

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU
ANGKA BERGAMBAR PADA KELOMPOK BERMAIN PUTRA BANGSA
KEDUNGLINGKONG DLANGGU KABUPATEN MOJOKERTO**

Ulifah

(bunda_ulifah@yahoo.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Nurul Khotimah

(nurul_art77@yahoo.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di kelompok bermain yaitu bidang pengembangan kognitif yang dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, mengenal konsep angka dan bilangan. Berdasarkan hasil observasi awal salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak adalah kegiatan membilang, peneliti hendaknya memiliki kemampuan untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Yang terjadi di Kelompok Bermain Putra Bangsa masih banyak anak yang belum mengenal bilangan 1-5, disebabkan adanya keterbatasan alat peraga sehingga anak didik tidak memiliki ketertarikan terhadap kegiatan dan mudah bosan. Pemberian materi oleh guru menggunakan alat peraga atau media pembelajaran bertujuan agar anak lebih mudah memahami materi yang diberikan, salah satunya dengan menggunakan media kartu angka bergambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, anak dan mengetahui peningkatan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan melalui metode bermain dan pemberian tugas.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, observasi, pelaksanaan, dan refleksi. Subyek penelitian adalah anak kelompok bermain Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedung Lengkong Dlanggu Kabupaten Mojokerto Tahun Pelajaran 2013-2014 dengan jumlah 20 anak. Terdiri dari 14 anak laki – laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Hasil analisis data pada siklus I kemampuan kognitif anak sebesar 66,25%, hasil ini belum sesuai dengan kriteria pencapaian tingkat perkembangan anak. Maka, penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Kemampuan kognitif anak pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 77,91%. Untuk itu berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedung lengkong Dlanggu Kabupaten Mojokerto

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Permainan Kartu Angka Bergambar

ABSTRACT

One area of development that are taught in play group is cognitive development that can be obtained through counting, counting, classifying, recognizing shapes, recognize numbers and number concepts. In the case of the concept of number in Play Group Putra Bangsa Kedung Lengkong Dlanggu Mojokerto is not maximized, as a teacher who has the responsibility of learning, researchers wanted to update the condition by using the media illustrated number card games that appeal to children . The purpose of this research is to investigate the improvement of cognitive abilities, especially in the concept of numbers 1-5 via media illustrated number card games in Play Group Putra Bangsa Kedung Lengkong Dlanggu Mojokerto through the method of playing and giving assignments .

This study uses action research is designed in the form of a cycle in two cycles. In each cycle consisted of two meetings in each meeting is divided into four stages: planning, implementation, data collecting and reflection. Subjects in this study of 20 children. Data collecting techniques used observation and documentation, while the data analysis technique using descriptive statistics . And based on observation and assessment sheet that children can be seen from the comparison between the percentage of success of the first cycle and the second cycle is equal to 65 % and 95 %.

It can be concluded that the illustrated number card games can improve cognitive abilities of children, in terms of numbers 1-5 in Play Group Putra Bangsa Kedung Lengkong Dlanggu Mojokerto

Keyword : Cognition Ability, Card Game With Number And Picture

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini merupakan jenjang yang sangat penting, hal ini disebabkan karena pendidikan ini terjadi di usia emas (*Golden Age*), usia dimana anak mampu menyerap semua yang mereka yang lihat, mereka dengar dan mereka rasakan. Pengembangan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, Mengenal konsep angka dan bilangan, membedakan sesuatu dan lain-lain. Berdasarkan pengamatan guru bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama dalam kegiatan membilang. Sebagai seorang guru hendaknya pandai-pandai memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Sementara yang dialami anak didik pada kelompok bermain Putra Bangsa Desa Kedung Lengkung Dlanggu Kabupaten Mojokerto, yang terdiri dari 20 anak didik yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Dalam kegiatan belajar di kelas, sering dijumpai banyak anak yang belum mengenal bilangan 1-5, disebabkan penyajian kurang menarik bagi anak dan alat peraga yang terbatas, sehingga dalam kegiatan di dalam kelas anak didik kurang begitu semangat dan cepat bosan, sehingga tugas yang diberikan terlambat dan kurang maksimal, oleh karena itu pembelajaran mengenal bilangan merasa terbebani, maka perlu cara pembelajaran yang sesuai dengan anak didik.

Melihat kondisi seperti ini peneliti berusaha untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya pengenalan konsep bilangan pada anak melalui mediakartu angka bergambar pada Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedunglengkong Dlanggu Kabupaten Mojokerto.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, makadapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana aktivitas guru, anak didik dalam penggunaan media kartu angka bergambar dan bagaimana Peningkatan kemampuan kognitif anak setelah menggunakan kartu angka bergambar pada Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedunglengkong Dlanggu Kabupaten Mojokerto?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan kartu angka bergambar pada Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedunglengkong Dlanggu Kabupaten Mojokerto

Peneliti berharap penelitian yang dilakukan ini mempunyai manfaat anatara lain: Bagi anak, diharapkan melalui permainan pemahaman anak pada konsep mengenal lambang bilangan lebih baik dan lebih berkembang sesuai harapan dalam aspek perkembangan. Dan bagi Pendidik, Pengaruh permainan terhadap pemahaman konsep mengenal lambang bilangan melalui permainan media kartu angka bergambar merupakan masukan yang dapat memperluas wawasan tentang metode dan pembelajaran di PAUD.

Menurut Badru Zaman, dkk (2008: 4.10) menjelaskan bahwa “dengan penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran penjumlahan permulaan, dapat mengoptimalkan potensi kognitif”. Hal ini karena penggunaan media kartu angka sebagai sumber belajar dapat memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan pengetahuan dan memfasilitasi anak untuk menyalurkan keingintahuannya yang kuat dan antusiasnya terhadap banyak hal.

Menurut Sujiono, dkk dalam metode pengembangan kognitif, (2006: 2.16) bahwa pengembangan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan sehingga di rangkaiakan media yang kongkret dengan kehidupan anak. Media kartu angka berfungsi sebagai alat stimulasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Karena melalui media kartu angka kita dapat memperkenalkan angka

Menurut Montolalu, dkk dalam Bermain dan permainan anak, (2008: 5.20) bahwa dalam area permainan matematika anak harus di beri kesempatan bereksplorasi dengan cara mencocokkan, berhitung, mengelompokkan, membandingkan, memperkirakan, dan sebagainya.

Untuk mengetahui kemampuan anak mengenal konsep bilangan tidak hanya melalui visual yaitu mengetahui lambang bilangan dan kemampuan verbal menyebutkan bilangan, maka kegiatan mengenal konsep bilangan harus dilakukan dengan menggunakan benda kongkret ataupun gambar yang mewakili lambang bilangan tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. (Arikunto, 2010:135). Rancangan dimulai dengan *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (observation) *reflection* (refleksi). Langkah awal pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Teknik analisis data dengan proses pengelompokan dan menstabilasikan data dalam penyajian untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian (Sugiyono, 2004:109)

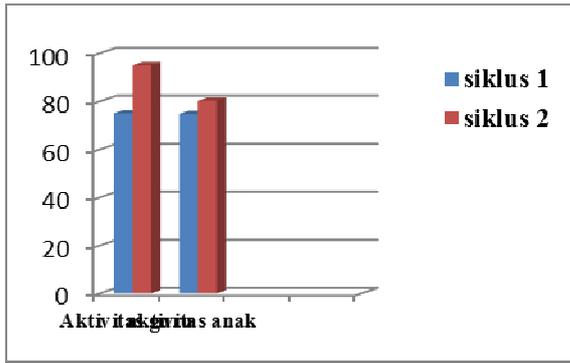
Dikatakan berhasil apabila anak sudah mencapai 75% dari kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5.

a. Perencanaan

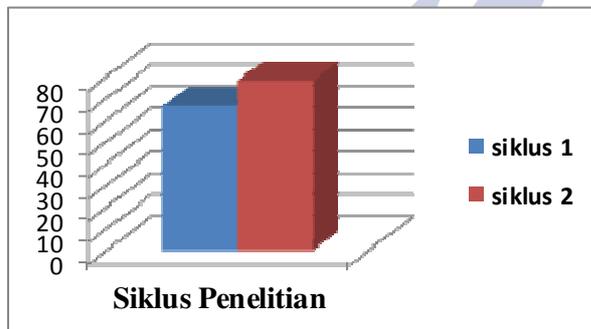
1. Mempersiapkan RKM, RKH, RPP
2. Media pengajaran yang mendukung (media kartu angka bergambar)
3. Menetapkan jadwal penelitian
4. Lembar observasi dan daftar nilai hasil pengamatan

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain dan pemberian tugas menggunakan media kartu angka



Grafik 1
Aktivitas Guru dan Anak pada Kemampuan Kognitif khususnya dalam Mengenal Konsep Bilangan 1-5



Grafik 2
Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

Berdasarkan hasil penelitian, dalam proses belajar mengajar guru sudah melakukan kegiatan yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Terdapat beberapa hambatan yang dirasakan oleh guru. Hambatan atau kesulitan tersebut adalah daya tangkap dan kemampuan berfikir masing – masing anak berbeda, ada yang cepat tanggap apa yang disampaikan guru ada juga yang lamban dalam menangkap pembelajaran dari guru. Oleh sebab itu guru perlu melakukan kerja ekstra atau strategi yang lebih baik dalam memberikan pemahaman pembelajaran mengenai pengenalan konsep bilangan 1-5, bilangan dengan benda dan lambang bilangan.

Pada waktu kegiatan belajar mengajar guru berusaha memperjelas dan tegas dalam memberikan apersepsi, sehingga anak paham dan mengerti tentang kegiatan yang dilakukan, agar membangkitkan respon anak untuk dapat berinteraksi guru.

Pengelolaan kelas di *setting* menarik dan menyenangkan agar anak bisa fokus bermain dan mau mengikuti kegiatan bermain melalui media gambar. Media gambarnya harus bisa membuat anak tertarik dengan warna yang jelas tidak gelap sehingga anak berminat untuk bermain.

Hal ini sudah sesuai dengan pengetahuan dan keahlian profesional guru, dimana “guru harus memiliki keahlian dalam manajemen kelas agar tetap kondusif, memiliki keahlian motivasional yang berupa

strategi untuk memotivasi anak dalam belajar, dan keahlian komunikasi dalam berbicara, mendengar, mengatasi hambatan komunikasi verbal, dan memahami komunikasi non verbal dari murid” (Santrock:2007).

Pengelolaan proses pembelajaran oleh peneliti, terlihat terjadi peningkatan kearah yang positif. Terbukti pada siklus I persentase keberhasilan aktivitas kinerja guru adalah 75% meningkat menjadi 95% pada siklus II. Peningkatan ini merupakan salah satu bukti bahwa ada usaha perbaikan mengelola proses pembelajaran.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 dengan cara anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, yaitu anak diberi kesempatan untuk sering maju ke depan kelas pada saat proses pembelajaran, sehingga anak termotivasi untuk meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Penerapan media kartu angka bergambar diharapkan berhasil dan mencapai taraf sesuai dengan harapan dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, yaitu pada aspek 1) anak dapat menyebut urutan lambang bilangan 1-5, 2) anak dapat mengenal konsep bilangan 1-5 dengan benda, 3) anak dapat menghubungkan lambang bilangan 1-5 dengan benda.

Dan berdasarkan hasil perhitungan data hasil pengamatan (observasi) pada anak Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedung Lengkong Dlanggu Mojokerto, selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada aspek peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 siklus I ada 11 anak yang tingkat perkembangannya sudah tercapai dengan prosentase mencapai 66,25% , terjadi peningkatan pada siklus II ada 19 anak yang tingkat perkembangannya sudah tercapai dengan prosentase mencapai 77,91%.Sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil karena peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 95%.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus melalui pembahasan dan analisis dapat disimpulkan:

Penerapan media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedung Lengkong Dlanggu Mojokerto dapat digunakan sesuai dengan tema dalam pembelajaran prosentase ketuntasan belajar anak siklus I hanya mencapai 55%, maka pada siklus II ketuntasan belajar yang dicapai menjadi 95% dan sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil karena ketuntasan belajar terpenuhi dari kriteria keberhasilan yaitu 95% meskipun ada 1 anak yang tingkat perkembangannya belum tercapai karena anak tersebut sulit menerima kegiatan yang dilakukan.

*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar
Pada Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedunglengkong Dlanggu Kabupaten Mojokerto*

Dalam penggunaan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1-5 di Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedunglengkong Dlanggu Mojokerto sangat efektif dan menyenangkan. Aktivitas guru yang semakin baik dapat meningkatkan kinerja anak. Disamping itu media gambar dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada program pembelajaran.

Saran

Adapun saran-saran peneliti yang diharapkan berguna bagi semua pihak yaitu: Dalam proses kegiatan bermain dengan media kartu angka bergambar, sebaiknya guru lebih kreatif lagi. Dan dengan menggunakan metode pembelajaran yang beraneka ragam sehingga tidak terjadi kebosanan pada anak untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dan Orang tua hendaknya lebih aktif dalam memberikan beberapa latihan - latihan pada anak dan menyediakan beberapa media yang dapat merangsang keingin tahuan anak sehingga proses pembelajaran mengenal konsep bilangan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif menjadi terpenuhi. Serta Sekolah hendaknya menyediakan beragam media yang dapat dipergunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak khususnya dalam mengenal konsep bilangan sehingga anak tidak lagi merasa bahwa mengenal bilangan adalah suatu hal yang abstrak dan anak akan lebih menyukainya. materi pembelajaran dan karakteristik anak di Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedunglengkong Dlanggu Mojokerto

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, dkk, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, 2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Djamarah, Saiful Bahri dan Zain Aswan, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Jasin, Anwar, 1971. *Pedoman Pembuatan dan Pemakaian Alat-alat Peraga di Pendidikan Sekolah Dasar*, Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2011. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Nurlaela, 2009. *Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Melalui Penggunaan Metode Tanya Jawab pada Kelompok B TK Bungamputi DWP Untad Palu*. Palu: Universitas Tadulako.
- Sadiman, Arif. S, dkk, 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif. S, dkk, 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W, 2007. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk, 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. 2001. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Usman, Moh. Uzer, 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zaman, Badru, dkk. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.