



Belajar Matematika Menyenangkan Melalui Menggunting dan Menempel Kartu Angka Matematika

Annisah Kurniati¹, Suci Yuniati², Depriwana Rahmi³, Teddy Purnamirza⁴

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau^{1,2,3,4}

suci.yuniati@uin-suska.ac.id²

Info Artikel

Dikirim 19 Maret 2024
Direvisi -
Diterima 1 April 2024

Abstrak

Matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan apabila dilakukan dengan metode dan media yang tepat. Salah satu metode yang digunakan yaitu bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu angka matematika (Karka) yaitu melalui kegiatan menggunting dan menempel kartu angka matematika. Metode ini digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan tujuan agar anak-anak dapat belajar matematika dengan mudah dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di TPQ Nurul Yaqin yang diikuti oleh 15 orang anak. Tahapan kegiatan pengabdian meliputi persiapan, dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan sekaligus melakukan pendampingan terhadap anak dan terakhir menyusun laporan kegiatan. Keberhasilan dari kegiatan ini dapat diketahui melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa anak-anak menyukai belajar dengan Karka dan guru sangat terbantu dalam mengajar. Jadi, belajar matematika melalui kegiatan menggunting dan juga menempelkan kartu Karka dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan belajar matematika menjadi mudah.

Kata Kunci

Belajar Matematika, Menggunting dan Menempel, Kartu Angka

Abstract

Mathematics is a fun lesson if it is done with the right methods and media. One of the methods used is playing while learning using Karka, namely through the activity of cutting and sticking mathematical number cards. This method is used in implementing community service with the aim that children can learn mathematics easily and happily. The service activity was carried out at TPQ Nurul Yaqin, which was attended by 15 children. The stages of service activities include preparation, followed by carrying out activities as well as providing assistance to children and finally compiling activity reports. The success of this activity can be determined through observation,

interviews and documentation. Based on the results of observations and interviews, it is known that children like learning with Karka and teachers really help them in teaching. So, learning mathematics through cutting and gluing cards can make the learning atmosphere fun and learning mathematics easy.

Keywords

Learning Mathematic, Cut and Stick, Number Cards

Pendahuluan

Prinsip terpenting yang harus ditanamkan kepada anak dalam belajar matematika yaitu bahwa belajar matematika itu mudah dan menyenangkan. Walaupun pada kenyataannya banyak anak yang mengatakan bahwa belajar matematika itu sulit dan sangat membosankan, hal tersebut harus segera diluruskan oleh guru. Hal ini karena jika seseorang ingin memahami dan mempelajari suatu materi, maka orang tersebut harus terlibat langsung dalam proses mempelajari materi tersebut dengan penuh rasa senang. Sebaliknya jika seorang anak enggan untuk mempelajari materi tersebut dengan alasan tidak terlalu suka dengan materi tersebut dan sulit untuk menyelesaikannya maka materi yang dijelaskan akan sulit untuk diterima (Nurhanifa, Mutaqin, and Ihsanudin 2021). Akan tetapi butuh kerja keras guru untuk menghilangkan kesan sulit yang telah tertanam pada diri anak dalam belajar matematika, sehingga yang tertanam hanyalah bahwa belajar matematika itu ternyata menyenangkan dan hanya membutuhkan sedikit usaha untuk memahami materi. Prinsip ini dapat dilaksanakan semenjak anak masih kecil dan mulai belajar matematika dasar.

Begitu banyak cara dan metode yang bisa dilakukan dalam menyampaikan materi matematika sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan. Diantara cara untuk menciptakan belajar materi matematika dengan mudah dan menyenangkan yaitu dengan bermain dan mengaktifkan keterampilan motorik anak. Dengan bermain anak akan memperoleh pengalaman selama belajar (Wulandari et al. 2020). Belajar melalui permainan dapat membangun ide ide, meningkatkan berbagai keterampilan, anak menjadi lebih fokus dalam belajar, secara tidak sadar tujuan belajar dapat tercapai dan yang terpenting anak menjadi terlibat penuh dalam belajar sehingga makna belajar dapat diraih (Yusuf. S n.d.). Keterampilan motorik merupakan kecakapan menggunakan otot-otot jari jemari yang membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan dalam bekerja menggunakan alat atau media (Sumantri 2005). Dengan melakukan berbagai permainan anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai potensi yang ada di dalam diri, mengekspresikan apa yang dirasakan dan mengembangkan berbagai kreasi yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan motorik anak (Millati 2022). Bermain akan menggali berbagai pengalaman yang dimiliki oleh anak dan menumbuhkan kesiapan anak dalam belajar (Kurniati, Rahmi,

and Yuniati 2022). Jadi begitu banyaknya manfaat bermain terutama jika digunakan untuk belajar maka secara langsung akan melatih kemampuan motorik anak.

Salah satu permainan yang dapat mengaktifkan motorik anak khususnya dalam belajar matematika yaitu menggunting dan menempel kartu angka matematika (Karka). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah bahwa permainan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil pada tubuh diantaranya melalui pelaksanaan kegiatan menggunting dan menempelkan berbagai media (Fitriah, Marzuki, and Ichsan 2023). Penggunaan kartu angka yang begitu menarik dapat memotivasi anak dalam belajar matematika dengan menyenangkan (Rokhima, Khotijah, and Sumartiningsih 2019). Menggunting merupakan salah satu dari sekian banyak kegiatan yang berguna dalam merangsang kemampuan motorik anak (Nurhidayat, Afiif, and Patiung 2020). Aktifitas menggunting memiliki begitu banyak manfaat diantaranya dapat mengkoordinasi garis dan jari jemari tangan dengan mengikuti pola garis sehingga terbentuk guntingan yang rapi. Anak juga secara tidak langsung akan belajar dalam mengontrol emosi (Hermawan and Setyaningrum 2020). Begitu halnya juga dengan kegiatan menempel merupakan salah satu kegiatan atau aktifitas yang sangat direkomendasikan untuk diajarkan kepada anak dengan harapan keterampilan motorik dapat dikembangkan. Kedua aktifitas tersebut menjadi pondasi awal dalam belajar matematika yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam memahami setiap materi matematika.

Belajar dengan kartu angka matematika dengan membuat guntingan dan tempelan sangat bermanfaat dalam pembelajaran anak usia dini terutama dalam menstimulasi kemampuan berhitung anak khususnya mengenai konsep bilangan yang menjadi dasar berkembangnya kemampuan matematika tahapan selanjutnya (Helfianis and Ismet 2020). Kegiatan belajar bermain permainan kartu angka dapat menjadi alternatif dalam menciptakan antusias dan semangat anak dalam meningkatkan berbagai kemampuan salah satunya bidang kognitif terutama dalam hal aktivitas mengenalkan dan membilang berbagai angka (Muslimin 2020). Dengan menggunakan media kartu, guru dapat menggambarkan dengan begitu jelas suatu keadaan tertentu, misalnya dalam bidang matematika seperti bentuk dari setiap angka, bangunan, lambang operasi bilangan (Kurniati and Nufus 2018). Permainan dengan menggunakan kartu angka bisa dimanfaatkan sebagai alat atau media dalam menyampaikan dan menjelaskan pesan pada pembelajaran matematika (Khoiriyyah 2018). Dengan demikian, melalui penggunaan media kartu angka matematika (Karka) sangat diharapkan anak akan menjadi mudah memahami berbagai konsep matematika khususnya mengenai angka dan juga kemampuan kognitif dapat ditingkatkan.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, menjadi suatu fakta nyata bahwa begitu pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan khususnya dalam belajar matematika. Penggunaan benda-benda konkret juga sangat dibutuhkan anak dalam belajar matematika. Menurut Kurniati dalam (Kurniati, Yuniati, and Rahmi

2022) penggunaan benda-benda konkret dalam belajar sebaiknya dimanfaatkan dalam mengenalkan konsep matematika dasar. Ini yang melatarbelakangi diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu penulis menerapkan kepada anak-anak pembelajaran matematika dengan cara menggunting dan menempel kartu dalam membahas persoalan matematika. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu belajar matematika melalui kegiatan menggunting dan menempelkan kartu sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian akan tertanam prinsip kepada anak bahwa ternyata belajar matematika itu mudah dan menyenangkan.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di TPQ Nurul Yaqin Jl. Hang Tuah Kecamatan Rejosari Pekanbaru. Peserta pada kegiatan ini terdiri dari 15 anak yang terdiri dari TK dan SD kelas 1 dan 2. Program Kegiatan ini dilaksanakan satu hari yaitu Sabtu, 7 Oktober 2023. Adapun tahapan kegiatan terdiri dari empat langkah yang harus dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan sekaligus pendampingan dan terakhir membuat laporan (Rahmi et al. 2023). Pada pengabdian ini untuk melihat perkembangan aktifitas anak dalam belajar matematika digunakan instrumen lembar observasi, wawancara dengan guru dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati aktifitas guru dan anak selama kegiatan belajar matematika berlangsung. Adapun tujuan observasi yaitu untuk mendapatkan berbagai informasi dalam belajar matematika melalui kegiatan menggunting dan menempel Karka.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebermanfaatannya dari kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui keterangan guru dan beberapa anak. Dalam kegiatan pengabdian ini teknik wawancara yang digunakan berupa bentuk wawancara semi standar yaitu pertanyaan yang diajukan secara bebas dan tidak berurut. Pemilihan pertanyaan sudah dimodifikasi dan tidak baku. Pilihan kata-kata menyesuaikan dengan lingkungan dan kondisi (Satori 2013). Dokumentasi digunakan sebagai bukti dan arsip bahwa telah dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat berupa foto-foto kegiatan.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat diawali persiapan untuk pelaksanaan kegiatan seperti menyiapkan alat-alat dan bahan untuk kegiatan pengabdian seperti lembar kehadiran anak, lembar latihan matematika, kartu angka matematika, gunting dan lem. Sebelum melaksanakan kegiatan, terlebih dahulu diawali dengan pembukaan dan penjelasan mengenai langkah-langkah kegiatan oleh tim pengabdian. Tim pengabdian juga menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari dan bagaimana proses penyelesaian soal-soal. Penjelasan dari tim pengabdian langsung dicontohkan bagaimana trik-trik

penyelesaian soal dengan memberikan beberapa contoh kepada anak-anak agar dapat dengan mudah untuk dipahami.

Gambar 1. Penyampaian Materi



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.

Selanjutnya kegiatan dimulai dengan memberikan kartu angka matematika (Karka) dan lembar latihan untuk dikerjakan oleh anak-anak. Peran tim pengabdian disini yaitu memberikan arahan, proses pendampingan dan membimbing anak-anak dalam memahami materi dan menjawab soal-soal yang ada pada lembar latihan. Setelah memahami persoalan yang ada pada lembar latihan, selanjutnya anak-anak akan mulai mencari jawaban dan menggunting jawaban pada kertas yang berisi jawaban menjadi beberapa bagian atau menjadi petak-petak kecil.

Gambar 2. Proses Memahami Persoalan dan Menggunting



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.

Jawaban yang terdapat pada kertas dengan bentuk petak kecil tersebut kemudian akan ditempelkan ke lembar latihan sebagai jawaban dari soal. Namun sebelum menempelkan jawaban, anak-anak akan bekerja sama terlebih dahulu untuk memikirkan jawaban atau penyelesaian yang benar dari persoalan yang ada pada lembar latihan agar kartu dapat ditempelkan dengan benar sesuai dengan persoalan.

Gambar 3. Menempel Kartu Angka Matematika



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil dari observasi mengenai kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan kartu angka matematika menunjukkan bahwa seluruh anak-anak memahami dengan sangat baik cara mengerjakan soal-soal pada lembar latihan dengan melakukan kegiatan menggunting menempelkan jawaban. Belajar matematika dengan menggunakan kartu angka matematika menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Anak-anak menyukai belajar matematika dan mereka lebih menghargai matematika dengan menggunakan Karka. Seluruh anak-anak bekerja sama dalam menyelesaikan persoalan yang terdapat pada lembar latihan. Mereka bergantian dalam menggunting dan menempelkan Karka pada lembar latihan. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak yang tidak paham dalam menjawab lembar latihan akan bertanya langsung dengan kawannya dan seketika itu juga kawan yang lain akan menjawab pertanyaan dan mempraktekan langsung cara menjawab dengan menggunakan Karka. Jadi dengan menggunakan Karka ini anak-anak diajarkan untuk memahami materi, melatih keterampilan motorik dengan kegiatan menggunting dan menempel dan bekerja sama dengan kawan-kawannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak mengenai kegiatan belajar matematika dengan Karka, pertanyaan yang dikemukakan yaitu apakah mereka menyukai cara belajar matematika dengan menggunakan Karka? Semua anak menjawab sangat menyukai belajar matematika dengan cara seperti ini. Belajarnya sangat menyenangkan, tidak membuat kepala menjadi pusing. Pertanyaan selanjutnya yaitu apakah anak-anak mau kegiatan seperti ini dilakukan lagi? Spontan semua anak menjawab sangat mau. Belajarnya tidak membosankan dan waktunya tidak terasa ternyata sudah berakhir. Waktu tidak terasa dengan menggunting dan menempel kertas. Jika ada persoalan yang tidak dapat diselesaikan mereka dapat bertanya dengan kawan atau langsung dengan guru. Selanjutnya hal senada juga diungkapkan oleh guru bahwa dengan belajar menggunakan Karka melalui proses menggunting dan menempel, memudahkan guru dalam mengajar khususnya belajar matematika. Dengan Karka guru lebih mudah dalam memotivasi anak untuk belajar. Menurut Kurniati dalam (Kurniati, Yuniati, et al. 2022) permainan yang dilakukan dalam belajar matematika yang

dikelola dan dikomunikasikan dengan baik kepada anak, maka akan dapat membantu dalam mengembangkan intelektual, keterampilan dalam penyelesaian berbagai persoalan dapat terasah dan proses mentransfer materi dapat berjalan dengan baik, serta wawasan anak dalam mempelajari matematika semakin luas. Dengan demikian berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat dijelaskan bahwa belajar matematika dengan menggunakan Karka melalui kegiatan menggunting dan menempel dapat membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian dengan menggunakan kartu angka matematika yaitu bahwa penggunaan Karka melalui kegiatan menggunting dan menempel dapat membuat suasana belajar dan aktifitas belajar matematika anak menjadi sangat menyenangkan. Dengan menggunakan Karka mempermudah anak dalam memahami soal dan mencari jawaban. Selain itu Karka dapat dijadikan salah satu media yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika.

Referensi

- Fitriah, Iyah, Kartini Marzuki, and Ita Rostia Ichsan. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel dengan Berbagai Media pada Kelompok B di TKS Islam Widya Cendekia Kota Serang." *Jurnal Profesi Kependidikan* 4(1 APR).
- Helfianis, and Syahrul Ismet. 2020. "Manfaat Kartu Angka Papan Flanel Dalam Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(3):3316–22. doi: 10.31004/jptam.v4i3.845.
- Hermawan, Sidik Eka, and Fitriani Wahyu Setyaningrum. 2020. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Keterampilan Menggunting Anak Melalui Kegiatan Menggunting Pola Pada Peserta Didik Kelas a School for Refugees Dompot Dhuafa Tahun Ajaran 2019-2020." *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* 10(01):9–15.
- Khoiriyah, Anisatul. 2018. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Kartu Angka Pada Anak Tk Kelompok A." *Pendidikan Guru PAUD S-1* 7(2):156–64.
- Kurniati, Annisah, and Hayatun Nufus. 2018. "Pengembangan Buku Keajaiban Angka Dalam Alqur'an Dilengkapi Media Kartu Angka." *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 6(2):173–86. doi: 10.24252/mapan.2018v6n2a4.
- Kurniati, Annisah, Depriwana Rahmi, and Suci Yuniati. 2022. "Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(2):1461–74. doi: 10.31004/cendekia.v6i2.1346.

- Kurniati, Annisah, Suci Yuniati, and Depriwana Rahmi. 2022. "Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka Pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(3):2846–56. doi: 10.31004/cendekia.v6i3.1416.
- Millati, Inayatul. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Playdough Alami Pada Kelompok B3 Di TK Ma'had Islam Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2020/2021." *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 1(2):124–34. doi: 10.24246/audiensi.vol1.no22022pp124-134.
- Muslimin, Siti Zaenab. 2020. "Implementasi Metode Bermain Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mengenal Dan Membilang Angka 1-10) Pada Kelompok a Di Tk Dharmawanita Kalijaga Desa Kalijaga Kec. Aikmel Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)* 1(1):22–36. doi: 10.37216/aura.v1i1.263.
- Nurhanifa, Nurhanifa, Anwar Mutaqin, and Ihsanudin Ihsanudin. 2021. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Rme Menggunakan Articulate Storyline Materi Bangun Ruang Sisi Datar Pada Siswa Smp." *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika* 2(4):217–27. doi: 10.56704/jirpm.v2i4.12856.
- Nurhidayat, Nurhidayat, Ahmad Afif, and Dahlia Patiung. 2020. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 3(2):101. doi: 10.24252/nananeke.v3i2.16130.
- Rahmi, Depriwana, Annisah Kurniati, Suci Yuniati, Arnida Sari, and Depi Fitriani. 2023. "Penggunaan Media Teka Teki Silang Matematika Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(2):2568–74.
- Rokhima, Rokhima, Siti Khotijah, and Indah Sumartiningsih. 2019. "Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar." *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1):48–57. doi: 10.31537/laplace.v2i1.194.
- Satori, Djam'an. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif / Djam'an Satori, Aan Komariah*. Alfabeta.
- Sumantri, MS; 2005. "Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini." Retrieved March 17, 2024 (http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=2627).
- Wulandari, Isna, Jody Hendrian, Indri Puspita Sari, Felinda Arumningtyas, Rina Br Siahaan, and Hasbi Yasin. 2020. "Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika." *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 11(2):127–31. doi: 10.26877/e-dimas.v11i2.2513.
- Yusuf. S. n.d. "Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja / H. Syamsu Yusuf L.N. ; Pengantar: M. Djawab Dahlan | Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau." Retrieved March 17, 2024 (<https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=23415>).