

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBILANG DENGAN METODE BERMAIN MEDIA KARTU ANGKA

**Moh Fauziddin**

S1 Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai  
e-mail : mfauziddin@yahoo.com

**Abstract :** Problems on the research is still low cognitive abilities of young children. The study aims to determine the cognitive abilities of children with the activity of counting in Kindergarten (TK) Nature 123 Pekanbaru. Using the methods of Action Research (PTK) done in two cycles. The first cycle carried out as much as 2 meeting. Each cycle involves planning, implementation, observation and reflection. The collection of data by observation and documentation. Data analysis using quantitative descriptive analysis technique. Results of preliminary tests, the child's cognitive ability is low with a percentage of 46%. Cognitive abilities of children increased after using learning through play using the media card numbers. In cycle 1 to get the percentage of 58% is not maximized with the moderate category and in cycle 2 gets a percentage of 80% with a very high category and considered to have the maximum.

**Abstrak :** Permasalahan pada penelitian adalah masih rendahnya kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dengan kegiatan membilang di Taman Kanak-Kanak (TK) Alam 123 Pekanbaru. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan. Masing-masing siklus berisi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dengan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil tes awal, kemampuan kognitif anak tergolong rendah dengan persentase sebesar 46%. Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan membilang dengan metode bermain media kartu angka. Pada siklus 1 mendapatkan persentase 58 % belum maksimal dengan kategori sedang dan pada siklus 2 mendapatkan persentase sebesar 80% dengan kategori sangat tinggi dan di anggap sudah maksimal.

**Kata kunci:** Kemampuan kognitif, Kegiatan membilang, Metode bermain kartu angka

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Untuk itu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.

Pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk menyiapkan anak-anak usia 0-6 tahun untuk dapat menyesuaikan diri dengan jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 "Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada

anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut." (Pendidikan, Kebudayaan, & Indonesia, 2014)

Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu, mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Selain itu belajar merupakan suatu kewajiban bagi seorang agar memperoleh banyak pengetahuan. Seseorang belajar dari buaian ibu sampai liang lahat.

Senada dengan perntayaan diatas, pembinaan terhadap anak usia dini seharusnya dilakukan berkelanjutan, hal ini senada dengan penelitian Zinsser & Dusenbury, dalam jurnal penelitiannya menyatakan "Be clearly written and comprehensive to include children from preschool through 12th grade. Str-

ive for cultural and linguistic sensitivity. Include guidelines for practitioners on how to form positive environments and how to support children's social and emotional development. Include discussions of strategies for enhancing implementation.” (Zinsser & Dusenbury, 2015)

Pendidikan anak usia dini harus melakukan upaya pembinaan kepada anak agar mempunyai kompetensi kemampuan dasar. Kemampuan dasar Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. (Pendidikan, Kebudayaan, & Indonesia, 2014b)

Pengembangan kompetensi dasar PAUD dijabarkan dalam indikator pencapaian perkembangan anak (Pendidikan et al., 2014b) yang tercantum dalam struktur kurikulum 2013, sebagaimana diamanahkan dalam Permendikbud nomor 146 tahun 2014.

Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: a. nilai agama dan moral; b. fisik-motorik; c. kognitif; d. bahasa; e. sosial-emosional; dan f. Seni (Pendidikan et al., 2014b)

Salah satu bidang pengembangan kegiatan belajar mengajar di PAUD yaitu bidang pengembangan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Berdasarkan pengamatan, bidang pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama dalam kegiatan membilang.

Menyadari pentingnya aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini di antara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek kemampuan kognitif termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap kegiatan membilang sebagai pelajaran yang sangat membosankan, karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak dan tahap perkembangan berpikir anak usia

dini belum pada tahap tersebut. Selain itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru turut menyumbangkan rasa kebosanan pada anak.

