

Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Media Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Tunas Melati Merauke

Dewi Sulistyowati¹, Kartini Marzuki², Susilawati³

¹TK Tunas Melati Merauke, ²Universitas Negeri Makassar, ³TK Islam Al Azhar 34 Makassar

¹sulistyowati9983@gmail.com, ²kartini.marzuki@unm.ac.id, ³uchy.auraira@gmail.com

Abstrak

Pendidikan anak usia dini di TK Tunas Melati untuk pembelajaran kognitif khususnya berhitung kurang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan kartu angka buatan guru. Subyek penelitian adalah peserta didik TK Tunas Melati Merauke yang berjumlah 10 peserta didik. Objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi, instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan dengan praktik langsung dalam kegiatan main menggunakan kartu angka, lebih menarik dan diminati anak di TK Tunas Melati Merauke dengan mencapai keberhasilan berupa peningkatan di setiap pertemuan.

Kata Kunci : Kognitif, Media Kartu Angka

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai *golden age* (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain. Pada masa ini pula terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak bagi seseorang, inilah stimulasi yang sangat tepat diperlukan. Stimulasi yang tepat ini akan membantu anak-anak ini tumbuh, berkembang dan belajar secara maksimal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah dimasukkan secara tegas dalam pasal tersendiri (pasal 28), undang-undang sistem Pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003,

sedangkan pada pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa “Suatu Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Selanjutnya disempurnakan dalam Undang-Undang No 137 Tahun 2014 mengenai Standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 dijelaskan bahwa anak pada usia empat sampai lima tahun pada lingkup perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan membilang, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan, standar tingkat pencapaian perkembangan anak meliputi membilang banyak benda satu sampai

sepuluh, mengenal konsep bilangan, serta mengenal lambang bilangan.

Menurut Patmonodewo (2003:27) Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Menurut Wahyudi dan Dwi (2011:116) bahwa “anak melihat banyak angka-angka disekitarnya. Mereka mengembangkan pemikiran- pemikiran mengenai arti angka-angka tersebut dan mereka berusaha untuk menggunakannya”. Dalam pedoman pembelajaran permainan konsep bilangan permulaan di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Kartu angka merupakan media yang hampir mempunyai variasi yang lengkap (tidak terhitung) sebagai alat permainan yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak. Melalui penggunaan kartu angka anak mampu mengenal lambang bilangan dan berlatih untuk memecahkan masalah

Susilana & Riyana (2008:8) menyatakan bahwa peranan media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selama ini peneliti sebagai pendidik di Taman Kanak-kanak berusaha memberikan kegiatan pembelajaran untuk pengembangan kemampuan kognitif utamanya di kemampuan berhitung atau pengenalan angka sebagai dasar awal untuk kesiapan memasuki jenjang pendidikan

dasar. Hal yang dialami oleh pendidik dalam kegiatan kemampuan kognitif adalah masih rendahnya kemampuan kognitif yang dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan kenyataan riil yang terjadi di lapangan dapat peneliti simpulkan bahwa permasalahan yang terjadi lebih disebabkan oleh media yang digunakan dalam kegiatan bermain kurang menarik dan kurangnya variasi kegiatan yang diberikan oleh guru.

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : Apakah melalui media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif khususnya berhitung pada anak kelompok A TK Tunas Melati Merauke?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah agar terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media kartu angka di TK Tunas Melati, Jalan Parakomando, Kelurahan Mandala, Kecamatan Merauke, Kabupaten Merauke, Propinsi Papua dan dengan keberhasilan penelitian ini di harapkan dapat menjadi acuan dalam pengelolaan strategi pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK Tunas Melati Merauke. Subjek dari penelitian adalah anak kelompok A TK Tunas Melati Merauke jumlah 10 anak, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah praktek langsung dengan bentuk penelitian berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan upaya untuk mengkaji apa yang terjadi dan telah dihasilkan atau belum tuntas pada langkah upaya sebelumnya. Hasil refleksi digunakan untuk mengambil langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian. Dengan kata lain refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan terhadap pencapaian tujuan

tindakan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi teknik analisis data.

Dalam mempersiapkan penelitian, peneliti melakukan beberapa tahap persiapan diantaranya:

Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema yang telah ditetapkan.

Menyediakan media yang akan digunakan berupa kartu angka buatan guru.

- a) Mengembangkan bahan ajar berdasarkan tema yang mendukung pada kegiatan pembelajaran.
- b) Menyusun teknik pengamatan pada setiap tindakan penelitian berupa format observasi, alat evaluasi, dan kamera foto.
- c) Menggunakan lembar penilaian yang telah disiapkan.
- d) Sosialisasi instrumen penilaian pada teman sejawat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Data yang diperoleh dari penelitian di setiap siklus kemudian direkap. Indikator yang akan dinilai dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak dalam berhitung 1-10, kemampuan anak dalam menunjuk dan menyebutkan lambang bilangan yang ada

Skor penilaian yang digunakan berupa MB, BSH dan BSB.

- MB: Mulai Berkembang.

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dan menyebutkannya namun masih ada yang terlupa

- BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dan menyebutkannya dan mulai konsisten.

- BSB: Berkembang Sangat Baik.

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dan menyebutkannya secara konsisten atau telah melebihi STTPA.

1. Hasil Penelitian

Berikut ini rekapitulasi aktivitas belajar anak dalam menggunakan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak anak:

Siklus I

Berdasarkan data penelitian yang dirangkum peneliti, didapatkan data bahwa dari 10 anak, pada pertemuan pertama anak yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) ada 1 anak dan anak yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak serta anak yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB) masih 6 anak. Pada pertemuan kedua anak yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 2 orang anak, anak yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) menurun menjadi 2 anak dan anak yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB) 6 orang anak.

Siklus 2

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus dua menunjukkan bahwa dari 10 anak, dalam kegiatan bermain menggunakan kartu angka pada pertemuan pertama 7 anak mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2 anak mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan dan 1 anak mendapatkan kriteria mulai berkembang. Pada pertemuan kedua anak yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) ada 9 anak, yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) 1 orang yang sudah tidak ada anak yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB). Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam kompetensi kognitif menggunakan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada

anak kelompok A TK Tunas Melati Merauke sudah mengalami peningkatan yang cukup signifikan sehingga tidak memerlukan kegiatan siklus 3.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Tunas Melati Merauke.

2. Pembahasan

Pada siklus ke I, kemampuan kognitif anak kelompok A TK Tunas Melati. Sebagian besar anak belum optimal dalam berhitung ataupun mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu, pada siklus ke I ini, guru sangat berperan penting dalam membimbing dan mengarahkan anak untuk kemampuan kognitifnya. Sebelum anak mengerjakan tugas, guru sudah mempersiapkan bahan dan alat serta memberi contoh akan tugas yang diberikan. Selanjutnya anak mengikuti instruksi yang telah guru berikan. membimbing dan mengarahkan anak untuk kemampuan kognitifnya. Setelah itu, pada siklus ke II kemampuan kognitif anak yang diperoleh melalui media kartu angka mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil anak yang memperoleh nilai MB sudah tidak ada dan yang mendapatkan nilai BSH berada pada kisaran 10% serta BSB, yaitu pada kisaran 90%.

Secara umum dapat dikatakan bahwa proses kegiatan bermain melalui media kartu angka sudah dapat meningkatkan kemampuan siswa kelompok A TK Tunas Melati Merauke dari siklus I hingga siklus II dikatakan meningkat dan mencapai target yang diharapkan.

Dan Penelitian yang dilakukan oleh Andari, A. (2008) di Taman Kanak-Kanak Anak Merdeka hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui pemanfaatan media balok. Respons anak terhadap materi pembelajaran logika-matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena dengan bermain balok anak tidak hanya melihat dan mendengarkan saja dalam memahami konsep berhitung tetapi anak

juga menggunakan gerakan otot atau aktivitas fisik (kinestetik) dengan cara anak menyentuh (taktil) dan melakukan dari apa yang dilihat dan didengarkan anak. Dengan begitu anak mampu dan mudah menguasai kemampuan berhitung.

Penelitian yang dilakukan oleh Wien Winarsieh (2013) dengan judul peningkatan kemampuan berhitung anak 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada kelompok A TK *Riverside* di Surabaya. Subjek pada penelitian ini adalah anak Kelompok A TK *Riverside* di Surabaya yang berjumlah 15 anak yang terdiri 7 laki-laki dan 8 perempuan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, kemampuan berhitung anak melalui bermain kereta angka adalah sebesar 71,5% hasil penelitian ini belum sesuai dengan kriteria tingkat pencapaian perkembangan anak, oleh karena itu penelitian dilanjutkan. Pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak 1-10 mengalami peningkatan sebesar 87,5%.

Pendapat Patmonodewo (2003:27) Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Gagne dalam Jamaris, (2006:18) Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.

Dunia anak adalah dunia bermain dimana melalui bermain anak dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki sekaligus membangun pengetahuannya sendiri. Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dan bermain, didalam bermain dapat menambah tentang

logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Menurut Meyke dalam Martuti (2008:45), manfaat bermain adalah :

- a. Meningkatkan pengetahuan akan konsep – konsep warna, bentuk, arah dan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.
- b. Mengaktifkan semua panca indera anak.
- c. Meningkatkan kognitif anak.
- d. Memenuhi keinginan pada anak.
- e. Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi dan bereksperimen .
- f. Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.
- g. Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak.

Menggunakan permainan berupa kartu angka anak akan lebih memahami mengenai angka dan lambang bilangan yang melambangkannya atau anak akan memahami angka dengan bentuknya. Hal yang sering terjadi Ketika anak mempelajari tentang angka adalah anak hafal tapi tidak paham mengenai angka tersebut sehingga Ketika anak diperlihatkan lambang bilangan anak tidak mengetahui mengenai lambang bilangan tersebut.

Media kartu angka yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kartu angka yang dibuat sendiri oleh guru dengan kreatifitas yang dimiliki. Kartu angka dibuat dari kertas yang berwarna warni sehingga akan menarik perhatian anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif setelah bermain menggunakan media kartu angka buatan guru mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kegiatan menggunakan kartu angka buatan guru atau peneliti anak lebih tertarik untuk bermain dan kemampuan kognitif anak mengalami perkembangan di setiap pertemuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh aktivitas

bermain menggunakan media kartu angka terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK Tunas Melati Merauke.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada para Lembaga yang telah terlibat dalam penelaahan Artikel; TK Tunas Melati Merauke, Universitas Negeri Makassar.

REFERENSI

- Ana Martuti, 2008, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar)
- Dwi Rasyidin & Wahyudin Nur Nasution, 2011, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing
- Martini Jamaris, 2006, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia
- Patmonodewo, 2003, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

