



Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Kartu Bilangan

Rahmi Wardah Ningsih¹, Sondang Purba², Yodima Laia³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Sari Mutiara Indonesia
e-mail: rahmiwardahn@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media kartu lambang bilangan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dan untuk mengetahui permainan media kartu lambang bilangan terhadap pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi pustaka (*library research*). Analisis data dilakukan dengan dengan cara pengumpulan data (*data reduction*) penyajian data (*display data*) dan kesimpulan. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa hasil analisis data menunjukkan permainan media kartu lambang bilangan digunakan dalam proses memenuhi kebutuhan perkembangan aspek kognitif anak usia dini karena memiliki pengaruh yang tinggi untuk perkembangan aspek kognitif anak. Karena itu pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu dengan bermain menggunakan kartu lambang bilangan.

Kata Kunci: *Kognitif, Kartu Lambang Bilangan*

Abstract

This study aims to determine the number symbol card media can develop early childhood cognitive abilities and to determine the number symbol card media game on the cognitive development of children aged 4-5 years. This study uses a library research method. Data analysis was done by collecting data (*data reduction*), presenting data (*data display*) and conclusions. Based on the data analysis, it is concluded that the results of the data analysis show that the game of the number symbol card media is used in the process of meeting the development needs of early childhood cognitive aspects because it has a high influence on the development of children's cognitive aspects. Therefore, the introduction of the number symbol in children needs to be given from an early age through fun activities, namely by playing using the number symbol card.

Keywords: *Cognitive, Number Symbol Card*

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang unik, dan memiliki kekhasan tersendiri. Kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang arti sebenarnya hakikat seorang anak. Ada beragam pendapat tentang hal ini. Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK,

dan SD (Bredkamp S, 2000). Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003).

Sementara itu, UNESCO dengan persetujuan negara-negara anggotanya menjadi jenjang pendidikan menjadi 7 jenjang yang disebut *International Standard Classification of Education* (ISDEC). Pada jenjang yang ditetapkan UNESCO tersebut, pendidikan anak usia dini termasuk pada level 0 atau jenjang prasekolah yaitu untuk anak usia dini termasuk pada implementasinya di beberapa Negara. Pendidikan anak usia dini menurut UNESCO ini tidak selalu dilaksanakan sama seperti jenjang usianya. Di beberapa Negara ditemukan ada yang memulai pendidikan prasekolah ini lebih awal yaitu pada usia 2 tahun, dan beberapa negara lain memasukkan pendidikan dasar dalam jenjang pendidikan anak usia dini (Siskandar, 2003).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang objek penelitiannya digali melalui beragam informasi kepustakaan (buku, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen). Menurut Nana Syaodih (2009). Penelitian kepustakaan atau kajian literatur merupakan penelitian yang mengkaji atau meninjau secara kritis pengetahuan, gagasan, atau temuan yang terdapat didalam literatur berorientasi akademik, serta merumuskan kontribusi teoritis dan metodologisnya untuk topik tertentu. Menurut Cooper dan Taylor Mohammad Iman Farisi (2010). Fokus penelitian kepustakaan adalah menemukan berbagai teori, prinsip atau gagasan yang digunakan untuk menganalisis dan memecahkan pertanyaan penelitian yang dirumuskan. Adapun sifat dari penelitian ini adalah analisis deskriptif (kualitatif), yaitu penguraian secara teratur data yang telah diperoleh, kemudian diberikan pemahaman dan penjelasan agar dapat dipahami dengan baik oleh pembaca (Syaodin 2009).

Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung. Akan tetapi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sumber data sekunder yang dimaksud berupa buku dan laporan ilmiah primer atau asli yang terdapat didalam skripsi atau jurnal.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data literature. Teknik pengumpulan data literatur yaitu bahan pustaka yang koheren dengan objek pembahasan, pengumpulan data dengan mencari data dari literature yang terkait dengan apa yang dimaksudkan dalam rumusan masalah. Data-data yang telah didapatkan dari berbagai literature dikumpulkan sebagai satu dokumen yang digunakan untuk menjawab

permasalahan yang telah dirumuskan (Suharsimi Arikunto Dalam Yuni Irawati 2013).

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data dengan metode analisis deskriptif. Metode Analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusun dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian kepustakaan (Studi Literatur) peneliti menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Humberman (1994). Dalam hal ini, peneliti menggunakan beberapa sumber data untuk mendukung penulisan Skripsi sebagai ini sebagai berikut:

Dalam hal ini, peneliti menggunakan beberapa sumber data untuk mendukung penulisan Skripsi ini sebagai berikut:

Tabel 1. Sumber Data

Tahun	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
2015	Ria Pratiwi	Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Di Kelompok A TK Ar-Rahmasidole Timur Kecamatan Ampibabo Kabupaten Parigi Mautong.	Penelitian deskriptif kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian berlangsung menunjukkan bahwa ada pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan anak mengenal lambang bilangan.
2016	Ni Putu Widi Dwi Artini dkk	Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif PAUD Kusuma 2.	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dengan diterapkannya metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar.
2016	Astuti	Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya.	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan kelompok B TK Aisyiyah.
2016	Nopalia Sari	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di PAUD Teratai Bandar Lampung Tahun 2016.	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang

				bilangan pada anak usia dini.
2016	Ni Luh Wayan Supadma dkk	Penerapan Bermain Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A Tk Kumara Wiyata Manukaya	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dalam pengenalan lambang bilangan
2017	Upik Syahrida dkk	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka Bergambar (Pada Anak Kelompok A Raudhatl Athfal Masyithoh) Plumpung Cawas Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan.
2018	Nazella Afriyenischa	Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Di TK Assalam II Pulau Singkep Tahun Pelajaran 2017/2018.	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak dapat menyebutkan angka 1-12, menunjukkan angka 1-12, dan mengurutkan angka 1-12 dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini dengan menggunakan media kartu angka.
2019	Akhmad Nayazik dkk	Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka.	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Dalam penelitian Ria Pratiwi pada Skripsi yang dipublikasikan pada tahun 2015, dapat di simpulkan bahwa, (1) Kemampuan mengenal lambang bilangan anak sudah berkembang sesuai harapan dalam masing-masing aspek yang diamati, yaitu menyebutkan angka, mengurutkan angka dari besar ke yang kecil, dan meniru lambang bilangan. (2) Penerapan media kartu angka terhadap kemampuan anak mengenal lambang bilangan yaitu terdapat gambar angka yang berwarna-warni sehingga anak bisa tertarik dalam mengenal lambang bilangan sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan anak sesuai dengan harapan. (3) Ada pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan anak mengenal lambang bilangan, yang dapat dilihat pada rekapitulasi data hasil penilaian pada tabel 4.8, dimana pada setiap aspek yang diamati mengalami peningkatan, yaitu

dari 12 anak didik yang menjadi sampel pada semua aspek yang diamati, terdapat 4 anak (30 %) berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 5 anak (42%) berada dalam 9 kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dalam kategori mulai berkembang (MB) ada 2 anak (20 %), serta 1 anak (8%) berada dalam kategori belum berkembang (BB).

Dalam penelitian Ni Putu Widi Dwi Artini dkk pada Jurnal yang dipublikasikan pada tahun 2016, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan anak pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan dari siklus I sedang penelitian siklus II rata-rata kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan pada anak sebesar 89 % berada pada kategori tinggi sebesar 75 % yang berada pada kategori tinggi.

Dalam penelitian Astuti pada Jurnal yang dipublikasikan pada tahun 2016, dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami konsep bilangan kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar, sebelum ada perbaikan pembelajaran (tindakan) menunjukkan kemampuan memahami konsep bilangan yang rendah. Hal ini ditunjukkan adanya ketuntasan mengenal konsep bilangan sebesar 30 % yang berada di bawah nilai < 70, dan skor tertinggi 80 dan skor terendah 50. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat setelah ada perbaikan pembelajaran melalui metode kartu angka untuk kemampuan mengenal konsep bilangan, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai menjadi 55 % pada siklus I dan 80 % pada siklus II.

Dalam penelitian Nopiliasari pada skripsi yang di publikasikan pada tahun 2016, dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami dalam penelitian yang dilakukan peneliti. Kemampuan yang meningkat pada setiap aspek kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu; menyebutkan lambang bilangan sebelum dilakukan tindakan kelas 5 anak yang mendapat nilai dengan persentase sebesar 25,00 persen, setelah dilakukan tindakan kelas menjadi 17 anak dengan persentase sebesar 85,00 persen. Aspek kemampuan menunjukkan lambang bilangan sebelum dilakukan tindakan sebanyak 7 anak yang mendapat nilai dengan persentase sebesar 35,00 persen, setelah dilakukan tindakan kelas menjadi sebesar 85,00 persen. Aspek kemampuan mencocokkan lambang bilangan sebelum dilakukan tindakan kelas 6 anak yang mendapat nilainya dengan persentase sebesar 30,00 persen, setelah dilakukan tindakan kelas menjadi 14 anak dengan persentase sebesar 75,00 persen. Aspek kemampuan mengurutkan lambang bilangan sebelum dilakukan tindakan kelas 5 anak yang mendapat nilainya dengan presentase 25,00 persen, setelah dilakukan tindakan kelas menjadi 15 anak dengan presentase 75,00 persen. Langkah pembelajaran melalui permainan kartu angka adalah guru menunjukkan kalender bekas yang ada angkanya. Anak diminta menggunting angka yang ada dikalender sebanyak yang anak mau, anak menunjukkan dan menyebutkan angka yang diguntingnya. Selanjutnya anak mencocokkan benda dengan angka yang dimilikinya. Anak juga mengurutkan angka yang ada sesuai

urutannya 1-10. Guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan yang diinstruksikan oleh guru kemudian anak menaruh lambang bilangan tersebut pada kumpulan benda yang sesuai jumlahnya.

Dalam penelitian Ni Luh Wayan Supadma dkk pada Jurnal yang dipublikasikan pada tahun 2016, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan rata-rata persentase hasil belajar perkembangan kognitif anak dari siklus I sebesar 75% yang dikonversikan ke dalam sekala PAP berada pada rentangan 65-79 yang berarti bahwa perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada kategori sedang. Penelitian ini dilanjutkan ke siklus II sebesar 87,5% yang berada pada kategori tinggi yang dikonversikan ke dalam sekala PAP berada pada rentangan 80-89 yang berarti bahwa perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar perkembangan kognitif anak dari siklus I ke siklus II sebesar 12,5%.

Dalam penelitian Upik Syahrinda dkk pada skripsi yang dipublikasikan pada tahun 2017, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada setiap siklus. Persentase ketuntasan pada prasiklus adalah 35%. Pada siklus I meningkat menjadi 50%. Pada siklus II meningkat menjadi 75%. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak dalam mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Dalam penelitian Nazella Afriyenischa pada Skripsi yang dipublikasikan pada tahun 2018, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang guru lakukan ialah menetapkan indikator yang akan dicapai sebagai tujuan pada proses pembelajaran ini adalah anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-12, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari dan kurang dari dan paling/ter. Berdasarkan indikator di atas, kemudian guru menerapkan tema yang dipilih disesuaikan dengan Rencana Kegiatan Harian dengan tema Air, Udara, Api. Kemudian guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas, menyiapkan gambar media kartu angka baik bentuk dan jumlahnya, menyiapkan gambar huruf abjad, gambar angka dan sebagainya yang masih di butuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian Akhmad Nayazik dkk pada Skripsi yang dipublikasikan pada tahun 2019, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah peneliti lakukan bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Handayani VI kecamatan Bantarbolang Kabupaten Pematang Tahun pelajaran 2017-2018. Peningkatan pada kemampuan kognitif dapat dibuktikan dengan adanya pra tindakan sebesar 35% namun peningkatan pada siklus I mencapai 50% dan meningkat pada siklus II mencapai 80%. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan mengurutkan lambang bilangan

melalui kegiatan bermain kartu dapat meningkatkan kognitif anak kelompok A TK Handayani VI Bantarbolang.

Berdasarkan 8 penelitian terdahulu tersebut, peneliti melakukan data reduction (Reduksi Data), data Display (Penyajian Data), dan Conclusion Drawing/Verification (Simpulan/Verifikasi) hasil penelitian terdahulu menunjukkan terdapat pengembangan kognitif anak usia dini melalui media kartu lambang bilangan yang memberikan motivasi kepada anak untuk terus belajar dengan cara yang kreatif, tidak membosankan dan mudah untuk dipahami oleh anak. Anak sudah mampu mengenal angka dengan baik dengan menggunakan media kartu lambang bilangan yang cukup menarik perhatian anak dan tidak membosankan.

KESIMPULAN

Perkembangan kognitif pada anak dapat dirangsang dengan mengenalkan lambang bilangan, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, karena itu pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu dengan bermain menggunakan kartu lambang bilangan.

Permainan media kartu lambang bilangan digunakan dalam proses memenuhi kebutuhan perkembangan aspek kognitif anak karena memiliki pengaruh yang tinggi untuk perkembangan aspek kognitif anak. Dengan bermain media kartu lambang bilangan dapat membangkitkan semangat belajar anak dalam mengenal lambang bilangan serta memotivasi anak untuk terus belajar anak dan pembelajaran tidak membosankan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Nayazik, 2019. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka*. Jurnal
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Astuti. 2016. *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya*. Jurnal
- Bredkamp S. 2000. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program*. Washington D. C: NAEYC
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Nazella Afriyenischa. 2018. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak*
- Ni Putu Widi Dwi Artinidkk. 2016. *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Paud Kusuma 2*. Jurnal
- Ni Luh Wayan Supadma, dkk. 2016. *Penerapan Bermain Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A Tk Kumara Wiyata Manukaya*. Jurnal.
- Nopalia Sari. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal*

Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Paud Teratai Bandar Lampung Tahun 2016. Skripsi.

Ria Puji Lestari. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 Tk Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta. Skripsi.*

Siskandar. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif. Jakarta: Depdiknas.*

Suharsimi Arikunto. 2013. *Metode pendidikan karakter islam terhadap anak menurut Abubdullah Nasih Ulwan dalam buku pendidikan anak dalam islam dan relevansinya dengan tujuan pendidikan nasional.*

Upik Syahrida, (2017). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka Bergambar (Pada Anak Kelompok A Raudhatl Athfal Masyithoh) Plumpung Cawas Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal*