

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN KARTU ANGKA, PADA KELOMPOK B DI TK
MASYITHOH SLEGRENGAN, WEDI, KLATEN
TAHUN AJARAN 2012 / 2013**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana SI
Pendidikan Anak Usia Dini**



Disusun Oleh :

PURWANTI

A 53B090054

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK MASYITHOH SLEGRENGAN
WEDI KLATEN TAHUN AJARAN 2012 / 2013**

**Oleh :
PURWANTI
A53B090054**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka pada kelompok B di TK Masyithoh Wedi Klaten Tahun Ajaran 2012 / 2013. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Subyek penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Masyithoh Slegrengan Wedi Klaten Tahun Ajaran 2012 / 2013 sejumlah 15 anak. Data kemampuan kognitif dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, catatan lapangan dan metode wawancara sedangkan data pelaksanaan permainan kartu angka dikumpulkan melalui observasi berupa check list.

Hasil analisis pencarian fakta menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif dari pra siklus 20,2 %, pada siklus I mencapai 60,5%, pada siklus II mencapai 82,5%. Dengan demikian melalui permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Masyithoh Slegrengan Wedi Klaten, Tahun Ajaran 2012 / 2013.

Kata Kunci : *Kognitif, Permainan Kartu Angka*

HALAMAN PERSETUJUAN

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK MASYITHOH SLEGRENGAN WEDI
KLATEN TAHUN AJARAN 2012 / 2013

Naskah Publikasi Ilmiah
Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

PURWANTI
NIM. A53B090054

Telah disetujui dan di syahkan

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Djumali', with a small '2.' above it. The signature is written on a light blue background.

Drs. Djumali, M.Pd
NIK. 144

SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Purwanti
NIM : A53B090054
Fakultas / Jurusan : FKIP / PAUD PSKGJ
Jenis : Skripsi
Judul : “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka, Pada Kelompok B Di TK Masyithoh Slegrengan, Wedi, Klaten Tahun Ajaran 2012 / 2013”

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan / mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), mendistribusikan serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS. Tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantukan nama saya sebagai penulis / pencipta
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Surakarta, 3 November 2012

Yang Menyatakan



Purwanti

Pendahuluan

Dalam kurikulum berbasis kompetensi taman kanak – kanak tahun 2010, kegiatan berhitung terdapat dalam bidang pengembangan kognitif yang tujuannya adalah mengembangkan kemampuan berfikir, anak dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam – macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang, waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilih – milih, mengelompokkan pengembangan kemampuan berfikir dan teliti.

Usia pra sekolah merupakan usia yang alternatif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Perkembangan intelektual anak sangat pesat terjadi pada usia 0 – 6 tahun.

(Mastuti, 2005 : 6) Taman kanak – kanak sebagai bagian dari pendidikan anak usia dini, mengembangkan tiga fungsi utama yaitu mengembangkan potensi kecerdasan anak, penanaman nilai – nilai dasar dan mengembangkan kemampuan dasar. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral, dan agama secara optimal.

Dilingkungan pendidikan yang nyaman akan membuat anak merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Kenyamanan lingkungan sekolah bisa mendorong murid untuk mengoptimalkan kemampuan anak.

Pendidikan anak usia dini mempunyai peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya. Sebab pendidikan anak usia dini merupakan kondisi dasar bagi kepribadian anak. Usia 0 -8 tahun memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak mengalami lompatan dan berkembang dengan pesat.

Di taman kanak – kanak, harus mengacu pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar serta bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Hal ini berarti seluruh kegiatan belajar yang diprogramkan untuk anak TK tidak boleh mengandung unsur paksaan. Program pendidikan anak TK harus menyenangkan bagi anak.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari – hari terutama konsep bilangan yang merupakan bagi pengembangan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif perlu dikembangkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya.

Bermain kartu angka dari angka 1 sampai 10 dapat melatih imajinasi anak. Menggunakan metode kartu angka dapat menarik perhatian anak, dapat memudahkan menyampaikan materi kepada anak, dengan bermain kartu angka dapat melihat secara langsung bentuk angka. Berdasarkan survey awal, TK Masyithoh Slegrengan merupakan suatu lembaga PAUD Formal. Kemampuan kognitif anak TK Masyithoh Slegrengan masih rendah karena masih banyak anak yang kurang mampu dalam menghitung angka 1 sampai 10. Hal ini disebabkan karena guru dalam memilih metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif kurang tepat dan media yang digunakan kurang menarik perhatian anak. Untuk hal itu penulis mencoba mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode permainan kartu angka sebagai alat peraga guna menyampaikan pembelajaran berhitung. Penulis menggunakan kartu angka punya harapan agar anak lebih tertarik dalam pembelajaran berhitung. Secara umum tujuan dari penelitian tinda kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka. Sedangkan secara khusus tujuan dari tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka pada anak kelompok B TK Masyithoh Slegrengan Wedi Klaten. Manfaat penelitian adalah

1. Secara Teoritis
 - a. Untuk menambah pengetahuan terutama dalam kemampuan kognitif
 - b. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di TK
2. Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti dapat mengetahui bagaimana poeningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka
 - b. Bagi pendidik memberikan masukan kepada guru tentang kemampuan kognitif melalui permainan kartu nagka

- c. Bagi siswa : anak bisa memahami bahwa permainan kartu angka kemampuan kognitif akan meningkat.

Landasan Teori

Kemampuan kognitif berisi tentang akal dan pikiran manusia, tinggal mengembangkan dengan kemampuan – kemampuan yang lainnya. Misalnya bahasa, sosial dan emosional, moral dan agama. Aspek kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi.

Menurut Rini Hildayani, dkk (2004 : 16) Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki seseorang yang dimiliki seseorang dengan berbagai minat, terutama kepada ide – ide dan belajar. Kognitif ialah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, termasuk di dalamnya mengamati, melihat dan memperhatikan.

Menurut Sujiono, dkk (2007 : 1- 3) Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak, dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kognitif adalah intelektual bisa bertambah dengan pengetahuan. Definisi lain kognitif adalah tehnik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera.

Menurut Rini Hildayani, dkk (2009 : 9 – 10) Jean Piaget mengemukakan perkembangan kognitif berlangsung melewati tahapan – tahapan tertentu, sampai pada akhirnya proses berfikir anak akan menyamai dewasa.

Menurut Dr. Soemiarti Patmonodewo, (1984 : 35 – 36) ciri – ciri kognitif anak usia pra sekolah

1. Anak sudah trampil dalam berbahasa
2. Mereka senang bicara khususnya dengan seusianya
3. Sebagian dari mereka perlu dilatih menjadia pendengar yang baik
4. Anak suka berhubungan dengan teman
5. Mereka senang bertanya
6. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.

Menurut Mayke S. Tedja Saputra, (1978 : 60) Permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan – persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luas untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

Menurut Drs. Zulkifli, (1992 : 38) Permainan merupakan gejala umum baik di dunia hewan maupun dikalangan masyarakat seperti lingkungan anak – anak, pemuda dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri, tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab.

Menurut Semiawan, (2008 : 20) Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai dengan yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Penelitian amanah (2011) dalam sripsinya berjudul “ upaya meningkatkan kemampuan mengenal penjumlahan melalui permainan menyusun pola bentuk – bentuk geometri” menyimpulkan bahwa permainan menyusun pola bentuk – bentuk geometri, dapat meningkatkan kemampuan mengenal penjumlahan.

Penelitian Puji Lestari dalam skripsi yang berjudul “upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka dan gambar” menyimpulkan bahwa permainan dengan kartu angka dan gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

Kerangka berfikir

Kemampuan kognitif dapat diartikan kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis dan kecepatan dalam menemukan solusi – solusi baru dalam proses rutin. Adapun ciri – ciri yang menunjukkan kemampuan kognitif antara lain : anak penalarannya tajam, berfikir logis, kritis memahami sebab akibat, dan kemampuan memecahkan masalah. Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif antara lain : keturunan, lingkungan, kematangan, minat, bakat ini dapat diaplikasikan di dalam sekolah salah satunya adalah permainan. Permainan yang digunakan banyak macamnya namun dalam usaha meningkatkan kemampuan kognitif permainan yang dipilih

hendaknya pengalaman, memberi kesempatan pada anak untuk dapat mengenal lingkungan dan mengajarkan anak untuk dapat mengetahui kekuatan dirinya.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dianggap bisa dijadikan suatu jawaban dari suatu permasalahan yang timbul, melihat permasalahan dan teori yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan hipotesisnya yaitu : “ melalui permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompo B di TK masyithoh Slegrengan Wedi Klaten. Tahun ajaran 2012 / 2013”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Masyithoh Slegrengan yang beralamat di Slegrengan, Kalitengah, Wedi, Klaten. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B Tk Masyithoh Slegrengan Tahun Ajaran 2012 / 2013 dengan jumlah murid 15 siswa.

Sesuai dengan pokok permasalahan yang dirumuskan dalam judul penelitian, maka data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah dengan permainan kartu angka dilakukan oleh guru dengan menanamkan konsep melalui kerja kelompok.

Menurut pengantar pengajar bahasa, (2000 : 1) Metode adalah cara yang sebaik – baiknya untuk mencapai tujuan. Yang berarti jalan atau cara yang ditempuh. Definisi lain dari metode yaitu cara yang teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki.

Menurut Sudrajat, (2010 : 12) Metode penelitian berhubungan erat dengan prosedur, tehnik, alat, serta desain penelitian yang digunakan. Desain yang digunakan harus cocok dengan pendekatan yang dipilih yaitu melalui permainan.

Metode penelitian dapat dibedakan menjadi beberapa tingkatan. Metode diskripsi dan metode kualitatif. Metode diskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan adalah secara sistematis mendiskripsikan obyek penelitian secara faktual dan akurat. Metode ini mendiskripsikan peristiwa dan kejadian yang terjadi saat sekarang. Metode kualitatif berusaha berusaha mengungkapkan gejala dikaji secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan dari penelitian sebagai instrumen utama.

Jenis penelitian dilihat dari permasalahannya adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian historis
- b. Penelitian diskriptif
- c. Penelitian perkembangan
- d. Penelitian kasus dan penelitian lapangan
- e. Penelitian korasional
- f. Penelitian tindakan.

Berdasarkan uraian beberapa jenis penelitian dilihat dari sifat permasalahannya, penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan. Penelitian ini akan menerapkan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Penelitian menggunakan subyek satu kelas akan diberikan tindakan atau ditrapkan suatu metode permainan yang diharapkan bisa mengatasi masalah yaitu rendahnya kemampuan kognitif. Dengan menggunakan satu kelas maka penelitian ini disebutkan penelitian tindakan kelas (PTK).

Metode pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan

1. Observasi
2. Dokumentasi
3. Catatan lapangan
4. Hasil wawancara

Sedangkan pelaksanaan permainan kartu angka dikumpulkan melalui observasi berupa cek list.

Instrumen penelitian

1. Menemukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif,
2. Menjabarkan indikator yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan anak ketika melaksanakan kegiatan,
3. Menentukan diskriptor butir amatan dengan pemberian skor,
4. Membuat lembar observasi yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan setiap melakukan tindakan,
5. Lembar observasi penerapan metode permainan kartu angka yang berisi tentang catatan pelaksanaan metode permainan kartu angka dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Indikator pencapaian

Indikator pencapaian yang akan peneliti lakukan adalah :

1. Menunjukkan jumlah yang sama tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dari dua kumpulan benda,
2. Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1 – 10
3. Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10
4. Menyebutkan kembali pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda

Penelitian disebut berhasil apabila dapat mencapai minimal 80%.

