

PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PAUD KUSUMA 2.

Ni Putu Widi Dwi Artini¹, I Nengah Suadnyana², I Wayan Wiarta³

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
^{2,3}Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: widi_tengal.abis@yahoo.co.id¹, suadnyanainengah@gmail.com²,
wayan.wiarta@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan setelah diterapkan metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar PAUD Kusuma 2. Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 22 orang anak TK 11 anak laki-laki dan 12 anak perempuan pada Kelompok B1. Data penelitian tentang kemampuan kognitif dikumpulkan dengan metode observasi dengan instrument berupa lembar format observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kualitatif serta metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dengan diterapkannya metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar pada siklus I sebesar 75% yang berada kategori cukup tinggi ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89% yang berada pada kategori tinggi. Jadi, terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 pada penelitian siklus I dan siklus II sebesar 14%.

Kata-kata kunci: Metode bermain, berbantuan media kartu angka bergambar, kemampuan kognitif

Abstract

This study aims to determine the increase of cognitive abilities in the introduction of the concept of numbers after applied playing methods assisted by cards media illustrated figures PAUD Kusuma 2. The design of this study is classroom action research that conducted in two cycles. The subjects were 22 children, 11 man childs and 11 woman childs in the kindergarten of group B1 . Research of data on cognitive abilities were collected by observation with the format observation instrument sheet. The data were analyzed using descriptive statistical analysis and analysis method of descriptive qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of data analysis indicates that the increased development of the figures illustrated in the first cycle was 75% residingsufficiently high had experienced an increase in the second cycle to 89% who are at high category. So it, there is an increase cognitive abilities of children in group B1 PAUD Kusuma 2 on research first cycle and the second cycle by 14%.

Keywords: Playing Methods, cards media illustrated figures, Cognitive abilities

PENDAHULUAN

Di dalam dunia pendidikan terdapat banyak masalah yang sulit dihadapi terutama pendidikan di Indonesia. Salah satu masalah dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan pada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Sering kali pembelajaran masih diarahkan pada pembelajaran yang bersumber pada guru. Hal ini menjadikan anak malas untuk berpikir dan kemampuannya memecahkan masalah menjadi kurang optimal.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya membina yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam pendidikan anak usia dini perlu diberikan rangsangan agar pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya gizi dan kesehatan anak sangat penting.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mendasari jenjang pendidikan selanjutnya. Perkembangan secara optimal selama masa usia dini memiliki dampak terhadap perkembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya. Seperti yang kita ketahui bahwa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Maka masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan 5 dasar aspek perkembangan pada anak usia

dini yang sesuai dengan permendiknas nomor 58 tahun 2009 tentang standar PAUD terhadap standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan kelompok usianya. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak terdiri dari lima perkembangan yaitu: "perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), perkembangan kognitif, bahasa dan sosial emosional. Dalam mengembangkan kemampuan pembelajaran pada anak diperlukan sarana dan prasarana untuk menunjang dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu untuk mengembangkan perkembangan secara optimal. bermain, media dan alat peraga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak.

Implementasi terhadap pembelajaran program belajar pada pendidikan Anak Usia Dini, seperti: penetapan tujuan perkembangan, urutan, tema, yang akan dibahas, penggunaan alat peraga dan permainan serta metode yang digunakan perlu mempertimbangkan aspek perkembangan anak itu sendiri. Melihat potensi posisi PAUD pada sistem pendidikan nasional, terutama dalam mengembangkan sumber daya manusia maka pelayanan pendidikan untuk anak usia dini perlu terus ditingkatkan, melalui program belajar yang ditata secara baik dan mendapat dukungan dari pemerintah dan memanfaatkan berbagai potensi yang ada pada masyarakat. Pengembangan program belajar perlu disesuaikan dengan kebutuhan belajar yang dimiliki anak, sehingga benar-benar dapat mengembangkan potensi anak usia dini secara komprehensif (keseluruhan/menyeluruh).

