

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENDA-BENDA DI LINGKUNGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA

Baiq Suriah
TK PGRI Jurit
baiq.suriah@ymail.com

Abstrak

Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK PGRI Jurit. kecamatan Pringga Sela kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 anak dan terdiri atas 16 anak laki-laki dan 14 anak perempuan dengan usia rata-rata 5-6 tahun. Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya pada anak kelompok B di SEB TK PGRI Jurit semester II Tahun Pelajaran 2016/2017. Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B di TK PGRI Jurit semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori Belum Tuntas (MB) menjadi kategori Tuntas (BSH) pada siklus II.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Permainan Kartu

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi dalam mengembangkan sumberdaya manusia dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju. Konfesi konfesi sistem pendidikan yang mencakup sumberdaya manusia dapat digolongkan menjadi dua yaitu tenaga pendidik guru dan non guru. pendidikan sangat lah penting bagi semua usia, baik pendidikan sejak dalam kandungan sampai akhir hayat.

Pada kesempatan ini khusus membicarakan tentang pendidikan anak usia dini (PAUD) Pendidikan anak adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh dan mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan member rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan

kembang secara optimal (Mansur, 2007:88). Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional bab I ayat 14, menyatakan Pendidikan anak adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Mulyasa, 2014:4)

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak Usia dini (PAUD), keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program ini semua rencana, pelaksanaan pengembangan, penilaian dikenalkan. Dalam hal ini penyelenggaraan Pendidikan yang dianugerahi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu Taman Kanak-Kanak (TK), Untuk mensukseskan program ini telah diatur dalam Peraturan Pemerintah No 137 tahun 2014 tentang Standar pendidikan anak usia dini dan PP no 146 tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 Menyatakan bahwa Pendidikan anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan 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-aspek perkembangan yang dimiliki anak.

Berdasarkan Pemerintah Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa jenis pelayanan PAUD dapat dilaksanakan dalam jalur pendidikan Formal maupun non Formal, Jalur Pendidikan Formal yaitu taman kanak-kanak (TK), dan bentuk lain yang sederajat untuk anak usia 4-6 tahun, sedangkan bentuk jalur pendidikan non formal dapat berbentuk Taman pengasuh (TPA) dengan usia 0-2 tahun serta kelompok Bermain (KB) untuk usia 2-4 tahun lain yang sederajat. Peraturan pemerintah ini dilengkapi lagi dengan 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.

Sedangkan untuk Mengatur Proses Pengelolaan PAUD dilengkapi dengan Peraturan pemerintah Nomor 146 tahun 2014 Struktur Kurikulum yaitu pasal Pasal 3 (1) Kurikulum PAUD disebut Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. (2) Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (3) Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas: a. Kerangka Dasar Kurikulum; b. Struktur Kurikulum; c. Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak; d. Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan; e. Pedoman Pembelajaran; f. Pedoman Penilaian; dan g. Buku-buku Panduan Pendidik. (4) Kerangka Dasar Kurikulum sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf a berisi landasan filosofis, sosiologis, psiko-pedagogis, teoretis, dan yuridis sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan. (5) Struktur Kurikulum sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf b merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lama belajar. (6) Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf c berisi strategi untuk menemukan hambatan pertumbuhan dan perkembangan pada anak. (7) Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf d berisi acuan untuk membantu pendidik dalam mengembangkan kurikulum operasional yang kontekstual. (8) Pedoman Pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf e berisi strategi-strategi kegiatan pembelajaran yang harus dipahami dan diterapkan oleh pendidik. (9) Pedoman Penilaian sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf f berisi acuan untuk melakukan penilaian terhadap proses dan hasil kegiatan anak. (10) Buku-buku Panduan Pendidik sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf g berisi panduan operasional pembelajaran di satuan/program PAUD.