Validasi data

Kolaborator mengamati kegiatan pembelajaran guru dalam pencapaian indikator. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran diperoleh hasil catatan yang sama

antara hasil amatan peneliti dengan hasil amatan kolaborator menunjukkan data yang sama.

Tehnik Analisis Data

Analisis penelitian ini dilakukan dengan metode alur yang meliputi reduksi data. Peneliti melakukan reduksi data (membuat rangkuman, memilih hal – hal yang pokok) kegiatan mencakup unsur – unsur sebagai berikut :

1. Memilih data atas dasar relevansi
2. Menyusun data dalam satuan – satuan sejenis
3. Memfokuskan penyederhanaan dan menstransfer data kecatatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tindakan – tindakan tersebut peneliti berhasil melaksanakan pembelajaran dengan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan menggunakan permainan kartu angka tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari kemampuan mengenal angka, menghitung benda dan mencocokkan jumlah benda dengan kartu angka. Kemampuan kognitif anak pada saat pra tindakan kegiatan membedakan bilangan sama dan tidak sama, yang dapat memasang kartu angka dengan lambang bilangan 60% (4 anak)membedakan bilangan sama dan tidak sama 73% (11 anak). Pra siklus kemampuan kognitif anak dalam membedakan bilangan sama dan tidak sama 33.% (5 anak), yang dapat mengenal angka 66% (9 anak). Siklus I kemampuan anak dalam membedakan sama dan tidak sama 46% (7 anak), yang belum dapat membedakan 53% (8 anak). Siklus II anak yang sudah dapat membedakan sama dan tidak sama meningkat menjadi 80% (12 anak) sedangkan yang belum dapat 20% (3anak). Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa melalui permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Masyithoh Slegrengan Wedi Klaten.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan di Bab IV dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan kegiatan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. berdasarkan hal ini ditandai dengan meningkatnya keaktifan, perhatian dan minat anak dalam membedakan sama dan tidak sama, mengenal kartu angka. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam membedakan bilangan sama dan tidak sama kumpulan benda mengalami peningkatan dari siklus ke siklus adalah sebagai :
 - a. Pada siklus I mencapai 26%
 - b. Pada siklus II mencapai 40%
2. Metode yang digunakan dalam peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka bervariasi tidak hanya dengan kartu angka tetapi juga biji- bijian dan gambar yang dapat menarik peserta didik. Gambar yang dimaksud yaitu gambar yang berhubungan dengan tema, waktu penyampaian pembelajaran kognitif pada anak, berjalan dengan baik.

Saran berkaitan dengan kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan saran – saran sebagai berikut :

- 1) Bagi guru
 - a. Guru Taman Kanak – Kanak sebaiknya menggunakan metode melalui permainan kartu angka untuk meningkatkan kognitif anak.
 - b. Untuk memberikan pembelajaran kognitif menggunakan kartu angka yang berwarna warni agar menarik perhatian anak.
- 2) Bagi anak

Dalam mengikuti pembelajaran agar tertib dan segera menyesuaikan diri dengan kegiatan baru.
- 3) Bagi peneliti

Disarankan agar ada penelitian lanjutan dengan teknik ataupun metode yang lain untuk menambah khasanah pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Mastuti.2005. Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah. Yogyakarta: kreasi wacana
- Rini Hildayani,dkk. Kegiatan atau Bermain Bebas di Tk. Jakarta : Depdiknas.
- Sujiono, dkk.2007. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta : Universitas
Terbuka.
- Dr. Soemiarti Patmono Dewo. 2000. Pendidikan anak Pra sekolah. Yogyakarta.
Pilar Media
- Mayke S Tedja Saputra. 2005. Bermain Mainan dan Permainan. Jakarta:
Universitas Terbuka
- Drs. Zulkifli. 2000. Sumber Belajar untuk AUD Jakarta. Pendidikan Nasional
- Wijaya Kusumah, Dedi Dwitagama. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta :
PT. Indeks