Penyelenggaraan pendidikan perlu memiliki akuntabilitas yang tinggi sehingga tujuan PAUD dapat tercapai dan mendukung tujuan pendidikan pada umumnya. Untuk kepentingan tersebut diperlukan adanya pihak yang terus mengkaji dan membantu penyelenggaraan program untuk terus mencari metode yang tepat untuk kepentingan pelayanan PAUD

ini, sehingga setiap perubahan tuntutan dan kondisi yang dapat cepat terantisipasi untuk dicarikan jalan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelompok B1 di PAUD Kusuma 2 Denpasar Barat pada tanggal 18 Agustus 2015, diperoleh beberapa informasi yaitu: 1). jumlah siswa kelompok B1 dalam satu kelas adalah 22 orang, 2). Kriteria maksimal ketuntasan yang diharapkan adalah bintang (****) yaitu dengan kriteria kemampuan sangat baik. Proses pembelajaran di PAUD Kusuma 2 Denpasar dalam meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam pengenalan konsep bilangan yang berlangsung masih menerapkan proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal ini terlihat pada saat melakukan observasi langsung dan diperoleh beberapa informasi yaitu: 1). Pembelajaran yang membosankan pada saat proses pembelajaran 2). Guru kurang memanfaatkan media atau alat bantu dalam pembelajaran yang menarik, 3). Metode pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan keterampilan kognitif masih menitik beratkan kepada hasil akhir bukan proses berlangsungnya pemahaman tentang materi yang diajarkan.

Dampak dari proses pembelajaran tersebut, hasil belajar dalam kemampuan kognitif anak kelompok B1 masih rendah. Hal ini di lihat dari 22 orang anak masih ada 15 orang anak yang mendapatkan nilai rendah dibawah ketuntasan maksimal yang ingin dicapai, yaitu dengan rincian 8 orang anak mendapat bintang dua (**), dan 10 orang anak mendapatkan bintang tiga (***), dan 4 orang anak mendapatkan bintang (****) dan harapan ketuntasan adalah setiap anak memperoleh bintang 4 (****).

Untuk mengatasi masalah ini, dapat diupayakan dengan menerapkan metode bermain untuk membantu siswa belajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenalkan konsep bilangan adalah dengan menerapkan metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 580) "Metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk

mencapai maksud, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditetapkan". Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Dengan bermain anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar, kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Melalui bermain anak diajak bereksplorasi (penjajakan) menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.

Utami (2008) menyatakan metode bermain adalah suatu metode yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. metode bermain digunakan dalam membantu anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan metode bermain anak dapat memilih kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa dipaksakan Montalalu, 2008:4.34. Vera, 2012 berpendapat bahwa: Tujuan metode bermain adalah dapat menjabarkan pengertian (konsep) dalam bentuk praktik dan contoh-contoh yang menyenangkan, dapat menanamkan nilai kejujuran dari diri siswa, menanamkan semangat dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan, memupuk dan mengembangkan kerjasama antar siswa, dapat mengembangkan kreatifitas siswa.

Selain penggunaan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran juga sangat penting karena untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak memerlukan media yang konkret. Salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam pengenalan konsep bilangan adalah media kartu angka bergambar yang digunakan ini berupa gambar dan simbol angka. Media kartu angka bergambar merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam

mengenalkan konsep bilangan pada anak dan juga melatih daya ingat yaitu dalam menghitung, mengenalkan bilangan, bentuk bilangan dan lain-lain.

Menurut Briggs (dalam sanaky, 2011:19) menyatakan, "menyatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Hamalik (dalam arsyad, 2013:19), "pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan bahwa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2005:10) "kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Angka adalah suatu bilangan yang dinotasikan dengan lambang". media kartu angka bergambar ini adalah media yang sederhana, mudah dibawa, menarik karena disertai dengan bermacam-macam gambar, dan cara pembuatannya pun sangat gampang dan mudah. Selain pembuatannya juga sangat mudah cara memainkan media kartu angka bergambar ini juga mudah dan dapat dimengerti oleh anak. (Sudaryanti 2006:1) "Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi yang bertuliskan angka yang disertai gambar. Gambar merupakan salah satu media pembelajaran, gambar termasuk dalam jenis media visual".

Dengan metode bermain anak akan merasa senang apabila dalam bermain yang dilakukan menarik dan mudah dipahami. Jika kebutuhan bermain anak terpenuhi, makin tumbuh dengan memiliki keterampilan yang lebih tinggi keterampilan yang lebih tinggi untuk menjelajahi dunianya lebih lanjut. Metode bermain yang dibantu dengan media kartu angka bergambar akan membantu pembelajaran anak lebih bermakna. Karena dalam hal ini terjadi proses keterlibatan anak secara penuh untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dan anak merasa senang sehingga mempermudah pemahaman mereka melalui bermain. Dengan bermain anak akan cepat menangkap pembelajaran yang diberikan oleh guru baik dalam bermain secara berkelompok dan bermain secara individu anak akan menuangkan

ekspresi senangnya ketika anak mendapatkan penghargaan berupa hadiah stiker bintang yang ia dapatkan ketika si anak bisa bermain sesuai dengan aturan bermain yang telah disepakati bersama.

Menurut Jean Piaget (dalam sujiono 2008) menyatakan bahwa anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan Kemampuan kognisinya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Dalam teori Piaget, bermain bukan saja mencerminkan sikap kemampuan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap kemampuan kognisi itu sendiri. tahap-tahap perkembangan kognitif yang terdiri dari lima tahap kemampuan menurut piaget dalam trianto, 2011 adalah tahap sensori motor (lahir-2 tahun), tahap praoperasional (2 tahun-7 tahun), tahap operasional konkret (7 tahun-11 tahun), tahap operasional formal (11 tahun-dewasa). Selain tahapan kemampuan ada juga faktor-faktor yang mempengaruhi Kemampuan kognitif anak menurut sujiono 2008:1.25 bahwa ada 6 faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif yaitu "faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, dan faktor minat dan bakat anak".

Pengenalan konsep bilangan adalah suatu konsep matematika yang harus dikuasai oleh anak. Untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan itu sendiri. Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung menggunakan benda, menghitung himpunan dengan nilai bilangan benda, memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak.

Kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif yang menyangkut semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, atau semua proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, dalam pengenalan konsep bilangan. Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung menggunakan benda, menghitung himpunan dengan nilai bilangan benda, memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak diharapkan anak akan mampu memahami materi pembelajaran dengan memecahkan masalah sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan anak lebih mudah mengerti dan tertarik untuk mengikuti kegiatan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dipandang untuk membuktikan secara empirik melalui suatu penelitian tentang seberapa besar metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep bilangan. Dengan demikian dalam kesempatan ini dirancang sebuah penelitian tindakan kelas melalui metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar yang menarik dan dapat dimengerti anak.

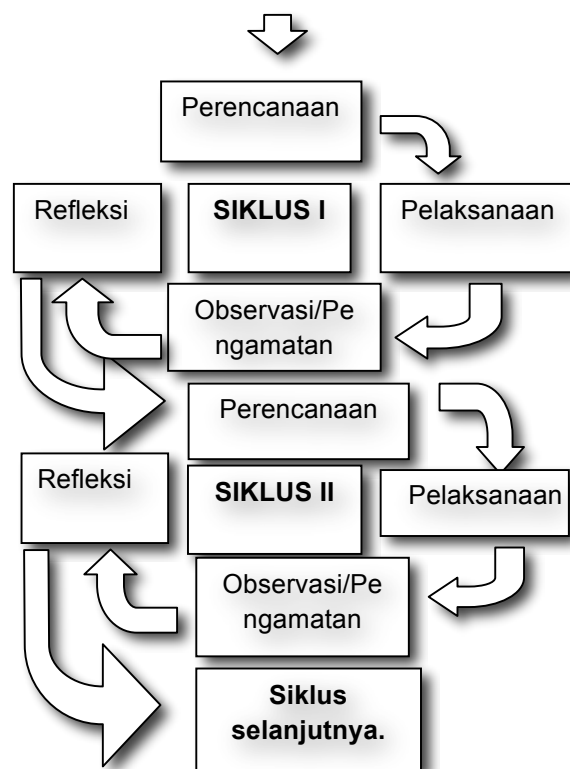
METODE

Fokus dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tindakan (*treatment*) dan fokus permasalahan. Tindakan (*treatment*) dalam penelitian ini adalah metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar dan fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan.

Dalam kegiatan PTK ini, peneliti bersama guru mitra bersama-sama

membuat suatu kesepakatan baik dalam penentuan jadwal, strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran kreatif-produktif. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara bersiklus, masing-masing siklus terdiri atas (1) rencana tindakan, (2) pelaksanaan, (3) evaluasi/observasi dan (4) refleksi.

Rencana tindakan siklus 1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui prosedur penelitian tindakan kelas dibawah ini.



Kemmis & Mc. Raggant (Hidayah, 2013:19)

Gambar 1. Rencana Penelitian Tindakan Kelas menurut Hidayah, 2013:19.

Rancangan tindakan penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart lebih memfokuskan pada aspek individual dalam penelitian tindakan. Model ini dapat dikembangkan menjadi model PTK. Alur pikir dan alur kerja yang ditawarkan Kemmis dan Mc. Taggart ada tiga, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan dan observasi, dan (3) refleksi. Dalam desain tindakan penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart ini komponen tindakan (*acting*) dengan observasi (*observing*) dijadikan sebagai

satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi tindakan (*acting*) dengan observasi (*observing*) merupakan 2 kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsung suatu tindakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan.

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar dengan rentang waktu semester II (genap) tahun Pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah anak TK sebanyak 22 orang anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini tergolong penelitian (PTK). Untuk menjelaskan tentang penelitian tindakan kelas ini dijelaskan dalam buku pengantar metodologi penelitian yang dikemukakan bahwa "penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom Action Research* (CAR) merupakan penelitian yang bersifat aplikasi (terapan), terbatas, segera, dan hasilnya untuk memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran yang sedang berjalan (Agung 2012:24). Suyanto, 2007:38) mengemukakan bahwa PTK merupakan salah satu upaya praktis dalam bentuk melakukan kegiatan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran dikelas. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (*Class Room Research*) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu yang dilakukan guru dalam mengajar dan ditunjukkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta untuk memperbaiki pengajaran dikelas.

Untuk mengumpulkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan dan penelitian ini digunakan metode pengumpulan data yang tergolong metode nontes yaitu metode observasi. Dimana dalam buku pengantar metodologi penelitian dikemukakan bahwa "metode observasi suatu cara memperoleh data dengan jalan mengadakan pengamatan secara sistematis tentang sesuatu objek

tertentu"(Agung 2012:61). Setelah data yang diperlukan dalam penelitian ini terkumpul, maka dilakukan analisis statistik deskriptif ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian ini di analisis dan selanjutnya disajikan kedalam: a) tabel distribusi frekuensi, b) menghitung angka rata-rata, c) menghitung modus, d) menghitung median, e) menyajikan data ke dalam grafik polygon. Selain menggunakan metode analisis deskriptif, penelitian ini juga menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Agung 2012 : 67 menyatakan Metode analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentasemengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat tinggi rendahnya kemampuan kognitif anak Taman Kanak-kanak dengan metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar yang di konversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Tabel 1. Pedoman PAP Skala Lima tentang meningkatnya kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar.

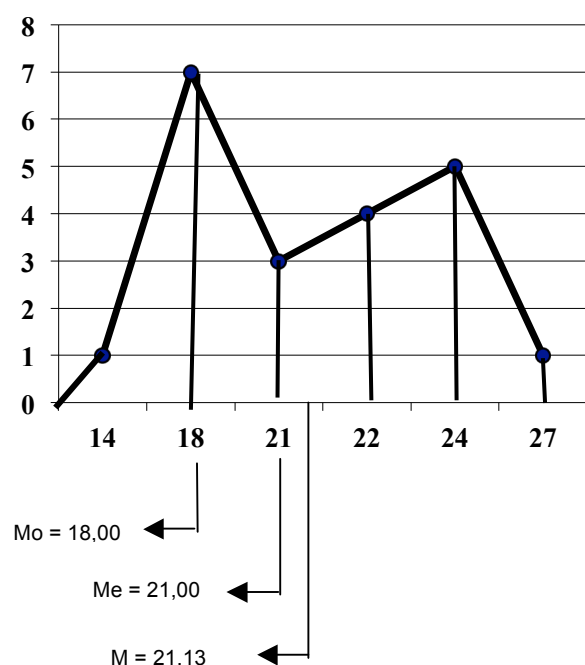
Persentase	Kriteria kemampuan Kognitif Anak
90 – 100	Sangat tinggi
80 – 89	tinggi
65 – 79	Cukup tinggi/sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

(Agung, 2010:16)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan yang diperoleh anak pada siklus I disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung (M), Median (e), Modus (Mo), grafik polygon dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP Skala lima. Dari hasil observasi yang dilaksanakan pada saat penerapan metode

bermain berbantuan media kartu angka bergambar dengan menggunakan 7 indikator yang muncul dalam proses pembelajaran akan diberi bobot, yakni 4 (berkembang sangat baik), bobot 3 (berkembang sesuai harapan), bobot 2 (mulai berkembang), bobot 1 (belum berkembang). Dari tabel distribusi frekuensi kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar pada anak kelompok B1 semester II di PAUD Kusuma 2 Denpasar tahun pelajaran 2015/2016 pada siklus I dapat digambarkan menjadi grafik polygon sebagai berikut.



Gambar 2. grafik tentang kemampuan kognitif dalam penenalan konsep bilangan pada anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar pada siklus I.

Berdasarkan perhitungan dan grafik polygon di atas terlihat $Mo < Me < M$ ($18,00 < 21,00 < 21,13$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar pada siklus I merupakan kurve juling positif.

Untuk menentukan tingkat kemampuan kognitif pada anak dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen ($M\%$) dengan kriteria Penelitian

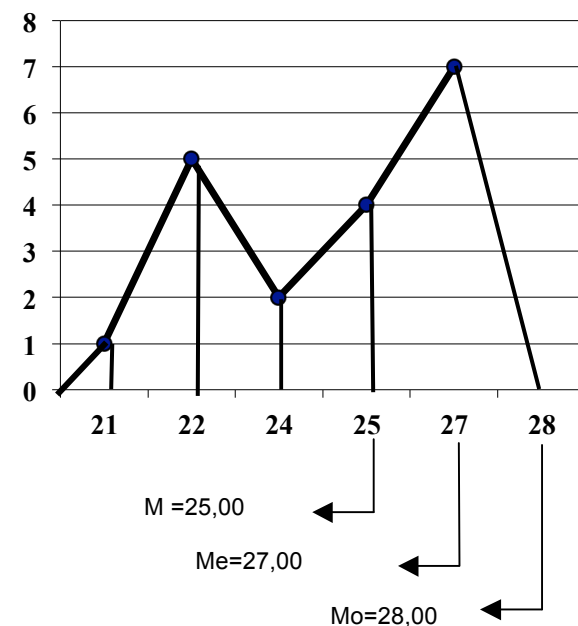
Acuan Patokan (PAP) skala lima sebagai berikut.

$$M(\%) = \left(\frac{M}{SMI} \right) \times 100\%$$

$$M(\%) = \left(\frac{21,13}{28} \right) \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Dari nilai $M\% = 75\%$ yang dikonvensikan ke dalam PAP skala lima, seperti yang terlihat pada tabel 3.10. $M\%$ berada pada tingkat penguasaan 65-79% yang berarti bahwa kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar pada siklus I berada pada criteria sedang. Dari tabel distribusi frekuensi kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan melalui media kartu angka bergambar pada anak kelompok B1 semester II di PAUD Kusuma 2 Denpasar tahun pelajaran 2015/2016 pada siklus II dapat digambarkan menjadi grafik polygon sebagai berikut.



Gambar 3. grafik tentang kemampuan kognitif dalam penenalan konsep bilangan pada anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar pada siklus II.

Berdasarkan perhitungan dan grafik polygon di atas terlihat $Mo > Me > M$ ($28,00 > 27,00 > 25,00$), sehingga dapat

disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar pada siklus II merupakan kurve juling positif.

Untuk menentukan tingkat kemampuan kognitif pada anak dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M %) dengan kriteria Penelitian Acuan Patokan (PAP) skala lima sebagai berikut.

$$M (\%) = \left(\frac{M}{SMI} \right) \times 100\%$$
$$M (\%) = \left(\frac{25,09}{28} \right) \times 100\%$$
$$= 89 \%$$

Berdasarkan pedoman PAP Skala Lima mengenai kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar, maka target yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah anak mampu mencapai tingkat penguasaan pembelajaran yaitu 80-89 % dengan Kriteria tinggi.

Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode bermain berbantuan media kartu angka ternyata dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B1 PAUD Kusuma 2 Denpasar. kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B1 siklus I hanya 75 % yang berada pada kategori sedang. Hal itu dikarenakan pada siklus I terdapat kendala-kendala yang dialami dengan dengan pembelajaran yaitu: siswa masih terlihat bingung dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, banyak siswa yang kurang fokus pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Kendala-kendala itulah yang mengakibatkan kemampuan kognitif daklam pengenalan konsep bilangan menggunakan media kartu angka bergambar pada anak kelompok B1 sedang.

Mengacu pada kendala-kendala di atas maka di lakukan diskusi dengan guru

kelas kelompok B1 untuk merancang perbaikan tindakan untuk melanjutkan diterapkan pada siklus II. Adapun upaya perbaikannya sebagai berikut: menjelaskan dengan jelas kepada anak tentang metode pembelajaran yang dipakai dalam kegiatan dengan menyampaikan cara kerja dari metode yang diterapkan. Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengikuti permainan dalam pertemuan berikutnya. Anak akan lebih terbiasa dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, membimbing dan mendampingi siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan stimulus untuk memotivasi siswa agar lebih terfokus pada kegiatan pembelajaran dengan memberikan nilai berupa bintang pada hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Nilai yang diberikan disesuaikan dengan hasil pekerjaan yang dilakukan. Sehingga pada siklus II kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan menggunakan media kartu angka bergambar pada anak kelompok B1 menjadi 89 % yang menunjukkan pada kategori tinggi. Jadi terjadi peningkatan sebesar 14 %.

Kenyataan ini menunjukkan bahwa enerapan metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B1 meningkat, oleh karenanya para guru sangat perlu menerapkan strategi pembelajaran yang efektif secara intensif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, 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 sebesar 75 % yang berada pada kategori

sedang kemusian penelitian siklus II rata-rata kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan pada anak sebesar 89 % berada pada kategori tinggi.

Peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan berbantuan media kartu angka bergambar pada anak kelompok B1 melalui penerapan metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan pada anak, dapat meningkatkan minat anak untuk belajar dengan menyenangkan sehingga anak mampu memahami konsep bilangan dengan baik. Penggunaan metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar juga mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan kebebasan anak untuk bermain kartu angka bergambar sesuai prosedur yang di berikan oleh guru sehingga keberhasilan dari penelitian ini tergolong dalam kategori tinggi.

Berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah diterpkan, maka pelaksanaan tindakan ini secara keseluruhan dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi kriteria yaitu keberhasilan daya serap mencapai kategori tinggi dengan ketuntasan klasikal minimal mencapai 80%.

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan dan simpulan, maka dapat dilanjutkan beberapa saran sebagai berikut.

Kepada siswa disarankan dalam melakukan kegiatan pembelajaran lebih aktif, dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga kemampuan yang diperoleh benar-benar berkembang sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan anak.

Kepada guru, disarankan lebih kreatif inovatif dan aktif dalam mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran dan memilih metode pembelajaran yang tepat, sehingga anak lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran yang diberikan.

Kepada kepala sekolah, disarankan agar mampu memberikan informasi tentang metode pembelajaran dan media belajar yang bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran yang nantinya mampu

meningkatkan kemampuan yang harus dimiliki anak.

Kepada peneliti lain hendaknya dapat melaksanakan PTK dengan berbagai metode dan media pembelajaran yang inovatif yang belum sepenuhnya dapat terjangkau dalam penelitian ini, penelitian ini dapat dijadikan pembandingan dalam melakukan suatu penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, A.A. Gede.2010.*Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Analisis Data dalam PTK)*.Singaraja. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas pendidikan Ganesha.

-----, 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan. Suatu Pengantar*. Singaraja:FIP Undiksha.

Arsyad, azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Depdikbud. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Hidayah Nur.2013.*Panduan Praktis Penyusunan dan Pelaporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta:Prestasi pustaka.

Montalalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka Prestasi Pustaka

Dewi Oktiana. 2013 "penerapan metode bermain berbantuan media balok cruissenare untuk meningkatkan perkembangan kognitif". Universitas Pendidikan Ganesha.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009, Tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Sanaky, Ah, Hujair.2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Safiria insania.

Siwilatri Ayu Mas. 2013 "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Semester I Tk Kumara Jaya Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2013/2014". Universitas Pendidikan Ganesha.

Sudaryanti.2006. *Pengenalan matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Fip UNY.

Sujiono. 2008. *Metode pengembangan kognitif*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Suyanto, Kasihani K.E.2007. Penelitian Tindakan Kelas: *Pengembangan Dan Refleksi Dosen dan Guru. Makalah disajikan pada Kegiatan Semlok PTK dan Inovasi Pembelajaran yang Mendidik di SD Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Singaraja*.

Vera, Adelia. 2012. *Metode Mengajar Anak Diluar Kelas*. Jogjakarta:Diva press.