Pada Kelompok A TK Dharma Wanita Pengadangan Kecamatan Pringgasela ternyata tingkat kemampuan anak masih rendah seperti pada: kemampuan mengenal bentuk warna, kemampuan berkomunikasi, kemampuan kognitif anak dalam mengenal benda-benda di lingkungannya, kemampuan motorik halus anak masih rendah, perkembangan kemampuan fisik motorik kasar dan kemampuan mengenal bilangan.

Penulis mencoba focus pada masalah rendahnya kemampuan kognitif terutama dalam mengenal benda-benda di lingkungannya dan salah satu penyelesaian yang penulis coba lakukan adalah dengan melaksanakan pembelajaran melalui permainan kartu angka

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Benda-benda di Lingkungan

a. Penegertian Kemampuan Kognitif

Binet (Sujiono, 2011: 1.16) mengemukakan kemapuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pemahaman, penalaran, pengetahuan (pengertian) yaitu bagaimana individu memahami lingkungan. Menurut Piaget (Santrock, 2007 : 48) kognitif adalah bagaimana cara anak berpendapat dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan mengenai empat tahap perkembangan kognitif dua proses yang mendasari perkembangan tersebut adalah organisasi dan adaptasi. Dengan mpengorganisasian pengamatan dan pengalaman kita menyesuaikan pemikiran kita dengan ide – ide baru. Piaget percaya bahwa kita beradaptasi dalam dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi saat menggabungkan informasi keadaan pengetahuan mereka agar cocok dengan informasi dan pengetahuan baru.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Depdiknas (2007 :3) juga mengemukakan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa untuk menghubungkan ,menilai dan

mempertimbangkan sesuatu. Dengan kata lain anak akan membangun dunia kognisi mereka sendiri karena anak mampu mengolah informasi yang diterima untuk mengembangkan gagasan baru tidak hanya sekedar menerima informasi dari lingkungan.

b. Teori perkembangan Kognitif menurut Beberapa Ahli

1. Teori Perkembangan Kognitif menurut Piaget

Piaget (Santrock, 2007 :243) mengatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka tentang dunia menggunakan beberapa proses-proses penting meliputi skema, asimilasi, akomodasi organisasi keseimbangan dan penyeimbangan. Ketika seorang anak mulai membangun pemahamannya tentang dunia, otak yang berkembangpun membentuk skema, ini merupakan tindakan-tindakan atau representasi mental yang mengorganisasikan pengetahuan. Dalam teori Piaget, skema-skema perilaku (aktivitas-aktivitas kognitif) a masa kanak-kanak.

Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif menjadi empat tahapan yaitu sensorimotori, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal .

1). Tahap sensorimotori, (0-2 tahun)

Dalam tahapan ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motoriknya untuk memahami dunia. Berawal dari reflek dan berakhir dengan kombinasi kombinasi kompleks dari sensori motor

2). Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. pemikiran masih bersifat egosentris dimana mereka tidak dapat menerima pendapat orang lain dengan mudah. Anak dapat mengklasifikasikan objek dengan satu ciri anak memiliki pemikiran yang imajinatif dan menganggap setiap benda yang tidak hiduppun memiliki perasaan.

3). Tahapan operasional (7 – 11 tahun)

Dalam tahapan ini anak mampu berpikir logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas hierarki (klasifikasi) dan menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur (serialisasi).

4). Tahapan operasional (11 hingga masa dewasa)

Dalam tahapan ini remaja berpikir secara lebih abstrak,dan logis (hipotesis-deduktif)

2. Teori perkembangan Kognitif menurut Vygotsky

Lev Vygotsky (Santrock, 2007 : 264) menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka, akan tetapi menurut vygotsky fungsi-fungsi mental memiliki koneksi-koneksi sosial. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli.Jadi dalam teori vygotsky orang lain dan bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif anak.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak tidak dapat berlangsung dalam satu tahap dan terjadi dengan sendirinya.Tetapi perkembangan kognitif melalui beberapa tahapan, proses perkembangan dipengaruhi dengan individu tersebut.

