



PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK DENGAN MEDIA LOTTO ANGKA BERWARNA

Dannisa Tri Hapsari*, Warananingtyas Palupi, Anjar Fitrianingtyas
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: dannisaths@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan media lotto angka berwarna pada anak usia 4-5 tahun. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas A yang berjumlah 24 anak. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas oleh Kemmis Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus, dengan setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan. Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer yaitu anak dan guru kelas kelompok A, sedangkan sumber data sekunder didapat dari arsip atau dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dan dokumentasi pada saat anak menggunakan media lotto angka berwarna dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan media lotto angka berwarna pada anak kelompok A usia 4-5 tahun meningkat dari pratindakan terdapat 10 anak (41,66%) tuntas, siklus I terdapat 14 anak (58,33%) tuntas, dan siklus II terdapat 21 anak (87,50%) tuntas. Berdasarkan uraian data di atas dapat disimpulkan bahwa menggunakan media lotto angka berwarna dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: mengenal lambang bilangan; media lotto angka; lotto angka berwarna

ABSTRACT

This study aims to enhance number symbol recognition skills using colored number lotto media in Group A children. The subjects were 24 children aged 4-5 years. The research employed a classroom action research design by Kemmis and McTaggart, conducted over two cycles, with each cycle consisting of three sessions. Primary data sources included the children and teachers of Group A, while secondary data were obtained from lesson plans and documentation of children using the colored number lotto media. The results showed an improvement in the mastery of number symbol recognition. In the pre-action stage, 10 children (41.66%) achieved mastery, increasing to 14 children (58.33%) in Cycle I and 21 children (87.50%) in Cycle II. Based on these findings, it can be concluded that using colored number lotto media effectively enhances number symbol recognition skills in children aged 4-5 years.

Keywords: recognizing number symbols; lotto number media; colored-lotto numbers

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif dapat dipahami sebagai evolusi pola berpikir individu. Piaget dalam penelitiannya mengungkapkan pada fase ini, anak mulai menguasai kemampuan berpikir simbolis, yakni menerapkan objek-objek tertentu untuk merepresentasikan peristiwa dan tindakan. Anak usia 4 hingga 5 tahun sedang berada dalam tahap dominasi pemikiran simbolis atau representasi mental, seperti kata, angka, dan gambar (Papalia dkk., 2007). Hal ini menandakan proses kognitif mereka berkembang seiring dengan kemampuan mereka dalam memproses dan mengenal berbagai simbol serta tanda, seperti kata-kata, simbol angka, dan gambar yang mengindikasikan kemajuan berpikir yang lebih kompleks dan terstruktur.

Pada tahap perkembangan kognitif anak usia dini terdapat aspek penting yang mencakup kemampuan dalam belajar, penyelesaian masalah, pemikiran logis dan simbolik. Aspek berpikir simbolik ini mencakup konsep, seperti pengenalan lambang bilangan, huruf, dan simbol matematis, antara lain mengungkapkan lambang bilangan 1-10, menerapkan lambang bilangan saat menghitung, mencocokkan angka dan lambangnya, serta mengenali huruf vokal dan konsonan. Selain itu, mereka juga mulai

merepresentasikan objek dalam bentuk tulisan atau gambar (Permendikbud, 2014). Ansani dan Merkley (2016) mengindikasikan kemampuan anak prasekolah dalam mengenal lambang bilangan dapat menjadi indikator terhadap prestasi matematika mereka di masa depan. Pemahaman lambang bilangan perlu ditekankan di lingkungan prasekolah. Hal ini mengindikasikan lambang bilangan berperan penting terhadap perkembangan anak selanjutnya, terutama pada matematika, sehingga pendidikan perlu mengenalkan lambang bilangan sedini mungkin. Anak dikatakan paham terhadap lambang bilangan apabila: (1) Tahap mengidentifikasi, yakni bahwasanya 5 adalah lima; (2) Tahap kardinal, yakni 5 banyaknya ada benda atau barang yang ada wujud secara nyata ada lima juga; dan (3) Tahap *ordinality*, yakni 2 ialah lambang bilangan sebelum 3 dan sebelum 4 (Merkley & Ansari, 2016).

