

---

---

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
BERMAIN KARTU ANGKA DI TK IT ADZKIA III KURANJI KOTA  
PADANG**

**Evi Desmariani<sup>1)</sup>**  
**Dini Maielfi<sup>2)</sup>**  
**Jendriadi<sup>3)</sup>**  
**Meza Melinda<sup>4)</sup>**

Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Adzka

Email : [evidesmariani@gmail.com](mailto:evidesmariani@gmail.com), [dinimaielfi418@gmail.com](mailto:dinimaielfi418@gmail.com), [jendriadijen@gmail.com](mailto:jendriadijen@gmail.com).

**Abstract**

*Problems in this study is the low cognitive children in kindergarten IT Adzka III Kuranji Padang City. Based on the observation of cognitive development is less than the maximum, experiencing barriers and have not developed in accordance with the stage of cognitive development of children. This study aims to develop children's cognitive in showing the symbols of numbers 1-20 and connect the number symbols with objects up to 20 through playing cards of numbers on planning, execution and assessment.*

*This type of research is in the form of Classroom Action Research (PTK) with the subject of all the class B Masjidil Aqsa in TK IT Adzka III Kuranji Padang City academic year 2016/2017. The results of each cycles performed showed the number of playing cards in the number of 1-20 in the pre action of 20% to cycle I with 46%, in cycle II with 86% result. While the ability to connect the number symbol with objects up to 20 on the pre action 13% go to cycle I with the result 53% in cycle II with result 80%. So in this study can be concluded the activity of playing card numbers can improve cognitive child.*

**Keywords:** *Enhancement, Child Cognitive, Number Card*

**Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kognitif anak di TK IT Adzka III Kuranji Kota Padang. Berdasarkan pengamatan perkembangan kognitif kurang maksimal, mengalami hambatan dan belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak dalam menunjukkan lambang bilangan 1-20 dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 melalui kegiatan bermain kartu angka pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian.

Jenis penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek seluruh anak kelas B Masjidil Aqsa di TK IT Adzka III Kuranji Kota Padang tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian dari setiap siklus yang dilaksanakan terlihat diantaranya kegiatan bermain kartu angka dalam menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada pra tindakan 20% lanjut ke siklus I dengan hasil 46%, pada siklus II dengan hasil 86%. Sedangkan kemampuan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 pada pra tindakan 13% lanjut ke siklus I dengan hasil 53% pada siklus II dengan hasil 80%. Maka pada penelitian ini dapat disimpulkan kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kognitif anak

**Kata Kunci:** *Peningkatan, Kognitif Anak, Kartu Angka*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal utama yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia ke arah lebih baik yang diperlukan untuk kehidupan dimasa akan datang. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pemerintah menganjurkan adanya pendidikan anak yang dilakukan sejak anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah upaya yang dilakukan dalam bentuk bimbingan dan pengawasan yang berupa pemberian rangsangan terhadap anak. Sejak anak lahir sampai anak usia enam tahun, yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak baik fisik maupun psikis sehingga anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Perkembangan anak selama masa usia dini mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian, bahasa, fisik, seni dan kognitif. Kognitif merupakan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ia hadapi, baik itu dalam bentuk simbol, pengalaman maupun tulisan sehingga anak mampu memaknai maksud dari beberapa simbol yang ia lihat di lingkungan sekitarnya. Perkembangan kognitif terbagi menjadi: (1) pengetahuan umum dan sains; (2) konsep bentuk, warna, ukuran dan pola; (3) konsep bilangan, lambang bilangan. Dari ketiga tingkat capaian perkembangan diatas, kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan perlu distimulus sejak anak usia dini. Karena aspek kognitif yang baik akan menjadikan anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Dilihat dari fenomena yang penulis temui di lapangan, tepatnya pada tanggal 05-16 September 2016 di TK Adzkie III Kuranji Kota Padang terlihat kemampuan kognitif anak. 12 dari 15 orang anak belum bisa melengkapi gambar sesuai dengan lambang bilangan. 13 dari 15 orang anak juga kesulitan

dalam menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan seperti pada kegiatan menghubungkan gambar dengan angka, anak belum bisa menghubungkannya dengan benar, sesuai dengan jumlah yang ditentukan. Maka dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang sebagaimana mestinya. Untuk itu perlu diberi tindakan melalui kegiatan bermain kartu angka.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1). Bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak dalam menunjukkan lambang bilangan 1-20, 2). Bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak dalam menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 melalui bermain kartu angka di TK IT Adzkie III Kuranji Kota Padang?.