Disamping itu peran guru dalam memberikan rangsangan sangat diperlukan untuk peningkatan aspek-aspek perkembangan anak. Keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar terjadi peningkatan kreatifitas dengan bereksplorasi melalui koran bekas lebih baik dengan memberi penguatan dan pujian pada anak, agar anak lebih bersemangat dalam belajar. (Nur Hayati, 2012)

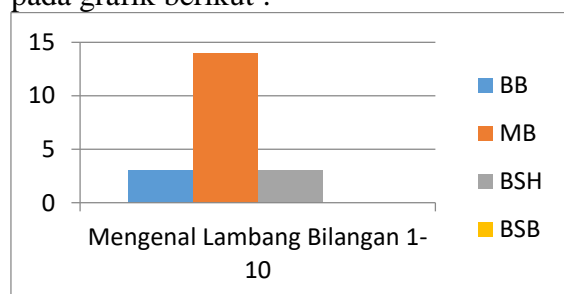
Adapun variabel perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan diukur dari indikator-indikator yaitu membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (menenal lambang bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 10; menunjuk dua kumpulan benda yang memiliki warna dan bentuk yang sama (d disesuaikan dengan lambang bilangan), membilang banyak benda dari 1 sampai 10, dan membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda. (Ni Made Oktiana Dewi, I Nyoman Wirya, 2014)

Untuk mengatasi pembelajaran membilang yang membosankan bagi anak usia dini maka digunakan metode bermain. Hal senada diperkuat oleh Saayah Abu “Belajar melalui bermain adalah satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada kanak-kanak. Melalui teknik ini juga akan mendatangkan keseronokkan dan kepuasan kepada mereka dalam sesuatu pengajaran yang hendak disampaikan. Dengan bermain juga kanak-kanak akan dapat menguasai perkembangan dan kemahiran fizikal dan penguasaan bahasa dari segi perbendaharaan dan peraturan tatabahasa. (Saayah Abu, 2005)

Kegiatan pembelajaran membilang dikembangkan dengan media kartu angka dengan harapan pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak usia dini jika dilakukan sambil bermain, sehingga membantu pengembangan kognitif anak pada dimensi membilang pada anak. Konsep belajar mengenal bilangan menggunakan kartu angka dimana kartu angka yang digunakan memiliki ber-

bagai bentuk yang dapat menarik perhatian dan konsentrasi Anak saat pembelajaran berlangsung. Konsep bilangan ditanamkan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak.

Kegiatan membilang sudah mulai dilakukan di Taman Kanak-Kanak (TK) Alam 123 Pekanbaru kelompok A, akan tetapi sangat disayangkan kemampuan membilang anak pada kelompok A masih sangat rendah, minat anak pun masih rendah dalam kegiatan membilang, anak tidak mengenal bentuk angka hanya mengetahui bunyi pengucapannya saja. Data awal yang diperoleh peneliti akan rendahnya kemampuan membilang anak TK Alam 123 Pekanbaru dapat dilihat pada grafik berikut :



Pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10, 3 anak belum berkembang, 14 orang anak masih berkembang adapun 3 orang anak masuk pada level berkembang sesuai harapan. Rendahnya pencapaian anak TK Alam 123 Pekanbaru kegiatan membilang disebabkan beberapa hal di antaranya Guru kurang cermat memilih metode pembelajaran sehingga anak merasa bosan dan tidak antusias di dalam kelas, media yang digunakan oleh Guru kurang menarik karena kegiatan berhitung yang diterapkan di TK Alam 123 Pekanbaru masih menggunakan media pembelajaran latihan di buku tulis.

Berdasar permasalahan yang terjadi, harus ada terobosan baru baik dalam metode pembelajaran maupun dalam pemilihan media yang sesuai sehingga pembelajaran tidak lagi membosankan dan anak menjadi lebih fokus pada pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran yang dikembangkan adalah pada kegiatan membilang dengan metode bermain media kartu angka.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Class action research*). PTK adalah suatu pencerminan kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersama. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang direncanakan dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Penelitian dilaksanakan di TK Alam 123 Pekanbaru pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016, pada kelompok A dengan jumlah anak sebanyak 20 anak.

Tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas, yaitu:

### 1) Perencanaan/Persiapan Tindakan

Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Adapun yang akan dipersiapkan yaitu:

- Menyusun rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penerapan permainan kartu angka.
- Meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.
- Menyiapkan format pengamatan atau lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan anak dan soal berkaitan dengan materi yang dipelajari.

### 2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merujuk pada RKH, inti dari pelaksanaan adalah mempraktekkan tindakan sebagaimana langkah yang telah disebutkan pada langkah-langkah tindakan sebagai berikut:

- Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka
- Menyiapkan peralatan yang diperlukan
- Memperlihatkan lambang angka dalam kartu
- Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan

### 3) Observasi

Pengamatan atau observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan oleh guru lain yang telah bersedia menjadi

observer dalam penelitian ini dengan menggunakan format pengamatan yang telah disediakan. Aspek-aspek yang diamati antara lain:

- a. Aktivitas guru dalam menerapkan permainan kartu angka yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi tindakan guru
- b. Aktivitas anak selama proses perbaikan pembelajaran dengan penerapan permainan kartu angka yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak.
- c. Kemampuan bilangan anak yang dilakukan pengukurannya juga menggunakan lembar observasi hasil belajar.

#### 4) Refleksi

Refleksi menjelaskan kelemahan dan kekuatan yang diperoleh pada hasil penelitian. Hasil dari analisa data tersebut dijadikan sebagai landasan untuk siklus berikutnya, sehingga antara siklus I dan siklus berikutnya ada kesinambungan dan diharapkan kelemahan pada siklus yang pertama sebagai dasar perbaikan pada siklus yang berikutnya.

Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Alam 123 Pekanbaru yang berjumlah 20 Orang.

Adapun data dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dengan teknik observasi. Observasi dilakukan pada aktivitas siswa dan guru. Data penelitian juga diambil dengan dokumentasi, mengumpulkan informasi dan data yang diperoleh dari sekolah. Baik itu data mengenai jumlah, perkembangannya selama proses belajar mengajar berlangsung maupun nilai yang diperoleh anak yang dirangkum dalam profil sekolah.

Analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yakni data yang diperoleh dan disajikan dengan apa adanya kemudian data tersebut dianalisa dengan menggunakan angka.

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang kemampuan bilangan anak maka dilakukan pengelompokan seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. menentukan kriteria penilaian tentang kemampuan bilangan anak

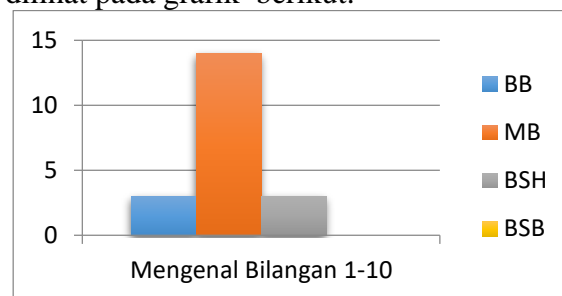
No	Klasifikasi	Standar
1	Sangat tinggi	> 85
2	Tinggi	71.00 – 85.99
3	Sedang	56.00 – 70.99
4	Rendah	41.00 – 55.99

Sumber (Anas S., 2005)

## PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Sebelum memasuki pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, terlebih dahulu dilakukan tes kemampuan kognitif untuk mengetahui kemampuan kognitif sebelum dilakukan tindakan pada siklus I dan II dapat dilihat pada grafik berikut.



Sumber: Hasil penelitian, 2015

Setelah menganalisis hasil tes awal, yang telah diketahui bahwa kemampuan kognitif anak tergolong rendah yakni dengan persentase sebesar 46% seperti yang terlampir pada lampiran. Maka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, digunakan pembelajaran dengan menggunakan media bermain kartu angka yang akan dilaksanakan berikut ini.

Pada siklus pertama sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan menerapkan metode bermain media kartu angka, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan. Adapun persiapan tersebut antara lain; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran dengan menggunakan media bermain kartu angka. Dalam menyusun RKH tersebut guru dibantu oleh teman sejawat yang berpedoman pada tema maupun sub tema lebih jelas dapat diperhatikan penjelasan berikut ini:

### a. Perencanaan/persiapan tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, menyusun rencana kegiatan harian, dengan tema diri sendiri. Tema ini dapat dicapai melalui satu indikator yaitu: Membilang dan menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 (Kognitif). Dilanjutkan guru menyiapkan perlengkapan yang berkaitan dengan metode pembelajaran. Kemudian guru menyiapkan pancingan berkaitan dengan materi pelajaran berupa pertanyaan tentang materi yang akan dibahas.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 Desember 2015, pertemuan kedua pada hari Jum'at tanggal 4 Desember 2015 pada jam 7.45-10.30 WIB. Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh anak. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum dengan mengikuti langkah pembelajaran bermain dengan media kartu angka.

Kegiatan awal dilakukan kurang lebih 10 menit, guru memulai pelajaran dengan Salam pembuka, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan guru memberi motivasi anak yang berhubungan materi pelajaran. Guru menyajikan informasi tentang materi.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

Kemudian pada pertemuan kedua guru Pada kegiatan Awal dilakukan kurang lebih 10 menit, dimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan sistematis pembelajaran dengan metod bermain media kartu angka kepada anak dan memberikan kesempatan kepada anak yang

kurang mengerti tentang langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain media kartu angka.

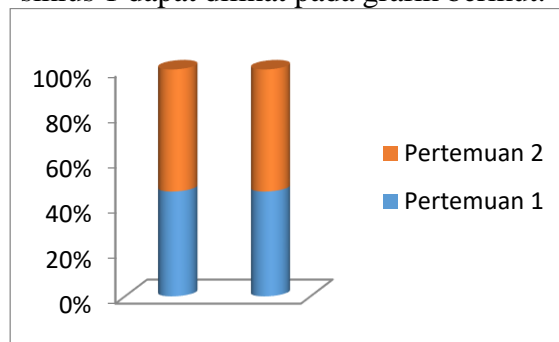
Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

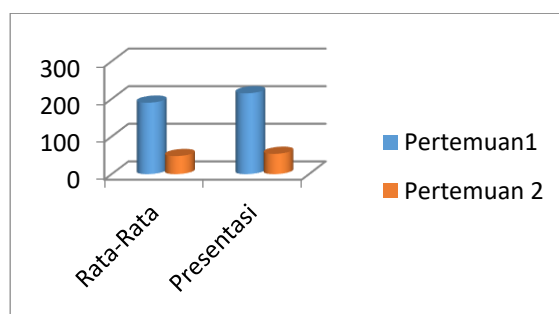
### c. Observasi

Mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap anak. Tujuannya untuk mengetahui kualitas pelaksanaan tindakan. Waktu pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan melibatkan seorang guru lain sebagai pengamat yang menggunakan lembar observasi.

Hasil Observasi aktivitas guru pada siklus 1 dapat dilihat pada grafik berikut.



Sedangkan aktifitas anak pada siklus 1 dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Sumber: Hasil penelitian, 2015

Berdasarkan graafik di atas dapat dikemukakan aktivitas guru pada siklus I

pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 60% dengan kategori sedang dan pada pertemuan 2 dengan persentase sebesar 70% termasuk dalam kategori sedang. Terdapat peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 sebesar 10%. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1 yaitu menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Pada indikator 2 yaitu menyiapkan peralatan yang diperlukan, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik.

Pada indikator 3, yaitu memperlihatkan lambang angka dalam kartu, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Pada indikator 4 yaitu meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori cukup. Dan pada indikator 5, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik.

