

# MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DAPAT MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENDA-BENDA

H A S N I

TK Hamzanwadi Pancor

hasni134@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan Kognitif anak mengenal benda-benda di Lingkungan melalui permainan kartu angka pada kelompok B TK Hamzanwadi Pancor tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Hamzanwadi Pancor. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 40% pada siklus I dan meningkat menjadi 90% pada siklus II. Aktivitas guru juga meningkat dengan nilai rata-rata 3 meningkat menjadi 4 pada siklus II. Oleh karena itu, pembelajaran melalui permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal benda-benda di lingkungan.

**Kata Kunci** : Kemampuan Kognitif, Kartu Angka

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi dalam mengembangkan sumberdaya manusia dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju. Kompetensi-kompetensi sistem pendidikan yang mencakup sumberdaya manusia dapat digolongkan menjadi dua yaitu tenaga pendidik guru dan non guru. Pendidikan sangat 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 sistim pendidikan nasional bab I ayat 14,menyatakan Pendidikan anak adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun dilakukam melalui pemberi rangangan 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 sanagnt penting sebab melalui program ini semua rencana ,pelaksanaan pengembangan ,penilaina dikenalikan.Dalam hal ini penyelenggaraan Pendidikan yang dianugrahi oleh Departemen Pendidikan Nasional Yaitu Taman kanak Kanak (TK), Untuk mensukseskan proram ini telah diatur dalam Peraturan Pmerintah No 137 tahun 2014tentang Standar pendidikan anak usia did an PP no 146 tanun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Aak Usia DIni (PAUD).

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistim 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 pebemberian ransangan yang pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam mamasuki pendidikan lanjut . oleh karna itu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terdapat beberpa layanan Pendidikan yang dilahirkan oleh Pemerintah maupun masyarakat untuk anak usia 0-6 tahun yang bertujuan mengembangkan aspek-aspek perkembnagan yang dimiliki anak .

Berdasarkan Pemerintah Mentri 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 berbebtuk Tman pengasuh (TPA) dengan usia 0-2 tahun serta kelompok Bermain (KB) untuk uasi 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 B TK Hamzanwadi Pancor kecamatan Selong 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.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Benda-benda diLingkungan**

#### **a. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Binet ( Sujiono, 2011: 1.16 ) mengemukakan kemampuan 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 pengorganisasian 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.

## **2. 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 bahan bahan 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.Indikator Perkembangan Kognitif Bidang Matematika Anak Usia Dini**

Piaget dalam ( Suyanto , 2003 : 47 ) mengemukakan bahwa pada usia TK indikator perkembangan kognitif yang dicapai anak adalah :

- a. Anak mampu merencanakan penelitian yang berhubungan dengan pemecahan masalah seperti ketika mencari jawaban bagaimana cara hewan berkembang biak.
- b. Dapat mengikuti tiga tahap tujuan dan menikmati beberapa penelitian langsung dari guru.
- c. Memiliki perhatian yang lama untuk berbagi aktivitas sains,mereka mulai dapat menikmati kegiatan yang dilakukan dalam kurun waktu beberapa hari.
- d. Bekerja sama bersama-sama dengan lima atau enam anak.

- e. Tertarik pada buku-buku yang berhubungan dengan aktivitas dari praktek sains dengan beberapa ilustrasi-ilustrasi berupa gambar.
- f. Mulai dapat memahami beberapa konsep sains yang bersifat abstrak tetapi tetap dengan contoh-contoh nyata yang konkrit dan praktik langsung.
- g. Senagn mengguankan gambar-gambar dan menulis berbagai pengalaman yang mereka dapatkan dalam praktek sains yang telah dilakukan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 143 tahun 2003 menyatakan bahwa indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun bidang matematika adalah :

- a. Membilang/menyebut urutan bilang minimal 1 – 20
- b. Membilang dengan menunjuk benda ( mengenal konsep bilangan dengan benda- benda sampai 20.
- c. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1 samapi 20
- d. Mengenal konsep banyak sedikitnya,lebih-kurang, sama – tidak sama.
- e. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 ( anak tidak disuruh menulis)
- f. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya,yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit.,
- g. Menyebutkan hasil penambahan ( menggabungkan 2 kumpulan benda )
- h. Menyebutkan hasil pengurangan ( memisahkan kumpulan benda ) dengan benda sampai 5

Peraturan Menteri pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa indikator pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun bidang matematika adalah :

- a. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
- b. Membilang banyak benda sampai 20
- c. Mengenal konsep bilangan

## **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 cirri 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-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 alamiyan 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.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Setting Penelitian**

#### **1. Subyek Penelitian.**

Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Hamzanwadi Pancor kecamatan Selong 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.

#### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Hamzanwadi Pancor kecamatan Selong kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti

#### **3. Waktu Penelitian.**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017

### **B. Prosedur Penelitian**

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. 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

2. 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 dilingkungan
- 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 /menyelesaik 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 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.

### C. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* diterbitkan di Jakarta oleh Rineka Cipta (2006:160) menerangkan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu:

##### a. Instrumen pelaksanaan pembelajaran

Dalam penelitian ini, instrumen pelaksanaan pembelajaran yang digunakan berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH).

##### b. Instrumen pengumpulan data

Dalam penelitian ini, data-data yang diperoleh dikumpulkan melalui beberapa cara:

##### 1. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data-data siswa, keaktifan siswa maupun data nilai hasil ulangan harian siswa yang peneliti peroleh dari observasi awal.

##### 2. Observasi

Observasi dengan pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (pengamatan langsung). Tujuan observasi ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode/strategi yang diterapkan.

#### 2. Sumber Data

Sumber data penelitian ini berasal dari peneliti, guru sebagai observer, dan siswa kelompok B semester II TK Hamzanwadi Pancor kecamatan Selong

### a. Jenis Data

Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif saja yang didapat dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran.

### b. Cara Pengambilan Data

Cara pengambilan data dalam penelitian ini adalah data tentang situasi belajar mengajar diperoleh dari lembar observasi.

Adapun penilaian keefektifan anak dalam proses pembelajaran menggunakan penilaian berdasarkan aspek dan indikator yang memang harus diperoleh anak tersebut.

## D. Teknik Analisis Data

### 1. Data Keberhasilan Anak Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian terhadap kemampuan anak didasarkan pada aspek dan indikator seperti penjelasan sebelumnya dan pemberian nilai/skornya menggunakan bintang dari bintang 1 sampai bintang 4.

### 2. Ketuntasan Individu

Setiap anak dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila memperoleh skor bintang minimal bintang 3

### 3. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dicapai apabila minimal 85% dari jumlah anak memperoleh skor minimal bintang 3

## E. Indikator Keberhasilan

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

### A. HASIL PENELITIAN

#### 1. 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							$\Sigma$ 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.

## 2. 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).

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							$\Sigma$ 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.

## B. 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 Hamzanwadi Pancor 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 40 % dan meningkat pada siklus II menjadi 90%. 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 Hamzanwadi Pancor kecamatan Selong 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 TK Hamzanwadi Pancor kecamatan Selong semester II Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B TK Hamzanwadi Pancor kecamatan Selong 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.