2. Mampu beradaptasi dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial yang membutuhkan daya komputasi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami konsep ruang dan waktu, dan menyimpulkan urutan peristiwa yang mungkin terjadi di dekatnya.
4. Aktivitas dapat dilakukan melalui kekuatan abstraksi, representasi, dan presisi. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu secara spontan dan imajinatif.

#### **b. Keterampilan Dalam Bermain Matematika**

Mempelajari matematika membutuhkan begitu banyak hafalan, hitungan atau melacak angka-angka. Keterampilan yang dibutuhkan anak untuk memahami matematika adalah kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep matematika yang dapat dipelajari anak melalui kegiatan bermain. Beberapa hal yang dapat membantu perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak secara alami yaitu :

1. Lingkungan yang baik/mendukung
2. Tersedianya bahan-bahan atau alat yang dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain matematika.
3. Terbukanya kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan bebas.

Keterampilan yang dibutuhkan anak dalam memahami konsep matematika yaitu;

#### **1. Patterning (Menyusun Pola atau Gambar)**

Patterning adalah menyusun rangkaian warna, bagian-bagian benda-benda, suara –suara dan gerakan-gerakan yang dapat diulang.

Menyusun juga membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa matematika yaitu pada saat mereka membicarakan tentang penyusunan dan pengamatan.

## **2. Penyortiran dan Pengelompokkan**

Menyortir dan mengelompokkan objek ke dalam jenis dan ukuran yang sama adalah kegiatan yang populer untuk segala usia. Pemilahan dan pengelompokkan menjadi penting karena kegiatan ini mengasah kemampuan observasi.

## **3. Mengurutkan dan Menyambung**

Kegiatan pengurutan juga dikenal sebagai kegiatan serialisasi. Serialisasi adalah kegiatan mengidentifikasi perbedaan dan menyusun atau mengurutkan objek sesuai dengan karakteristiknya. Dalam proses mengklasifikasikan objek, anak mengembangkan cara berpikir tentang sekelompok objek.

## **4. Mulainya Konsep Angka**

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang "berapa banyak atau berapa banyak", termasuk menghitung, ditambah satu tambah satu. Yang terpenting adalah memahami konsep bilangan.

## **5. Pemecahan Masalah**

Ini adalah kegiatan untuk berlatih matematika melalui pekerjaan. Konsep dapat digunakan di mana saja untuk memecahkan masalah, yaitu menggunakan bahan seperti kotak, sudut, meja air, dll, di waktu luang.

Menurut ([Syam, 2017](#)), belajar adalah kombinasi dari unsur manusia, bahan, fasilitas, peralatan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

([Zaini & Dewi, 2017](#)) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pengajaran. .

Media adalah segala benda yang digunakan dalam kegiatan pengajaran, dapat dilaksanakan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien, sehingga tercapai tujuan pendidikan taman kanak-kanak.

Pendidikan anak usia dini saat ini sedang berkembang di masyarakat. Menurut Bloom dan Siti Musarofah, pengalaman perkembangan intelektual antara 0 dan 4 tahun meningkat sekitar 50%, dan usia emas 4-5 tahun berkembang menjadi 80%, dan perkembangan tahun pertama anak sangat penting dalam menentukan mereka. kualitas masa depan.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa pada anak usia dini, itu adalah alat pendidikan yang sangat baik, memberikan pendidik dan orang tua kerangka dasar dalam proses merawat, mengasuh dan mendidik anak, melalui stimulasi untuk membantu anak tumbuh dan berkembang. Proses pendidikan jasmani dan rohani. Langkah berikutnya. Anak usia dini adalah waktu terbaik untuk

menerima pendidikan. Anak pada masa ini sedang mengalami proses tumbuh kembang yang luar biasa. Anak tidak banyak terpapar pengaruh negatif dari dunia luar atau lingkungan, dengan kata lain orang tua dan pendidik akan lebih mudah membimbing anaknya menjadi lebih baik. Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dalam hal fisiologi, masyarakat dan moralitas. Menurut Siti Aisyah, ciri-ciri anak usia dini meliputi: rasa ingin tahu, orang yang unik, kesukaan akan fantasi dan imajinasi, potensi terbesar untuk belajar, sikap egois, rentang perhatian yang pendek, dan menjadi bagian dari makhluk sosial. .

Jean Piaget menyebut anak usia dini sekitar usia 2 sampai 7 tahun sebagai tahap praoperasional karena anak belum siap untuk melakukan operasi atau operasi mental yang memerlukan pemikiran logis. Ciri perkembangan dari perkembangan kognitif awal adalah perluasan pemikiran simbolis atau kapasitas representasional, yang pertama kali muncul pada akhir tahap sensorimotor. Kemajuan dalam pemikiran simbolik disertai dengan pemahaman yang berkembang tentang ruang, massa, identitas, klasifikasi dan jumlah.

Bermain dengan kartu angka memberi anak-anak kesempatan untuk berulang kali menemukan diri mereka sendiri, untuk mengeksplorasi, dan memberi anak-anak berbagai konsep dan pemahaman yang berbeda, kata Maker.

Menurut Musfiroh, kartu angka adalah kartu yang dirancang untuk merangsang berhitung, yaitu simbol angka, konsep komputasi, media digital, permainan angka, permainan berhitung, menyanyi, teka-teki dan berhitung, untuk merangsang minat belajar matematika anak.

Pengertian interaksi adalah sesuatu yang berkaitan dengan komunikasi dua arah, atau sesuatu yang saling aktif, saling aktif, saling berhubungan, dan saling menguntungkan ([Warsita, 2008](#)), sedangkan dalam istilah komputer, interaksi mengacu pada hubungan antar komputer. komputer dan terminal.

Hal-hal interaktif melibatkan dua pihak atau lebih yang berpartisipasi secara aktif. Misalnya, dalam percakapan interaktif di TV. Dialog interaktif adalah ketika kita sebagai pemirsa tidak hanya dapat menonton dan mendengarkan apa yang sedang didiskusikan dan didiskusikan oleh moderator dan nara sumber, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pertanyaan dan komentar. Hal ini tentu menarik karena setiap orang memiliki sudut pandang masing-masing yang ingin diungkapkan dan ingin didengar oleh orang lain. Interaksi ini diperlukan.

Dalam dunia pendidikan, proses pengajaran yang interaktif pasti lebih menyenangkan daripada mendengarkan guru dan mencatat. Pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai melibatkan siswa dalam keterampilan berpikir, visual, pendengaran dan simultan, salah satunya adalah menulis. Melalui proses pembelajaran yang interaktif, siswa secara aktif bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat saat mereka menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya, termasuk kerja individu dan kelompok. Sistem pembelajaran ini juga tidak menekankan pada hasil, melainkan proses. Biarkan siswa memperoleh pengetahuan bukan melalui ingatan, tetapi melalui pengalaman.

Pembelajaran interaktif biasanya menggunakan komputer dan seperangkat alat seperti keyboard, mouse, CD atau aplikasi seperti VCD dan DVD. Sistem



ini sering disebut dengan e-learning. Komputer itu seperti guru. Jika dalam mode pembelajaran interaktif di kelas siswa menggunakan pendengaran, penglihatan dan suaranya, maka dalam e-learning siswa menggunakan sentuhannya sebagai tindakan dalam pembelajaran. Tentu saja, pendengaran dan penglihatan masih terlibat. Contoh sederhana dari interaksi manusia-komputer dapat dilihat dalam permainan.

Sebelum merencanakan perbaikan pembelajaran, penulis terlebih dahulu harus mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan masalah. Berdasarkan hasil identifikasi, analisis, dan tanya jawab, penulis melakukan tindakan korektif yaitu: meningkatkan daya komputasi melalui media kartu digital interaktif, kemudian menyusun rencana kegiatan yang meliputi dua siklus.

Suatu kegiatan pembelajaran dilakukan untuk memperoleh data awal tentang kegiatan pembelajaran tersebut. Siklus pertama dan kedua adalah tindakan korektif. Analisis setiap proses aktif untuk setiap siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Sebagai langkah awal untuk melaksanakan perbaikan rencana kegiatan, perlu diperhatikan dan direncanakan hal-hal yang berkenaan dengan masalah di kelas dan waktu pelaksanaannya antara lain :

1. Perbaikan Pertama (siklus pertama) dilaksanakan pada tanggal 20 s.d 22 Oktober 2020 yaitu “Meningkatkan Kemampuan berhitung melalui media kartu angka interaktif” dengan media kartu angka interaktif menggunakan laman liveworksheet.
2. Perbaikan Kedua (siklus kedua) dilaksanakan pada tanggal 26 s.d 29 Oktober 2020 yaitu “Meningkatkan Kemampuan berhitung melalui media kartu angka interaktif” dengan media permainan interaktif Games Bobby Bola yang dipasang pada komputer.

