



PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MEMBILANG ANGKA 1 – 10 DENGAN METODE BERMAIN KARTU ANGKA PADA KELOMPOK A DI TK PERTIWI ASRI CANDI SIDOARJO

Lia Adistiana

PG PAUD, Fip, Unesa adistianalia@gmail.com

Abstrak

Latar belakang rendahnya kemampuan membilang angka 1 – 10 di TK Pertiwi Asri. Guru hanya menggunakan jari tangan sehingga media kartu angka digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam membilang angka 1–10 pada kelompok A. Guru menggunakan kartu angka sebagai salah satu cara dan inovasi dalam proses pembelajaran di Taman Kanak – kanak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam membilang angka 1 – 10 di TK Pertiwi Asri Sidoarjo.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Pertiwi Asri Sidoarjo dengan 2 siklus yang setiap siklusnya dilaksanakan melalui 2 kali pertemuan selama 30 menit. Metode pengumpulan data yang digunakan metode observasi. Pada siklus pertama sebagian anak belum terbiasa dalam kegiatan membilang angka 1 – 10 menggunakan media kartu angka sehingga kemampuan kognitif anak belum terlihat dengan baik. Pada siklus pertama kemampuan kognitif anak memperoleh 60% dari jumlah semua anak, dan pada siklus kedua kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 80%.

Kata Kunci :kemampuan kognitif, kartu angka, membilang 1-10

Abstract

The background of the study is low ability to count number 1-10 in TK Pertiwi Asri. This is the teacher only uses the finger so that number card media is used by the teacher to increase cognitive skill in counting number 1-10 to group A. Is one of manners and teacher innovation in learning process in kindergarten. The purpose of this research is to describe the use of number card media to increase cognitive skill in counting number 1-10 can increase cognitive skill of group A children in TK Pertiwi Asri Sidoarjo.

The type of this research used Classroom Action Research that performed in 2 cycles by twice meeting for 30 minutes. Through collecting data method that changed to observation method. In the first cycle, several students had not accustomed in counting number 1-10 by using number card media, so cognitive skill of children had not been well. In the first cycle, cognitive skill of children obtained 60% of all children, and in the second cycle, cognitive skill of children increased to 80%.

Key word: cognitive skill, number card, counting number 1-10.

PENDAHULUAN

Salah satu cara anak agar proses belajar mereka memperoleh pengetahuan adalah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan bermain dan belajar, seorang anak dapat memperoleh kesempatan untuk

mempelajari berbagai hal baru. Bermain dan belajar bagi mereka juga merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya. Kegiatan bermain dan belajar akan mengembangkan otot dan melatih gerakan motorik mereka di dalam menyalurkan energi

mereka yang berlebihan. Dengan demikian seorang anak akan menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan pada akhirnya anak menjadi lebih kreatif dan inovatif. Bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil pengembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Piaget.

Peranan guru sebagai orang terdekat anak di sekolah harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadi pribadi yang disukai anak. Peran guru sebagai teman, model, motivator dan fasilitator akan menjadikan anak senang datang ke sekolah dan menjadikan proses belajar jadi bermakna. Oleh karena itu dituntut kematangan yang mempersyaratkan *willingnes and ability*, baik secara intelektual dan profesionalisasi.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional adalah memberikan seluruh kemampuan yang dimiliki sehingga dapat memotivasi lingkungan sekitarnya menjadi lebih baik sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, dan aspek – aspek yang ada pada setiap individu. Namun proses belajar mengajar dapat mengalami hambatan karena guru tidak menggunakan media yang kurang menarik sehingga anak menjadi tidak paham dan mengerti tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh ibu guru. Seperti yang terjadi pada kelompok A di TK Pertiwi Asri terdapat beberapa siswa yang belum mampu membilang angka 1 – 10.

