



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**



PEDOMAN TEKNIS KARNA (Kartu Angka Berwarna)

Tahun 2025



PROPOSAL INOVASI



**SEKOLAH INOVASI KARNA
(KARTU ANGKA BERWARNA)
PAUD MAWAR SIKAP DALAM
TAHUN 2026**

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal angka dan konsep bilangan berdasarkan kognitif yang krusial bagi anak usia dini, namun sering kali pembelajaran berhitung bersifat abstrak dan membosankan, menyebabkan rendahnya minat anak, banyak anak kesulitan membedakan lambang bilangan (misalnya 6 dan 9, 2 dan 5) serta memahami konsep jumlah.

Inovasi KARNA (Kartu Angka Berwarna)

Hadir untuk mengatasi masalah tersebut dengan memvisualisasikan angka menggunakan warna yang kontras dan menarik. warna membantu anak dalam memori visual, memudahkan pengelompokan, dan merangsang antusiasme, metode ini diintegrasikan dengan permainan interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (bermain sambil belajar).

A. Tujuan Inovasi

1. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1- 20 (atau sesuai tingkat)
2. Meningkatkan kemampuan anak dalam membilang dan menghubungkan lambang lambang bilangan dalam jumlah benda (konsep jumlah)
3. Meningkatkan motivasi dan keaktifan anak dalam belajar matematika
4. Mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif melalui permainan kartu

B. Deskripsi Metode Karna (Kartu Angka Berwarna)

Media : Kartu berukuran sedang (misal A6) dengan angka yang dicetak tebal. Setiap kelompok angka memiliki warna yang berbeda

(misal 1- 5 Merah,6 - 10 Biru dst) atau satu kartu memiliki warna yang kontras dengan warna angka nya.

Pitur : kartu dilapisi laminating tahan lama dan menarik.

,Keunggulan : Mempermudah asosiasi warna dengan angka tertentu

C. Teknik Permainan Karna

1. "Cari warna angka" (Kelompok A) : Guru menyebutkan angka dan warna,anak berlomba mencari kartu yang sesuai di lantai.
2. "Pancing Kartu Angka" (Kelompok B): Kartu angka diberi klip kertas anak memancing kartu angka dan menyebutkannya.
- 3."Urutan kartu berwarna" : Anak mengurutkan angka 1 - 10 berdasarkan urutan nama pelangi

D.Sasaran Dan Lokasi

- Anak usia Dini TK/PAUD atau kelas 1-2 SD
- Lokasi : PAUD MAWAR

E. Hasil Yang Diharapkan

1. Anak mampu menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan 1 - 10 secara acak.
2. Anak mampu mengurutkan angka 1 - 10 tanpa bantuan.
3. Pembelajaran menjadi lebih aktif ditandai dengan partisipasi aktif anak dalam permainan.
4. Tercapainya suasana kelas yang kondusif, aman dan menyenangkan.

PENUTUP

Metode karna adalah solusi praktis, murah dan efektif untuk merangsang kognitif anak melalui visualisasi warna. Diharapkan Inovasi ini dapat menjadi standar permainan edukatif yang diterangkan guru dalam mengenalkan konsep matematika ditingkat dasar.