

PENGEMBANGAN KARTU ANGKA BERGAMBAR UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TAMAN BARU MATARAM

Baiq Laily Nurfiana¹ Nurhasanah² Ika Rachmayani³ I Nyoman Suarta⁴

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

*E-mail: baiqlailynurfiana2@gmail.com¹; nurhasanah@unram.ac.id²; ikarachma3@gmail.com³;
suarta9@gmail.com⁴

Riwayat Artikel

Diterima: 17 Desember 2020

Direvisi: 3 Januari 2021

Publikasi: 15 Februari 2021

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media kartu angka bergambar di Perumahan Taman Baru Mataram. kemampuan kognitif menggunakan media kartu angka bergambar yang bervariasi dan menarik sehingga dapat dengan mudah merangsang anak untuk lebih cepat mengenal angka dan mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Pada penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif.

Penelitian ini menggunakan 7 langkah-langkah bermain kartu angka bergambar yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak sebagai berikut: (a) Pertama-tama anak diminta untuk mengambil 2 kartu angka yang sudah disediakan (1-10) kemudian menunjukkan kartu angka yang lebih sedikit dan yang mana kartu angka yang lebih banyak. (b) Kemudian anak diminta membilang kartu angka dan kartu gambar dengan benar. (c) Kemudian anak diminta untuk membilang 1-10 dengan menggunakan kartu angka. (d) Selanjutnya mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka. (e) Anak diminta untuk menunjukkan lambang bilangan dengan menggunakan kartu angka. (f) Selanjutnya anak menggantung kartu angka dan kartu gambar pada papan gantung sesuai dengan jumlah kartu angka dan kartu gambar. (g) Kemudian anak menulis lambang bilangan 1-10 pada kertas yang sudah disediakan. Hasil persentase yang diperoleh Pada tahap pengembangan I persentase sebesar 37,5%, pengembangan II persentase sebesar 51,56% serta pengembangan III sebesar 82,82%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kartu angka bergambar dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di Perumahan Taman Baru Mataram, NTB.

Kata kunci:

Kartu angka bergambar,
kemampuan kognitif

1. 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 didupakannya. 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 4-5 tahun di Perumahan Taman Baru Mataram, Nusa Tenggara Barat.

Kemampuan kognitif adalah kecerdasan atau cara berpikir anak untuk dapat menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi untuk dapat memecahkan suatu masalah dan dapat melihat bagaimana pikiran anak dapat berkembang dan berfungsi sehingga anak dapat berfikir dan mempertimbangkan suatu kejadian.

Kartu angka bergambar adalah sarana prasarana atau komponen yang berada pada lingkungan belajar siswa yang dapat meningkatkan minat belajar anak untuk mempermudah proses pembelajaran. Melalui kartu yang terbuat dari karton yang bertuliskan angka dan gambar sesuai dengan tema yang digunakan. manfaat kartu angka bergambar ini adalah untuk mengenalkan kepada pemula huruf, angka dan gambar untuk proses pembelajaran dan untuk mempermudah peneliti melakukan proses interaksi dan pembelajaran.

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 4-5 tahun di Perumahan Taman Baru Mataram. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Kartu Angka Bergambar Untuk Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Perumahan Taman Baru Mataram Tahun 2020”.

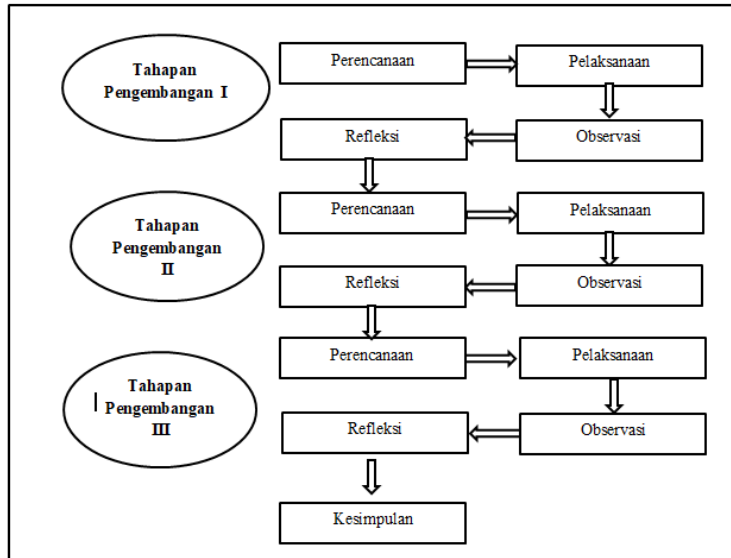
2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk meng4hasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 297).

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan mencari jawaban terhadap suatu persoalan dengan melakukan kegiatan pengembangan. Dalam penelitian ini yang akan dilakukan yaitu menguji keefektifan pengembangan cara pembuatan dan penggunaan kartu angka bergambar untuk membantu peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Tahapan penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan sebagai pedoman selama melakukan penelitian. Dalam penelitian ini tahapan pengembangan yang akan digunakan sebanyak 3 tahap diantaranya tahap pengembangan I, tahap pengembangan II dan tahap pengembangan III. Masing-masing tahap pengembangan memiliki tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan analisis pengembangan, ditampilkan pada Gambar 1.

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2013: 100). Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk peningkatan kemampuan kognitif anak adalah metode observasi. Dalam melakukan observasi peneliti harus mengacu pada pedoman observasi di mana dalam pedoman observasi terdapat kisi-kisi instrumen kemampuan kognitif melalui media kartu angka bergambar dan kisi-kisi instrumen observasi aktivitas peneliti.



Gambar 1. Tahapan-tahapan penelitian pengembangan

Analisis data yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di Perumahan Taman Baru Mataram, yang dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif. Kualitatif yang digunakan saat mengambil data dilapangan, baik saat penelitian pengembangan pertama hingga pengembangan terakhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Perumahan Taman Baru Mataram tahun 2020 dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan kartu angka yang sudah dilaksanakan dapat dikatakan berhasil dan berjalan sangat baik. Karena pelaksanaan penelitian menggunakan pengembangan kartu angka yang sudah dimodifikasi dalam bentuk permainan, dimana hal tersebut sudah disesuaikan dengan perkembangan anak dan dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang dapat dikembangkan yakni (a) anak dapat menunjukkan kartu angka yang lebih sedikit, (b) anak dapat menunjukkan kartu angka yang lebih banyak, (c) anak dapat memasang kartu angka dan kartu gambar dengan benar, (d) anak mampu membilang 1-10 dengan menggunakan kartu angka, (e) anak dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan kartu angka, (f) anak dapat menunjukkan lambang bilangan menggunakan kartu angka, (g) anak sudah mampu menghubungkan simbol angka dengan jumlah gambar, dan (h) anak dapat menulis lambang bilangan 1-10. Beberapa peningkatan kemampuan kognitif anak yang dapat ditunjukkan dilakukan dengan dengan cara memperhatikan yang ada pada tahap sebelumnya dan mampu memperbaiki kekurangan pada tahap selanjutnya.



Gambar 2. Produk Akhir Pengembangan

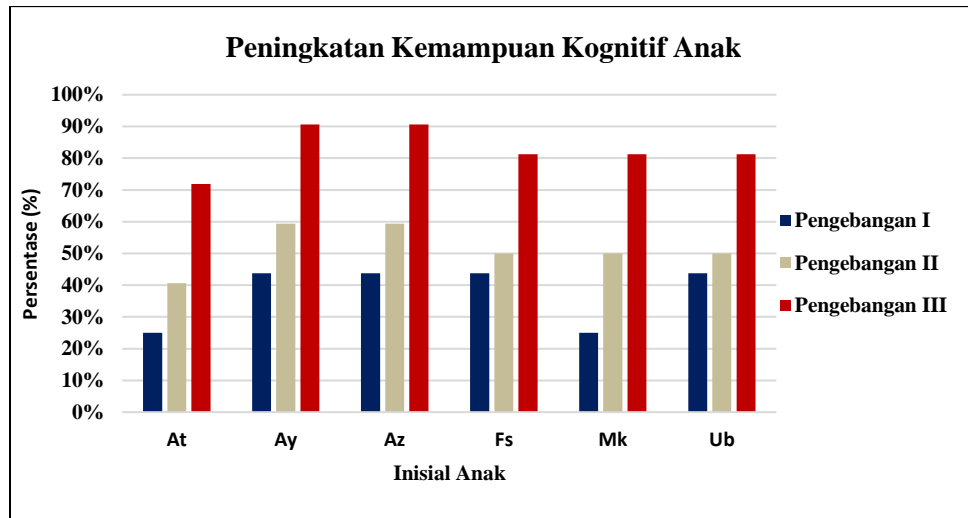
b. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan tahap I , tahap pengembangan II, dan tahap pengembangan III kemampuan kognitif anak usia 4-5 dalam setiap tahapan mendapati peningkatan. Dikarenakan nilai yang diperoleh oleh anak pada masing-masing tahapan mengalami peningkatan. Adapun peningkatan hasil kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di Perumahan Taman Baru Mataram adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun

| No | Inisial Anak | Pengembangan I | Pengembangan II | Pengembangan III |
|----|--------------|----------------|-----------------|------------------|
| 1. | At | 25% | 40,63% | 71,88% |
| 2. | Ay | 43,75% | 59,34% | 90,63% |
| 3. | Az | 43,75% | 59,34% | 90,63% |
| 4. | Fs | 43,75% | 50% | 81,25% |
| 5. | Mk | 25% | 50% | 81,25% |
| 6. | Ub | 43,75% | 50% | 81,25% |

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi kemampuan kognitif anak di atas. Dapat dilihat bahwa setiap anak mengalami peningkatan pada setiap tahap pengembangan yang telah dilakukan. Persentase kemampuan kognitif anak tertinggi yang didapatkan anak yaitu sebesar 90,63% termasuk kategori “sangat baik” dan persentase terendah yang didapatkan yaitu sebesar 71,88% “berkembang sesuai harapan”. Maka dari itu, dapat dibuatkan grafik pengembangan kartu angka bergambar untuk peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam 3 tahap pengembangan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa dalam setiap tahap pengembangan terjadi peningkatan persentase. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan kartu angka bergambar dapat membantu untuk peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di Perumahan Taman Baru Mataram tahun 2020.

Pada tahap pengembangan I peningkatan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan pengembangan kartu angka bergambar masih dalam kategori mulai berkembang hal ini terlihat dengan hasil persentase yang 37,5% oleh karena itu diperlukan perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya.

Pada tahap pengembangan II hasil kegiatan pengembangan kartu angka bergambar untuk peningkatan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan sebesar 14,06% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Persentase yang didapatkan yakni 51,56%. Akan tetapi masih perlu diadakan perbaikan-perbaikan agar dapat mencapai peningkatan yang lebih baik lagi.

Pada tahap pengembangan III peningkatan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan sebesar 31,25% dengan memperoleh persentase sebesar 82,82% hasil dari pengembangan ini lebih baik dibandingkan dengan pengembangan-pengembangan sebelumnya dikarenakan kekurangan yang terjadi pada tahap pengembangan sebelumnya dapat diperbaiki dan dapat diatasi sehingga kegiatan pada tahap ini dapat berjalan dengan sangat baik.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyimpulkan :

1. Pengembangan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak apabila dilakukan dengan langkah-langka permainan kartu angka bergambar sebagai berikut : (a) Pertama-tama anak diminta untuk mengambil 2 kartu angka yang sudah disediakan (1-10) kemudian menunjukkan kartu angka yang lebih sedikit dan yang mana kartu angka yang lebih banyak. (b) Kemudian anak diminta membilang kartu angka dan

- kartu gambar dengan benar. (c) Kemudian anak diminta untuk membilang 1-10 dengan menggunakan kartu angka. (d) Selanjutnya mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka. (e) Anak diminta untuk menunjukkan lambang bilangan dengan menggunakan kartu angka. (f) Selanjutnya anak menggantung kartu angka dan kartu gambar pada papan gantung sesuai dengan jumlah kartu angka dan kartu gambar. (g) Kemudian anak menulis lambang bilangan 1-10 pada kertas yang sudah disediakan.
2. Kemampuan kognitif anak dalam pengembangan permainan kartu angka bergambar terus mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari hasil persentase yang telah didapatkan oleh anak dari tahap pengembangan I sampai dengan pengembangan III. Pada saat tahap pengembangan I kemampuan kognitif anak memperoleh persentase 37,5%. Selanjutnya pada tahap pengembangan II memperoleh persentase sebesar 51,56%. Dan pada tahap pengembangan III mendapatkan persentase sebesar 82,82%. Maka dapat dilihat bahwa pada setiap tahap pengembangan terjadi peningkatan persentase kemampuan kognitif yang didapatkan anak. Hal ini dapat terjadi dikarenakan pengembangan selalu diadakan refleksi yang akan diperbaiki setelah tahap pengembangan selanjutnya. Karena itu kemampuan kognitif dapat berkembang sangat baik.
 3. Pengembangan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Sadiman S., dkk, 2003. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Beaty, Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber belajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan.
- Rahayu Dwi Istati. 2018. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Mataram : FKIP Universitas Mataram.
- Hasan, Maemunah 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Nazella Afriyenisca, 2018. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Di TK Assalam II Pulau Singkep*, skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfab
- Wahyudi, Agustin. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Band