Sedangkan aktivitas belajar anak pada siklus I didokumentasikan pada lembar pengamatan. Berikut ini dikemukakan aktivitas anak yang dilaksanakan saat pertemuan 1 pada siklus I.

Berdasarkan grafik di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus I pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 48% dengan kategori kurang. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1, anak mendengarkan guru mendapatkan penilaian dengan kategori rendah, pada indikator 2 yaitu anak ikut mempersiapkan peralatan, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan

juga mendapatkan penilaian dengan kategori rendah.

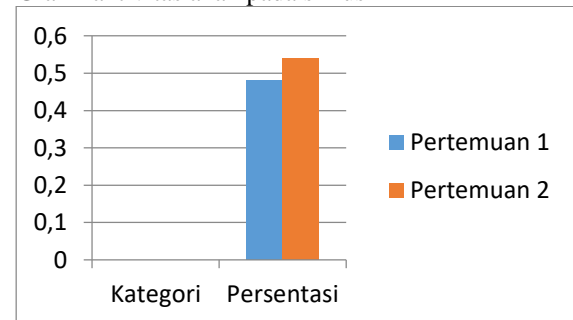
Berikut ini diuraikan hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dalam permainan permata tersembunyi pada pertemuan kedua sebagai berikut.

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus I pertemuan 2 mendapatkan persentase sebesar 54% dengan kategori sedang. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1, anak mendengarkan guru mendapatkan penilaian dengan kategori sedang, pada indikator 2 yaitu anak ikut mempersiapkan peralatan, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan mendapatkan penilaian dengan kategori sedang.

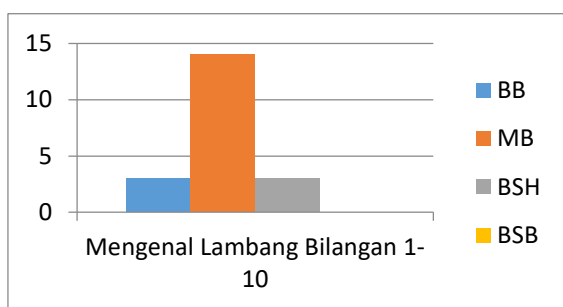
Berikut ini dipaparkan rekapitulasi pertemuan 1 dan 2 siklus II pada observasi aktivitas belajar anak.

Grafik aktivitas anak pada siklus I



Sumber: Hasil penelitian, 2015

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus I pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 48% dan pada pertemuan kedua sebesar 54% dengan kategori rendah. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, maka dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Sumber: Hasil penelitian, 2015

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak mendapatkan persentase sebesar 57% atau berada pada kategori sedang. Sebagian anak berada pada tahap berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, contohnya mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10.

#### d. Refleksi

Refleksi pada siklus pertama diperoleh berdasarkan hasil analisis data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan peneliti pada tahap ini. Selanjutnya didiskusikan dengan observer, yang berperan sebagai observer yaitu teman sejawat. Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan dan melihat kemampuan kognitif anak, maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus pertama terdapat beberapa kelemahan pembelajaran diantaranya:

- 1) Pengelolaan pembelajaran oleh peneliti telah sesuai dengan tahapan yang dimuat dalam RKH, namun penggunaan Pembelajaran bermain dengan menggunakan media kartu angka dalam proses pembelajaran masih mengalami beberapa kelemahan khususnya adalah:
  - a. Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka
  - b. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu
  - c. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan
- 2) Partisipasi anak yang diobservasi dalam lembar observasi aktivitas anak pada dasarnya sudah dalam kategori baik, aspek yang menjadi perhatian adalah pada aspek Membilang banyak benda satu sa-

mpai sepuluh dan Mengenal lambang bilangan 1-10. Sedangkan untuk kemampuan kognitif anak masih pada tingkat yang cukup, kemampuan anak menangkap pelajaran dalam belajar tidak terlepas dari aktivitas guru. Kemampuan kognitif anak diprediksi meningkat seiring dengan adanya kepiawaian guru dalam membawakan materi pelajaran.