Tujuan dari penelitian ini yaitu penelitian ini bertujuan untuk : 1). Mendeskripsikan kemampuan kognitif anak dalam menunjuk lambang bilangan 1-20, 2). Mendeskripsikan kemampuan kognitif anak dalam menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 melalui bermain kartu angka di TK IT Adzkie III Kuranji Kota Padang. Target luaran yang ingin dicapai yaitu menjadikan penelitian ini sebagai pedoman dalam memperbaiki proses pembelajaran, dapat dijadikan panduan dalam melakukan penelitian selanjutnya, memiliki artikel ilmiah, bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya anak usia dini, sehingga dapat menjadi pembicara dalam pertemuan ilmiah.

### Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif merupakan kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan bakat, minat dan untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan potensi anak. Sejalan dengan itu pendidikan harus menyediakan alat peraga yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dalam upaya peningkatan kognitif anak. Menurut Sujiono (2009:1.2)'' kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan

(*Intelegensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar”.

Menurut Tedjasaputra (dalam Sujiono, dkk 2013:3.2),” kognisi dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, dan daya ingat. Proses kognisi meliputi aspek-aspek ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah”.

#### **Makna Kemampuan Kognitif Bagi Anak**

Setiap orang memerlukan kemampuan kognitif untuk menyelesaikan masalah yang ia hadapi. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak perlu ditingkatkan sejak anak usia dini. Menurut Susanto (2014:64) Makna kemampuan kognitif adalah “Kemampuan kognitif yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang dihadapi. Sehubungan dengan pendapat diatas, Solehuddin dalam Susanto (2014:64) menyebutkan bahwa, dalam aspek kognisi atau kemampuan berpikir, pada masa usia dini (0-6 tahun) terjadi perubahan yang dramatis.

#### **Karakteristik Kemampuan Kognitif**

Dalam kemampuan kognitif anak ada beberapa karakteristik. Tingkat pencapaian kemampuan kognitif anak Menurut Sujiono (2013:2.16) karakteristik kemampuan kognitif usia 3-5 tahun adalah sebagai berikut: 1)Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan. 2)Menghitung 1-20. 3)Mengetahui bentuk-bentuk sederhana. 4)Memahami konsep makna berlawanan. 5)Mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar. 6)Memasang dan menyebutkan benda. 7)Mencocokkan bentuk-bentuk sederhana. 8)Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur. 9)Mengetahui huruf kecil dan besar. 10)Mengetahui warna-warna.

Berdasarkan pendapat diatas, penulis mengembangkan karakteristik anak tentang memahami angka, yaitu anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka. Sehingga perkembangan anak berkembang sesuai dengan usianya.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak usia dini yaitu: Menurut Susanto (2014:59) Faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif adalah

a. Faktor hereditas atau keturunan

Intelegensi anak sudah ditentukan sejak anak lahir dan tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan

b. Faktor lingkungan

Perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.

c. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jikatelah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

d. Faktor pembentukan

Kemampuan kognitif seseorang karena pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor minat dan bakat

Seseorang yang mempunyai bakat dan ia ada minat untuk mempelajari atau mengasah kemampuannya maka anak akan mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Seseorang mempunyai keleluasaan atau kebebasan untuk memakai metode apa yang akan ia gunakan untuk memecahkan masalah yang ia hadapi.

#### **Pengertian Bermain Anak**

Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak. Menurut Catron dan Allen dalam Sujiono (2009:63). Bermain merupakan hal yang esensial bagi kesehatan anak-anak, meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya.

#### **Karakteristik Bermain Anak**

Kegiatan bermain bagi anak menurut Hartati (2005: 91) hendaknya memiliki

karakteristik sebagai berikut: a) bermain dilakukan karena kesukarelaan; b) bermain kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan; c) bermain dilakukan tanpa “iming-iming”; d) bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan; e) bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis; f) bermain itu bebas, tidak harus selaras dengan kenyataan; g) bermain sifatnya spontan; h) makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh anak sendiri yang sedang bermain.

### **Pengertian Bermain Kartu Angka**

Dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Menurut Suyanto, (2005:26) bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain kartu angka.

Menurut Dekdiknas (dalam Deni 2011:67) dijelaskan bahwa kartu merupakan kertas tebal yang tidak berapa besar berbentuk persegi panjang. Menurut Wikipedia (dalam Deni 2011:1) kartu angka adalah satu set kartu yang bertuliskan angka 1-20 yang berbentuk persegi panjang yang dipakai dalam penyelesaian tugas dikelas. Untuk melengkapi berbagai kegiatan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan dapat menggunakan alat bermain/peraga maupun APE (Alat Permainan Edukatif).

### **Manfaat Bermain Kartu Angka**

Adapun manfaat bermain kartu angka menurut Nurjatmika (dalam Deni 2011:16) adalah mengenal konsep. Anak belajar mengenal beberapa konsep seperti bentuk, warna, angka dan kelompok. Menurut Ratnawati (dalam Susanto, 2014:108), bermain kartu angka dapat merangsang anak dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang ingatan anak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain kartu angka adalah sebagai sarana untuk memperkenalkan anak kepada konsep bilangan atau angka serta merangsang daya ingat anak.

### **Langkah-langkah Kegiatan Bermain Kartu Angka**

Langkah-langkah dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dalam Departemen Pendidikan Nasional (2007: 34) yaitu alat dan bahan yang digunakan meliputi: karton, gunting, spidol, gambar yang sesuai dengan tema (benda-benda tersebut dapat diganti dengan benda lain).

Langkah kegiatan bermain kartu angka:

- a. Mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak.
- b. Membagi anak dalam bentuk kelompok.

Mendemonstrasikan kegiatan bermain kartu angka, seperti meletakkan kartu angka dilantai kemudian anak mengambil benda sesuai dengan angka yang diperlihatkan.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

#### **1. Perencanaan**

Perencanaan dalam PTK ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan seperti: (1) mengidentifikasi antara capaian perkembangan dengan indikator penelitian yang berpedoman pada kurikulum (2010: 2) dengan membuat kisi-kisi instrumen penelitian.

#### **2. Pelaksanaan**

Sebelum melakukan penelitian kegiatan ini dimulai dengan menentukan jadwal penelitian. Dimana sebelumnya peneliti meminta persetujuan kepala sekolah untuk melakukan penelitian. Tahap ini dimulai dari pelaksanaan peningkatan kognitif di TK IT Adzkia III Kuranji Kota Padang pada semester I dengan menggunakan bermain kartu angka yang sesuai dengan rencana.

#### **3. Pengamatan**

Pengamatan terhadap tindakan peningkatan kognitif anak

usia dini di TK IT Adzkie III Kuranji Kota Padang menggunakan kegiatan bermain Kartu Angka dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas selaku obsever pada waktu peneliti melaksanakan tindakan peningkatan kognitif. Hal ini dilaksanakan secara terus-menerus mulai dari siklus I. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru dan diadakan refleksi untuk merencanakan siklus berikutnya. Dalam pengamatan ini peneliti menggunakan lembar observasi data peningkatan kemampuan kognitif anak di TK IT Adzkie III Kuranji Kota Padang

#### 4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan. Data yang sudah diperoleh dari hasil observasi dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru pendamping melalui diskusi. Diskusi ini dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap proses yang sudah dilakukan, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah adanya refleksi ini maka peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan-permasalahan yang mungkin timbul dan membuat rencana perbaikan untuk siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Adzkie III Kuranji Kota Padang. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut :

- a. Guru belum menggunakan kegiatan bermain kartu angka ini dalam pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak.
- b. Sekolah ini bersedia menerima inovasi pendidikan, dalam meningkatkan kognitif anak

Subjek penelitian ini adalah Anak didik kelas B TK IT Adzkie III Kuranji Kota Padang. Penelitian dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kognitif anak di TK IT Adzkie III Kuranji Kota Padang dengan menggunakan kegiatan bermain kartu angka. Pendekatan dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto, (2006:12) yang mengemukakan penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Penelitian ini memfokuskan pada perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya, mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan peningkatan kognitif anak dengan menggunakan kartu angka. Dapat dijelaskan data kuantitatif merupakan data yang nantinya dideskripsikan secara rinci yang dilaksanakan peneliti untuk memecahkan masalah kognitif yang dihadapi anak dengan menggunakan kartu angka dan menggambarkan data dalam bentuk angka-angka untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jenis penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam PTK diadakan perlakuan tertentu yang didasarkan pada masalah-masalah aktual yang ditemukan di lapangan. PTK yang dilaksanakan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Arikunto. Menurut Arikunto (2010:3) mengemukakan bahwa "PTK adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama". Model siklus ini menurut Arikunto (2010:16) "Memiliki empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi". Komponen itulah yang akan diterapkan saat penelitian.

Dalam penelitian tindakan kelas ini penulis menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Arikunto dkk. (2012: 16) :

“Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan model yang berbeda-beda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi”. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, Jumlah siklus tergantung dan ketercapaian dari target yang diinginkan, namun demikian peneliti merencanakan selama 2 (dua) siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tindakan. Karena jika penelitian ini berhasil pada siklus pertama maka penelitian akan dikuatkan dengan siklus kedua. Namun jika siklus pertama tidak berhasil, maka peneliti memberikan tindakan yang sama pada siklus kedua.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, yang dilakukan untuk mengamati kegiatan anak selama kegiatan berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

**1. Observasi**

Lembar observasi ini digunakan untuk proses pembelajaran yang meliputi pengamatan terhadap siswa, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan siswa, dan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas siswa tentang peningkatan kognitif.

**2. Dokumentasi**

Dokumentasi berupa foto atau video (rekaman) agar peneliti memiliki alat pencatatan untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran serta memperkuat data dalam penelitian.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian, kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Adapun analisis data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil dari penelitian berupa lembar observasi. Sesuai dengan tujuan penelitian maka analisis data penelitian ini adalah dengan teknis persentase. Data yang sudah dikumpulkan melalui observasi, dianalisis menggunakan rumus persentase menurut Arikunto (2008:251) dengan rumus statistik yaitu:  $P = \frac{F}{N} \times 100$

Keterangan:

P = angka persentase

F = Frekuensi aktivitas anak

N = Jumlah anak dalam kelas

Kemampuan kognitif anak meningkat apabila persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya. Untuk menentukan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat maka interpretasi aktivitas belajar anak menggunakan klasifikasi nilai berdasarkan Arikunto (2012:106)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Deskripsi Data Siklus I**

Dalam pelaksanaan tindakan peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer. Data siklus dipaparkan secara terpisah agar terlihat perubahan atau perkembangan alur siklus tersebut. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Kartu Angka di TK Adzkia III Kuranji Kota Padang pada Tindakan Siklus I Pertemuan 1 Sampai 1-4 dapat dilihat pada table berikut :

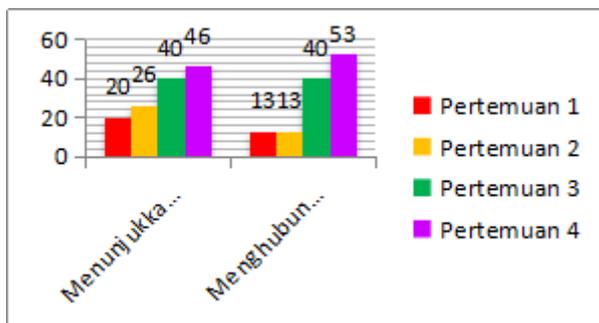
No	Indikator	Pertemuan			
		1	2	3	4
1.	Menunjukkan lambang bilangan 1-20	20 %	26 %	40 %	46 %
2.	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20	13 %	13 %	40 %	53 %
Rata-rata		16	19	40	49

(Sumber: Hasil Observasi di TK Adzkia III Kuranji Kota Padang)

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil pada siklus 1 belum memuaskan, hal tersebut terlihat pada rekapitulasi hasil observasi anak pada siklus 1 belum tercapai

dengan baik. Karena hasil yang belum signifikan terhadap kedua indikator yang akan dicapai yaitu menunjukkan lambang bilangan 1-20 dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Maka tujuan pembelajaran pada siklus I belum tercapai, untuk itu perlu diadakan lagi upaya peningkatan pada siklus II dengan memperhatikan kendala yang dihadapi pada siklus I. Hasil tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut:

**Grafik Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Kartu Angka**



Dari grafik diatas terlihat bahwa peningkatan kognitif anak dalam menunjukkan lambang bilangan 1-20 dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 meningkat, namun belum mencapai nilai kriteria ketuntasan maka untuk itu perlu dilakukan refleksi. Selanjutnya, Berkaitan dengan rekapitulasi hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Kartu Angka di TK Adzka III Kuranji Kota Padang pada Tindakan Siklus II Pertemuan 1 Sampai 4 berikut ini

	Indikator	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Menunjukkan lambang bilangan 1-20	60%	66%	80%	86%
2	Menghubungkan/memasangkan lambang	60%	66%	78%	80%

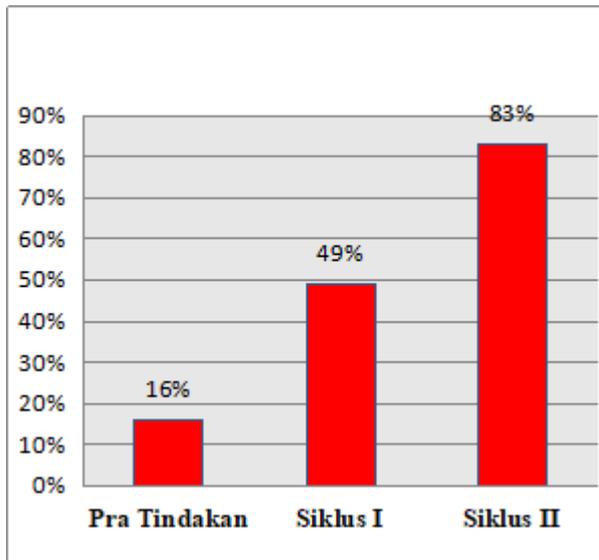
	bilangan dengan benda-benda sampai 20				
	Rata-rata	60	66	79	83

(Sumber: Hasil Observasi di TK IT Adzka III Kuranji Kota Padang)

Berdasarkan tabel rekapitulasi diatas bahwa hasil yang diperoleh pada setiap tindakan mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal itu dapat dilihat pada table berikut ini.

N O	Indikator	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
		%	%	%
1	Menunjukkan lambang bilangan 1-20	20%	46%	86%
2	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda samapai 20	13%	53%	80%
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>16%</b>	<b>49%</b>	<b>83%</b>

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil yang diperoleh pada setiap tindakan mengalami peningkatan. Hasil tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut:



**Grafik Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak**

#### **Pembahasan**

Hasil temuan yang peneliti lakukan tentang peningkatan kognitif anak melalui bermain kartu angka dengan menunjukkan lambang bilangan 1-20 dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 di TK Adzkie III Kuranji Kota Padang, bahwa kemampuan anak meningkat dibandingkan kondisi awal dan terus meningkat setiap pertemuannya. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **Gambaran Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam menunjukkan lambang bilangan 1-20**

Bedasarkan data hasil penelitian bermain kartu angka untuk meningkatkan kognitif anak di TK Adzkie III Kuranji Kota Padang diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Berdasarkan data yang telah dianalisis, terlihat bahwa perkembangan anak menunjukkan lambang bilangan 1-20, anak sudah mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 dengan benar pada siklus II sudah meningkat dengan persentase 86%. Hal ini terlihat dari nilai positif yang terjadi selama penelitian. Pada awal pertemuan hanya sebagian anak yang mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 dengan persentase 16%. Pada siklus I anak

dikenalkan dengan kegiatan bermain kartu angka yang mengarahkan anak secara perlahan untuk menunjukkan lambang bilangan 1-20 dengan persentase 49 %. Pada siklus II terjadi peningkatan dalam menunjukkan lambang bilangan 1-20 menjadi 83%.

