

MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA KITA TINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA KELOMPOK A TK PERTIWI SELONG

Nuril Hasni
TK Pertiwi Selong
nuril.hasni@ymail.com

Abstrak

Bermain kartu angka merupakan sebuah konsep kegiatan pembelajaran yang membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran lingkup perkembangan kognitif pada materi bermain kartu angka dengan berusaha memaksimalkan peran aktif siswa terutama bagaimana siswa mampu melakukan gerakan praktik seperti yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran praktik berlangsung dalam bentuk kegiatan praktik siswa tentang materi yang dibahas pada saat itu. Kualitas pembelajaran praktik lebih dipentingkan daripada hasil. Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah ingin mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain kartu angka pada kelompok A TK Asy-Asyifak Aik Anyar Kec.Sukamulia Tahun Pelajaran 2016-2017. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus, dari hasil tindakan yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 45 %, dapat meningkat menjadi 55 % pada siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan bermain kartu angka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan ketuntasan belajar anak pada lingkup perkembangan kognitif dengan ketuntasan mencapai 100 %.

Kata Kunci: bermain kartu angka , kemampuan kognitif

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan peran sangat penting dalam menyiapkan pengembangan sumberdaya manusia berkualitas, hal tersebut sesuai dengan amanat Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 2045, pasal 31 ayat 1, 'Tiap warga Negara berhak mendapat pengajaran, Ayat 2. Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pengajaran Nasional, yang diatur dengan Undang-Undang.

Sejalan dengan itu, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 : merumuskan bahwa : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan Kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan faktor penting dan strategis dalam meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Oleh karena itu pendidikan selalu mendapatkan prioritas utama dalam membangun dan mendapat perhatian besar dari pemerintah dan masyarakat. Sebagaimana yang termuat dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pada pasal 13 ayat 1 bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, Non formal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.

Sedangkan Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan yang bab 1 ayat 14, Menyatakan Pendidikan Anak adalah Pendidikan anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan yang pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Oleh karena itu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terdapat beberapa layanan Pendidikan yang dilahirkan oleh Pemerintah maupun masyarakat untuk anak usia 0-6 tahun yang bertujuan mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki anak.

Peraturan Pemerintah Nomor 137 tentang Standar Pendidikan PAUD tahun 2014, Pasal 4 (1) Standar PAUD bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini

dalam rangka memberikan landasan untuk: a. melakukan stimulan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak; b. mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik dan integratif; dan c. mempersiapkan pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak. (2) Standar PAUD sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib dievaluasi dan disempurnakan secara terencana, terarah dan berkelanjutan sesuai dengan tuntutan perubahan lokal, nasional, dan global. Dilengkapi lagi dengan penjelasan tentang Lingkup, Fungsi, Dan Tujuan Pasal 2 (1) Standar PAUD terdiri atas: a. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak; b. Standar Isi; c. Standar Proses; d. Standar Penilaian; e. Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan; f. Standar Sarana dan Prasarana; g. Standar Pengelolaan; dan h. Standar Pembiayaan. (2) Standar PAUD sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. (3) Standar PAUD sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menjadi acuan dalam pengembangan, implementasi, dan evaluasi kurikulum PAUD.

Selain itu Undang-undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional Menyatakan bahwa Pendidikan Usia Dini adalah salah satu upaya Pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, (UU No 20 tahun 2003, Bab.1 pasal ayat 14). Pada usia lahir sampai usia enam tahun merupakan peletak dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (Koordinasi motorik halus), Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta beragama). bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:2)

Upaya mengembangkan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui pembelajaran berhitung menggunakan permainan kartu bergambar, permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. dengan kata lain berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk

mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga secara mental siap mengikuti pembelajaran yang lebih lanjut di Sekolah Dasar.

Selanjutnya Woolfalk (Sujiono, 2011 :121) mengemukakan bahwa kognitif adalah merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh atau menggunakan pengetahuan dalam rangka pemecahan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Jadi Kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Binet (Sujiono, 2011:1.16) mengemukakan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pemahaman, penalaran, pengetahuan (Pengertian) yaitu bagaimana individu memahami lingkungannya.

Menurut Piaget (Santrock) 2007:48), Kognitif adalah bagaimana cara anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitar. Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif. Dua proses yang mendasari pemahaman tersebut adalah organisasi dan adaptasi. Dengan demikian. Dengan demikian pengorganisasian pengamatan dan pengalaman kita menyesuaikan (adaptasi) pemikiran kita dengan ide-ide baru. Piaget percaya bahwa kita beradaptasi dalam dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi saat anak menggabungkan informasi kedalam pengetahuan mereka agar cocok informasi dan pengetahuan baru.

Gagne (Sujiono, 2011:1.20) mengemukakan Kognitif adalah kemampuan membedakan-beda (diskriminasi), konseptual yang riil membuat definisi-definisi, merumuskan peraturan berdasarkan dalil-dalil. Kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak, cara individu bertindak yaitu cepat atau lambat dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Selanjutnya Woolfalk (Sujiono, 2011 :1.21) Mengemukakan bahwa untuk memperoleh suatu dan beberapa kemampuan untuk

memperoleh atau menggunakan pengetahuan dalam rangka pemecahan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu Taman Kanak-kanak. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya cipta dan mengenali kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Menurut Chapling (Asrori) 2007) kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, dan mempertimbangkan. Sedangkan menurut Susanto (2011:47) berpendapat, kognitif merupakan "suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian dan peristiwa", melalui pengetahuan kognitif, anak diharapkan untuk memahami situasi yang terjadi di lingkungannya, seperti penyebab banjir, sakit gigi, dan sebagainya. Dengan kata lain anak akan membangun kognisi mereka sendiri karena anak mampu mengolah informasi yang diterima untuk mengembangkan gagasan baru tidak hanya sekedar menerima informasi dari lingkungan.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan beberapa para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan individu yang mencakup segala bentuk pemahaman, pengantar prestasi dan kemampuan membedakan pada diri individu yang digunakan dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu perlu ada stimulus-stimulus yang tepat bagi perkembangan yang didukung dengan kegiatan –kegiatan yang menyenangkan.

Secara singkat perkembangan kemampuan kognitif merupakan suatu proses yang progresif dan koheren dalam pusat susunan saraf manusia dan secara psikologis terlihat dalam memperoleh, menyusun dan mempergunakan pengetahuan merangsang kegiatan mental seperti berfikir menimbang, mengamati, mengingat, berbahasa, belajar, memecahkan persoalan dan sebagainya. Kemampuan kognitif pada seseorang tergantung persepsi yang ada pada pikirannya yang diperoleh dari hasil pengalaman belajarnya.

b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak TK

Aktivitas belajar dan bermain pada anak didik tidak selamanya berlangsung wajar , kadang – kadang lancar dan kadang – kadang tidak, kadang-kadang cepat menangkap apa yang dipelajari , kadang-kadang terasa sulit untuk dipahami. Sabri dan Muhibbinsyah dalam (Syaiful Bahri Djamarah 2010; 32) mengemukakan dua factor yang mempengaruhi perkembangan Kognitif , yaitu :

a.Faktor internal (factor dari diri anak didik) meliputi keadaan kondisi jasmani (*fisiologis*) dan

kondisi rohani (*psikologis*).

b.Faktor eksternal (factor dari luar dari anak didik) terdiri dari factor lingkungan, baik sosial

dan non sosial dan factor instrumental.

a). Faktor pendekatan (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar anak didik yang meliputi

strategi dan metode yang digunakan anak didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran

materi- materi pelajaran.

Adapun yang tergolong factor internal adalah :

a). Faktor Fisiologis

Keadaan fisik yang sehat dan segar serta kuat akan menguntungkan dan memberikan hasil belajar yang baik. Tetapi keadaan fisik yang kurang baik akan berpengaruh pada anak didik dalam keadaan belajarnya.

b). Faktor Psikologis

Yang termasuk dalam factor psikologis adalah intelegensi , perhatian, minat , motivasi dan bakat yang ada dalam diri anak didik.

1. Intelegensi , factor yang berkaitan dengan *intelligenci question* (IQ) seseorang
2. Perhatian, perhatian yang terarah dengan baik akan menghasilkan pemahaman dan hasil yang mantap.
3. Minat, Kecendrungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
4. Motivasi, merupakan keadaan internal organism yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.

5. Bakat, hasil potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap anak dilahirkan dengan sejumlah potensi yang berbeda-beda. Perbedaan individual (*individual references*) yang menyebabkan adanya perbedaan kemampuan pada setiap anak walaupun usia mereka sama sehingga selayaknya guru perlu memberikan kesempatan dan waktu yang berbeda untuk masing-masing anak. Agar dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya secara tuntas sesuai dengan kemampuannya.

Bermain Kartu Angka ber gambar

1. Pengertian Kartu Angka bergambar

Menurut Arif S. Sadiman (2003 : 29) kartu (*card*) adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar,berbentuk persegi panjang atau persegi. Bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia anak. Sedangkan pengertian gambar (*flash*) merupakan bahasa yang dapat dimengerti dan diamati dimana-mana. Sifatnya kongkrit dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, karena gambar merupakan bentuk nyata dari benda sesungguhnya, sehingga hanya dengan melihat gambar maka dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah diketahuinya.

Kartu adalah angak bergambar yang dituangkan pada selemba karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka begambar yang ditulis dengan menarik dan mudah dibaca. Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambing sebagai ganti bilangan (Nunik dan Halida 2009 :1)

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kartu-kartu yang berisi angka dengan bentuk persegi panjang, bujur sangkar dan kotak.

2. Bermain Kartu angka gambar

Menurut Komariyah dan Soeparno (2010 : 66) metode bermain kartu angka bergambar adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran kognitif bidang matematika.

Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsure permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa kartu gamabar merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sementara itu menurut Gagne (Arif.S.Sadiman, 2003 : 6) bahwa metode bermain kartu gambar adalah suatu media dari berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut pendapat Zainal Aqib (2009 : 46) yang dimaksud dengan metode bermain kartu gambar adalah alat permainan edukatif yang dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan anak. Ditaman Kanak-kanak dalam usaha mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak selalu berdasarkan di pada unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Untuk itu seorang guru dituntut selalu menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa metode bermain kartu gambar adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar,konsentrasi , pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkat kemampuannya dan dapat sekaligus kerja sama dengan teman lainnya dikelas. Peningkatan pengertian anak didik inilah yang diharapkan dengan adanya media seperti kartu angka. Media sebagai alat atau sarana dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru atau pendidik dapat dibedakan atas berbagai bentuk , rupa, dan warna.

Hal ini semua diharapkan dapat membuat anak didik menjadi lebih senang. Azhar Arsyad (2002 : 12) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat

kelompok berdasarkan teknologi , yaitu : Media hasil teknologi cetak , media hasil teknologi audio- visual ,media hasil teknologi berdasar computer , dan media hasil gabungan teknologi cetak dan computer. Senada dengan hal tersebut Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2002 : 11) mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah :

- a. Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- b. Ciri manipulatif , yaitu kemampuan media untuk mentranspormasi suatu obyek kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time lapse recording). Atau sebaliknya suatu kejadian / peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian / peristiwa tersebut.
- c. Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersama kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, diberbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut diatas, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada anak. Baik secara individu, kelompok maupun klasikal, yang dapat merangsang pikiran, perasaan , perhatian dan minat anak sedemikian rupa, sehingga proses belajar didalam atau diluar kelas menjadi lebih efektif. Peneliti menyimpulkan berdasakan pendapat diatas bahwa media pendidikan merupakan sarana dalam proses pembelajaran antara sumber dan penerima agar dapat merangsang anak untuk belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu angka cara untuk mengenal bilangan / angka dilakukan dengan

menggunakan alat berupa kertas tebal, bentuk persegi panjang yang berisi angka-angka, gambar atau kombinasinya yang dilakukan secara alamiyian atas dasar kesenangan, secara sukarela, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar.

3. Manfaat Penerapan Kartu Angka Bergamabar

Permainan kartu gamabar dapat berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membimbing, ini terjadi ketika anak mulai belajar mengenal angka bergambar . Proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya melalui media kartu angka bergambar. Demikian halnya menurut Sinta Ratnawati (2001 : 96) mengungkapkan bahwa permainan kartu angka dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka begambar lebih cepat, anak juga dapat beresplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut. Sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Ada beberapa manfaat dari penerapan kartu angka bergambar dalam pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut :

- a.Melatih anak untuk berhitung
- b. Melatih anak membedakan warna
- c.Melatih anak membedakan angka
- d. Melatih mental anak
- e. Melatih motorik tangan anak (Nunik dan Halida , 2009 ; 3)

Menurut Samekto S.Sastrosudirjo (1988 : 26) beberapa manfaat yang dapat diambil dari penggunaan kartu, yaitu :

- a.Merangsang siswa bekerja secara aktif
- b.Melatih siswa memecahkan persoalan
- c. Timbul persaingan yang sehat antar siswa
- d. Menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa.

Hibana S. Rahman (2002 : 112) mengungkapkan bahwa dampak penggunaan kartu angka terhadap kemampuan membilang , diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Permainan kartu angka membuat anak dapat

belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik (Moesley & Merindih, 2003 : 13) urutan bilangan yang dimaksud seperti anak dapat mengurutkan angka 1, 2 ,3 ,4 Yang diacak. Dari permainan tersebut ,pemahaman tentang konsep bilangan juga akan terbentuk karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok A TK Pertiwi Selong kecamatan Selong kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 anak dan terdiri atas 10 anak laki-laki dan 20 anak perempuan dengan usia rata-rata 4-5 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK Pertiwi Selong kecamatan Selong kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika $\geq 85\%$ anak mendapat skor minimal bintang 3.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan mengemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperoleh berupa data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa terkait peningkatan kemampuan kognitif maupun aktivitas guru yang dilakukan oleh observer pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar observasi kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain kartu angka Pada Siklus I dan Siklus II

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyangkut kemampuan kognitif melalui kegiatan penerapan bermain kartu angka yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran tiap siklusnya.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan Kognitif melalui kegiatan penerapan bermain kartu angka dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran anak dalam pembelajaran, masih ada anak yang tidak aktif dalam kegiatan berdiskusi/mengerjakan tugas kelompok dari materi pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel Hasil Observasi Kemampuan kognitif Melalui Kegiatan bermain kartu angka Pada Siklus I

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
1	2	3	3	T
2	1	2	2	TT

3	3	3	3	T
4	2	2	2	TT
5	2	2	2	TT

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan bermain kartu angka Pada Siklus I. Tingkat kemampuan kognitif anak ini tergolong Belum tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan Kognitif pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	2	3	3	3	3	2	2	20	2,9	Baik
Kedua	3	4	4	3	4	3	3	24	3,4	Sangat baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 2,9 dan pertemuan 2 adalah 3,4. Tingkat aktivitas guru ini tergolong sangat baik . Oleh karena itu maka aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu lebih ditingkatkan.

d. Refleksi

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 45 % berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II diantaranya:

1. Pemberian motivasi dan apersepsi yang masih kurang membuat anak sedikit kebingungan dalam menerima materi atau pokok bahasan baru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* sehingga pada siklus II pemberian motivasi dan apersepsi lebih diperhatikan.

2. Meminta siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, (tidak hanya diam memperhatikan teman-temannya bekerja dan hanya mengobrol dengan temannya).
3. Meminta siswa agar lebih aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan atau jika ada materi dan soal-soal diskusi yang belum dimengerti.
4. Kesimpulan yang belum jelas membuat anak sedikit bingung atau kurang jelas dengan batasan materi yang disampaikan guru sehingga pada siklus II pemberian kesimpulan lebih diperhatikan.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing.

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (lampiran 4), lembar observasi kemampuan da Siklus I dan Siklus II (lampiran 6).

b. Pelaksanaan Tindakan Kognitif kegiatan bermain kartu angka

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyangkut kemampuan Kognitif melalui kegiatan penerapan bermain kartu angka yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran tiap siklusnya.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan Kognitif melalui kegiatan penerapan bermain kartu angka dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan,

didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran anak dalam pembelajaran, masih ada anak yang tidak aktif dalam kegiatan berdiskusi/mengerjakan tugas kelompok dari materi pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan bermain kartu angka Pada Siklus II

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Keterangan
1	3	4	3,5	T
2	3	4	3,5	T
3	3	4	3,5	T
4	3	3	3	T
5	3	3	3	T

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan bermain kartu angka Pada Siklus II. Tingkat kemampuan Kognitif anak ini tergolong Tuntas . Oleh karena itu maka kemampuan Kognitif sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	3	4	4	3	4	4	4	26	3,7	Sangat baik
Kedua	4	4	4	4	4	4	4	28	4	Sangat baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 3,7 dan pertemuan 2 adalah 4. Tingkat aktivitas guru ini tergolong sangat baik. Oleh karena itu maka aktivitas guru sudah meningkat sesuai harapan.

d. Refleksi

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, dimana hasil observasi kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan bermain kartu angka dapat dikategorikan anak sudah minimal mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan dilihat dari setiap kegiatan pembelajaran begitu juga aktivitas guru sudah tergolong Sangat Baik. Dari hasil analisis terhadap hasil observasi anak, persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai/melebihi 85% artinya sudah 85% atau lebih anak sudah mencapai tingkat perkembangan pada bintang 3 atau berkembang sesuai harapan. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A Semester II di TK Pertiwi Selong kecamatan Selong Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 2,5 dan meningkat pada siklus II menjadi 2,5. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 3-5 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan :

1. Penerapan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan Kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Selong kecamatan Selong semester II Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Penerapan bermain kartu angka dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok A di TK Pertiwi Selong kecamatan Selong semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori Tuntas (BSH) menjadi kategori pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmad, 1991. Bimbingan dan Konseling Sekolah. Semarang: Toha Putra.
- Ahmad Sidik, 2003. Bimbingan Kelompok. Diklat (Tidak Diterbitkan): STKIP Hamzanwadi Selong.
- Depdiknas, 2006. Panduan Bimbingan Di TK. Jakarta: Direktorat Jendral.
- Elizabeth Hurlock, 2005. Condition Of Learning. Newyork Winston and Rinehart.
- Gagne, Briggs, 2005. Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. Gusti Ayu Wardani, 2006. Strategi Pembelajaran Kemampuan Huruf dan Tulisan pada Siswa TK Bhayangkarari.
- I Ketut Wardana DKK, 1998. Metode Penelitian. Jakarta: Depdikbud.
- I Nyoman Dantes, 1986. Penelitian Layanan Bimbingan Konseling Bagi Mahasiswa. Diklat Tidak Diterbitkan: Penlok IKIP UNUD Singaraja.
- Nur Kencana, Sumartana. 1986. Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali.
- Prof. H. Prayitno. 1995. Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto, DKK. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumardi, Suryabrata. 1982. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali.
- Supeni. 2007. Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Siswa Kelas I SDN Melalui Media Permainan. Skripsi STKIP Hamzanwadi Selong.
- Sutrisno Hadi. 1980. Metodologi Research. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syarahaini. 2008. Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Melalui Bimbingan Kelompok Siswa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Hamzanwadi No. 1 Pancor.
- WJS. Poer Wadarminto. 1990. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zainal Agib. 2002. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya : Insan C