

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG  
BILANGAN 1-10 MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA PADA KELOMPOK A  
TK ARIMBI**

**Emilya Kartika Sari**  
([Emil\\_mily@yahoo.com](mailto:Emil_mily@yahoo.com))

Prodi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Rachma Hasibuan**  
([rachmahasibuan@yahoo.com](mailto:rachmahasibuan@yahoo.com))

Dosen PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan kognitif anak kelompok A TK Arimbi yang masih rendah. Hal ini terlihat saat anak menjawab pertanyaan dari guru hanya 6 anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10, sedangkan 14 hanya mengenal 4 angka yang tidak berurutan. Realitas ini disebabkan karena media yang kurang menarik sehingga anak tidak terlalu mengerti. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak perlu dilakukan dengan cara yang tepat, salah satunya dengan bermain kartu angka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Arimbi dapat meningkat melalui bermain kartu angka.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Disetiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dari penelitian ini adalah anak kelompok A TK Arimbi yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Dari hasil penelitian kemampuan kognitif anak pada siklus I pertemuan 1 mencapai 20%, pada pertemuan 2 menjadi 40%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil karena target yang ditentukan  $\geq 75\%$ , maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 mencapai 65%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 90%. Berdasarkan data pada siklus II maka target yang diharapkan tercapai dan penelitian ini dinyatakan berhasil. Selain itu dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Arimbi dapat ditingkatkan melalui bermain kartu angka.

Kata kunci: kemampuan kognitif, bermain kartu angka

**Abstract**

*This research is motivated by the cognitive abilities of a group of kindergarten children Arimbi are still low. This can be seen when children answer questions from the teacher only 6 children were able to recognize the symbol of numbers 1-10, while 14 only recognizes 4 numbers are not consecutiv. This is because the media reality that is less attractive so that children do not quite understand . Therefore, to improve the cognitive abilities of children needs to be done in a proper way, one of them with a playing card numbers. The purpose of this study is to describe how the cognitive abilities of children in group A Arimbi kindergarten through playing cards can increase the numbers.*

*This study used classroom action research that is designed in the form of a repeating cycle. In each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were a group of kindergarten children Arimbi totaling 20 children consisting of 8 boys and 12 girls. Observation techniques used in data collection, while data analysis using descriptive statistics.*

*From the results of research on the cognitive abilities of children meeting the first cycle 1 to 20 %, at a meeting of 2 to 40 %. This study shows a class action is not successful because the specified target  $\geq 75\%$ , then this research continues on the second cycle. In the first meeting of the second cycle reaches 65 %, at the confluence of 2 increased to 90 %. Based on data from the second cycle of the target is reached and the study declared successful. Moreover, it can be concluded that increasing the cognitive abilities of children in group a kindergarten Arimbi can be improved through playing cards numbers.*

*Keywords : cognitive ability , playing cards numbers*

## PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan anak usia dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2009:1)

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2009:2).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:94) perubahan perilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan sekitarnya. Piaget membagi empat tahapan perkembangan kognitif anak yaitu sensorimotor (0-2 tahun), preoperasional (2-7 tahun), konkret operasional (7-11 tahun), dan formal operasional (11 tahun keatas).

Pada anak usia dini kemampuan yang akan dikembangkan diantaranya: (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebut urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) menghitung himpunan dengan nilai bilangan benda; (e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda; (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak. (Susanto, 2011:62).

Berdasarkan karakteristik pembelajaran yang sudah dijelaskan diatas serta karakteristik anak usia dini yang umumnya dapat menerima hal-hal yang bersifat konkrit (nyata). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 bahwa dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, anak sudah dapat mengenal lambang bilangan, Tetapi berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis di TK Arimbi Kecamatan Semampir Surabaya, rata-rata belum mengerti dengan baik lambang bilangan 1-10.

Dari jumlah 20 anak 14 anak belum mengenal lambang bilangan dikarenakan pembelajaran tentang bilangan berkisar pada

pengenalan angka, berhitung/membilang dengan mengucap dan menghafal saja. Mereka bisa menghafal/mengucap angka 1-10 namun mereka belum paham tentang angka-angka tersebut. Terkait dengan hal tersebut kemungkinan anak mengalami kebosanan dan kejenuhan yang ditunjukkan dengan adanya respon anak yang cenderung rendah dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan yang disebabkan karena cara guru yang monoton atau kurang tepat memilih metode yang digunakan, misalnya bercerita, tanya jawab, atau dengan media yang tidak bervariasi apalagi pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan jari dan ditulis di papan tulis sehingga anak kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Jadi, pembelajaran yang tercipta menjadi kurang menarik, kurang menyenangkan, dan kurang memberikan dampak pembelajaran yang optimal.

Hasil studi awal yang peneliti lakukan pada anak kelompok A TK Arimbi kecamatan Semampir Surabaya menemukan sejumlah bukti, diantaranya bahwa: (1) anak yang belum mengenal lambing bilangan, (2) anak belum mengenal macam-macam bentuk lambing bilangan.

Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan itu disebabkan, antara lain: (1) anak belum mengenal lambing bilangan, (2) anak hanya mengetahui konsep, (3) Latar belakang orang tua kurang dapat mendampingi anak untuk belajar.

Untuk meningkatkan kemampuan anak agar lebih mengenal lambing bilangan, seperti bermacam-macam lambing bilangan dan bentuk merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru adalah melalui bermain kartu angka.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Kartu Angka Pada Kelompok A TK Arimbi Kecamatan Semampir Surabaya".

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambing bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka pada kelompok A TK Arimbi Kecamatan Semampir Surabaya.

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan dunia pendidikan serta kemaslahatan bagi semua lapisan masyarakat, diantaranya:

### 1. Bagi Guru

Dengan melaksanakan PTK ini, guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak.

2. Bagi Sekolah  
Memberikan sumbangan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di TK Arimbi kecamatan Semampir Surabaya. Dengan melaksanakan PTK ini dapat memperbaiki mutu sekolah agar tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Bagi Orang Tua  
Memberikan pemahaman tentang fungsi bermain dalam perkembangan anak terutama untuk pengembangan kognitif anak.
4. Bagi Peneliti Lain  
Penelitian ini sebagai acuan bagi peneliti lain untuk meneliti hal yang serupa dan belum terungkap dalam penelitian ini.

Adapun definisi dari penelitian ini tentang kognitif proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Susanto 2011:47).

Menurut Wojowasito (1972:126) kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi empat. Angka adalah suatu bilangan yang dinotasikan dengan lambang. Jadi, kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi yang bertuliskan angka yang disertai gambar. Gambar merupakan salah satu media pembelajaran, gambar termasuk dalam jenis media visual. Media kartu angka bergambar merupakan salah satu media visual yang tidak diproyeksikan. Menurut Eliyawati, (2005:144) jenis media visual merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru pendidikan anak usia dini untuk dapat menyampaikan isi dari tema yang sedang disampaikan. Sejalan dengan Eliyawati, Hartati (2005:34) menyatakan sebagian besaranak merupakan pembelajar visual, anak senang dengan hal yang nyata yang dapat menimbulkan pemikiran baru, dalam hal ini pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media kartu angka.

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan-keterbatasan antara lain:

1. Subyek penelitian  
Subyek penelitian ini terbatas pada kelompok A yang berjumlah 20 anak di TK Arimbi kecamatan Semampir Surabaya.
2. Jenis Media  
Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kartu angka.
3. Materi  
Materi dalam penelitian ini terbatas pada kemampuan kognitif anak, yaitu membilang secara urut 1-10, menyebut lambang bilangan yang ditunjuk, menunjukkan kartu angka yang

sesuai dengan perintah guru, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10.

4. Metode Pembelajaran  
Metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode bermain kartu angka.
5. Waktu  
Waktu penelitian ini adalah pada tahun ajaran 2013-2014 dengan menggunakan siklus. Setiap siklus 2 kali pertemuan dengan setiap pertemuan dilaksanakan 30 menit.

## METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi dikelas, bukan pada input kelas (silabus, materi dan lain-lain) atau output (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas (Arikunto, 2008:58).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan desain Jonh Elliot (Arikunto, 2008:74). Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari empat komponen yang meliputi: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan/Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*). Komponen tindakan (*Acting*) dan Pengamatan (*Observing*) dijadikan satu kesatuan karena implementasi antara keduanya merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan. Pemberian tindakan pembelajaran kemampuan mengenal lambing bilangan 1-10 direncanakan 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan yang masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 30 menit. Metode pengumpulan data dari penelitian ini adalah observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus-siklus (Arikunto, 2008). Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Arimbi Kecamatan Semampir Surabaya yang terdiri dari 20 anak. Peneliti telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus, karena pada siklus kedua sudah banyak peningkatan.

Adapun pelaksanaan penelitian melalui 2 siklus yaitu sebagai berikut :

1. Siklus I
  - a. Pertemuan I :Selasa, 19 November 2013
  - b. Pertemuan II: Selasa 26 November 2013

2. Siklus II

- a. Pertemuan I : Selasa, 3 Desember 2013
- b. Pertemuan II : Selasa, 10 Desember 2013

Berdasarkan analisis data hasil belajar anak pada siklus 1 dan 2 diperoleh nilai rata-rata presentase dari 20% mengalami peningkatan menjadi 90%.

1. Siklus 1

a. Siklus 1, pertemuan ke-1

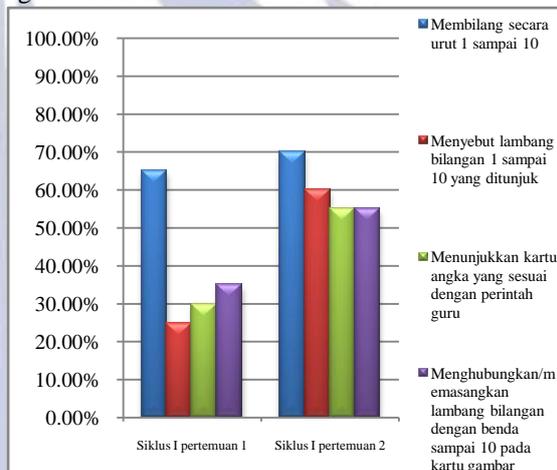
- 1) Berdasarkan pada hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat, data hasil belajar yang diperoleh pada siklus pertama pertemuan I dari 20 anak terdapat 4 anak yang sudah berkembang (SB) dan sisanya 16 anak belum berkembang (BB) kemampuan kognitifnya.
- 2) Nilai hasil belajar pada tiap aspek pengembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan 1-10 pada siklus I pertemuan 1 adalah sebagai berikut: Pada aspek membilang secara urut 1-10 diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 65%. Sedangkan pada aspek menyebut lambang bilangan 1-10 yang ditunjuk 25%. Pada aspek menunjuk kartu angka yang sesuai dengan perintah guru diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 30%. Dan pada menghubungkan/memasangkan labang bilangan dengan benda sampai 10 pada kartu gambar diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 35%. Dari data diatas diperoleh prosentase anak yang sudah berkembang sebesar 20%.

b. Siklus 1, pertemuan ke-2

- 1) Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat dari 20 anak terdapat 8 anak yang sudah berkembang (SB) dan sisanya 12 anak belum berkembang (BB) kemampuan kognitifnya.
- 2) Nilai hasil belajar pada tiap aspek perkembangan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan 1-10 pada siklus I pertemuan 2 adalah sebagai berikut: Pada aspek membilang secara urut 1-10 diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 70%. Sedangkan pada aspek menyebut lambang bilangan 1-10 yang ditunjuk 60%. Pada aspekmenunjuk kartu angka yang sesuai dengan perintah guru diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 55%. Serta pada aspek menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 pada kartu gambar diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 55%. Dari data yang telah diteliti diperoleh

prosentase anak yang sudah berkembang sebesar 40% .

Peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka dengan indikator membilang secara urut 1-10, menyebut lambang bilangan 1-10 yang ditunjuk, menunjuk kartu angka yang sesuai dengan perintah guru, menghubungkan/memasangkan labang bilangan dengan benda sampai 10 pada kartu gambar, dengan bermain kartu angka pada siklus 1 dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Grafik 1  
Hasil Kegiatan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Bermain Kartu Angka Pada Siklus I

2. Siklus 2

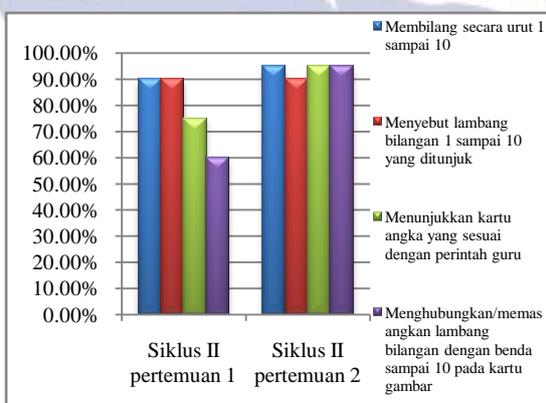
a. Siklus 2, pertemuan ke-1

- 1) Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat, data hasil belajar yang diperoleh pada siklus kedua pertemuan 1 dari 20 anak terdapat 13 anak yang sudah berkembang (SB) dan sisanya 7 anak belum berkembang (BB) kemampuan kognitifnya.
- 2) Nilai hasil belajar pada tiap aspek pengembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan 1-10 pada siklus II pertemuan 1 adalah sebagai berikut: Pada aspek kemampuan membilang secara urut1-10 diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 90%. Sedangkan pada aspek kemampuan menyebut lambang bilangan yang ditunjuk diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 90%. Dan pada aspek kemampuan menunjukkan kartu angka yang sesuai dengan perintah guru 75%. Pada aspek kemampuan Kemampuan menghubungkan/memasangkan lambang

bilangan dengan benda sampai 10 pada kartu gambar diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 60%. Dari data diatas diperoleh prosentase anak yang sudah berkembang sebesar 65%.

- b. Siklus 2, pertemuan ke-2
- 1) Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat dari 20 anak terdapat 18 anak yang sudah berkembang (SB) dan sisanya 2 anak belum berkembang (BB) kemampuan kognitifnya.
  - 2) Nilai hasil belajar pada tiap aspek pengembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan 1-10 pada siklus II pertemuan 2 adalah sebagai berikut: Pada aspek kemampuan membilang secara urut 1-10 diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 95%. Sedangkan pada aspek kemampuan menyebut lambang bilangan yang ditunjuk diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 90%. Dan pada aspek kemampuan menunjukkan kartu angka yang sesuai dengan perintah guru 95%. Pada aspek kemampuan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 pada kartu gambar diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 95%. Dari data diatas diperoleh prosentase anak yang sudah berkembang sebesar 90%.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dengan bermain kartu angka pada siklus 2 dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 2  
Hasil Kegiatan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Bermain Kartu Angka Pada Siklus II

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan analisis data pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A TK Arimbi kecamatan Semampir Surabaya. Hal ini terlihat dari hasil kegiatan yang diperoleh anak pada siklus I pertemuan 1 sebesar 20% dan pada pertemuan 2 rata-rata nilai hasil belajar anak sebesar 40%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan, pada pertemuan 1 nilai rata-rata anak mencapai 65% dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 90%. Dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, secara umum kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 melalui bermain kartu angka sudah cukup berhasil sesuai dengan harapan.

### Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain kartu angka dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik, oleh karena itu disarankan kepada:

1. Pendidik
  - a. Berdasarkan pengalaman bahwa dengan kegiatan bermain kartu angka yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar anak dengan baik, disarankan guru untuk menggunakan kartu angka dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.
  - b. Penggunaan media kartu angka dalam kegiatan pembelajaran pada anak, guru perlu mengenalkan terlebih dahulu pada anak sebelum menjelaskan aturan kegiatan. Serta penggunaan media juga harus maksimal agar anak tidak berebut dan agar keadaan kelas lebih kondusif dan tetap terkendali.
  - c. Agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang memuaskan maka perlu dilakukan pengulangan-pengulangan dan latihan-latihan sehingga anak memperoleh pengalaman yang bermakna.
2. Orang Tua
 

Dengan menggunakan permainan maka akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.

Susanto, Ahmad. 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Premada Media Group.

Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.

Wojowasito, S. (1972). *KBBI*. Bandung: Dharma Shinta.