Bermain sangat disukai anak karena dalam belajar anak, dilakukan sambil bermain. Sebagaimana “Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak” (Catron dan Allen dalam Sujiono, 2009: 63). Pada kegiatan ini anak “diajarkan” menunjukkan lambang bilangan 1-20 dengan bermain. Kegiatan bermain kartu angka dilakukan secara berurutan menghitung angka dengan benar.

Dari pembahasan di atas, dapat dijelaskan bahwa kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kartu angka serta perlu distimulasi semenjak usia dini. Hal tersebut didukung oleh Wikipedia (dalam Deni 2011:1) kartu angka adalah satu set kartu yang bertuliskan angka 1-20 yang berbentuk persegi panjang yang dipakai dalam penyelesaian tugas dikelas. Untuk melengkapi berbagai kegiatan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan dapat menggunakan alat bermain/peraga maupun APE (Alat Permainan Edukatif).

Dari pemaparan diatas dapat dijelaskan bahwa perkembangan kognitif anak dalam menunjukkan lambang bilangan 1-20 melalui kegiatan bermain kartu bisa meningkatkan kognitif anak..

#### **Gambaran Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menghubungkan/Memasangkan Lambang Bilangan Dengan Benda-Benda Sampai 20**

Pada penelitian ini, peneliti mengenalkan kata dengan menghubungkan gambar atau benda dengan lambang bilangan yang telah disediakan. Hal ini bertujuan untuk melatih kognitif anak. Menurut Nurjatkika (dalam Deni 2011: 16) bermain kartu angka adalah konsep bilangan. Anak belajar mengenal beberapa konsep seperti warna, angka, dan

kelompok. Menurut Ratnawati (dalam susanto 2014:108) bermain kartu angka dapat merangsang anak dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang ingatan anak. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Adzkia III Kuranji Kota Padang dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dapat meningkatkan kognitif anak. Karena pada siklus I peningkatan belum sesuai dengan yang diharapkan maka pada siklus II kegiatan bermain kartu angka ini lebih divariasikan lagi dan mengarahkan anak untuk dapat menunjukkan lambang bilangan 1-20 dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 yang disediakan. Sehingga kognitif anak meningkat lagi dibandingkan dengan siklus I. Kesimpulannya dalam penelitian ini ada peningkatan kognitif dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II serta hasil analisis data tentang peningkatan kognitif anak melalui bermain kartu angka di TK Adzkia III Kuranji Kota Padang dapat disimpulkan bahwa: 1. Terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain kartu angka di TK Adzkia III Kuranji Kota Padang. Hal ini terlihat pada meningkatnya kognitif anak dari setiap siklus tindakan dalam proses penelitian. Pada siklus I nampak perubahan peningkatan kognitif anak pada kegiatan menunjukkan lambang bilangan 1-20 di mulai dari pra tindakan 20% meningkat pada siklus I menjadi 46% dan meningkat pada siklus II menjadi 86% berdasarkan hal itu bahwa terjadi peningkatan di siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa memang terjadi peningkatan kognitif anak melalui kegiatan bermain kartu angka dan aspek yang diamati yaitu menunjukkan lambang bilangan 1-20 meningkat .2. Terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain kartu angka di TK Adzkia III Kuranji Kota Padang. Hal ini terlihat pada meningkatnya kognitif anak dari setiap siklus tindakan dalam proses penelitian. Pada siklus I nampak

perubahan peningkatan kognitif anak pada kegiatan menunjukkan/menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 di mulai dari pra tindakan 13% meningkat pada siklus I menjadi 53% dan meningkat pada siklus II menjadi 80% berdasarkan hal itu bahwa terjadi peningkatan di siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa memang terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain kartu angka dan aspek yang diamati yaitu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 meningkat

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih banyak kepada teman-teman yang sudah mau bekerjasama dalam menyelesaikan penelitian ini sehingga dapat terselasaikan dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bina Aksara
- Arikunto, Suhrasimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003*. Jakarta
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deni, Sri Darma 2011. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Matematika di TK Bunga Setangkai*



- Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi Pada Program Studi PG-PAUD. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (Adzkia) Padang: tidak diterbitkan
- Kurikulum Taman Kanak-Kanak. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Hartati, Sofia (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan AUD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional