

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ANGKA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TK INDRIYASANA JUWANGEN

Cristina Tri Utami Handayani ¹⁾, Titik Mulat Widyastuti ²⁾

¹ Universitas PGRI Yogyakarta
cristinautamihandayani@gmail.com

² Universitas PGRI Yogyakarta
titik@upy.ac.id

ABSTRAK

Kartu angka bergambar adalah tata cara yang cocok buat mengenalkan lambang bilangan pada anak yang terletak pada tahap praoperasional. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar yang berisi gambar, teks, dan lambang bilangan. Rumusan permasalahan dalam penelitian adalah “Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Bergambar?”, Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan kartu angka bergambar. Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah kepala sekolah dan guru serta anak kelas B yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 25 anak. Langkah-langkah pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dokumentasi, dan menggunakan tata cara reduksi data, display data dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis data dengan tingkatan kemampuan kognitif melalui kartu angka bergambar sebagai berikut: 1) Memilah tema yang ingin dicapai, 2) sajikan media maupun bahan ajar yang hendak di informasikan, 3) membagi anak dalam sebagian kelompok, 4) Memberikan kesempatan kepada anak buat bermain kartu angka Bergambar, 5) Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka bergambar, 6) Melaksanakan Evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui Pembelajaran Kartu angka Bergambar.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Kognitif, Kartu Angka Bergambar.

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak pada dasarnya merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi dengan pesat. Masa ini sering disebut dengan masa keemasan atau “golden age”, karena pada masa ini anak akan menyerap segala informasi yang didapatkannya. Oleh karena itu masa ini merupakan masa yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian dan karakter seorang anak. Pembelajaran untuk anak usia dini adalah belajar sambil bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya, mengekspresikan ide, gagasan serta pengetahuannya, selain itu dengan bermain anak

memperoleh informasi serta wawasan yang sifatnya dapat membangun. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk dan cara menggunakan kartu angka bergambar untuk peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Indriyasana Juwangen.

Menurut Suyadi Diperkuat oleh Hoban et, angkatan laut (AL) (2013), melaporkan media yang lebih menarik atensi anak hendak meningkatkan motivasi dalam dirinya. Perihal ini sejalan dengan hasil observasi yang dicoba oleh peneliti yang diperoleh kalau apabila perlengkapan ataupun bahan yang menarik yang digunakan hendak menaikkan motivasi pada anak didalam kelas pada dikala proses pendidikan. Kalau Pembelajaran Anak Usia Dini merupakan pembelajaran yang diselenggarakan dengan tujuan buat memfasilitasi perkembangan serta pertumbuhan anak secara merata ataupun menekankan pada pengembangan segala aspek karakter anak.

Teori pertumbuhan kognitif bagi Piaget dalam Santrock (2002) melaporkan kalau anak secara aktif membangun uraian menimpa dunia serta lewat 4 tahapan perkembangan kognitif. Ada pula 4 tahapan pertumbuhan kognitif tersebut merupakan 1) tahap sensori motor (umur 0-2 tahun), 2) tahap praoperasional (umur 2-7 tahun), 3) tahap operasional konkret (umur 7-11 tahun), 4) tahap operasional resmi (umur 11 keatas). (Jhon Santrock 48:2012). Usia praoperasional (2-7 tahun) anak mulai sanggup melakukan aksi mental yang diinternalisasikan yang membolehkan anak melaksanakan secara mental hal-hal yang dulu dicoba secara raga. Menurut F. J. Monkse, dkk. (2002), mengatakan kalau pertumbuhan kognisi merupakan penafsiran yang luas menimpa berfikir serta mengamati, jadi tingkah laku yang menyebabkan orang mendapatkan pengetahuan ataupun yang diperlukan buat memakai pengetahuan”.

Pertumbuhan Kognitif ialah suatu sebutan yang menerangkan seluruh kegiatan mental yang berhubungan dengan anggapan, benak, ingatan, serta pengolahan data yang membolehkan seorang mendapatkan pengetahuan, pemecahan permasalahan serta rencana masa depan. Kemampuan kognitif adalah kecerdasan atau cara berpikir anak untuk bisa menghubungkan, memperhitungkan, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian yang terjalin untuk dapat memecahkan suatu masalah dan dapat melihat bagaimana pikiran anak bisa tumbuh serta berperan sehingga anak bisa berfikir serta memikirkan sesuatu peristiwa. Ada pula keunggulan dari pendidikan kartu ini ialah melatih pertumbuhan anak buat belajar berhitung, melatih anak buat membedakan warna, melatih anak buat membedakan angka, serta melatih mental anak. Dari komentar di atas menjelaskan bahwa guru yang bertanggung jawab terhadap anak didiknya, dimana guru melaksanakan tugas-tugasnya selaku pendidik ialah guru bisa mengarahkan berhitung kepada anak muridnya dengan permainan edukatif.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan sesuai pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Suyadi Diperkuat oleh Hoban et,al (2013), menyatakan media yang lebih menarik perhatian anak akan menumbuhkan motivasi dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diperoleh bahwa apabila alat atau bahan yang menarik yang digunakan akan menambah motivasi pada anak didalam kelas pada saat proses pembelajaran. Bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Sementara itu, F.J. Monkse, dkk. (2002), mengungkapkan bahwa perkembangan kognisi adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan”

Perkembangan Kognitif merupakan sebuah istilah yang menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah dan rencana masa depan. Kartu angka bergambar adalah sarana prasarana atau komponen yang berada pada area belajar siswa yang bisa tingkatkan atensi belajar anak buat memudahkan proses pendidikan. Lewat kartu yang dibuat dari karton yang bertuliskan angka serta foto cocok dengan tema yang digunakan. manfaat kartu angka bergambar ini adalah untuk mengenalkan kepada pemula huruf, angka dan gambar untuk proses pembelajaran dan untuk mempermudah periset melaksanakan proses interaksi serta pendidikan. Adapun manfaat dari pembelajaran kartu ini yaitu melatih perkembangan anak untuk belajar berhitung, melatih anak untuk membedakan warna, melatih anak untuk membedakan angka, dan melatih mental anak. Dari pendapat di atas jelaslah bahwa guru yang bertanggung jawab terhadap anak didiknya, dimana guru menjalankan tugas-tugasnya sebagai pendidik yaitu guru dapat mengajarkan berhitung kepada anak muridnya dengan permainan edukatif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di lapangan yaitu rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti menemukan masih ada anak yang belum mengenal angka khususnya pada anak usia 5-6 tahun di TK Indriyasana Juwangen. Sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Indriyasana Juwangen”.

METODE

Penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Indriyasana Juwangen”. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam menelaah masalah penelitian ini dipilih. Karena masalah yang di teliti memerlukan suatu pengungkapan yang bersifat deskriptif. Fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang bagaimana penerapan media pembelajaran kartu angka bergambar untuk meningkatkan kognitif anak di TK Indriyasana Juwangen. Adapun subjek penelitian adalah guru, kepala sekolah, orang tua dan siswa sedangkan objeknya masalah yang diteliti yaitu penerapan media pembelajaran

kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Indriyasana Juwangen. Obyek sampel penelitian adalah siswa kelas B sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, teknik analisis data deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data tersebut bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari penerapan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Indriyasana Juwangen bahwa guru: 1) Memilih tema yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada, 2) Merencanakan atau menyediakan media atau bahan ajar yang akan disampaikan, 3) Membagi anak dalam beberapa kelompok, 4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka bergambar, 5) Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka bergambar, 6) Melaksanakan Evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui Pembelajaran Kartu Angka Bergambar. Guru dalam kegiatan ini dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak telah melakukan beberapa tahapan diantaranya menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, menyiapkan media atau bahan ajar yang menarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Hoban et.al. (2013), menyatakan media yang lebih menarik perhatian anak akan menumbuhkan motivasi dalam dirinya. Hal ini dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diperoleh bahwa apabila alat atau bahan yang menarik yang digunakan akan menambah motivasi pada anak didalam kelas pada saat proses pembelajaran. Menurut Rahman (2020) bahwa manfaat penggunaan kartu angka bergambar dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa guru di TK Indriyasana Juwangen telah menerapkan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B melalui permainan kartu angka bergambar dengan semaksimal mungkin sesuai dengan pembelajaran di TK Indriyasana Juwangen.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diperoleh bahwa apabila alat atau bahan yang menarik yang digunakan akan menambah motivasi pada anak didalam kelas pada saat proses pembelajaran. Guru bukan hanya mempersiapkan media atau bahan ajar kepada anak didik tetapi guru juga mengamati anak pada saat melakukan proses pembelajaran kartu angka bergambar, karena secara individu kemampuan yang dimiliki anak berbeda-beda. Dari kegiatan yang telah dilakukan oleh anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan melalui kartu angka bergambar banyak sekali yang didapatkan oleh anak bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan konsep berhitung akan tetapi dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan Rahman bahwa manfaat penggunaan kartu angka bergambar dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki

konsep berhitung dengan baik dan anak mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut penulis menyimpulkan bahwa guru di Taman Kanak-Kanak Indriyasana Juwangen telah menerapkan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B melalui permainan kartu angka bergambar dengan semaksimal mungkin sesuai dengan pandangan para pakar. Media ini bukanlah media yang baru di TK, namun media ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penerapan media pembelajaran kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Indriyasana Juwangen telah dilaksanakan secara optimal. Kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak yang diberikan oleh guru berjalan sesuai harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan sebagai indikator pelaksanaan pada aspek pengenalan lambang bilangan dan huruf.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

----- (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Destiani, S. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma Lampung Barat* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

F.J Monks, dkk. (2002). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Mahmud, (2009). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka setia, Nunik Purwaningsih, Purwati, Halidah, Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di Tk Pembina Rasau Jaya (Skripsi Paud Untan Pontianak, 2009).

Nunik Purwaningsih, Purwati, Halidah. (2009). *Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Rasau Jaya* (Skripsi Paud Untan Pontianak).

Rohani, Ahmad. (2001). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rohani. (2016). *Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Jurnal Paud, Vol, 1, No 2.*

Rahman, T. (2020). PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF (BERHITUNG) PADA ANAK USIA DINI. *JoEE: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 1-7.

Sadiman, Arief S. dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada,

Santrock, Jhon. W. (2002). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Solo L. Robert. (2007). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.

Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.

Sumanto. (2014). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Yamin, Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. (2013). *Panduan PAUD*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.