Hal ini terjadi karena ibu guru hanya menggunakan media jari tangan saja saat proses belajar berlangsung sehingga anak tidak memahami angka 1 – 10 karena mereka hanya berimajinasi dan tidak ada rangsangan atau *stimulus* agar anak tertarik dan senang belajar tentang angka 1 – 10 semua itu terjadi karena tidak ada media yang menarik dan inovatif dalam proses belajar.

Dan ini terbukti dari hasil studi awal yang peneliti dilakukan pada anak kelompok A di TK Pertiwi Asri menemukan sejumlah bukti diantaranya : anak belum dapat membilang angka 1–10 secara urut, anak hanya mampu mengenal 2 angka dari angka 1–10 serta anak juga belum mampu memahami angka 1–10.

Untuk itu diperlukan media yang menarik dalam proses belajar mengajar, dalam hal ini pendidik dapat menggunakan media

kartu angka sebagai instrumen penting untuk meningkatkan daya kognitif anak untuk membilang angka 1 – 10 serta anak menjadi lebih tertarik untuk belajar membilang angka 1 – 10. Karena seorang pendidik tidak boleh membiarkan anak berada dalam kesulitan, oleh karena itu seorang pendidik dalam hal ini dituntut lebih kreatif supaya potensi anak didik dapat tergali dengan sempurna. Dalam pendidikan TK (Taman Kanak-Kanak) kartu angka merupakan bentuk nyata yang dapat digunakan untuk mengenal angka 1 – 10 sehingga daya kognitif mereka dapat meningkat dan tidak menggunakan imajinasi dalam mengenal angka.

Jumlah siswa kelompok A TK Pertiwi Asri, Candi sidoarjo adalah 20 anak yang terdiri dari 11 anak laki – laki dan 9 anak perempuan. Adapun 8 anak yang belum mencapai standar indikator bidang pengembangan kognitif tersebut. Dan ini berarti ketuntasan belajar dan capaian kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi Asri, Candi Sidoarjo berada dibawah standar ketuntasan belajar. Berdasarkan kenyataan di atas maka peneliti berupaya untuk melakukan tindakan yang dapat memperbaiki kondisi tersebut agar pendidikan anak kelompok A di TK Pertiwi Asri, Candi Sidoarjo tahun ajaran 2012/2013 dapat menghasilkan ketuntasan proses pembelajaran. Upaya tersebut mendorong kami untuk melakukan penelitian dengan judul: Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Membilang angka 1 – 10 Pada Kelompok A di TK Pertiwi Asri Candi, Sidoarjo.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Apakah media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam kegiatan membilang angka 1 – 10 di TK Pertiwi Asri Sidoarjo?, 2) Bagaimana kemampuan kognitif anak setelah kegiatan membilang angka 1–10 dengan media kartu angka di TK Pertiwi Asri sidoarjo?

tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Mengetahui peningkatan kemampuan membilang angka 1 – 10 dengan menggunakan kartu angka pada anak kelompok A di TK Pertiwi Asri Sidoarjo tahun ajaran 2012/2013, 2) Mengetahui kemampuan kognitif anak setelah beraktifitas bermain kartu angka di TK Pertiwi Asri Sidoarjo tahun ajaran 2012/2013.

Kajian Teori

Kemampuan Pengembangan Kognitif, menurut Patmonodewo (2003:7) kognitif sering kali diartikan dengan kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai

berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang berakibat pada orang yang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak.

Piaget dalam Damaris, 2006:13 menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun tentang teori – teori dunia sekitarnya, melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah struktur terbentuknya kognitif yang dimulai terbentuknya struktur berfikir secara logis dan berkembang menjadi suatu kesimpulan.

