
Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Membilang dengan Metode Bermain Media Kartu Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Taqifa Bangkinang

Citra Ayu

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

citraayu.masrul@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kognitif anak dalam kegiatan membilang di TK Taqifa Bangkinang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang direncanakan dilakukan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 kali tatap muka. Masing-masing siklus berisi pokok-pokok kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun data dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun yang penulis tempu dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yakni data yang diperoleh dan di sajikan dengan apa adanya kemudian data tersebut di analisis dengan menggunakan angka. Untuk menentukan hasil persentasenya penulis menggunakan rumus sebagai berikut (Anas Sudijono, 2004): $P = \frac{F}{N} \times 100\%$.

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 *media bermain kartu angka*. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang meningkat dengan media bermain kartu angka terhadap anak usia 4-5 tahun di Tk Taqifa Bangkinang, lebih jelasnya sebagai berikut : kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan persentase 46% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus 1 mendapatkan persentase 58 % juga di anggap bekum maksimal dengan kategori cukup atau 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 anak

Abstract

This study aims to determine the cognitive abilities of children in counting activities in kindergarten Taqifa Bangkinang. This research is a classroom action research (PTK) which is scheduled to take place in two cycles. The first cycle executed 2 times face to face. Each cycle contains the main points of planning, implementation, observation and reflection. The data in this study is data collected by observation and documentation. As for travel writers in analyzing the data in this study is to use the technique of quantitative descriptive analysis of data obtained and presented with what then the data is analyzed using numbers. To determine the percentage results the authors using the following formula (Anas Sudijono, 2004): $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ After analyzing the results of the initial test, which has been

known that a child's cognitive ability is low ie with a percentage of 46% as attached in the appendix. So to improve the cognitive abilities of children, use of learning Media playing card numbers. The conclusion from this study that the cognitive abilities of children in counting activities increased with the media playing the card number of children aged 4-5 years in kindergarten Taqifa Bangkinang, more details as follows: a child's cognitive ability prior to action by the percentage of 46% with a low category, then the cycle I get a percentage of 58% is also considered to be still not optimally with adequate or medium category and the second cycle gets a percentage of 87% with a very high category and considered to be the maximum.

Keywords: Cognitive Ability, event counting, Methods of Playing Cards Figures.

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. 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.

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

Menyadari pentingnya aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini di antara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek 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. Selain itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru turut menyumbangkan rasa kebosanan pada anak.

Untuk mengatasi pembelajaran membilang yang membosankan bagi anak usia dini maka digunakan metode bermain dalam pembelajaran membilang 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 berbagai 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 TK Taqifa Bangkinang 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 Taqifa Bangkinang adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1.
Data Awal

Indikator membilang	BB	MB	BSH	BSB	N
Mengenal lambang bilangan 1-10	3	14	3	0	20

Pada indikator menegnal 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 Taqifa Bangkinang 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 Taqifa Bangkinang masih menggunakan media pembelajaran latihan di buku tulis.

Berdasar permasalahan yang terjadi di TK Taqifa Bangkinang, peneliti menyadari harus ada terobosan baru baik dalam metode maupun dalam pemilihan media sehingga pembelajaran tidak lagi membosankan dan anak menjadi lebih fokus pada pembelajaran yang dilaksanakan.

Mengingat pentingnya masalah ini untuk dipecahkan, maka peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah sebagai berikut "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka Pada Anak Usia 4-5 tahun di TK Taqifa Bangkinang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Class action research*). PTK adalah suatu pencermatan 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. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 kali tatap muka. Masing-masing siklus berisi pokok-pokok kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Taqifa Bangkinang Tahun Pelajaran 2017 / 2018. Penelitian ini diperkirakan akan dilaksanakan semester 1, dengan jumlah anak sebanyak 20 anak. Berikut rencana jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Rancangan Penelitian

Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu

kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu:

1) Perencanaan/Persiapan Tindakan

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

1. Menyusun rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penerapan permainan kartu angka.
2. Meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. 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:

- a. Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka
- b. Menyiapkan peralatan yang diperlukan
- c. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu
- d. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa
- e. 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:

- 1) Aktivitas guru dalam menerapkan permainan kartu angka yang dilakukan dengan menggunakan lembaran observasi tindakan guru

- 2) Aktivitas anak selama proses perbaikan pembelajaran dengan penerapan permainan kartu angka yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak.
- 3) 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sebelum Tindakan

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 tabel berikut.

Tabel 4.1.

Data awal kemampuan kognitif anak

No	Kemampuan kognitif	Hasil Belajar				N
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengenal lambang bilangan 1-10	3	14	3	0	20
Jumlah Persentase		15%	70%	15%	0%	

Sumber: Hasil Tes, 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 *Media bermain kartu angka* yang akan dilaksanakan berikut ini.

2. Siklus Pertama

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan menerapkan

metode bermain media kartu angka , terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan seperti yang tertuang di Bab III. Adapun persiapan tersebut antara lain; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran *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 *Media bermain 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 sistematika 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.

3. 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.

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.

Tabel 4.3.

Aktivitas Anak Pada Siklus I Pertemuan 1

No	Aktivitas Anak	Pertemuan 1	
		Skor	%
1	Anak mendengarkan guru	40	50%
2	Anak ikut mempersiapkan	38	48%

	peralatan		
3	Anak memperlihatkan lambang angka	33	41%
4	Anak menyebutkan lambang tersebut	37	46%
5	Anak mencoba sendiri melaksanakan permainan	42	53%
Jumlah Rata-rata		190	48%

Berdasarkan tabel 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.

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.

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

Tabel 4.6.
Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Siklus I

No	Kemampuan kognitif	Hasil Belajar				N
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengenal lambang bilangan 1-10	3	14	3	0	20
Jumlah Persentase		15%	70%	15%	0%	

Berdasarkan tabel 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.

4. 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 *Media bermain 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 sampai 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.

5. Siklus Kedua

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan pembelajaran *Media bermain kartu angka*, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan seperti yang tertuang di Bab III. Adapun persiapan tersebut antara lain; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran *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 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 *Media bermain 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 sistematika pembelajaran *Media bermain kartu angka* kepada anak dan memberikan kesempatan kepada anak yang kurang mengerti tentang langkah-langkah pembelajaran *Media bermain 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

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 *Media bermain kartu angka* sebagai berikut:

Tabel 4.7.

Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Media bermain kartu angka pada Siklus II

No	Aktivitas	Penilaian		Penilaian		B.
		BS	B	C	K	
1	Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan kartu angka		√			√
2	Menyiapkan peralatan yang diperlukan	√				√
3	Memperlihatkan lambang angka dalam kartu		√			
4	Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa			√		
5	Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan		√			√
Jumlah		4	9	2	0	12
Skor		15		18		
Persentase		75%		90%		

Keterangan Penilaian :
 BS = Baik Sekali (skor 4)
 B = Baik (skor 3)
 C = Cukup (skor 2)
 K = Kurang (skor 1)

Berdasarkan tabel 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.

Tabel 4.8.
Aktivitas Anak dalam Pelaksanaan Media bermain kartu angka Siklus II Pertemuan 1

No	Aktivitas Anak	Pertemuan 1	
		Skor	%
1	Anak mendengarkan guru	60	75%
2	Anak ikut mempersiapkan peralatan	59	74%
3	Anak memperlihatkan lambang angka	57	71%
4	Anak menyebutkan lambang tersebut	58	73%
5	Anak mencoba sendiri melaksanakan permainan	58	73%
Jumlah		292	73%

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.

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.

Tabel 4.10.
Aktivitas Anak dalam Pelaksanaan Media bermain kartu angka Siklus I

Pertemuan	1	2
Kategori	Tinggi	Sangat tinggi
Persentase	73%	90%

Berdasarkan tabel 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 tabel berikut ini.

Tabel 4.11.

Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Siklus II

No	Kemampuan kognitif	Hasil Belajar				N
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengenal lambang bilangan 1-10	3	14	3	0	20
Jumlah Persentase		15%	70%	15%	0%	

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 *Media bermain 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 kognitif anak meningkat khususnya pada materi pokok membilang.

1. Kemampuan kognitif

Perbandingan antara kemampuan kognitif pada Siklus I dan Siklus II secara jelas dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 4.12.

Rata-rata kelas Kemampuan kognitif

Pertemuan	Rata-rata	Keterangan
Sebelum tindakan	46%	Cukup
Siklus I	57%	Sangat Tinggi
Siklus II	87%	Sangat tinggi

Tabel di atas menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan persentase 46% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus I mendapatkan persentase 58% juga dianggap masih belum maksimal dengan kategori cukup atau sedang dan pada siklus II mendapatkan persentase sebesar 87% dengan ketegori sangat tinggi dan dianggap sudah maksimal.

2. Aktivitas Guru

Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode bermain media kartu angka terjadi peningkatan secara positif. Pada siklus I setelah dilakukan observasi maka aktifitas guru dengan penerapan metode bermain Media kartu *angka* pada siklus I ini berada pada klasifikasi “sedang”, dan aktifitas guru dengan penerapan pembelajaran *Media bermain kartu angka* pada siklus II ini berada pada klasifikasi “sangat tinggi” dengan persentase 90%.

Perbandingan aktivitas guru dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.13.

Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
1	Siklus I	60%	Sedang
		70%	Sedang
2	Siklus II	75%	Tinggi
		90%	Sangat

B. Pembahasan

			tinggi
--	--	--	--------

Sumber: Data Hasil Olahan Observasi 2015

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 60% dengan kategori sedang, pada pertemuan 2 sebesar 70% dengan kategori sedang dan siklus II pertemuan 1 sebesar 75% dengan kategori tinggi dan pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi” berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

3. Aktivitas Anak

Aktivitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran *Media bermain kartu angka* tersebut pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14.

Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
1	Siklus I pertemuan 1	48%	Rendah
2	Siklus I pertemuan 2	54%	Sedang
3	Siklus II pertemuan 1	73%	Tinggi
4	Siklus II pertemuan 2	90%	Sangat tinggi

Sumber: Data Hasil Olahan Observasi 2015

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas anak siklus I pertemuan 1 sebesar 48% dengan kategori rendah, pada pertemuan 2 sebesar 54% dengan kategori “sedang”, siklus II pertemuan 1 sebesar 73% dengan kategori tinggi dan pada pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi”.

C. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat menjelaskan bahwa berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan, selanjutnya dapat dijawab bahwa metode bermain media kartu angka diterapkan pada

Anak Usia 4-5 Tahun di TK Taqifa Bangkinang maka Kemampuan Kognitif Anak dalam kegiatan membilang meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti disampaikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang meningkat dengan metode bermain media kartu angka terhadap anak usia 4-5 tahun di TK Taqifa Bangkinang, lebih jelasnya sebagai berikut: Kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan persentase 46% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus I mendapatkan persentase 58% juga dianggap masih belum maksimal dengan kategori cukup atau sedang dan pada siklus II mendapatkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat tinggi dan dianggap sudah maksimal.

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 60% dengan kategori sedang, pada pertemuan 2 sebesar 70% dengan kategori sedang dan siklus II pertemuan 1 sebesar 75% dengan kategori tinggi dan pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi” berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas anak siklus I pertemuan 1 sebesar 48% dengan kategori rendah, pada pertemuan 2 sebesar 54% dengan kategori “sedang”, siklus II pertemuan 1 sebesar 73% dengan kategori tinggi dan pada pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi”.

Saran

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Agar pelaksanaan metode bermain angka tersebut dapat berjalan dengan baik, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya.
2. Dianjurkan guru perlu mengembangkan berbagai model pembelajaran yang dapat memancing atau membangkitkan potensi anak.
3. Kepada teman sesama guru TK diharapkan lebih memperhatikan penggunaan berbagai

model atau metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Meri, A. (2012). *Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Bambang Sujiono & Yuliani Nurani Sujino. (2005). *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Panduan Bimbingan di TK*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kemampuan kognitif Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Yamin, M & Sanan, J. S. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun (2009) Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hendrayanti, S. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia 5-6 tahun Melalui Permainan Permata Tersembunyi di TK Tunas Baru Ranah Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Aisyiyah Riau. Pekanbaru: Skripsi Tidak di Publikasikan.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.