#### Siklus Kedua

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan pembelajaran bermain dengan menggunakan media kartu angka, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan. Adapun persiapan tersebut antara lain; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran pembelajaran bermain dengan menggunakan media kartu angka. Dalam menyusun RKH tersebut guru dibantu oleh teman sejawat yang berpedoman pada tema maupun sub tema lebih jelas dapat diperhatikan penjelasan berikut ini:

##### a. Perencanaan/persiapan tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, menyusun rencana kegiatan harian, dengan tema diri sendiri. Tema ini dapat dicapai melalui satu indikator yaitu: Membilang dan menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 (Kognitif). Dilanjutkan guru menyiapkan perlengkapan yang berkaitan dengan metode pembelajaran. Kemudian guru menyiapkan pancangan berkaitan dengan materi pelajaran berupa pertanyaan tentang materi yang akan dibahas.

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Desember 2015, pertemuan kedua pada hari Jum'at tanggal 11 Desember 2015 pada jam 7.45-10.30 WIB. Dalam pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh anak. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum dengan mengikuti langkah pembelajaran bermain dengan menggunakan media kartu angka.

Kegiatan awal dilakukan kurang lebih 10 menit, guru memulai pelajaran dengan Salam pembuka, kemudian guru menyampa-

ikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan guru memberi motivasi anak yang berhubungan materi pelajaran. Guru menyajikan informasi tentang materi.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka. Menyediakan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

Kemudian pada pertemuan kedua guru Pada kegiatan Awal dilakukan kurang lebih 10 menit, dimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan sistematis pembelajaran pembelajaran bermain dengan menggunakan media kartu angka kepada anak dan memberikan kesempatan kepada anak yang kurang mengerti tentang langkah-langkah pembelajaran pembelajaran bermain dengan menggunakan media kartu angka.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka. Menyediakan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

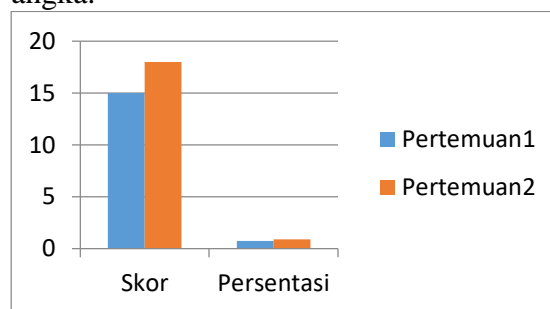
Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

### c. Observasi

#### 1. Observasi Aktivitas Guru

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari 5 jenis aktivitas yang diobservasi sesuai dengan langkah pembelajaran pembelajaran

bermain dengan menggunakan media kartu angka.



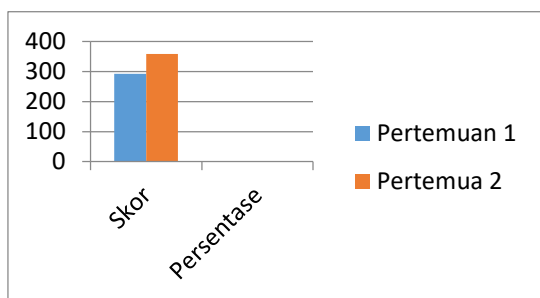
Sumber: Hasil penelitian, 2015

Berdasarkan Grafik di atas dapat dikemukakan aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 75% dengan kategori tinggi dan pada pertemuan 2 dengan persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Terdapat peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 sebesar 15%. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1 yaitu menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik sekali. Pada indikator 2 yaitu menyiapkan peralatan yang diperlukan, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik sekali dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik sekali.

Pada indikator 3, yaitu memperlihatkan lambang angka dalam kartu, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Pada indikator 4 yaitu meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Dan pada indikator 5, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik sekali.

Sedangkan aktivitas belajar anak pada siklus II didokumentasikan pada lembar pengamatan. Berikut ini dikemukakan aktivitas anak yang dilaksanakan saat pertemuan 1 pada siklus II.. Sedangkan hasil observasi aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut.





Sumber: Hasil penelitian, 2015

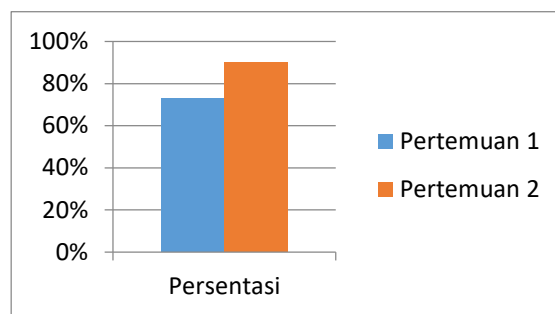
Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 73% dengan kategori tinggi. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1, anak mendengarkan guru mendapatkan penilaian dengan kategori baik, pada indikator 2 yaitu anak ikut mempersiapkan peralatan, mendapatkan penilaian dengan kategori baik.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori cukup. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori cukup baik. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan juga mendapatkan penilaian dengan kategori cukup baik.

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus II pertemuan 2 mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1, anak mendengarkan guru mendapatkan penilaian dengan kategori baik, pada indikator 2 yaitu anak ikut mempersiapkan peralatan, mendapatkan penilaian dengan kategori baik.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori berkembang sangat baik. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori baik. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan mendapatkan penilaian dengan kategori baik.

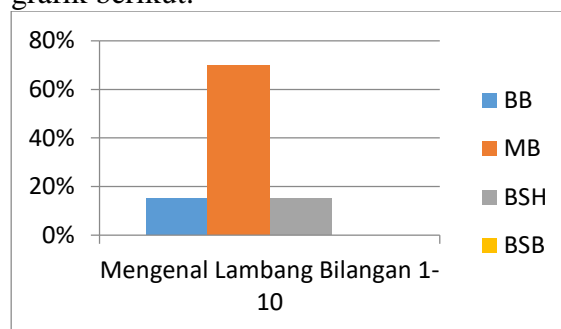
Berikut ini dipaparkan rekapitulasi pertemuan 1 dan 2 siklus II pada observasi aktivitas belajar anak.



Sumber: Hasil penelitian, 2015

Berdasarkan grafik di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 73% dan pada pertemuan kedua sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi.

Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, maka dapat diperhatikan pada grafik berikut.



Sumber: Hasil penelitian, 2015

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak mendapatkan persentase sebesar 87% atau berada pada kategori sangat tinggi. Sebagian anak berada pada tahap berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, contohnya mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10.

#### d. Refleksi

Sebagian besar anak sudah terlihat aktif walaupun belum semuanya, namun peneliti sudah merasa puas karena proses pembelajaran telah sesuai dengan apa yang peneliti rencanakan. Dari observasi yang dilakukan peneliti di siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui bermain menggunakan kartu angka telah sesuai dengan yang direncanakan dan merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Kemudian terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak terhadap materi pelajaran. Sehingga kemampuan kog-

nitif anak meningkat khususnya pada materi pokok membilang.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan kegiatan membilang dengan bermain media kartu angka yang dilakukan sebanyak dua diklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan signifikan. Terlihat dari hasil observasi penilaian kemampuan kognitif anak.

Menurut pemikiran Piaget (Piaget, Jean & Inhelder, Brbel, 2013) merupakan sumber bagi para ahli untuk merumuskan kaitan antara bermain dengan kemampuan kognitif anak. Menurut Piaget, perkembangan skema anak bersifat dinamis. Ketika anak telah mengkonsolidasikan untuk naik pada tahapan perkembangan berikutnya, anak tidak menghilangkan kemampuan yang dimiliki sebelumnya. Kemampuan yang baru dikuasai anak justru akan mengembangkan strategi dan skema anak.

Piaget membagi perkembangan bermain dalam beberapa tahapan yang terkait dengan perkembangan kognitif anak. Tahapan pertama adalah *practice* atau *functional play* dengan karakteristik utama yaitu terkait dengan tahapan intelegensi sensorimotor anak. Piaget menyebut bermain dalam tahapan ini sebagai "*a happy display of known action*" yaitu bahwa anak-anak mengulangi pengalaman-pengalaman yang mereka rasakan baik dengan obyek maupun dengan tubuhnya. Hal ini dilakukan bayi dengan merengkuh, menarik, menendang, atau mendorong tangannya dimana bayi menikmati kemampuannya dalam menggerakkan anggota tubuhnya.

Kegiatan bermain *functional play* merupakan kegiatan bermain utama yang dilakukan oleh anak hingga usia dewasa. Kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain ini menjadi sumber bagi perkembangan dan kesenangan sepanjang hidup.

Bermain simbolik merupakan tahapan kedua dalam perkembangan bermain menurut Piaget. Tahapan ini terjadi pada anak usia 18 bulan dengan karakteristik utama yaitu perkembangan kognitif anak

pada tahapan praoperasional. Bermain simbolik melibatkan kemampuan anak dalam mengembangkan *mental representation* yaitu kemampuan untuk membayangkan suatu benda sebagai pengganti benda yang lain dalam kegiatan bermain tersebut. Kemampuan ini akan menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan dalam mengorganisir pengalaman. Tiga bentuk permainan simbolik menurut Piaget meliputi permainan konstruktif, permainan dramatik dan permainan dengan aturan.

Implikasi teori Piaget bagi pembelajaran anak usia dini sangat banyak. Anak usia dini menurut Piaget berada pada tiga tahapan pertama. Oleh karena itu, guru harus mampu mendesain kegiatan pembelajaran sesuai tingkat perkembangan anak. Bagi anak yang sedang berada sensorimotor, belajar melalui interaksi organ sensoris dan motoris dengan lingkungan sangat penting. Ia belum bisa berpikir seperti orang dewasa. Begitu pula anak fase praoperasional, jangan dipaksa menarik kesimpulan dari dua variabel yang tidak diamati langsung. Memberikan pengalaman nyata jauh lebih berharga daripada mencekoki anak dengan konsep yang harus dihafalkan. Anak pada fase konkret operasional paling baik belajar dari benda-benda atau obyek secara langsung. Teori Piaget kelak menjadi dasar paham konstruktivisme.

Untuk itu pengembangan kemampuan kognitif dengan kegiatan membilang dengan metode bermain media kartu angka pada anak usia dini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Jean Piaget, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menggambarkan bahwa kegiatan membilang dengan menggunakan metode bermain media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Alam 123 Pekanbaru Riau. Hal ini tergambar dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa serta hasil observasi kemampuan kognitif anak pada siklus pertama dan kedua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas S. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Gafindo Persada.
- Ni Made Oktiana Dewi, I Nyoman Wirya, N. M. A. (2014). PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA BALOK. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Nur Hayati. (2012). PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DENGAN BEREKSPLORASI MELALUI KORAN BEKAS DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 2 DURI. *Pesona*, 1(1), 1–10.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014a). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014b). *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Piaget, Jean & Inhelder, Brbel, J. P. (2013). *The Growth Of Logical Thinking From Childhood To Adolescence: AN ESSAY ON THE CONSTRUCTION OF FORMAL OPERATIONAL STRUCTURES*. Routledge.
- Saayah Abu. (2005). Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain di Tadika-tadika kawasan Melaka Tengah. *Jurnal IPG Kampus Islam*, 83–120.
- Zinsser, K. M., & Dusenbury, L. (2015). Recommendations for Implementing the New Illinois Early Learning and Development Standards to Affect Classroom Practices for Social and Emotional Learning. *Early Childhood Research & Practice*, 17(1). Retrieved from <https://ezp.lib.unimelb.edu.au/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1072345&site=eds-live&scope=site>