

PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF KELOMPOK A DI TK KARUNIA WORO KECAMATAN KRAGAN KABUPATEN REMBANG

Winarsih¹⁾ Dwi Imam Efendi*²⁾ Rista Dwi Permata³⁾

¹⁾Tk Karunia Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang,

^{2,3)}Program Studi PGPAUD, Universitas PGRI Ronggolawe

Email: * arsono.gas13@gmail.com .

ABSTRACT

Cognitive is all mental activities that make a person unable to connected, assess, and consider an activity. So that person will be unable to experience afterwards cognitive has a close relationship with the level of individual intelligence, for example, cognitive can be shown when an individual learning and find the cause of a problem. Cognitive theory is concerned with process, not the result of one's learning. One ability will be more visible when the child does an activity and with this activity the child will use his brain to think more deeply. Based on this, the researchers tried to improve children's cognitive abilities by using number card media. Showed an increase which was initially only 63,4 % now to 93,3 %. So it can be said that there is an increase in children's cognitive abilities.

Keywords : *cognitive, media, number card*

ABSTRAK

Kognitif adalah semua aktifitas mental yang membuat seseorang mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kegiatan, sehingga seseorang akan dapat pengalaman sesudahnya. Kognitif mempunyai hubungan erat dengan tingkat kecerdasan individu. Contohnya: kognitif bisa di perhatikan ketika seorang individu belajar, dan menemukan penyebab suatu masalah. Teori kognitif mementingkan proses bukan hasil belajarnya. Seseorang akan lebih terlihat kemampuannya ketika anak melakukan suatu kegiatan dan dengan kegiatan tersebut anak akan menggunakan otaknya untuk berfikir lebih mendalam lagi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kartu angka. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pada siklus 1 sebesar 63,4 % dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 93,3 %. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak.

Kata Kunci : kognitif, media, kartu angka

PENDAHULUAN

Kognitif yaitu ssebuah aktifitas mental yang membuat seseorang mampu menghubungkan menilai, dan mempertimbangkan suatu kegiatan [1], [2], sehingga individu tersebut akan dapat pengalaman sesudahnya. Setiap anak memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda, namun, ada banyak hal yang dapat dijadikan suatu acuan perkembangan kognitif anak [3]. Teori piaget mengidentifikasi perkembangan kognitif kedalam empat tahapan yaitu :

Tahap sensorimotor, Pada tahap ini anak mulai mampu meningkatkan akal dan pikirannya untuk lebih memahami dunia luar melalui indra sensorik dan kegiatan yang berhubungan dengan motorik anak. Tahap praoperasional, Anak belum mampu memaksimalkan kemampuan kognitifnya, karena anak belum mampu mengoptimalkan logikannya [4], [5].

Tahap operasional konkret, di tahap ini anak mampu berfikir secara baik, dengan kata lain anak sudah mampu berfikir saat mengalami sesuatu hal di sekitarnya. Tahap operasional formal, pada tahap ini anak sudah mampu menganalisis suatu keadaan, mampu memberikan ide yang ada dipikirkannya.

Belajar merupakan sesuatu kegiatan utama seorang manusia. belajar tidak hanya berpusat pada kegiatan pembelajaran melainkan berpusat pada lingkungan sekitar. Perkembangan kognitif menurut teori vigotsky berpedapat bahwa manusia dilahirkan dengan berbagai fungsi dasar yang mampu memahami, mengamati dan mengingat [6].

Menurut neisser, memperoleh, menata, dan menggunakan pengetahuan. Menurut drever, metode pemahaman yang mencakup penilaian, penalaran dan menangkap imajinasi. Menurut piaget, anak mampu beradaptasi dengan

lingkungan dan kegiatan yang ada disekitar. Menurut Williams dan susanto, cara seseorang untuk bertingkah laku dalam memecahkan masalah yang dihadapi seseorang.

Banyak fungsi kognitif yang bisa dan memudahkan seseorang untuk mendapatkan banyak pengalaman, salah satunya adalah daya ngat yang lebih kompleks, rangsangan, berkomunikasi, perencanaan dan perbedaan

Kartu angka atau media bergambar adalah suatu alat peraga guru yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, untuk memudahkan anak mengolah pikirannya, serta membuat anak lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran di kelas.

Kartu angka ini biasa digunakan untuk menunjang kemampuan kognitif anak .anak lebih berani mencoba untuk mengurutkan lambang bilangan dengan baik dan benar . dengan media kartu angka ini juga anak lebih terampil [7].

Manfaat kartu angka banyak manfaat yang di dapat guru ketika melakukan pembelajaran kognitif dengan media kartu angka ini, yaitu anak mampu mengenal konsep membilang dengan baik, melalui kartu angka, anak dapat bermain serta belajar, anak dengan mudah menghitung jumlah kartu melalui media gambar [8], [9].

Media berasal dari kata latin “*medius*” dengan arti perantara dalam bahasa Indonesia medium mempunyai arti posisi atau ukuran. Istilah media dapat dijadikan rujukan suatu alat, tempat maupun wadah untuk berkomunikasi.

Jadi pada dasarnya pengertian media yaitu suatu alat perantara untuk memperoleh informasi suatu hal. Pendapat lain juga mengatakan suatu bentuk informasi yang di gunakan untuk

menyampaikan sesuatu yang penting ataupun berguna bagi seseorang.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, media adalah alat yang digunakan untuk mendapat informasi dan merujuk ke arah tujuan yang ingin dicapai. Media adalah alat yang menyajikan berbagai pesan dan merangsang anak untuk berkembang [10]. Media adalah sesuatu yang di dapat dan berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi [11]. Media adalah penyampaian isi suatu materi yang bisa diambil dari media video, televisi, Koran ataupun buku. Media adalah sebuah perantara penyampaian informasi kepada semua yang menerima [12].

Pendidikan taman kanak-kanak Karunia Woro ini berdiri pada tahun 1997 dengan jumlah guru 5 orang. Berdasarkan kenyataan yang ada banyak anak yang belum mampu mengenal konsep membilang dengan benar dan baik. Masih banyak anak yang merasa kebingungan ketika guru mengajak anak melakukan penjumlahan maupun pengurangan. Terlebih lagi, daya keinginan anak yang menurun. Kemampuan anak yang belum berkembang sesuai dengan yang ada didalam kurikulum yang ada.

Dari 15 anak di TK Karunia ini yang mampu membilang dengan benar hanya 3 anak atau sepadan dengan 20% saja, sedangkan yang cukup mampu hanya terdapat 5 siswa atau sepadan dengan 33,3%, dan kurang mampu sebanyak 7 siswa atau sepadan dengan 46,6%. Hal ini menyatakan situasi di TK Karunia Woro belum berkembang secara optimal terkait dengan kurikulum yang ada.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melakukan penelitian guna untuk meningkatkan kemampuan anak pada hal (1) menyebutkan angka dengan benar, (2) menjumlah dengan benar, (3) mampu

menghitung jumlah angka yang di pertanyakan oleh guru.

METODOLOGI

Peneliti memilih bentuk penelitian kuantitatif, sedangkan yang dipilih peneliti adalah jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan dengan model siklus 1 dan 2 dengan komponen perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (menurut Kemmis dan Mc. Tanggart).

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas kelompok A di TK Karunia Woro Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang. Di tahun ajaran 2021/2022. Pada kelas A ini terdapat 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang dilakukan adalah berupa observasi perkembangan anak, khususnya guna meningkatkan kemampuan membilang anak dengan baik.

Teknik pengumpulan data dengan observasi yaitu diisi oleh guru dengan mengamati anak secara langsung pada proses pembelajaran. Dan kriteria yang dipilih yaitu sebagai berikut: BB (belum berkembang), apabila anak belum mampu memahami tujuan yang dilakukan oleh pendidik, MB (mulai berkembang), apabila anak sudah mulai mampu melakukan apa yang dilakukan pendidik meski masih perlu bimbingan. BSH (berkembang sesuai harapan), apabila anak mampu melakukan kegiatan dengan baik tanpa bantuan orang lain. BSB (berkembang sangat baik), apabila anak mampu melakukan dengan baik tanpa bantuan orang lain.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik prosentase dengan rumus $p = \frac{f}{n} \times 100\%$. Analisis data secara kuantitatif untuk mendapatkan hasil penelitian yang dilaksanakan, dan data yang di gunakan

untuk mendapat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Dan hasil tersebut yang akan digunakan untuk laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pada siklus 1 dan siklus 2, maka bisa di lihat kemampuan anak membilang dengan benar, menghitung penjumlahan, membilang dengan konsep membilang meningkat sangat tinggi. Meningkatkan kemampuan anak membilang melalui media kartu angka secara keseluruhan siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan yang pesat. Awal kondisi 34,9 % , setelah melakukan tindakan meningkat sebesar 63,4 % dan dsiklus 2 terjadi peningkatan 93,3% , selisih dari awal siklus 1 adalah 28,7% dan siklus 2 yaitu 58, 6%, kemudian siklus 1 ke 2 yaitu 30,04%.

Tabel 1. siklus 1

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB
1	Eka	√			
2	Arya		√		
3	Nada		√		
4	Febi		√		
5	Lutfi	√			
6	Fuddin	√			
7	Siqa	√			
8	Nala		√		
9	Yoga			√	
10	Rindi	√			
11	Kareen		√		
12	Putra				√
13	Ali				√
14	Afana	√			
15	Ara	√			

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, 1 anak berkembang sangat baik, 2

anak berkembang sesuai harapan, 5 anak mulai berkemang, dan 7 anak belum berkembang.

Setelah dilakukan penelitian tingak prosentase jumlah anak yang sesuai harapan meningkat yang sebelumnya hanya 63,4 % , sekarang menjadi 93, 3 %

Tabel 2 Rekapitulasi kondisi anak

No	Aspek yang Diteliti	Kondisi Awal	Siklus 1	Silkus 2
1	Menyebutkan bilangan	53,3	69,9	100
2	Mengurutkan angka	40	70,6	86,6
3	Menjumlah	40	69,2	93,3
4	Pengurangan bilangan	20	53,3	93,3
5	Menggabungkan bilangan	20	53,3	93,3
	Jumlah	173,3	327	466,5
	Rata-rata	34,6	63,4	93,3

Dari data tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan membilang anak. Literatur meningkatnya kemampuan membilang anak dengan media kartu angka pada kelompok A di TK Karunia Woro. Setelah melakukan penelitian, ditemukan literature penngkatan kemampuan anak mengenai kemampuan membilang anak dengan metode kartu angka. Adapun yang ditemukan adalah anak mampu membilang denga bantu kartu angka yang dianggapnya lebih menarik. Dengan media ini munculah rasa senang dan ketertarikan pada gambar yang ada di kartu angka tersebut. Bagi anak bermain tidak hanya menjadikan mereka senang, namun akan menjadikan suatu kebutuhan yang wajib dilakukan dan apabila tidak, maka perkembangan dengan beberapa tahap ini akan terloncati.

Tahap membilang harus dimulai dari penjelasan yang yang anak mudah fahami.

menurut depdikas tahun 2007 ada beberapa tahapan membilang yaitu:

1. Tahap penguasaan konsep
Dimana anak akan ditekankan pada konsep, setelah anak mengenal konsep maka anak akan lebih mudah untuk membilang.
2. Masa Transisi
Masa transisi inilah yang akan lebih dominan terjadi, dimana anak akan lebih di fokuskan pada kegiatan membilang, sehingga anak berangsur akan mengalami perubahan yang signifikan.
3. Lambang
Lambang ini sendiri menekankan pada kemampuan anak mengenal angka dasar, sebelum anak dikenalkan pada pembilangan lebih lanjut.

Media kartu angka ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman menarik pada anak, sehingga mempermudah anak untuk lebih senang dan tertarik dengan dunia membilang itu sendiri..

Hasil penelitian kemampuan anak dalam membilang ini sebelumnya dilakukan dengan menggunakan benda yang ada sekitar, seperti : batu/kerikil, daun ranting pohon, kursi, meja, dll.

Dengan kemampuan membilang ini anak mampu menjumlahkan suatu benda, mampu menghitung jumlah barang, mempermudah seseorang untuk melakukan aktifitas sehari-hari.

Tidak heran jika anak lebih senang dan tertarik membilang dengan media kartu karena dianggapnya lebih bagus dan menyenangkan.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa tingkat dan minat membilang anak lebih tinggi ketika anak disodorkan dengan media kartu angka. Untuk pencapaian perkembangan anak diperlukan stimulasi perkembangan yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak berdasarkan data pada siklus 1 dan siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. D. Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [2] I. F. A. A. S. Ekayati and d. Fitriani, "Meningkatkan Keterampilan Sains Dalam Analisis Beragam Rasa Melalui Media Bahan Alam."
- [3] I. A. S. Ekayati, D. imam Efendi, and S. Sumadi, "Pengembangan *Three Tier Diagnostic Test* Untuk Mengidentifikasi Miskonsepsi Mahasiswa Paud," *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 1, pp. 79–83, 2020.
- [4] A. M. ROBERTS *et al.*, "7 *Creativity and Cognition, Divergent Thinking, and Intelligence*," *Creat. An Introd.*, p. 102, 2021.
- [5] C. Lin, B. Li, and Y. J. Wu, "Existing knowledge assets and disruptive innovation: The role of knowledge embeddedness and specificity," *Sustainability*, vol. 10, no. 2, p. 342, 2018.
- [6] A. Husnah, "Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Kolase Pada Anak Kelompok B Di Tk Islam Terpadu Insan Madani Tahun Ajaran 2017/2018." Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2018.
- [7] I. A. S. Ekayati and D. L. Rosiqoh, "Penerapan Media Quiet Book Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Membilang 1-10,” *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 162–165, 2021.
- [8] K. Kholifah, D. Fiza, and I. A. S. Ekayati, “Uji Validitas Media Raket Pintar Untuk Mengenalkan Angka 1–10 Pada Anak Usia 4–5 Tahun,” *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 149–153, 2021.
- [9] I. A. S. Ekayati and N. L. Rokhmah, “Pengembangan Media Baju Aritmatika Terhadap Kemampuan Aritmatika Pada Anak Usia Dini,” *GCEJ (Golden Child. Educ. Journal)*, vol. 2, no. 1, pp. 14–19, 2021.
- [10] M. N. O. Sadiku and S. M. Musa, “Musical Intelligence,” in *A Primer on Multiple Intelligences*, Springer, 2021, pp. 237–247.
- [11] A. S. Sadiman, “Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya,” 2009.
- [12] A. Azhar, “Media Pembelajaran (Depok: PT Rajagrafindo Persada),” 2014.