Tercantum dalam Peraturan Menteri Indonesia dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014), bahwa indikator aspek perkembangan kognitif pada lingkup perkembangan berpikir simbolik anak yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun diharapkan agar bisa menguasai konsep bilangan, memahami lambang bilangan, serta mampu menghitung frekuensi barang mulai 1 hingga 10. Ahmad (2011) mengemukakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pada usia tersebut mencakup menyebutkan lambang bilangan (angka), menghubungkan konsep dengan lambang bilangan (angka), dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Dengan demikian, pada penelitian ini indikator perkembangan kognitif yang dapat diamati pada anak usia 4 hingga 5 tahun dalam mengenal lambang bilangan mencakup: (1) Mengetahui lambang bilangan 1 hingga 10; (2) Membuat urutan lambang bilangan 1 hingga 10; dan (3) Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10.

Berdasarkan hasil aktivitas wawancara terhadap guru kelas dan observasi yang dilakukan di kelompok A salah satu TK di Surakarta pada bulan Januari 2024, ditemukan permasalahan bahwasanya masih banyak anak yang kemampuan mengenal lambang bilangannya belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan aspek perkembangan yang lainnya. Hal tersebut terlihat ketika peneliti dalam proses pembelajaran, diperoleh informasi bahwa dari 24 anak diketahui 14 anak masih memiliki kemampuan yang rendah dalam mengenal lambang bilangan. Sebagian besar dari jumlah anak sudah mampu dalam membilang/menyebutkan lambang bilangan 1-10, tetapi anak belum mampu memahami dengan benar simbol/lambang bilangan tersebut. Data yang diperoleh melalui tes kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan media papan tulis dan Lembar Kerja Anak (LKA), yaitu dalam kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10 sekitar 13 anak (54,16%) sudah mampu menyebutkan lambang bilangan dengan benar dan tidak ragu-ragu, sedangkan 11 anak (45,83%) masih ragu-ragu dan tertukar/terbalik dalam penyebutannya. Selanjutnya, dalam kemampuan membuat urutan lambang bilangan 1-10 terdapat 10 anak (41,66%) sudah mampu dalam membuat urutan lambang bilangan 1-10 dengan benar; terdapat 14 anak (58,33%) masih belum mampu membuat urutan lambang bilangan 1-10 dengan benar dan masih banyak yang terbalik. Kesalahan tersebut terutama terjadi pada simbol/lambang bilangan yang memiliki bentuk yang mirip, yaitu 2, 5, 6, dan 9. Lalu, dalam kemampuan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10, terdapat 11 anak (45,83%) yang sudah mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10 dengan benar; terdapat 13 anak (54,16%) yang masih ragu-ragu dan bingung pada saat menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10 dalam memberikan frekuensi konkret benda atau gambar dengan lambang bilangan sesungguhnya. Latihan pengenalan angka yang diberikan oleh guru dengan

menggunakan papan tulis, yaitu dengan menuliskan lambang bilangan 1-10 di papan tulis, melafalkan angka tersebut secara bersama-sama, serta menggunakan LKA.

Terdapat banyak media yang bisa diterapkan guna mengenalkan lambang bilangan pada anak, salah satunya menggunakan media pembelajaran lotto angka berwarna. Media lotto angka berwarna adalah media pembelajaran visual yang mencakup papan serta kartu berpasangan, dengan masing-masing kartu berisi gambar, warna, bentuk, dan angka (Laris, 2014). pembelajaran lotto angka berwarna yang didesain secara menarik dan berwarna-warni untuk membangkitkan ketertarikan anak untuk belajar mengenal angka dan menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak. Pembuatan media ini berbahan dasar dari karton tebal ataupun kardus yang dibentuk persegi panjang dengan 10 kartu lotto yang mewakili angka-angka dari 1 hingga 10 serta kartu lotto bergambar. Penggunaan media lotto angka berwarna pada saat pembelajaran akan membuat anak lebih antusias dan aktif, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dikarenakan adanya interaksi secara langsung (Eliyawati, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berupaya untuk membantu mengembangkan wawasan anak dalam mengingat lambang bilangan pada anak kelompok A dalam indikator penilaian menyebutkan dan mengurutkan lambang bilangan serta menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan gambar lotto angka berwarna. Penjelasan tersebut mendorong peneliti untuk menguji media lotto angka berwarna dalam meningkatkan kemampuan lambang bilangan pada kelompok A usia 4-5 tahun berkembang.

Kemampuan mengenal lambang bilangan menurut Wijayanti (2017) yaitu suatu kesanggupan atau keterampilan yang dikuasai seseorang dalam menyatakan jumlah atau nilai suatu benda maupun bilangan yang dinyatakan dalam berbagai simbol angka. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sumardi, Rahman, & Gustini (2017) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 4-5 tahun yaitu anak harus sudah mampu untuk mengetahui arti dari suatu lambang bilangan tersebut dan bukan hanya mengenal lambang bilangannya saja. Sedangkan menurut Susanto, kemampuan mengenal lambang pada anak usia 4-5 tahun yaitu kemampuan anak dalam memahami lambang, menghubungkan atau mencocokkan lambang bilangan dengan benda, dan menghubungkan lambang bilangan sesuai konsepnya. Anak tidak hanya dapat membedakan lambang bilangan 1-10, namun juga dapat memahami arti dari angka dan besaran dari lambang bilangan tersebut. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dari simbol yang melambangkan suatu benda (Lestari, 2014).

Kemampuan untuk mengenal lambang bilangan pada anak merupakan keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikembangkan agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, khususnya dalam menguasai konsep-konsep matematika. Mengetahui lambang bilangan sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika. Pembelajaran mengenal lambang bilangan menurut Sriningsih (2008:120) yaitu untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap lambang atau simbol bilangan dan operasinya, melalui proses eksplorasi, melalui benda-benda konkret, dan memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan anak pada tahap selanjutnya. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

Pengertian media pembelajaran berasal dari kata “medium” yang artinya “yang berada di antara” atau “perantara”. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai penghubung antara dua golongan, yakni pemberi informasi (guru) dan penerima pesan (murid). Dalam konteks ini, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang menyampaikan pesan pembelajaran dari pengajar ke murid (Amirah, 2009). Secara umum, media merupakan saran alat, metode, dan teknik yang dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan kondisi kelas dan mengefektifkan interaksi antara guru & anak dalam proses belajar mengajar di kelas. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila kondisi kelas yang dibuat juga berjalan dengan baik. Media pembelajaran yang mampu dipakai untuk menstimulasi aspek perkembangan anak saat belajar, khususnya pada aspek kognitif yakni media lotto angka berwarna.

Kalsum dkk. (2023) mengemukakan bahwasanya media lotto merupakan salah satu alat bantu yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak, terutama dalam aspek pengenalan warna dan bentuk. Media ini tidak hanya memperkenalkan konsep-konsep dasar tersebut, namun juga mengembangkan kemampuan berpikir anak dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan penuh stimulasi. Berwarna berasal dari kata dasar warna sebelum diberi kata imbuhan awalan. Warna adalah tampilan fisik yang terlihat dulu di mata berguna untuk membedakan sesuatu atau benda mati ataupun benda hidup. Warna pada anak usia dini dapat merangsang indra penglihatan otak. Selain itu warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata (Nurmala, 2018). Menurut Rasyid, dkk. (2009: 142) menyatakan bahwa anak usia dini senang terhadap warna yang dilihatnya di setiap benda, tulisan, dan gambar. Melalui ketertarikan tersebut, Garrett (Rasyid dkk., 2009) menjelaskan bahwa anak memulai belajar mengamati atau mengenal perbedaan dan persamaan bermacam-macam bentuk, ukuran, gambar, warna, huruf, dan angka. Selain itu, anak usia dini telah memiliki kemampuan untuk memilah dan memilih berbagai bentuk ukuran dan warna sehingga informasi yang diperoleh lewat penglihatan dapat membantu anak membedakan latar benda dan memperkaya kehidupan seni dan keindahan anak.

Seiring dengan perkembangan kebutuhan pendidikan dan perubahan zaman, media lotto telah dimodifikasi menjadi lebih kompleks, yakni menjadi media lotto angka berwarna. Modifikasi ini menambahkan elemen baru, yakni pengenalan angka, bersama dengan pengenalan warna dan bentuk yang memungkinkan anak untuk memperkenalkan mereka pada konsep dasar matematika. Lebih lanjut, Laris dkk. (2014) menjelaskan bahwasanya media lotto angka berwarna adalah jenis media visual yang mencakup papan serta kartu berpasangan, dengan masing-masing kartu berisi elemen gambar, warna, bentuk, dan angka. Media ini dirancang khusus untuk anak-anak usia 4-5 tahun yang sedang berada pada tahap awal perkembangan kognitif mereka. Dengan memanfaatkan karton, media lotto angka berwarna menjadi alat yang ideal untuk melatih keterampilan pengenalan angka dalam konteks yang menyenangkan. Setiap kartu lotto yang mencakup angka 1 hingga 10 memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung (Eliyawati, 2018), memadukan elemen pengenalan angka dengan aktivitas yang melibatkan indra penglihatan dan sentuhan, yang pada akhirnya merangsang mereka untuk belajar secara aktif dan kreatif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. PTK merupakan jenis penelitian yang menjabarkan adanya sebab-akibat dari sebuah perlakuan dan menjabarkan proses

pemberian perlakuan hingga adanya dampak yang terjadi dari pemberian perlakuan tersebut (Arikunto, 2015). Penelitian tindakan kelas memiliki tujuan utama yaitu berupa memperbaiki atau mengatasi permasalahan yang nyata dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas.

Tempat pelaksanaan penelitian ini di sebuah TK yang berada di Surakarta. Tiga belas anak perempuan dan sebelas anak laki-laki di kelas A dijadikan sebagai subjek penelitian. Informasi yang digunakan dalam penelitian ini hadir dalam dua bentuk, yaitu data kuantitatif bilangan yang diperoleh dari tes pengenalan simbol bilangan siswa kelas A dan data kualitatif informasi pengenalan simbol bilangan siswa kelas A yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan guru kelas A, dan foto-foto yang diambil saat kegiatan. Data primer berupa anak kelompok A sebagai subjek dan guru kelas A sebagai informan. Sementara itu, sumber data sekunder berupa RPPH, skenario pembelajaran, dokumentasi foto atau video, hasil catatan wawancara, dan lembar penilaian anak.

Observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes merupakan cara yang diambil untuk pengumpulan data pada studi ini. Sementara itu, triangulasi sumber dan triangulasi teknik merupakan validitas data yang digunakan. Pada proses analisis data, teknik yang digunakan berupa teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis kuantitatif memakai teknik analisis data komparatif, sedangkan pada analisis interaktif Miles dan Huberman merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif. Sugiyono (2010) menyebutkan bahwa tahapan dari analisis interaktif ini berupa mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Alat ukur penilaian mengacu pada pendapat Ahmad (2011) yang meliputi pengenalan simbol angka 1-10, membuat urutan angka 1-10, dan menghubungkan simbol bilangan 1-10 memakai gambar. Keberhasilan pada setiap indikator dilihat ketika penilaian hasil anak memperoleh tingkat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan mendapat minimal 75% dari jumlah anak (Tampubolon, 2014). Persentase keberhasilan masing-masing indikator diambil berdasarkan dari kesepakatan antara peneliti dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan pengambilan data pratindakan yang bertujuan untuk mendapatkan data awal mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum diterapkan kegiatan pembelajaran melalui media lotto angka berwarna. Tabel 1 merupakan penjabaran persentase ketuntasan sebelum tindakan. Kemampuan mengenali lambang bilangan ditemukan belum mencapai batas ketuntasan yaitu 75% dalam setiap indikatornya. Hasil dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Penilaian Pratindakan

Item Penilaian	Persentase	Kriteria Ketuntasan
Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang ditunjuk oleh guru	54,16%	Belum Tuntas
Anak mampu membuat urutan lambang bilangan 1-10	41,66%	Belum Tuntas
Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10	45,83%	Belum Tuntas

Hasil data pratindakan menjadi basis peneliti melaksanakan tindakan siklus I. Tiap siklus dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan 2 kali pemberian *treatment* dan 1 kali pemberian tes. Pelaksanaan pada siklus 1 berfokus pada kegiatan untuk mengembangkan keterampilan mengetahui lambang bilangan melewati media lotto angka berwarna. Pada siklus 1, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan

mulai meningkat, namun masih belum sesuai target ketuntasan yang sudah ditentukan. Hasil penilaian tindakan siklus 1 dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Penilaian Tindakan Siklus I

Item Penilaian	Persentase	Kriteria Ketuntasan
Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang ditunjuk oleh guru	70,83%	Belum Tuntas
Anak mampu membuat urutan lambang bilangan 1-10	58,33%	Belum Tuntas
Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10	66,66%	Belum Tuntas

Data di atas menjelaskan tingkat kemampuan mengenal lambang bilangan masih belum mencapai target kriteria keberhasilan sehingga perlu dilaksanakan tindakan siklus II. Pada siklus I, peneliti mengidentifikasi dan merefleksikan kendala dan masalah yang terjadi ketika anak melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan media lotto angka berwarna. Kendala yang dialami yaitu kegiatan pembelajaran kurang berjalan dengan kondusif. Hal ini dikarenakan pembelajaran hanya melaksanakan satu kegiatan saja, yaitu pengenalan lambang bilangan menggunakan media lotto angka berwarna. Anak terlihat sangat antusias dan penuh rasa ingin tahu, sehingga anak yang masih menunggu giliran justru kehilangan fokus dan mengganggu temannya. Peneliti bersama dengan guru kelas melakukan perbaikan supaya pelaksanaan mengenal lambang bilangan dapat berlangsung lebih baik pada siklus berikutnya.

Siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan, yaitu dua pertemuan untuk perlakuan dan satu untuk pengujian. Tujuan pelaksanaan siklus II ini masih untuk meningkatkan pengenalan simbol angka. Berdasarkan hasil observasi, hasil yang diperoleh berbeda dengan hasil pada siklus I. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Penilaian Tindakan Siklus II

Item Penilaian	Persentase	Kriteria Ketuntasan
Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang ditunjuk oleh guru	95,83%	Tuntas
Anak mampu membuat urutan lambang bilangan 1-10	87,50%	Tuntas
Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10	91,66%	Tuntas

Dapat diketahui berdasarkan tabel di atas bahwa hasil yang diperoleh pada siklus II sudah sangat baik. Pada capaian menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang ditunjuk oleh guru, membuat urutan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10, menunjukkan adanya peningkatan persentase pada setiap indikator. Hasil tersebut telah mencapai target kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% sehingga tidak perlu dilakukan pemberian tindakan pada siklus berikutnya. Setelah kedua siklus telah dilaksanakan dan telah mendapatkan data hasil penilaiannya, hasil tersebut kemudian dibandingkan oleh peneliti persentase banyaknya anak yang tuntas dalam penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan.

Pelaksanaan penelitian ini menerapkan media pembelajaran lotto angka berwarna untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini diimplementasikan selama 2 siklus dengan setiap siklusnya ada 3 kali pertemuan. Pelaksanaan 3 kali pertemuan dalam setiap siklus bertujuan agar peneliti memiliki waktu untuk merefleksi tahap perencanaan, tindakan, hasil observasi dan evaluasi. Aktivitas pembelajaran diimplementasikan dengan suasana yang menyenangkan dan tanpa adanya paksaan sehingga anak nyaman dalam beraktivitas. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari data pratindakan hingga tindakan siklus 2, dapat disimpulkan bahwasanya implementasi media pembelajaran lotto angka berwarna dapat mendorong kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5. Meningkatnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat ditinjau pada saat anak mampu menyebutkan lambang bilangan, membuat urutan lambang bilangan, serta dapat menghubungkan lambang bilangan dengan gambar.

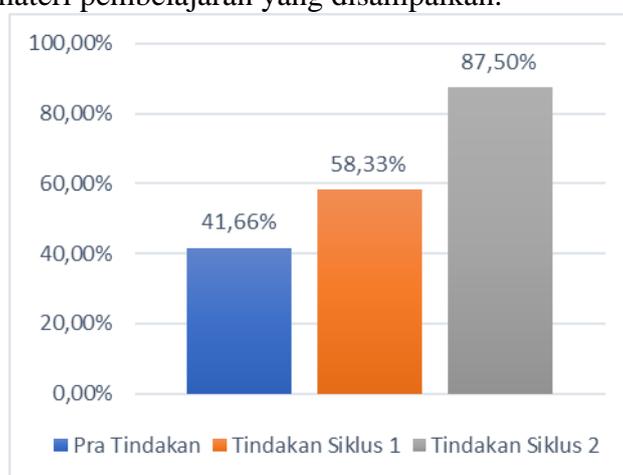
Eliyawati (2018) yang menyatakan bahwasanya melalui media lotto angka berwarna mampu membantu anak dalam mendorong aspek perkembangan kognitif dalam mengenal warna dan simbol/bentuk dengan melatih daya nalar. Implementasi media lotto angka berwarna untuk mengenalkan lambang bilangan memiliki manfaat untuk mendorong kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Menguatkan pendapat di atas, menurut pendapat Yuliana (2021) media lotto angka berwarna sebagai media berbasis visual yang dapat melibatkan anak secara langsung untuk belajar, sehingga dapat membuat anak lebih aktif, interaktif dan pembelajaran menjadi lebih optimal dan menyenangkan. Pengalaman yang menyenangkan di kelas pada saat pembelajaran dapat menghidupkan suasana kelas. Perkembangan ini sejalan dengan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun.

Indikator pertama dalam penelitian ini yakni menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang ditunjuk oleh guru. Melalui media pembelajaran lotto angka berwarna yang dijalankan secara berulang-ulang dapat mempermudah anak dalam belajar menyebutkan lambang bilangan 1-10 (Beaty, 2013). Proses pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional, yakni anak akan mudah memahami sesuatu dengan meninjau benda nyata. Melalui benda nyata, anak akan lebih mudah belajar dan menyimpan kesan yang lebih lama dan membuat anak menjadi mudah mengingat pembelajaran yang diimplementasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Aisyah & Khotimah (2020) yang menyebutkan nama lambang bilangan secara berulang-ulang dengan intensitas lebih lama akan membantu anak untuk lebih mengerti cara pengucapannya. Kesesuaian simbol dan bunyi dapat membantu anak dalam persiapan berhitung.



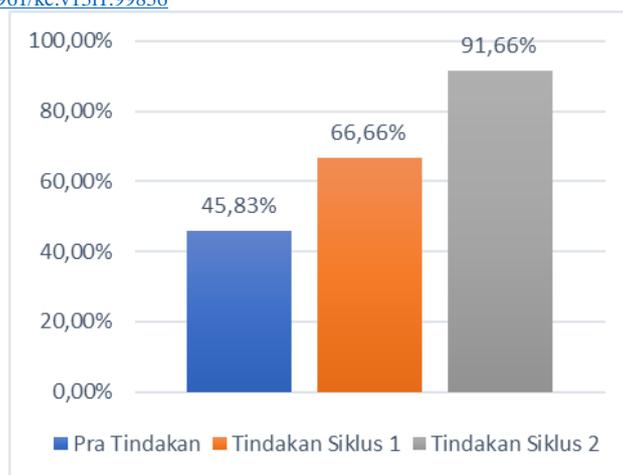
Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10

