

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B  
TK AISYIYAH KENAIBAN, JUWIRING, KLATEN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**



Oleh :

**SUMINTEN**

**A53B090217**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

**PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI**  
**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI**  
**BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B**  
**TK AISYIYAH KENAIBAN, JUWIRING, KLATEN**  
**TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**SUMINTEN**  
NIM: A53B090217

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji  
Pada hari: Kamis, Tanggal 01 November 2012  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

1. Dr. Tjipto Subadi, M.Si
2. Dr. Anam Sutopo, S.Pd, M.Hum
3. Drs. Yulianto B.S., M.Si

(.....)  
(.....)  
(.....)



Surakarta, 3 November 2012  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,

  
**Drs. H. Sofyan Anif, M.Si**  
NIK. 547



## ABSTRAK

### PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH KENAIBAN, JUWIRING, KLATEN TAHUN PELAJARAN 2012/2013.

Suminten, A53B090217, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Muhammadiyah  
Surakarta, 2012, xv + 109 halaman (termasuk lampiran)

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Aisyiyah Kenaiban, Juwiring, Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013. Sebelum diberikan tindakan, tingkat kemampuan kognitif anak rendah dan guru mengupayakan alternatif pemecahannya dengan menggunakan berbagai metode. Penerapan metode tersebut ternyata belum mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah menggunakan bermain kartu angka. Subjek pelaksanaan tindakan adalah anak kelompok B TK Aisyiyah Kenaiban yang berjumlah 20 anak disertai pengujian hipotesis. Teknik pengumpulan data dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas dilakukan 3 siklus. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan dengan menggunakan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak TK Aisyiyah Kenaiban, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013 meningkat minimal 82,06%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain kartu angka, yakni kemampuan kognitif pra siklus sebanyak 5 anak (25%), peningkatan kemampuan kognitif siklus I 12 anak (60%), peningkatan kemampuan kognitif siklus II 14 anak (70%), dan peningkatan kemampuan kognitif siklus III 16 anak (80%). Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan ini, hipotesis yang menyatakan “diduga melalui bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Aisyiyah Kenaiban, Juwiring, Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013.

Kata Kunci: *kemampuan kognitif, bermain kartu angka*

Surakarta, 22 Oktober 2012  
Penulis,

Suminten

## **A. PENDAHULUAN**

Mendidik anak sejak kecil merupakan pembangunan pondasi untuk masa depan, jika pondasi lemah maka akan susah berharap bangunannya berdiri kokoh dan kuat. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Pasal 3). Pembentukan kemampuan, karakter dan kepedulian terhadap perkembangan bangsa dan negara dilakukan melalui pendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian seni, moral dan nilai-nilai agama. Maka dari itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar perkembangan anak tercapai secara optimal.

Pengembangan kognitif adalah salah satu bidang pengembangan yang harus dikembangkan, dimana lingkup perkembangan kognitif yang terdiri dari pengetahuan umum dan Sains, konsep, bentuk, ukuran, pola, warna, lambang bilangan, konsep bilangan dan angka. Tujuan kemampuan kognitif dikembangkan agar anak dapat bereksplorasi terhadap dunia sekitar dengan panca indera. Maka dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut agar anak dapat melangsungkan hidupnya sehingga menjadi manusia yang utuh sesuai

dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang dapat memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain kartu angka pada anak Kelompok B Tk Aisyiyah Kenaiban, Juwiring, Klaten tahun ajaran 2012-2013”.

#### 1. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Pengertian peningkatan adalah proses, cara perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb.); Depdiknas (2005: 1198).

Kemampuan adalah potensi pada setiap anak yang dapat dikembangkan untuk melakukan suatu kegiatan (Depdiknas, 2000: 6).

Menurut definisi di atas maka disimpulkan bahwa mengenai kecerdasan logis anak dapat diperoleh melalui observasi antara lain: a) Kesenangan mereka terhadap angka-angka, mampu membaca angka, dan berhitung. Anak yang cerdas dalam logis-matematis cepat dan efektif dalam menjumlah, mengurangi, dan membaca simbol angka; b) Kemahiran mereka berpikir dan menggunakan logika. Anak yang cerdas logis-matematis mampu memecahkan masalah secara logis, cepat memahami permasalahan, mampu menelusuri sebab dan akibat suatu masalah; c) Kesukaan mereka bertanya dan selalu ingin tahu; d) Kecenderungan mereka untuk memanipulasi lingkungan dan menggunakan strategi coba-ralat, serta menduga-duga dan mengujinya; e) Kecenderungan mereka untuk bermain konstruktif, bermain dengan pola-pola, permainan strategi, menikmati permainan dengan computer atau kalkulator; f) Kecenderungan untuk menyusun sesuatu dalam kategori atau hierarki seperti urutan besar ke kecil, panjang ke pendek, dan mengklasifikasi benda-benda yang memiliki sifat sama.

#### 2. Pengertian Bermain Kartu Angka

Bermain merupakan cara yang paling baik mengembangkan kemampuan anak didik, karena pada hakekatnya anak-anak suka bermain. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan

lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Prinsip bermain mengandung rasa senang dan tanpa paksaan serta lebih mementingkan proses daripada hasil akhir.

Menurut Zaman, dkk. (2008:16.15) pengertian kartu angka adalah: kotak yang berisi angka yang dibuat diatas potongan kartu duplek berukuran 5x5 cm. Cara membuat kartu angka adalah: angka-angka ditempel pada karton/kertas yang agak tebal dengan bentuk ukuran 5x5 cm atau yang sama. Angka-angka diberi warna yang cerah dan dibuat warna-warni. Angka-angka dibuat dua sampai lima dengan menggunakan warna yang menarik anak. Tiap angka 3 cm dan 4 cm.

### 3. Cara Menggunakan Kartu Angka

Cara menggunakan kartu angka dalam pembelajaran berhitung permulaan: a) Biarkan anak mengenal angka-angka dengan cara menemukan angka-angka sebagaimana yang diterima; b) Pilihlah angka-angka yang terdiri dari 3 angka, ucapkan angka-angka itu kepada anak dibiarkan anak mencari angka-angka yang ia dengar; c) Teruskan mencari angka-angka dengan cara ini hingga anak mampu bekerja sendiri, dengan angka-angka pilihannya sendiri; d) Angka-angka itu bisa diucapkan setelah mereka urutkan.

Menurut uraian tersebut di atas maka disimpulkan bahwa kartu angka adalah alat permainan untuk mengenal angka yang digunakan untuk menumbuhkan gairah/semangat belajar ketika menyusun angka dan belajar ketika menyusun angka dan belajar berhitung. (Zaman dkk., 200: 6.16)

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Kenaiban yang terletak di desa Kenaiban, Kelurahan Kenaiban, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten. Lokasi TK Aisyiyah di dekat jalan raya dan mudah dijangkau. TK Kenaiban sudah terakreditasi dengan nilai B dari Badan Akreditasi Nasional 2009-2010.

Penelitian dilakukan pada waktu semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas dengan empat langkah pokok yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/ observasi dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses pengkajian masalah yang terjadi suatu kelas melalui sistem daur ulang dari berbagai kegiatan.

Subjek yang akan diteliti dalam penelitian tindakan kelas adalah anak didik TK Aisyiyah Kenaiban, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2012-2013. Jumlah keseluruhan anak didik di TK Aisyiyah Kenaiban adalah 50 anak, yang terdiri dari: kelas A berjumlah 30 anak dan kelas B berjumlah 20 anak. Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah informan, dokumentasi dan peristiwa. Sementara teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan dari sumber asli oleh orang yang melakukan penelitian. Data primer disebut juga data asli atau data baru. Data yang diperoleh secara langsung dari masyarakat, baik yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan alat lainnya juga merupakan data primer. Data primer yang bersifat polos, apa adanya, dan masih mentah memerlukan analisis lebih lanjut. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Data ini bisa diperoleh dari perpustakaan atau dari laporan-laporan peneliti terdahulu. Data sekunder disebut juga data tersedia, digunakan untuk melengkapi data primer.

## **C. HASIL PENELITIAN**

### **1. Siklus I**

a. Perbaikan Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 1 Oktober 2012. Peneliti mengadakan diskusi dengan guru kelas dalam merencanakan kegiatan mengenai hal-hal yang akan dilaksanakan sesuai dengan yang direncanakan antara lain:

- 1) Peneliti mendiskusikan kesepakatan guru sebagai observer dan membantu peneliti dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Peneliti mengusulkan penggunaan media tanya jawab dengan metode kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- 3) Peneliti mengusulkan penggunaan RBP (Rencana Bidang Pengembangan) sebagai rencana pembelajaran dengan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- 4) Peneliti mengusulkan lembar observasi yang akan digunakan untuk melakukan penilaian pelaksanaan kegiatan.
- 5) Menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan

b. Pelaksanaan Tindakan

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya pelaksanaan tindakan I dilaksanakan hari Selasa tanggal 2 Oktober 2012 berlangsung selama 30 menit dari pukul 9.30 WIB sampai pukul 10.00 WIB, dilaksanakan di ruang kelompok B. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal/Pendahuluan
  - a) Guru mengucapkan salam.
  - b) Guru bertanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan sebelumnya dilanjutkan bernyanyi lagu: 'Empat Sehat Lima Sempurna' sesuai tema Kebutuhanku.
  - c) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
  - d) Guru mengatur posisi tempat duduk anak.

- e) Guru menyiapkan media yang akan digunakan yaitu kartu angka dan potongan gambar yang sesuai dengan angkanya.
- f) Guru berusaha menarik minat anak agar anak tertarik untuk mengurutkan angka 1-10 dengan benda.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan hari Selasa tanggal 2 Oktober 2012 berlangsung selama 30 menit dari pukul 9.30 WIB sampai pukul 10.00 WIB, dilaksanakan di ruang kelompok B.

c. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan pada proses pembelajaran yang dilakukan guru pada kemampuan kognitif anak. Pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dengan bermain kartu angka. Kegiatan pengamatan dilakukan dengan berpedoman observasi dalam bentuk ceklist.

Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dilakukan penilaian dengan lembar tabulasi skor sehingga diperoleh rata-rata prosentase penelitian.

d. Refleksi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi dan pencatatan lapangan, penelitian dengan membuat analisis terhadap proses pembelajaran dan kemampuan anak dalam kognitif. Evaluasi dilakukan dengan berdiskusi dan menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan pedoman hasil observasi. Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan.

## 2. Siklus II

a. Perbaikan Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi dan evaluasi siklus I, umumnya kemampuan setiap anak sudah mengalami peningkatan namun belum memuaskan, masih banyak anak yang belum berani menyebutkan urutan bilangan. Mengatasi kekurangan pada siklus I peneliti dan guru merencanakan tindakan pada siklus II. Perencanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Oktober 2012, dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 10 Oktober 2012.

Adapun urutan pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyediakan media kartu angka/kartu gambar yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- 2) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, dan menyanyikan lagu 'Empat Sehat Lima Jadi Sempurna' dan menunjukkan gambar Empat Sehat Lima Sempurna.
- 3) Peneliti memberikan apersepsi dengan mengadakan tanya jawab tentang kemandirian.
- 4) Peneliti mengatur posisi tempat duduk anak.
- 5) Peneliti memperlihatkan media gambar Empat Sehat Lima Sempurna dan potongan gambar sambil menyebutkan dan menceritakan dari potongan gambar tersebut.
- 6) Peneliti menyimpulkan mengurutkan angka 1-10 dan anak mengenal lambang bilangan 1-10.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan siklus II direncanakan dan disepakati yaitu hari Jum'at tanggal 10 Oktober 2012. Kegiatan berlangsung selama 45 menit. Pada siklus II ini pelaksanaan tindakan dilakukan dengan 3 tahap, yaitu: pembukaan, kegiatan awal, inti dan penutup.

- 1) Kegiatan Awal/Pendahuluan

- a) Guru memulai dengan salam dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
- b) Guru mengatur posisi tempat duduk anak.
- c) Guru menyiapkan media yang akan digunakan yaitu kartu angka dan potongan gambar yang sesuai dengan tema Kebutuhanku.
- d) Guru berusaha menarik minat anak agar anak tertarik untuk menunjukkan urutan angka bilangan 1-10.

## 2) Kegiatan Inti

- a) Guru sebelum menyebutkan/mengurutkan angka serta bentuk-bentuk angkanya mengajak anak untuk menyanyikan lagu Empat Sehat Lima Sempurna.
- b) Guru menunjukkan gambar Empat Sehat Lima Sempurna dan memberi kesempatan kepada anak untuk menebak gambar tersebut.
- c) Guru menjelaskan kegunaan makanan dan minuman bagi tubuh kita, dan guru menunjukkan jarum jam.
- d) Setelah memulai menunjukkan potongan gambar secara bergantian pada kartu angka.
- e) Setelah selesai menunjukkan kartu angka, guru meletakkan potongan gambar seluruhnya ke dalam kota angka dan kotak gambar.
- f) Guru melakukan tanya jawab tentang gambar yang ditunjukkan kepada anak, 1 nasi, 2 sayur, 3 lauk, 4 buah, dan 5 susu.

Observasi yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, penilaian yang dilakukan pada siklus II adalah memberikan ceklist (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan kemampuan anak pada lembar pedoman observasi dan

ditabulasikan sehingga akan diperoleh rata-rata prosentase kemampuan anak.

c. Refleksi dan Evaluasi

Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berjalan dengan baik, kekurangan pada siklus I dapat teratasi dengan baik. Hal ini membuat kualitas pembelajaran mengalami peningkatan namun peningkatan belum maksimal sehingga peneliti merencanakan tindakan pada siklus berikutnya untuk melaksanakan siklus III.

### **3. Siklus III**

a. Perbaikan Perencanaan Tindakan

Pada siklus III perencanaan tindakan berdasarkan hasil analisis dan refleksi dari siklus II. Untuk berlanjut ke siklus III peneliti dan guru berdiskusi untuk menentukan perencanaan. Pertemuan siklus III direncanakan 1 kali pertemuan dilaksanakan hari Jum'at, 19 Oktober 2012, yang perlu didiskusikan pada kegiatan perencanaan adalah:

- 1) Memberikan motivasi kepada anak terutama pada anak yang kemampuan kognitifnya masih rendah.
- 2) Mengadakan kegiatan pembelajaran dengan media kartu majemuk potongan-potongan gambar yang lebih menarik perhatian anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain kartu angka.
- 3) Melaksanakan evaluasi kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan hari Sabtu tanggal 20 Oktober 2012 yang terdiri dari 3 tahap yaitu pembukaan, inti, dan penutup.

- 1) Kegiatan Awal/Pembukaan

Kegiatan diawali dengan doa, salam, dan bernyanyi.

2) Kegiatan Inti

Mempersiapkan media yaitu kartu majemuk dan potongan-potongan gambar. Guru menawarkan pada anak untuk kegiatan di luar kelas atau di dalam agar ada suasana yang lebih nyaman dan anak lebih tertarik dengan penyampaian materi pembelajaran. Guru menyebutkan urutan bilangan dengan menggunakan metode bermain bilangan. Selesai mengenal lambang bilangan guru menyimpulkan kartu yang diperkenalkan pada anak. Mengadakan tanya jawab tentang kartu yang disampaikan dan memberi tugas pada anak untuk menghubungkan dan memasang benda sesuai bilangan mengacu pada butir amatan.

3) Kegiatan Akhir

Guru melakukan review tentang kegiatan yang dilakukan. Guru memberikan pada anak yang sudah mampu serta memberikan motivasi bagi anak yang belum mampu. Kegiatan penutup dengan berdo'a dan salam.

c. Observasi/Pengamatan

Untuk mengetahui perbandingan kemampuan kognitif menyebutkan urutan angka yang pernah didengar pada siklus II dengan siklus III maka dilakukan observasi. Kegiatan ini dilakukan mengacu pada lembar observasi yang telah dibuat, diantaranya:

1) Proses Pembelajaran Guru

Hasil observasi proses pembelajaran penerapan metode bermain bilangan dengan menggunakan kartu angka yang dilakukan guru pada siklus III dapat dilihat pada lembar observasi lampiran III. Secara garis besar dalam kegiatan siklus III masih terdapat anak yang tidak mau menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda tetapi pada umumnya kemampuan

anak untuk menunjuk dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 sudah baik.

2) Kemampuan Menunjuk Urutan Benda untuk Bilangan 1-10

Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak menunjuk urutan benda 1-10 dilakukan pada siklus III adalah memberi tanda checklist (✓) yang telah ditentukan sesuai dengan kemampuan anak dengan pedoman observasi dan menghitung pencapaian prosentasi pencapaian pada tabulasi skor. Hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus III sebagai berikut:

- a) Anak lebih tertarik menunjuk dan memasang lambang bilangan dengan benda, mengurutkan angka 1-10, mengenal konsep bilangan sama dengan (=) dan tidak sama dengan ( $\neq$ ), mengenal konsep lebih besar (>) dan lebih kecil (<).
- b) Ada peningkatan kemampuan menunjuk dan memasang lambang bilangan dengan benda 1-10, menyebutkan urutan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 dibanding siklus II. Rata-rata prosentase kemampuan menunjuk dan memasang lambang bilangan, hasil observasi untuk anak satu kelas sebesar 82,06%.

c. Refleksi dan Evaluasi

Pada siklus III proses pelaksanaan sudah baik. Kekurangan pada siklus I dan siklus II dapat teratasi dengan baik sehingga dengan demikian membuat kualitas pembelajaran dan penggunaan APE yang baik mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari indikator yang ditetapkan mengenai kemampuan menyebutkan dan memasang lambang bilangan dengan benda, menunjuk urutan bilangan dengan lambang bilangan mencapai lebih dari 80%. Perhatian anak dalam pembelajaran meningkat dengan baik meskipun masih 2 anak yang kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran.

Dari analisis diatas tindakan siklus III dapat dikatakan berhasil. Kemampuan menunjuk dan menyebutkan urutan bilangan, memasang benda sesuai lambang bilangan lebih meningkatkan. Hal ini dibuktikan dengan prosentase yang meningkat dibanding dengan siklus-siklus sebelumnya dan sudah mencapai rata-rata presentasi yang ditargetkan peneliti 82,89%.

#### **4. Perbandingan Hasil Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

Berdasarkan evaluasi hasil belajar, observasi, refleksi diperoleh hasil yang secara ringkas, yaitu adanya peningkatan kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan setelah tindakan.

Siklus tidak menunjukkan kestabilan. Prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan Siklus I peningkatannya mencapai 10,84 %. Dari Siklus II sampai dengan Siklus III menjadi 82,89 %. Peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II naik dibandingkan dengan Siklus II ke Siklus III.

Secara umum peningkatan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Aisyiyah Kenaiban Juwiring Klaten meningkat. Adanya peningkatan hasil prosentase per siklus disebabkan:

- a. Pada siklus I kemampuan kognitif anak meningkat 25,03%. Hal ini terjadi karena diterapkannya pembelajaran melalui bermain kartu angka, anak belum senang. Namun demikian pada waktu pelaksanaan masih banyak kendala dan kekurangan sehingga dilanjutkan pelaksanaan penelitian pada siklus II dengan melakukan upaya perbaikan lebih memaksimalkan tindakan dengan lebih berinteraksi, memberi motivasi serta penguatan agar anak tidak malu untuk melakukan kegiatan bermain kartu angka.
- b. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,05%. Hal ini terjadi karena guru sudah lebih berinteraksi dan lebih memotivasi serta memberi dorongan kepada anak agar tidak malu menyebutkan urutan

angka 1-10 serta berani memasangkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

- c. Pada siklus III prosentase meningkat 11,66%. Hal ini disebabkan karena pada saat menyebutkan urutan bilangan anak merasa senang dan nyaman karena dilakukan pada kegiatan ini dimana anak lebih tertarik menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka. Hasil pengamatan masih terdapat 2 anak hanya mengalami sedikit peningkatan, namun secara keseluruhan konsentrasi pencapaian meningkat.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada anak Kelompok B TK Aisyiyah Kenaiban, Juwiring, Klaten Tahun 2012/2013, maka ditarik kesimpulan:

*Pertama*, bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Kenaiban, Juwiring, Klaten. Hal ini ditandai dengan meningkatna kemampuan membilang/menyebutkan urutan bilangan, menyebutkan dan menunjukkan benda, dan meningkatnya menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda. Meningkatnya sebanyak 55,04%. Sebelum tindakan kemampuan kognitif 27,72%, siklus I 62,27%, siklus II 70,19%, siklus III 82,06%.

*Kedua*, bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Kenaiban, dengan langkah-langkah:

1. Mengawali kegiatan pembelajaran dengan salam, do'a dan bernyanyi serta tanya jawab.
2. Mengatur posisi duduk anak.
3. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan.
4. Memperkenalkan jenis media yang akan digunakan yaitu kartu angka.
5. Menjelaskan materi kegiatan.

6. Mengenalkan angka yang tertulis di kartu angka.
7. Mengulang penjelasan mengurutkan angka sampai anak paham.
8. Meminta anak untuk menyebutkan angka dalam kartu angka atau mengurutkan angka 1-10.
9. Memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan sendiri.
10. Memberi reward kepada anak yang berhasil menyebutkan urutan lambang bilangan.
11. Mengakhiri dengan memberi motivasi dan bantuan kepada anak yang belum mau menyebutkan urutan bilangan.
12. Mereview kegiatan.
13. Memberi kesimpulan.

Sementara itu, implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Melalui bermain kartu angka dapat digunakan untuk merangsang kemampuan kognitif anak.
2. Pentingnya media pembelajaran yang bervariasi yang sesuai kebutuhan anak dan situasi yang dihadapi guru dalam pembelajaran.
3. Pentingnya peran aktif guru dalam proses pembelajaran dengan motivasi anak, serta menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran agar lebih asyik dan menyenangkan, agar tidak takut menghadapi discalculia berkesulitan belajar matematika ke jenjang yang lebih tinggi.

memasang lambang bilangan benda 1-10.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian tindakan kelas pada kemampuan kognitif dengan menggunakan media kartu angka di kelompok B TK Aisyiyah

Kenaiban, Kenaiban, Juwiring, Klaten berimplikasi proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian di atas berimplikasi dengan media kartu angka dapat meningkatkan proses pembelajaran melalui bermain kartu angka dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang semula masih secara klasikal menjadi lebih bervariasi. Guru tidak lagi hanya mengandalkan metode penugasan saja dalam pembelajaran. Guru dapat membuat strategi pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi disekitar kehidupan anak.
2. Materi pembelajaran kemampuan kognitif disesuaikan dengan perkembangan anak. Rendahnya kemampuan kognitif sebelum menggunakan media kartu angka akibat kurangnya media yang digunakan sebagai media pembelajaran alat bantu untuk mengeluarkan ide-ide pemikirannya, sehingga anak terkesan statis dan tidak bersemangat.
3. Peningkatan kemampuan kognitif anak dengan media kartu angka dilaksanakan dalam 3 siklus. Dari tindakan ini kemampuan kognitif anak meningkat, secara keseluruhan anak yang tadinya belum bisa mengenal angka dan memasangkan dengan lambang bilangan setelah mengalami proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka anak mampu menghafal urutan angka, mengenal konsep bilangan sama dengan (=) tidak sama dengan ( $\neq$ ), menunjuk urutan benda untuk bilangan, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan benda 1-10.

4. Peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan berbagai alat peraga (APE) dalam proses pembelajaran dapat menggunakan kardus bekas, bekas kalender, kertas warna-warni, dan media lainnya yang harganya murah dan dikemas lebih menarik, harapan penelitian berikutnya bisa menyempurnakan penelitian ini. Masih banyak kajian-kajian yang berkaitan dengan pembelajaran perlu diteliti kognitif lainnya, ataupun sosem, bahasa, fisik motorik.

### **C. Saran**

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian dan implikasi diatas dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru dan Rekan Guru

Dapat memperbaiki metode pembelajaran yang digunakan agar kegiatan belajar menyenangkan.

2. Bagi Sekolah

Menjadi program yang dapat diunggulkan untuk meningkatkan pembelajaran.

3. Bagi Wali Murid / Orang Tua

Sistem pembelajaran yang telah dilaksanakan sekolah dapat digunakan orang tua membimbing anak-anak belajar di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2000. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dep Diknas. 2007. *Model Pembelajaran di TK PAUD/FKIP/UMS*. Jakarta
- Hasan, M. Iqbal, 2002. *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Montolalu dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pujiastuti, Nikmah. 2009. "Pembelajaran dengan Metode Bermain Kartu Angka Dapat meningkatkan Kemampuan Berhitung". (<http://www.cog.com>). Diakses pada hari Jum'at tanggal 4 Agustus 2012 pukul 19.35.
- Rahayu. 2011. "Praktik Penelitian Kelas Berjudul Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Pasangan Gambar Untuk Meningkatkan Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Budi Rahayu Wonorejo". (<http://www.cog.com>). Diakses pada hari Jum'at tanggal 4 Agustus 2012 pukul 19.35.
- Semiawan, Coney R.. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.
- Stenberg. 2008. *Perkembangan Kognitif*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Subadi, Tjipto. 2011. *Inovasi Pendidikan*. Surakarta: Muppress.
- Subagyo dkk. 1997. *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sudjiono, Yulianti Nurani dkk. (2004). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusbit – UT.
- Sujiono dkk. 2008. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Supardi. 2007. *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Wardhani, Kuswaya Wihardit. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaman, Badru. 2006. *Bermain dan Permainan*. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zaman, Badru. 2008. *Bermain dan Permainan*. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.