3. Kemampuan Kognitif Bidang Matematika

Dewi (2005 : 14) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut (1). Menyebut urutan bilangan 1-10 (2).menyebut,menunjuk,dan mengelompokkan lima warna (3). Menyusun kembali kepingan/puzzle sehingga menjadi bentuk utuh (4). Memasang benda sesuai pasangannya (5). Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampau,biji ditanam,balon ditiup lalu dikempeskan,benda-benda dimasukkan air,benda-benda dijatuhkan dan lain lain.(6).mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika benda kecil dilihat dengan kaca pembesar dan jika besi berani didekatkan dengan benda-benda yang terbuat dari besi. (7). Menggambar orang dengan 2-3 bagian bagian badanseperti kepala tangan dan kaki (8). Kemampuan untuk memperhatikan atau berkonsentrasi lebih lama (9). Bertambahnya pengalaman tentang pengertian dari fungsi ,waktu ,hubungan bagian dengan keseluruhan.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif bidang matematika adalah kemampuan intelegensi anak didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bidang matematika seperti : a). mengembangkan konsepangka yang terdiri atas : menghitung sederhana dan hubungan satu-satu. b). mengembangkan konsep pola dan hubungan c). mengembangkan konsep hubungan geometri dan ruang d.) mengembangkan konsep pengukuran.

4.Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

Aktivitas belajar dan bermain pada anak didik tidak selamanya berlangsung wajar, kadang lancar- dan kadang-kadang tidak dan kadang cepat menangkap apa yang dipelajari ,kadang terasa sulit untuk dipahami

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 social dan non sosial dan factor instrumental.

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.

Kartu Angka

1. Pengertian Kartu Angka

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 gambar angka yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka 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)

2. Bermain Kartu Angka

Menurut Komariyah dan Soeparno (2010 : 66) metode bermain kartu angka 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 angka merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa metode bermain kartu angka 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 mentransformasi 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 berdasarkan 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

Permainan kartu angka dapat berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membimbing, ini terjadi ketika anak mulai belajar mengenal angka. 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 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 dalam pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut :

- a. Melatih anak untu 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.

Penelitian ini meneliti tentang kemampuan kognitif anak Kelompok B TK PGRI JURIT yang akan ditingkatkan keterampilannya melalui kegiatan bermain kartu angka dengan berbagai media. Kegiatan bermain kartu angka ini harus dikemas semenarik mungkin agar anak didik tertarik dan diharapkan kemampuan Kognitif anak dapat mengalami peningkatan. Usia dini merupakan usia emas atau sering disebut *the golden age*. Usia dini merupakan masa emas yang dimana pertumbuhan dan perkembangan berkembang dengan pesat. Masa *the golden age* merupakan masa yang tepat untuk menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan anak agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal.

Pada dasarnya anak menyenangi kegiatan dengan media yang bervariasi dalam setiap kegiatannya. Anak akan lebih tertarik dengan kegiatan yang bervariasi, sehingga anak dapat menikmati pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Untuk menstimulasi keterampilan anak khususnya keterampilan motorik halus. Stimulasi ini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain kartu angka dengan berbagai media. dalam membantu anak pada masa pertumbuhan dan perkembangannya. Untuk memudahkan pendidik melihat pertumbuhan dan perkembangan peserta didiknya sedangkan bagi orang tua dapat memberikan motivasi serta menstimulasi anak secara tepat dalam memberikan kebutuhan yang diperlukan anak dalam rangka pertumbuhan dan perkembangan. Pendidik secara formal memberikan bantuan dalam perkembangan

seperti perkembangan nilai-nilai agama dan moral, sosial, emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, seni.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK PGRI Jurit. kecamatan Pringga Sela kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 anak dan terdiri atas 16 anak laki-laki dan 14 anak perempuan dengan usia rata-rata 5-6 tahun.

Prosedur penelitian tiap siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah :

- 1) Peneliti menjelaskan kepada observer tentang apa yang akan diobservasi dan memberitahukan tentang pembelajaran yang kita lakukan dengan menggunakan Permainan Kartu angka pada kelompok B TK PGRI Jurit semester II tahun pelajaran 2016/2017.
- 2) Menyusun atau menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Permainan kartu angka
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mencatat kegiatan Kemampuan kognitif dalam mengenal benda-benda dilingkungan dan pelaksanaan Permainan kartu angka selama pembelajaran berlangsung.
- 4) Menyiapkan semua peralatan/perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran
- 5) Menyusun lembar observasi penilaian Kemampuan kognitif dalam mengenal benda-benda dilingkungan dalam bentuk format observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Materi Pagi

- Penyambutan anak dengan bersalam, menyapa anak dengan kasih sayang
- Membariskan anak didepan Kelas dengan bernyanyi-nyanyi
- Anak masuk kekelas, menanyakan kesiapan anak untuk menerima pelajaran/materi.

- Berdoa bersama dengan doa belajar.
- Membaca doa-doa pendek yang sudah diprogramkan
- Menyanyi beberapa lagu anak yang sesuai dengan tema pada hari itu.
- Mengajak anak untuk melakukan kegiatan gerakan motorik kasar dengan kegiatan gerak dan lagu.
- Mengabsen kehadiran anak, dan menanyakan kabar anak yang tidak masuk kelas pada hari itu
- Menjelaskan tema hari itu dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada saat kegiatan inti.

2. Kegiatan awal

- Guru menyiapkan tiga lingkungan main
- Sebelum melakukan permainan harus ada kesepakatan main dulu yang diputuskan oleh anak itu sendiri.
- Anak dibagi lima kelompok sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak disaat kegiatan inti
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak sesuai dengan tema pada hari itu
- Anak diatur dengan duduk sesuai dengan kegiatan yang mereka pilih pada saat ditawarkan main/kegiatan
- Guru menjelaskan cara mengenal bilangan dengan menggunakan kartu angka secara bertahap

3. Kegiatan Inti

- Setelah anak duduk rapi sesuai dengan mainan yang disiapkan, maka anak diarahkan untuk melakukan kegiatan
- Guru menjelaskan kartu angka terlebih dahulu secara bergiliran, setelah anak paham baru dilanjutkan ke nama benda-benda di lingkungan
- Guru menjelaskan bagaimana cara bermain dengan kartu angka
- Guru memberikan kesempatan kepada anak secara bergiliran bermain dengan kartu angka
- Guru berkeliling mendampingi anak yang sedang melakukan kegiatan
- Guru mencatat capaian perkembangan anak,

- Setelah semua anak melakukan /menyelesaikan tugasnya masing- masing guru mengarahkan anak untuk mengumpulkan alat yang mereka telah gunakan/pakai (Beres-beres)
- Guru menutup kegiatan inti dan mengarahkan anak untuk keluar main

4. Kegiatan Istirahat

- Cuci tangan,berdoa dan makan bersama
- Mengarahkan anak istirahat,bermain diluar kelas yaitu memainkan alat yang ada di halaman kelas selama 30 menit.

5. Kegiatan penutup

- Mengatur tempat duduk anak untuk persiapan pulang,sebelum pulang
- Guru menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan dengan bercakap-cakap untuk mengingatkan anak.
- Guru mengulas kegiatan yang sudah dikerjakan
- Guru mengajak anak untuk bersyair
- Guru mengajak anak bernyanyi beberapa lagu anak
- Guru member pesan moral kepada anak hal-hal kebaikan
- Guru menyampaikan kegiatan esok hari
- Berdo'a, salam, baris, pulang

c. Observasi dan Evaluasi

Selama pelaksanaan tindakan, diadakan observasi dan evaluasi secara bersamaan yang dilakukan secara kontinu setiap kali pembelajaran berlangsung dengan mengamati kegiatan guru dan aktivitas siswa.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus, pada tahap ini peneliti sebagai pengajar bersama guru yang bertindak sebagai observer mengkaji hasil yang diperoleh dari pemberian tindakan pada tiap siklus. Hal ini dilakukan dengan melihat data hasil evaluasi yang dicapai siswa pada siklus I, jika refleksi menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I memperoleh hasil yang tidak optimal yaitu tidak tercapai ketuntasan belajar $\geq 85\%$ dari anak memperoleh bintang 3 keatas, maka dilanjutkan siklus berikutnya. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Prosedur pada siklus kedua dan seterusnya pada dasarnya sama dengan siklus pertama, hanya saja pada siklus kedua dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus pertama dari segi perencanaan maupun pelaksanaan tindakan, yang diketahui dari hasil tes belajar siswa yang telah dianalisis, demikian juga untuk siklus berikutnya.

a Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah :

- 1) Peneliti menjelaskan kepada observer tentang apa yang akan diobservasi dan memberitahukan tentang pembelajaran yang kita lakukan dengan menggunakan Permainan Kartu angka pada kelompok B TK PGRI Jurit semester II tahun pelajaran 2016/2017.
- 2) Menyusun atau menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Permainan kartu angka
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mencatat kegiatan menyangkut pencapaian Kemampuan kognitif dalam mengenal benda-benda dilingkungan dan pelaksanaan Permainan kartu angka selama pembelajaran berlangsung.
- 4) Menyiapkan semua peralatan/perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran
- 5) Menyusun lembar observasi penilaian kognitif dalam mengenal benda-benda dilingkungan dalam bentuk format observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Materi Pagi

- Penyambutan anak dengan bersalam, menyapa anak dengan kasih sayang
- Membariskan anak didepan Kelas dengan bernyanyi-nyanyi
- Anak masuk kekelas, menanyakan kesiapan anak untuk menerima pelajaran/materi.
- Berdoa bersama dengan doa belajar.
- Membaca doa-doa pendek yang sudah diprogramkan
- Menyanyi beberapa lagu anak yang sesuai dengan tema pada hari itu.
- Mengajak anak untuk melakukan kegiatan gerakan motorik kasar dengan kegiatan gerak dan lagu.

- Mengabsen kehadiran anak,dan menanyakan kabar anak yang tidak masuk kelas pada hari itu
- Menjelaskan tema hari itu dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada saat kegiatan inti.

2. Kegiatan awal

- Guru menyiapkan tiga lingkungan main
- Sebelum melakukan permainan harus ada kesepakatan main dulu yang diputuskan oleh anak itu sendiri.
- Anak dibagi tiga kelompok sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak disaat kegiatan inti
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak sesuai dengan tema pada hari itu
- Anak diatur dengan duduk sesuai dengan kegiatan yang mereka pilih pada saat ditawarkan main/kegiatan
- Guru menjelaskan cara mengenal bilangan dengan menggunakan kartu angka secara bertahap

3. Kegiatan Inti

- Setelah anak duduk rapi sesuai dengan mainan yang disiapkan ,maka anak diarahkan untuk melakukan kegiatan
- Guru menjelaskan kartu huruf terlebih dahulu secara bergiliran,setelah anak paham baru dilanjutkan ke kartu angka
- Guru menjelaskan bagaimana cara bermain dengan kartu angka
- Guru memberikan kesempatan kepada anak secara bergiliran bermain dengan kartu angka
- Guru berkeliling mendampingi anak yang sedang melakukan kegiatan
- Guru mencatat capaian perkembangan anak,
- Setelah semua anak melakukan /menyelesaikan tugasnya masing- masing guru mengarahkan anak untuk mengumpulkan alat yang mereka telah gunakan/pakai (Beres-beres)
- Guru menutup kegiatan inti dan mengarahkan anak untuk keluar main

4. Kegiatan Istirahat

- Cuci tangan,berdoa dan makan bersama
- Mengarahkan anak istirahat,bermaian diluar kelas yaitu memainkan alat yang ada dihalaman kelas selama 30 menit.

5. Kegiatan penutup

- Mengatur tempat duduk anak untuk persiapan pulang,sebelum pulang
- Guru menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan dengan bercakap-cakap untuk mengingatkan anak.
- Guru mengulas kegiatan yang sudah dikerjakan
- Guru mengajak anak untuk bersyair
- Guru mengajak anak bernyanyi beberapa lagu anak
- Guru member pesan moral kepada anak hal-hal kebaikan
- Guru menyampaikan kegiatan esok hari
- Berdo'a, salam, baris, pulang

c. Observasi dan Evaluasi

Selama pelaksanaan tindakan, diadakan observasi dan evaluasi secara bersamaan yang dilakukan secara kontinu setiap kali pembelajaran berlangsung dengan mengamati kegiatan guru dan aktivitas siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Siklus I

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 anak dalam mengenal benda dilingkungannya melalui kegiatan penerapan permainan kartu angka maupun 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 kegiatan pembelajaran, masih ada anak

yang tidak aktif dalam kegiatan menyelesaikan tugas mandiri , tugas kelompok dari materi kegiatan yang di berikan pada kegiatan sehari-hari terutan saat melakukan penelitian ini

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

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	1	2	2	TT

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun Pada Siklus I. Tingkat kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya anak ini tergolong Belum Tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan permainan kartu angka maupun 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 :

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	2	2	3	3	3	3	3	19	2,7	Baik
Kedua	2	3	3	4	4	3	4	23	3.3	Amat baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 2.7 dan pertemuan 2 adalah 3,3. Tingkat aktivitas guru ini tergolong amat baik . Oleh karena itu maka aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu lebih ditingkatkan.

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 40 % 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 siswa 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 anak untuk lebih aktif dalam berdiskusi, (tidak hanya diam memperhatikan teman-temannya bekerja dan hanya mengobrol dengan temannya).
3. Meminta anak agar lebih aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan atau jika ada kegiatan supaya anak aktif mengikuti kegiatan yang diberikan guru
4. Kesimpulan yang belum jelas membuat anak sedikit bingung atau kurang jelas dengan kegiatan yang diberikan yang disampaikan guru sehingga pada siklus II pemberian kesimpulan lebih diperhatikan.

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.

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 anak dalam mengenal benda dilingkungannya melalui kegiatan penerapan permainan 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 pembelajaran

/permainan yang diberikan guru baik tugas mandiri maupun tugas kelompok dari materi pelajaran yang dipelajari.

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

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

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun Pada Siklus II. Tingkat kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya anak ini tergolong Sudah tuntas . Oleh karena itu maka kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

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

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	3	4	3	4	4	4	3	24	3,4	Amat baik
Kedua	4	4	4	3	4	4	4	27	3,9	Amat baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 3,3 dan pertemuan 2 adalah 3,9. Tingkat aktivitas guru ini tergolong Amat baik. Oleh karena itu maka aktivitas guru sudah meningkat sesuai harapan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun pada anak kelompok B Semester II di TK PGRI JURIT 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 40 % dan meningkat pada siklus II menjadi 60%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,3 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7.

Untuk lebih rincinya peningkatan tingkat ketuntasan anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dalam lampiran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat di simpulkan bahwa Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun pada anak kelompok A di TK PGRI Jurit . Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai skor aktivitas anak, aktivitas guru dan nilai rata-rata kelas serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan pada siklus I maupun siklus II.

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan :

1. Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya pada anak kelompok B di SEB TK PGRI Jurit semester II Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B di TK PGRI Jurit semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori Belum Tuntas (MB) menjadi kategori Tuntas (BSH) pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya
- Dhany, dkk. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Formal*. Jakarta: Direktorat TK/SD Departemen Pendidikan Nasional.
- Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Karli. 2010. *Membaca dan Menulis untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.15/Tahun ke-9/Desember 2010.
- Moeslichatoen. 2010. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mudayanti, 2006. *Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Bandung: Tugas Akhir D2 PGTK UPI Bandung
- Reni Akbar. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Solehudin dan Ihat Hatimah. 2009. "Pendidikan Anak Usia Dini". Dalam *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imtima
- Syaiful Bahri Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usana Offset Printing.