Indikator pertama dalam penelitian ini yakni membuat urutan lambang bilangan dari 1-10 dengan sub indikator anak mampu membuat urutan lambang bilangan 1-10. Media pembelajaran yang berwarna-warni ini dapat membuat anak lebih antusias dalam belajar lambang bilangan sehingga dapat mempermudah anak dalam belajar mengurutkan lambang bilangan 1-10. Aktivitas mengenal lambang bilangan menerapkan media lotto angka berwarna dapat menjadi motivasi bagi anak yang merupakan salah satu faktor pendukung dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Saud (Permansah & Murwaningsih, 2018) bahwa prinsip dalam pemilihan media adalah tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi. Tepat guna artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar. Berdaya guna artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi anak. Bervariasi artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap antusias anak dalam belajar. Sehingga, dengan adanya antusias anak dalam pembelajaran membuat anak tertarik dan aktif, anak menjadi fokus dan lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan.



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Membuat Urutan Lambang Bilangan 1-10

Indikator pertama dalam penelitian ini yakni menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10 dengan sub indikator anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10. Media lotto angka berwarna didesain dengan gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menghubungkan lambang bilangan dengan gambar yang sesuai dengan jumlahnya. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan membuat anak mudah untuk mengingat bentuk lambang bilangan yang telah diajarkan. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2018) mengemukakan bahwa media dapat digunakan dalam pembelajaran dengan fungsi atensi, afeksi, kognitif, dan kompensasi, yang berarti menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk fokus pada isi pembelajaran terkait dengan tujuan pembelajaran. Aktivitas menghubungkan lambang bilangan dengan gambar dalam aktivitas ini dapat menstimulasi ingatan anak mengenai nama dan bentuk lambang bilangan melalui aktivitas menghubungkan simbol lambang bilangan, selain itu aktivitas tersebut juga dapat menstimulasi motorik halus anak.



Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Menghubungkan Lambang Bilangan dengan Gambar 1-10

Pembelajaran melalui media lotto angka berwarna juga memberikan pengalaman baru bagi anak. Aktivitas menghubungkan lambang bilangan dengan gambar yang membuat anak menjadi mudah mengingat bentuk lambang bilangan yang anak pelajari serta dapat menambah kosakata anak yang memiliki peran penting dalam anak melanjutnya ke tahap perkembangan selanjutnya. Ketuntasan mengenal lambang bilangan anak pada penelitian ini secara klasikal yakni 87,50% dan masih terdapat 3 anak yang belum mengalami ketuntasan dalam menyebutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar. Hal tersebut dikarenakan terdapat 1 anak jarang masuk sekolah ketika pelaksanaan *treatment* dengan menerapkan media pembelajaran lotto angka berwarna sehingga anak menjadi tidak mendapatkan stimulasi. Anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan lambang bilangan terutama lambang bilangan yang hampir mirip seperti 2, 5, 6, dan 9 (Bowles, 2014). Kemudian pada 2 anak lain yang belum tuntas dikarenakan anak yang sangat aktif, sering berlari-lari di kelas pada saat pembelajaran sehingga sulit untuk dikondisikan. Hal tersebut membuat anak menjadi tidak konsentrasi yang mengakibatkan belum tuntasnya pengenalan lambang bilangan pada anak. Sejalan dengan pendapat Sari dkk. (2021), pengenalan lambang bilangan bagi anak usia dini merupakan hal sangat penting harus dikuasai, dikarenakan pengenalan lambang bilangan merupakan tahap awal bagi anak sebelum masuk ke tahap belajar berhitung. Pengenalan lambang bilangan memang sekilas terlihat mudah, namun memerlukan stimulasi yang tepat dan baik pada setiap anak. Anak yang belum tuntas dalam penelitian ini dapat distimulasi penuh oleh guru kelas agar aktivitas mengenal lambang bilangan pada anak 4-5 tahun di kelas A TK ABA Thoyyibah Surakarta dapat meningkat semua melalui implementasi media pembelajaran lotto angka berwarna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran lotto angka berwarna dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK ABA Thoyyibah Surakarta tahun ajaran 2024/2025. Keberhasilan anak dapat ditinjau pada frekuensi ketuntasan anak pada setiap tindakan siklus yang dijalankan. Ketuntasan pada pratindakan hanya 10 anak atau 41,66%, pada siklus I meningkat menjadi 14 anak atau 58,33%, dan pada siklus II meningkat menjadi 21 anak atau 87,50%. Proses pembelajaran dengan menerapkan media lotto angka berwarna dalam mendorong

kemampuan mengenal lambang bilangan dapat menarik minat serta mendorong antusias dan semangat belajar anak. Media lotto angka berwarna dilengkapi dengan lambang bilangan berwarna & berbagai macam gambar sehingga media ini menjadi lebih menarik dan dapat memberi pengalaman belajar yang menyenangkan untuk anak dalam aktivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana, Y. (2022). Teori Perkembangan Jean Piaget dan Vygotsky Bagaimana Implikasinya Dalam Perkembangan Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://journal.upp.ac.id/index.php/absis/article/view/1440/924>
- Ahmad, S. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Aisyah, R., & Khotimah, N. (2020). Pengembangan alat permainan edukatif jumofan (jumanji modifikasi fantasi) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Paud Teratai*.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Beaty, J. (2006). *Observing Development Of The Young Child*. New Jersey: Prentice Hall.
- Bowles R. P., Pentimonti, J. M., Gerde, H. K., & Montroy, J. J. (2014). Item response analysis of uppercase and lowercase letter name knowledge. *Journal of Psychoeducational Assessment*, 32(2), 146-156. <https://doi.org/10.1177/0734282913490266>.
- Dewi, Lestari. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten. Skripsi. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitasnegeri Yogyakarta.
- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kalsum, U., Adib, H. S., & Muhtarom, M. (2023). Pengaruh media lotto terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Almisbah Paya Besar. *Innovative: Journal Of Social*, 3.
- Laris, N. P., Suwatra, I. I. W., & Tirtayani, L. A. (2014). Pemanfaatan media lotto untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A di PAUD Santi Kumara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1), 101–111. <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3526>.
- Merkley, R., & Ansari, D. (2016). Why numerical symbols count in the development of mathematical skills: Evidence from brain and behavior. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 10, 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2016.04.006>.
- Papalia, D. E. , Olds, S. W. , & Feldman, R. D. (2007). (2007). *Human development* . New York: McGraw Hill.
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). Media pembelajaran digital: kajian literatur tentang dampak penggunaan media pembelajaran digital di SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 3(2), 75. <https://jurnal.uns.ac.id/snpap/article/view/27906>.
- Permendikbud No. 137. (2014). *Standar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Menejemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Rasyid, H., Mansyur, dan Suratno., 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*.

Yogyakarta: penerbit Multi Pressindo

Sari, N. R., Hayati, F., & Harfiandi, H. (2021). Analisis kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A Di TK Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1),8.

Senja Nurmala Dewi. 2018. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan.”192(4):121–30.
<https://doi.org/10.24853/yby.5.1.28-33>

Sriningsih, Nining. 2008. Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini. Bandung: Pustaka Sebelas.

Sugiyono, 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV. Alfabeta.

Sumardi., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal lambang bilangan melalui media playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 190- 202.

Tampubolon, M Saur. 2014. Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan keilmuan. Jakarta: Erlangga.

Wijayanti, R. (2017). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan media flip chart. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.