Guru terlebih dahulu memperkenalkan berbagai media kartu digital interaktif, yaitu 1). Materi pembelajaran dari powerpoint kemudian diupload ke halaman liveworksheet, 2) aplikasi game edukasi berbasis web yang diinstal di komputer/desktop. Persiapan sebelum belajar. Guru dan peneliti bekerja sama untuk mengembangkan rencana pembelajaran, yang meliputi penetapan tujuan, menyiapkan materi pembelajaran, dan kemudian mengunggahnya. Pada siklus I, guru dan peneliti menghasilkan bahan ajar berupa kartu digital interaktif. 10 kartu digital interaktif digunakan dalam loop. Siswa bergiliran menggunakan kartu digital pada dua komputer di kelas untuk memainkan permainan. Pada siklus 1 siswa terlihat sangat antusias dan ingin mencoba. Siswa masih perlu beradaptasi saat menggunakan peralatan komputer. Pada akhir siklus 1, penguasaan berhitung mengalami peningkatan, yaitu 4 anak berkembang dengan baik, 3 anak berkembang sesuai harapan, dan 6 anak berkembang.

Berdasarkan hasil belajar siklus I hari kedua masih ditemukan anak mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan perangkat elektronik baru yaitu komputer. Untuk tujuan ini, guru dan peneliti memberi anak-anak

kesempatan untuk mengeksplorasi cara mengoperasikan komputer. Namun, pada akhir Siklus 1, jumlah siswa meningkat dan siswa sudah terbiasa dengan perangkat komputer.

Pada Siklus 2, guru dan peneliti menggunakan media berupa game off-network yang sudah terpasang di komputer. Siswa yang sudah mulai menguasai penggunaan komputer mulai melakukan aktivitas bermain dengan percaya diri. Kesulitan materi game meningkat setiap hari. Pada akhir siklus 2, penguasaan keterampilan berhitung meningkat, yaitu 11 anak berkembang dengan baik dan 2 anak berkembang sesuai harapan.

### **Kesimpulan**

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu digital interaktif pada kelompok usia 5-6 tahun di TK Taman Hijau Batam dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Siswa dapat mengenal konsep bilangan, dan mengoperasikan komputer bilangan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, strategi dan media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan berhitung pada anak usia 5-6 tahun harus menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan anak, proses pembelajaran yang sesuai dengan prinsip belajar anak, dan kegiatan pembelajaran dihitung secara bertahap. Usia anak, penggunaan sumber belajar dan media yang menyenangkan.

### Bibliografi

- Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni, Y. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>
- Dewi, N. K. A. T. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.998>
- Eryani, A. E. (2013). *Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Kotak Angka Pada Anak Kelompok B Di TKIT Insan Harapan Ngawen Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan kemampuan matematika anak usia dini melalui permainan jam pintar di taman kanak-kanak pembina kec. Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.55>
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Motorik Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 40–51.
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298–306.
- NADA, N. U. T. (2021). *Penerapan Pendekatan Sainifik Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Persatuan Pulotondo Tulungagung*
- Nasution, W. N. (2016). Kepemimpinan pendidikan di sekolah. *Jurnal Tarbiyah*, 22(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v22i1.6>
- Priatna, D. (2018). Meningkatkan kapasitas belajar anak usia dini melalui pembelajaran interaktif kreatif dan edukatif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10502>
- Rivai, A. N. (2015). Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Paud Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Gambar. *Jurnal Ilmiah*

*PGSD*, 7(1), 109–118.

Syam, A. R. (2017). Posisi Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(01), 33–46. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v7i01.556>

Wahyuni, D. (2016). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Bermain Rancang Bangun Balok di Paud IT Al Fatih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3).

Warsita, B. (2008). Teori belajar robert m. gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal Teknodik*, 64–78.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