Kognitif berhubungan dengan *intelengensi*. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan *intelengensi* lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi, (pembuahan) namun terwujud dan tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang di bawah sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat *intelengensi*. (Nurani, 2007:1.3)

Sesuai yang tercantum dalam peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia no. 58 tahun 2009 tentang perkembangan kognitif pada anak usia 4– 5 tahun. Adapun ciri – ciri kemampuan kognitif anak (anak usia 4 sampai 5 tahun) :

- a. Mulai dapat memecahkan masalah sederhana.
- b. Dapat menggambar sesuai yang di pikirannya.
- c. Belajar mengembangkan keterampilan mendengar untuk berinteraksi dengan lingkungan.
- d. Berpikir egosentris.
- e. Dapat memahami jumlah dan ukuran.
- f. Mulai tertarik huruf dan angka
- g. Mulai mengenal warna.

Metode Bermain

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Namun tidak semua metode berfungsi secara memadai, oleh karena itu dalam memilih suatu metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak TK guru mempunyai alasan yang kuat dalam memilih metode tersebut (Moeslichatoen, 2004:7).

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentunya memperkaya cara berpikir mereka (Montolalu, 2008:1.19)

Tujuan metode bermain

Bermain khususnya bagi anak bertujuan untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan. Dalam program kegiatan bermain hasil optimal akan diperoleh bila kegiatan di rancang dengan seksama dan tidak secara kebetulan (moeslichatoen, 2004).

Sedangkan menurut Hetherington & Park (1979) dalam Moeslichatoen, 2004 bahwa bermain bertujuan untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala suatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Metode bermain dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang angka 1–10 . Bermain adalah suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak, bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup (Masitoh,dkk,2007:9.3)

Media Kartu Angka

Pengertian Kartu Angka.. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2001:448) kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan seperti karcis.Sedangkan angka dalam kamus cerdas Bahasa Indonesia terbaru adalah sebagai nomer untuk nilai bilangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah benda berbentuk persegi panjang dan diberi nomer – nomer agar menarik diberi warna – warna yang cerah dan mencolok.

Tujuan dari penggunaan kartu angka adalah : a)Untuk membantu anak mengenal konsep angka 1 sampai 10, b)Untuk membantu anak dalam memahami angka 1 sampai 10, c)Menumbuhkan minat anak belajar membilang angka 1 sampai 10, d)Agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. (Aqib, 2010:3)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas. Dengan melaksanakan tahapan – tahapan PTK, guru dapat menemukan solusi dari masalah yang timbul di kelas yaitu dengan menerapkan berbagai ragam teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif. PTK merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah – masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Dengan melaksanakan PTK guru mempunyai peran ganda, yaitu praktisi dan peneliti.

Dalam penelitian ini guru diikutsertakan dalam penelitian sebagai subyek yang melakukan tindakan, mengamati dan merefleksikan hasil dari tindakan tersebut sehingga terjadi perubahan atau evaluasi dalam proses pembelajaran.

Subyek dalam penelitian ini adalah peneliti, guru, dan anak kelompok A di TK Pertiwi Asri di perumahan Bumi Cabean Asri blok J1 no 1 Kecamatan Candi Sidoarjo, sejumlah 20 anak yang terdiri dari 11 anak laki dan 9 anak perempuan. Serta karakteristik anak didik yang memiliki kemampuan dan potensi yang berbeda – beda serta tipe belajar sebagian besar siswanya kinestetik.. Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di TK Pertiwi Asri di perumahan Bumi Cabean Asri blok J1 no 1 kecamatan Candi Sidoarjo. Penelitian ini akan dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2012 – 2013, dalam penelitian ini dilakukan tatap muka dengan kelompok A di TK Pertiwi Asri berlangsung selama dua kali dalam seminggu agar anak mampu membilang angka 1 – 10

Metode pengumpulan data, Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini hanya berupa data kualitatif yang diisikan oleh peneliti dengan berdasarkan pengamatan di lapangan atau metode observasi. Metode Observasi yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2006:156). Jadi observasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap, dapat diartikan pengamatan langsung.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Kurikulum TK adalah seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pengembangan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam membilang angka 1 – 10 dengan media kartu angka pada kelompok A yang dirancang sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan dan sebagai dasar pembuatan RKM dan RKH.
2. RKM dan RKH.
Dalam Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM) memuat aspek perkembangan dan indikator kemampuan yang akan di capai dalam 1 minggu, Untuk Rancangan Kegiatan Harian memuat indikator, waktu, kegiatan pembelajaran, metode, media dan evaluasi.
3. Lembar observasi digunakan untuk memantau setiap perkembangan anak mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan 1 sampai 10

Teknik Analisis Data, ada teknik analisis data ini semua data yang telah dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi akan dianalisis secara deskriptif serta menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan analisis data akan tampak manfaat dalam memecahkan masalah penelitian dan pencapaian akhir dari suatu pembelajaran. Berdasarkan pengamatan di lapangan atau metode observasi yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2006:156).

Berdasarkan jenis metode pengumpulan data, data yang didapat dengan melaksanakan metode observasi dianalisis dengan rumus prosentase yaitu :

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Hasil jawaban dalam %

F = Frekuensi jawaban yang diperoleh

N = Banyaknya individu

Adapun Kriteria Penilaian adalah :

Tindakan ketercapaian tindakan dapat di anggap berhasil dengan menggunakan pemberian tugas, unjuk kerja dan observasi apabila 80 % dari 20 anak mampu untuk membilang angka 1 – 10 dengan urut dan jelas. Dan kriteria yang digunakan dalam tingkat keberhasilan sebagai berikut :
80 – 100: Sangat baik

66 – 79 : Baik
 56 – 65 : Cukup
 0 – 55 : Kurang Menurut Aqip, 2010

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
 Hasil Penelitian

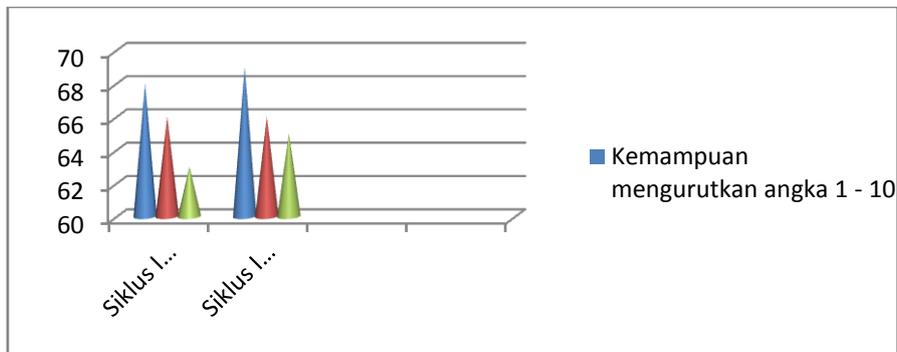
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, kondisi pembelajaran kemampuan kognitif, khususnya kemampuan membilang angka 1 – 10, guru atau peneliti kelompok A mengalami beberapa kendala, di antaranya setelah kegiatan belajar berakhir anak diberi tugas untuk mengurutkan angka 1 – 10, menyebutkan angka 1 – 10, menulis angka 1 – 10 dengan urut dan benar, guna untuk mengukur tingkat capaian perkembangan kemampuan dasar kognitif anak namun, hanya 60% dari 20 anak yang hadir atau sekitar 12 anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan perolehan skor 3 dengan kategori baik.

Dari hasil penghitungan ketuntasan belajar anak secara keseluruhan pada siklus I untuk pertemuan 2, mencapai rata-rata persentase sebesar 60% (tabel lampiran 10 : 72), dalam artian 60% dari 20 anak yang hadir atau hanya sekitar 12 anak yang mampu menguasai ke-tiga aspek pengamatan dengan perolehan

skor 3 (bintang 3) dalam kategori baik. Dan apabila hasil tersebut dikonversikan dengan pedoman penyekoran dapat dikatakan belum mencapai kriteria yang ditetapkan yakni 80% dari 20 anak yang hadir, atau sekitar 16 anak yang mampu menguasai ke-tiga aspek pengamatan tersebut dengan skor 3 (bintang 3) dengan kategori baik.

Dapat dijelaskan bahwa pembelajaran membilang angka 1 – 10 yang dilakukan dengan kegiatan kemampuan mengurutkan angka 1 – 10 mendapatkan nilai rata – rata sebesar 68,75%. Untuk kegiatan ketepatan menyebutkan angka 1-10 mendapatkan rata – rata nilai sebesar 66,25% dan kegiatan menulis angka 1 – 10 dengan urut dan benar mendapatkan rata – rata nilai sebesar 65% serta nilai ketuntasan belajar secara keseluruhan mencapai 60%. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara keseluruhan anak belum tuntas. Karena nilai rata – rata persentase ketuntasan belajar yang diperoleh anak masih rendah dari persentase yang diinginkan yaitu 80%. Hal ini terjadi karena anak belum mampu membilang angka 1-10 secara urut dan jelas serta belum terbiasa menggunakan media kartu angka pada proses pembelajaran.

Grafik .1
 Menunjukkan peningkatan aspek kemampuan kognitif anak pada siklus I untuk pertemuan 1 dan 2 yaitu :



Dari data diatas merupakan hasil belajar pada kemampuan mengurutkan angka 1 – 10 memperoleh presentase sebesar 67,5% meningkat menjadi 68,75%, untuk kemampuan menulis angka 1 – 10 dengan urut dan benar memperoleh presentase sebesar 62,5% meningkat menjadi 65%, dan kemampuan menyebutkan angka 1 - 10 memperoleh presentase sebesar 66,25% dan memperoleh peningkatan pada pertemuan 2 hal ini terjadi karena anak belum paham tentang angka 1 – 10 sehingga perlu dilakukan proses pembelajaran

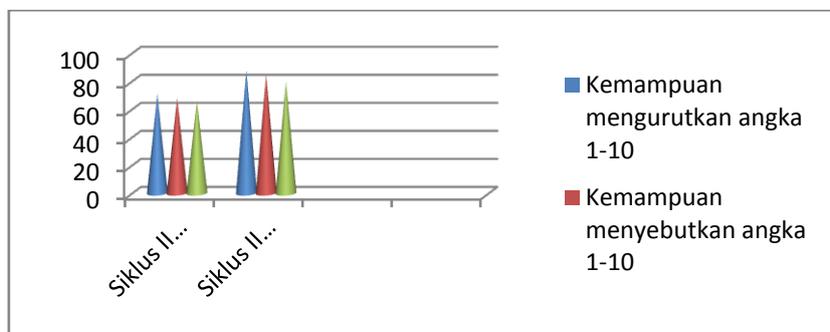
pada siklus II. Dari hasil penghitungan ketuntasan belajar anak secara keseluruhan pada siklus II untuk pertemuan 2, mencapai rata-rata persentase sebesar 70%, dalam artian 60% dari 20 anak yang hadir atau hanya sekitar 14 anak yang mampu menguasai ke-tiga aspek pengamatan dengan perolehan skor 3 (bintang 3) dalam kategori baik. Dan apabila hasil tersebut belum sesuai dengan pedoman penyekoran dapat dikatakan belum mencapai kriteria yang ditetapkan yakni 80% dari 20 anak yang hadir, atau sekitar 16 anak yang mampu

menguasai ke-tiga aspek pengamatan tersebut dengan skor 3 (bintang 3) dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan perlu diadakan pengulangan dan perbaikan pada pertemuan ke 2.

Dari hasil penghitungan ketuntasan belajar anak secara keseluruhan pada siklus II untuk pertemuan 2, mencapai rata-rata persentase sebesar 80%, dalam artian 80% dari 20 anak yang hadir atau hanya sekitar 16 anak yang mampu menguasai ke-tiga aspek pengamatan dengan perolehan skor 3 (bintang 3) dalam kategori baik. Dan apabila hasil tersebut dikonversikan dengan pedoman penyekoran dapat dikatakan sudah mencapai kriteria yang ditetapkan. Dapat dijelaskan bahwa pembelajaran membilang angka 1 – 10

yang dilakukan dengan kegiatan kemampuan mengurutkan angka 1 – 10 mendapatkan nilai rata – rata sebesar 87,5%. Untuk kegiatan ketepatan menyebutkan angka 1 – 10 mendapatkan rata – rata nilai sebesar 85% dan kegiatan menulis angka 1 – 10 dengan urut dan benar mendapatkan rata – rata nilai sebesar 80% serta nilai ketuntasan belajar secara keseluruhan mencapai 80%. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara keseluruhan anak sudah tuntas. Karena nilai rata – rata persentase ketuntasan belajar yang diperoleh anak sudah sesuai dengan dari persentase yang diinginkan yaitu 80%..

Grafik 2
Menunjukkan peningkatan aspek kemampuan kognitif anak untuk siklus II pada pertemuan 1 dan 2 yaitu :



Pada aspek perkembangan kemampuan kognitif yang dilakukan memperoleh hasil belajar sebagai berikut kemampuan mengurutkan angka 1 – 10 memperoleh persentase sebesar 71,25% meningkat menjadi 87,5%, untuk kemampuan menyebutkan angka 1 – 10 memperoleh presentase sebesar 67,5% meningkat menjadi 85%, dan kemampuan menulis angka 1 – 10 dengan urut dan benar memperoleh presentase sebesar 66,25% meningkat menjadi 80%. Dari memperoleh data pada pertemuan 2 yang seluh aspek penilaiannya mengalami peningkatan hal ini terjadi karena anak sudah paham tentang angka 1 – 10 sehingga pada proses pembelajaran siklus II dikatakan berhasil karena telah mencapai tingkat pencapaian yang telah ditetapkan.

Berdasarkan data diatas dapat diketahui hasil dari proses belajar anak pada kegiatan membilang angka 1 – 10 mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yaitu : pada siklus I pertemuan 1 mencapai nilai rata – rata 50%, pada siklus I pertemuan 2 mencapai nilai rata – rata 60%, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 mencapai rata – rata nilai 70% dan

pada siklus II pertemuan 2 mencapai nilai rata – rata 80%.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh saat pembelajaran membilang angka 1 sampai 10 menggunakan metode bermain kartu angka terdapat 10 anak yang mencapai ketuntasan dan 10 anak yang mengalami tidak tuntas yang masih perlu bimbingan dan motivasi dari guru. Hal ini sesuai dengan prinsip Bruner dalam (Winataputra, 2008 : 3.13) bahwa guru harus memberi dorongan dan perhatian pada siswa dalam pengembangan berpikir. Keuntungan metode bermain kartu angka yang didukung dengan gambar macam – macam kendaraan dapat meningkatkan kemampuan membilang angka 1 sampai 10 dengan menghitung jumlah roda atau jendela kendaraan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudono Anggani (2000:33) konsep adalah menghitung segala macam benda yang dapat dihitung. Pengetahuan akan konsep lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain sedangkan transisi adalah masa peralihan dari konkrit ke lambang yang

harus dikuasai anak. Sehingga anak mulai mengetahui nama – nam bilangan.

Keberhasilan dari proses pembelajaran membilang angka 1 sampai 10 dapat dilihat dari pencapaian tingkat ketuntasan belajar anak

secara keseluruhan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Dan terdapat pada data rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel Rekapitulasi hasil kemampuan kognitif dari tiap siklus

No	Siklus	Banyak peserta didik dan aspek yang diamati			
		Kemampuan mengurutkan angka 1-10	Ketepatan menyebutkan angka 1-10	Kemampuan menulis angka 1-10 dengan urut dan benar	Rata – rata siklus
1	I	68,75%	66,25%	67,5%	67,5%
2	II	87,5%	85%	80%	84,2%
	Peningkatan persiklus	18,75%	18,75%	12,5%	16,7%
	Keterangan	Meningkat	Meningkat	Meningkat	Meningkat

Peningkatan perkembangan kognitif anak yang rendah dapat ditingkatkan melalui kegiatan membilang angka 1 – 10 dengan media kartu angka dapat meningkatkan konsentrasi anak dan harus dilakukan secara terus menerus, atau berulang – ulang dalam proses pembelajaran seperti yang dilakukan dalam penelitian ini pengulangan dilakukan pada pelaksanaan siklus I dan II dengan masing – masing siklus dua kali pertemuan yang pelaksanaannya selama 30 menit. Hal ini sesuai dengan pendapat Nur (2008 : 34) bahwa latihan itu penting dalam beberapa tahapan belajar karena informasi diterima dalam memori jangka panjang – pendek yang secara mental harus dilatih/diulang apabila informasi harus diingat selama lebih dari beberapa detik. Informasi didalam memori jangka pendek ini biasanya harus dilatih sampai informasi mantap tersimpan di dalam memori jangka panjang. Pada kegiatan membilang angka 1 - 10 sudah berjalan dengan baik dan masuk dalam indikator tingkat capaian perkembangan pada proses pembelajaran anak usia dini khususnya Taman Kanak – kanak. Dengan demikian penelitian ini diselesaikan sampai di sini karena hasil dari proses pembelajaran sudah tuntas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I dan II maka seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan :

1. Penggunaan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan anak dalam membilang angka 1 – 10 pada kelompok A di TK Pertiwi Asri Sidoarjo. Karena anak menjadi tertarik, semangat dan konsentrasi untuk belajar membilang angka 1 – 10.
2. Aktivitas guru dan anak pada setiap siklus mengalami perbedaan. Pada siklus I belum

berjalan sesuai dengan harapan karena belum berjalan maksimal, setelah mengalami pengulangan dalam proses belajar pada siklus II mengalami peningkatan dan berjalan dengan baik dan sesuai dengan keinginan.

3. Hasil belajar anak mengalami peningkatan yang semula pada siklus I pada pertemuan 1 hanya memperoleh presentase 50% meningkat menjadi 60% pada pertemuan 2, karena belum memenuhi kriteria pencapaian maka dilakukan pengulangan pada siklus II pertemuan 1 hanya mencapai 70% dan pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan mencapai 80% yang sesuai dengan harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal dkk, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Yrama Widya
- Aisyah, Siti dkk, 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Damaris, Martini, 2006. *Perkembangan dan pengembangan anak Usia TK*, Jakarta : Grasindo
- Depdiknas, 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia no.58 tahun 2009*, Depdiknas
- Masitoh dkk, 2007. *Strategi pembelajaran TK*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Montolalu, B.E.F. 2008. *Bermain dan permainan*, Jakarta : Universitas Terbuka

- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*, Jakarta : Rineka Cipta
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta : PT.Prestasi Pustakaraya
- Musfiroh, Takdirotun, 2005. *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Nur, Muhammad dkk, 2008. *Teori – teori pembelajaran Kognitif*, Surabaya : Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa
- Nurani, Yuliani dkk, 2007. *Metode Perkembangan Kognitif*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Patmonodewo, Sumiarti, 2000 *Pendidikan Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rosemini, 2003. *Perilaku Anak Usia Dini Kasus dan Pemecahannya*. Yogyakarta : Kanisius
- Sugianto, Mayke, 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Sudono, Anggani, 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan PAUD*. Jakarta: Grasindo
- Winataputra, Udin dkk, 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Tim Penyusun, 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya
- Tim Penyusun,2001. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka