

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MENGENAL BILANGAN MELALUI MEDIA KARTU ANGKA KELOMPOK A
DI TK KARYA BHAKTI KECAMATAN SUKOMANUNGGAL
SURABAYA**

Sumini

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

Dr. Hj. Rachma Hasibuan M.Kes

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(e-mail rachmahasibuan@yahoo.com)

Abstrak

Pendidikan anak usia dini sangat membutuhkan sumber belajar yaitu media pembelajaran. Penelitian ini memiliki permasalahan yaitu apakah media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bilangan dari permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan II. Aspek yang diteliti pada siklus ini adalah (1) saat bermain kartu anak dapat menyebutkan urutan bilangan (2) saat bermain kartu anak dapat membedakan 2 kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, sama dan tidak sama, (3) saat bermain kartu anak dapat membuat urutan bilangan. Dari hasil penelitian tindakan kelas dengan dua siklus diperoleh data nilai rata-rata peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal bilangan 1-10 pada siklus I adalah anak dapat menyebutkan urutan 1-10 sebanyak 20% dan siklus II 75%. Sedangkan dalam membedakan 2 kumpulan benda yang sama dan tidak sama jumlahnya siklus I 25% dan siklus II 70%, berikutnya kemampuan anak dalam membuat urutan bilangan dengan kartu angka 1-10 pada siklus I 25% dan siklus II 75%. Dari hasil siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan adanya peningkatan perkembangan kemampuan kognitif mengenal bilangan pada TK Karya Bakti kelompok A Kecamatan Sukomanunggal Surabaya dengan menggunakan media kartu angka melalui permainan yang menarik bagi anak.

Kata Kunci : Kemampuan kognitif mengenal bilangan, media kartu angka

Abstract

Young learners educational process needs learning sources, that is a learning media. The research problem in this research is whether or not numeric card media can improve children's cognitive skill in recognizing numbers. The method used in this research was a classroom action research which was conducted in two cycles. The aspects which were examined in this research were, 1) children can state the numbers when they were playing the game, 2) the children can differ the 2 different group things, bigger, smaller, similar, not similar, 3) the children can arrange the number in an order when they were playing a game. Based on the classroom action research, in the first cycle there are 20% children who can state the number 1-10 in an order, and 75% children in the second cycle who can state the number 1-10 in an order. In differing two groups of things, which are similar and different, the result in the first cycle is 25% and 70% in the second cycle. The children's skill in arranging the number by using numeric media 1-10 in the first cycle is 25% and 75% in the second cycle. Based on the first and second cycle, it can be concluded that there is an improvement of cognitive skill in recognizing the numbers at A group of Karya Bhakti kindergarten Sukomanunggal Surabaya by using numeric card media through an interesting game for the children.

Keywords : Cognitive skill in recognizing numbers, numeric card media.

PENDAHULUAN

Menyadari pentingnya pembelajaran berhitung dalam kehidupan sehari-hari, maka pengenalan angka sudah ditanamkan sejak Anak Usia Dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap berhitung sebagai pelajaran yang sangat membosankan. Hal ini terjadi

dikalangan guru dan anak karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak. Hal lain yang menimbulkan kebosanan anak pada berhitung yaitu proses pembelajarannya masih terpusat pada guru (*teacher oriented*). Untuk mengatasi pembelajaran pengenalan konsep bilangan yang membosankan bagi Anak Usia

Dini maka digunakan media pembelajaran konsep bilangan melalui permainan kartu angka dengan harapan pembelajaran lebih menyenangkan bagi Anak Usia Dini karena dilakukan sambil bermain sehingga membantu mengembangkan dimensi kognitif anak.

Konsep belajar mengenal bilangan menggunakan kartu angka dimana kartu angka yang digunakan memiliki berbagai bentuk yang dapat menarik perhatian dan konsentrasi anak saat pembelajaran berlangsung. Konsep bilangan ditanamkan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, menurut penelitian di Amerika oleh para ahli matematika bahwa anak yang memiliki kemampuan pengenalan konsep bilangan yang baik maka dengan sendirinya kemampuan kognitif dan bahasa anak dapat meningkat. Karakteristik anak usia dini dimana anak mulai mengenal lingkungan sekitar merupakan waktu yang tepat seorang anak dikenalkan konsep-konsep bilangan.

Pada TK Karya Bhakti kemampuan kognitif anak mengenal bilangan pada kelompok A hasil rendah, hal ini diketahui dari kurangnya minat anak untuk berhitung anak tidak bisa mengurutkan dengan benar, urutan bilangan dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya. Selain itu kemampuan kognitif anak mengenal bilangan pada kelompok A rendah karena kurangnya minat belajar pada anak dimana anak sering merasa bosan saat proses belajar berlangsung hal ini juga dikarenakan anak merasa bosan karena guru tidak menggunakan media apapun dalam kegiatan pembelajaran kognitif mengenal bilangan pada kelompok A. awal masuk anak dilakukan kegiatan kognitif tapi sebagian besar anak tidak tertarik dalam pembelajaran, sehingga kelas mengalami kekacauan. Kemampuan kognitif mengenal bilangan melalui pembelajaran yang dianggap membosankan di TK Karya Bakti kelompok A, karena minim penggunaan media dan pembelajaran dianggap sangat monoton tidak bervariasi. Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bilangan ?

Tujuan Penelitian

2. Untuk mengetahui media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bilangan 1 – 10”

Manfaat Penelitian

Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kartu angka karena akan memberikan manfaat bagi :

- a. Anak
Untuk anak kartu angka bermanfaat meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal ini berhitung karena dengan kartu angka anak akan lebih mudah memahami konsep – konsep bilangan yang sulit dipahami anak.
- b. Guru

Dengan kartu angka pendidik akan lebih mudah menyampaikan konsep bilangan secara nyata dan riil sehingga anak tidak akan mengalami kesulitan dalam menerjemahkan konsep – konsep bilangan yang disampaikan pendidik.

- c. Orang Tua

Bagi orang tua kartu angka dapat membantu untuk lebih memahami anak dalam kesulitan belajar memahami konsep – konsep bilangan 1 – 10 .

Metode Penelitian

Penelitian dengan judul ”Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kartu Angka di TK KARYA BHAKTI Kec. Sukomanunggal Surabaya”, ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kartu angka. Penelitian ini akan menggunakan metode bermain kartu pada proses pembelajaran yang diuji cobakan dengan maksud agar anak dapat menyebut urutan bilangan dan mengenal konsep bilangan.

Dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

Subyek Penelitian

Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK KARYA BHAKTI Kec. Sukomanunggal Surabaya. Pada kelompok A dimana terdiri dari anak berjumlah 12 laki-laki, 8 perempuan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi Anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan disajikan data hasil pengamatan yang dilakukan pada 30 juli sampai Agustus 2012. Dan hasil pembahasan secara keseluruhan akan disajikan hasil penelitian/pengamatan tersebut dalam 2 siklus penelitian yakni sebagai berikut :

Siklus Pertama

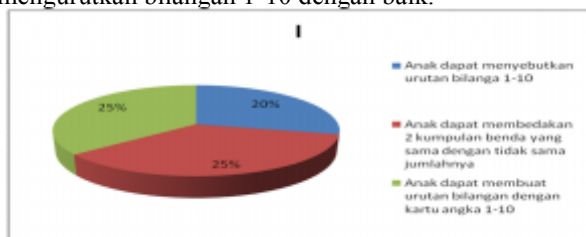
Tabel 1

Pengamatan Guna Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kartu angka Pada Penelitian Tindakan Kelas Siklus I di Kelompok A TK KARYA BHAKTI Kecamatan Sukomanunggal Surabaya

No.	Nama Anak	Tanggal	Saat bermain kartu angka, anak dapat menyebutkan urutan bilangan				Saat bermain kartu angka, anak dapat membedakan 2 kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, sama dan tidak sama				Saat bermain kartu angka, anak dapat membuat urutan bilangan			
			Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10				Anak Dapat membedakan 2 kumpulan benda yang sama dan tidak sama jumlahnya				Anak dapat membuat urutan bilangan dengan kartu angka 1-10			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	And	6 Agst 2012												
2.	Afr	6 Agst 2012								✓				
3.	Afi	6 Agst 2012												✓
4.	Ard	6 Agst 2012		✓										
5.	Cin	6 Agst 2012												✓
6.	Din	6 Agst 2012								✓				
7.	Den	6 Agst 2012												
8.	Dhe	6 Agst 2012											✓	
9.	Eli	6 Agst 2012												
10.	Ima	6 Agst 2012								✓				
11.	Lin	6 Agst 2012											✓	
12.	Mur	6 Agst 2012		✓										
13.	Mar	6 Agst 2012												
14.	Nis	6 Agst 2012												✓
15.	Nan	6 Agst 2012		✓										
16.	Ros	6 Agst 2012											✓	
17.	Raf	6 Agst 2012								✓				
18.	Sil	6 Agst 2012												
19.	Tau	6 Agst 2012												
20.	Tit	6 Agst 2012		✓										
Jumlah			3	1			3	2			3	2		

Sumber : Metode Pengembangan Kognitif Sujiono (2007)

Perolehan nilai dapat dilihat dari Tabel 1 diketahui ada 4 anak atau 20% yang dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10, 25% atau 5 orang anak yang dapat membedakan 2 kumpulan benda yang sama dan tidak sama jumlahnya, 25% atau hanya 5 orang anak yang dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan baik hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran masih belum optimal saat kegiatan bermain kartu angka untuk mengenal konsep bilangan 1-10, walaupun dalam Siklus I ini beberapa anak mulai menunjukkan peningkatan kognitif atau berhitung anak tetapi masih banyak anak yang masih sulit untuk menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-10 dengan baik.



Grafik 1 Hasil dari penilaian Siklus I

Siklus Kedua

Tabel 2

Pengamatan Guna Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kartu angka Pada Penelitian Tindakan Kelas Siklus II di Kelompok A TK KARYA BHAKTI Kecamatan Sukomanunggal Surabaya

No.	Nama Anak	Saat bermain kartu angka, anak dapat menyebutkan urutan bilangan				Saat bermain kartu angka, anak dapat membedakan 2 kumpulan benda yang lebih banyak, lebih sedikit, sama dan tidak sama				Saat bermain kartu angka, anak dapat membuat urutan bilangan			
		Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10				Anak Dapat membedakan 2 kumpulan benda yang sama dan tidak sama jumlahnya				Anak dapat membuat urutan bilangan dengan kartu angka 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	And			✓									✓
2.	Afr			✓				✓				✓	
3.	Afi			✓				✓					✓
4.	Ard			✓					✓				✓
5.	Cin			✓					✓				
6.	Din			✓								✓	
7.	Den			✓					✓				
8.	Dhe			✓					✓				✓
9.	Eli								✓				
10.	Ima			✓									✓
11.	Lin			✓				✓				✓	
12.	Mur			✓								✓	
13.	Mar								✓				
14.	Nis			✓				✓					✓
15.	Nan			✓								✓	
16.	Ros								✓				
17.	Raf			✓									✓
18.	Sil			✓									✓
19.	Tau								✓				✓
20.	Tit									✓			✓
Jumlah		6	9			5	8			6	9		

Sumber : Metode Pengembangan Kognitif Sujiono (2007)

Pembahasan

Dari hasil pengolahan dan analisis data tersebut di atas sejak pengamatan Siklus I yang dilanjutkan pada tahap Siklus II secara keseluruhan dapat dibahas bahwa ada perkembangan menuju ke arah positif yaitu perkembangan kognitif anak meningkat melalui kegiatan bermain yang menggunakan media kartu angka. Kegiatan ini selaras dengan pendapat Montolulu (2007:56) bahwa bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk mengenalkan konsep bilangan 1-10. Berbagai manfaat bisa diperoleh melalui kegiatan bermain ini, antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya pikir (kognitif), melatih konsentrasi, ketekunan, daya cipta salah satu contohnya bermain kartu angka.

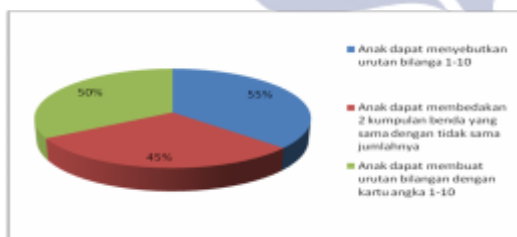
Pada siklus I anak belum mengalami ketuntasan belajar hal ini dapat dilihat pada hasil grafik 1. dan pada

siklus II mengalami perkembangan yang baik. Dari data Siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak dapat melalui permainan kartu angka. Dijelaskan bahwa bermain memiliki multi fungsi sehingga anak lebih mudah menerima materi dan juga pesan yang disampaikan oleh pendidik lebih mudah sehingga anak tidak mengalami kesalahan menerjemahkan pesan yang diberikan oleh guru. Perkembangan kognitif anak mengenal bilangan 1 – 10 lebih mudah dipahami oleh anak saat melakukan kegiatan menggunakan permainan dengan kartu angka.

Dari data yang diperoleh dari siklus II adalah anak dapat menyebutkan urutan bilangan ada 15 anak berarti 75%. Sedangkan anak dapat membedakan 2 kumpulan benda yang sama dan tidak sama jumlahnya 70%. Anak dapat membuat urutan bilangan dengan kartu angka 1-10 ada 75%.

Tabel 3
Hasil Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

Siklus	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10	Anak dapat membedakan 2 kumpulan benda yang sama dengan tidak sama jumlahnya	Anak dapat membuat urutan bilangan dengan kartu angka 1-10
I	20 %	25 %	25 %
II	75 %	70 %	75 %
Peringkat	55%	45%	50%



Grafik 3
Perbandingan hasil siklus I dan siklus II

Menurut Montolalu (2005:6.22) bahwa bermain kartu angka mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir ketika bermain kartu angka banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi yang mereka ciptakan dari yang sederhana sampai yang rumit menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir atau kognitif mereka.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang peneliti peroleh dari anak Kelompok A TK KARYA BHAKTI Kecamatan Sukomanunggal Surabaya, bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain dengan menggunakan media kartu angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini dibuktikan pada Siklus I dan II yang menunjukkan adanya perbaikan dan perkembangan nilai yang diperoleh dan tingkat kognitif anak melalui proses pembelajaran meningkat minat hitung pada pengenalan konsep bilangan 1-10 sangat baik yaitu :

1. Rata-rata peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal bilangan kelompok A TK Karya Bakti Surabaya mengalami peningkatan setelah penerapan kartu angka dalam permainan dengan hasil siklus I adalah anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10 20% dan siklus II 75%. Sedangkan dalam membedakan 2 kumpulan benda yang sama dengan yang tidak sama jumlahnya siklus I 25% dan siklus II 70%. Berikutnya kemampuan anak dalam membuat urutan bilangan dengan kartu angka 1-10 pada siklus I 25% dan siklus II 75%.
2. Anak memiliki minat dan belajar mengenal bilangan 1-10 yang tinggi terhadap tindakan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan meningkat pada siklus II. Dari hasil siklus I dan siklus II maka dapat dilihat adanya peningkatan perkembangan kemampuan kognitif, mengenal bilangan pada TK Karya Bakti kelompok A di Kecamatan Sukomanunggal Surabaya dengan menggunakan media kartu angka melalui permainan yang menarik bagi anak.

Saran

Dengan memperhatikan hasil penelitian tindakan kelas ini bahwa meningkatnya perkembangan kognitif anak melalui bermain kartu angka, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan atau referensi bagi pengembangan penelitian lebih lanjut, dengan lebih memfokuskan pada model pengembangan kemampuan berhitung. Penelitian perkembangan kognitif ini dapat ditindak lanjuti dengan perkembangan yang lain, seperti mengembangkan aspek fisik/motorik anak melalui bermain kartu angka, sehingga proses belajar mengajar menjadi semakin menarik bagi anak.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran yang perlu diperhatikan guru adalah :
 - a. Menyampaikan materi pembelajaran yang harus dikuasai anak.
 - b. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri sehingga dapat mengembangkan kemampuan

- berpikir / kognitif.
- c. Guru bukan satu-satunya sumber belajar, tetapi merupakan fasilitator yang berpengaruh pada anak untuk mengikuti pembelajaran di kelas, agar pembelajaran mampu menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan dengan cara menggunakan berbagai macam variasi / metode dalam pembelajaran.
 - d. Guru perlu memeriksa (mengecek) dan memberikan umpan balik (merespon) terhadap pemberian tugas yang dilakukan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B.E.F. Montolulu, dkk, 2005, *Bermain dan Permainan Anak*, Universitas
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: PT Grasindo
- Moeslichatoen R, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- Patmonodewo, Soemiarti. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta : Departemen P dan K
- Patmonodewo, Soemiarti. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Departemen P dan K.
- Sudijono Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Penerbit Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka