

MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BERGAMBAR DAPAT MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM BERHITUNG PERMULAAN

Rosdiana^{1*}, Muhammad Kharizmi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Almuslim

Email*: rosdiana.paud@gmail.com

ABSTRAK

Upaya meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan anak masih rendah. Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan anak adalah dengan menggunakan media kartu bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan anak dengan menggunakan media kartu bergambar. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa unjuk kerja yang dikaitkan dengan penjelasan rubrik penilaian dan observasi. Selanjutnya dianalisis dengan metode kualitatif. Keberhasilan hasil tes akhir unjuk kerja anak siklus I diperoleh data bahwa anak yang tuntas sebanyak 8 anak dengan persentase hanya mencapai 53,33% dan anak yang tidak tuntas sebanyak 7 anak dengan persentase 46,67%. Kemudian untuk hasil tes akhir unjuk kerja anak di siklus II yaitu terjadi peningkatan anak yang tuntas menjadi 13 orang anak dengan persentase 86,67%, dan anak yang tidak tuntas sebanyak 2 anak dengan persentase 13,33%. Hasil analisis observasi aktivitas guru siklus I diperoleh skor yaitu 63,33% pada taraf keberhasilan kriteria "Baik". Dan terjadi peningkatan di siklus II menjadi 89,52% pada taraf keberhasilan kriteria "Sangat Baik". Pada hasil observasi aktivitas anak siklus I mencapai 55,71% pada taraf keberhasilan kriteria "Baik", dan terjadi peningkatan di siklus II menjadi 84,76% pada taraf keberhasilan kriteria "Sangat Baik". Dengan demikian proses pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan anak dengan menggunakan media kartu bergambar pada kelompok B di TK Permata Bunda telah terjadi peningkatan sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci : Kemampuan kognitif, berhitung, kartu bergambar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan 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.

Pendidikan anak usia dini yang berperan sebagai peletak kemampuan dasar bagi persiapan anak dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya harus mampu memberikan rangsangan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak secara keseluruhan, termasuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Kecerdasan matematika didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang

benar. Kemampuan ini meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran [1]. Cerdas secara matematika-logis berarti cerdas angka dan cerdas dalam hukum logika berpikir.

Konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai dengan 10, berhitung (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda), dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, maka keterampilan berhitung pun harus juga disajikan dengan bermain yang menyenangkan serta menggunakan media dan metode pembelajaran dengan teknik yang menarik. Dalam proses pembelajaran yang baik, guru harus merencanakan suasana pembelajaran secara matang agar anak

mendapatkan kesempatan berinteraksi dengan optimal [2]

Pada umumnya anak-anak takut pada hal yang berhubungan dengan berhitung. Akan tetapi dengan menerapkan “belajar sambil bermain” akan mempermudah anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selama ini belajar berhitung hanya dengan nyanyian, tanpa menggunakan alat peraga. Cara yang baik untuk mengenalkan berhitung adalah melalui media gambar. Hal ini agar anak belajar dengan rasa senang. Aktivitas yang dirancang hendaknya menyediakan pilihan bagi anak, menyenangkan dan ada interaksi antara anak.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada Taman Kanak-kanak Permata Bunda Kabupaten Bireuen menunjukkan bahwa ketika anak diminta untuk berhitung dalam kegiatan pembelajaran dari 15 orang terdapat 4 anak yang sudah mampu berhitung secara urut dan benar sedangkan 11 anak masih perlu bimbingan dari gurunya. Anak mengalami kesulitan misalnya ketika diminta menghitung sampai bilangan “sepuluh” anak biasanya terhenti pada bilangan “lima”. Kemudian ketika melanjutkan dari bilangan “lima” mereka langsung menyebutkan bilangan “tujuh”, sehingga bilangan “enam” terlewat dan kemudian anak melanjutkan dengan membilang secara acak. Kegiatan pembelajaran berhitung di TK Permata Bunda umumnya dengan langsung mengenalkan lambang bilangan dan meminta anak untuk menyebutkan nama bilangannya.

Berhitung merupakan bagian yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar [3]. Berhitung di taman kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu, di dalam pelaksanaannya, berhitung di taman kanak-kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi agar memudahkan anak dalam memahami cara berhitung [4].

Media kartu bergambar adalah salah satu media yang tepat untuk digunakan sebagai alat untuk memudahkan anak dalam belajar

berhitung, karena dengan media kartu bergambar anak akan lebih mudah untuk diingat oleh anak. Kartu bergambar memiliki beberapa kelebihan, beberapa kelebihan tersebut antara lain sifatnya konkret, gambar lebih nyata, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah, mudah dibawa, praktis dalam pembuatan dan penggunaan dan mudah diingat. Menggunakan media kartu bergambar mampu meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan.

II. KAJIAN LITERATUR

A. KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK

Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Menurut Chaplin *ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. [5] mengemukakan pada tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi, anak-anak mulai menaruh perhatian pada simbol-simbol di sekitarnya. Dalam waktu yang tidak lama, mereka segera mengetahui bahwa berbagai simbol tersebut mempunyai arti dan makna tersendiri. Pemahaman terhadap berbagai simbol tersebut secara tidak langsung merangsang anak untuk menaruh perhatian pada kertas yang terdapat gambar yang menarik dan tulisan di sampingnya. Mulai dari sini, anak-anak telah tertarik untuk belajar membaca, menulis dan berhitung. Tahap ini biasanya dilalui anak ketika usianya telah mencapai 5,5 hingga 6 tahun.

Dapat disimpulkan bahwa berhitung dalam kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam memecahkan suatu masalah melalui proses berpikir, menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan dalam penyesuaian diri untuk mencapai tujuan sehingga anak dapat melakukan kegiatan membilang, mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan[6].

B. KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar [7]. Berhitung di taman kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu, di dalam pelaksanaannya, berhitung di taman kanak-kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi

Tujuan dari pembelajaran berhitung di taman kanak-kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Berhitung di taman kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa Transisi adalah Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

Ada beberapa kelompok dasar berhitung yang harus di kembangkan untuk anak taman kanak-kanak yaitu:

1. Mengelompokan (*classification*) merupakan kemampuan anak dalam mengelompokkan suatu benda berdasarkan sesuatu.
2. Membandingkan (*comparison*) merupakan kemampuan untuk membandingkan dua buah benda (objek) berdasarkan ukuran ataupun jumlahnya (kualitas).
3. Mengurutkan (*seriation*) adalah kemampuan membandingkan ukuran atau kuantitas lebih dari dua benda.

4. Menyimbolkan (*symbolization*) merupakan kemampuan dalam membuat simbol atas kuantitas

Kecerdasaan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar.

Menurut Siswanto [5] Permainan matematika mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda di sekelilingnya dapat berpikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung. Memiliki apresiasi, konsentrasi saerta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu. Mampu memperkirakan urutan sesuatu. Terlatih, menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Anak-anak yang cerdas matematis-logika anak dengan memberi materi-materi konkret yang dapat dijadikan bahan percobaan.

Kemampuan berhitung adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya. Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika, sedangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung siswa. Kemampuan membilang yang dimaksud dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan anak untuk menyebutkan angka 1-10 secara urut, tepat dan benar. Serta anak mampu membilang banyak gambar benda yang ada sesuai dengan jumlah katu gambar yang ada.

Media kartu bergambar adalah salah satu media visual yang berisikan gambar-gambar dimana ukuran pembuatannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Media kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar yang dimodifikasi oleh peneliti dengan bahan kertas tebal

berukuran 10 cm x 11 cm yang berupa gambar berwarna dan disesuaikan dengan tema pembelajaran di TK.

III.METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran yang analisis datanya menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Menurut [8] "Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama".

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Adapun tahap - tahap penelitian ini meliputi:

Tabel 1. Tahapan Penelitian

Aktivitas	Siklus
Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Menyusun RPPH 2. Guru menyiapkan alat atau bahan 3. Guru menyiapkan instrumen pengamatan
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan tanya jawab 2. Guru mengkondisikan peserta didik 3. Guru memberikan kegiatan yang mengaitkan tentang metode 4. Guru memberikan pengarahan dalam berhitung permulaan dengan menggunakan media kartu bergambar 5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan memberi contoh cara bermain kartu gambar 6. Guru mengenalkan angka 1-10 dengan kartu bergambar 7. Guru menyuruh anak menghitung untuk mengenal lambang bilangan sesuai dengan urutan bilangan sampai 10 8. Guru menyuruh anak menarik garis dari gambar ke angka bilangan yang sudah dihitung gambarnya
Observasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menguasai anak melakukan permainan bilangan dengan kartu gambar 2. Aspek yang diamati pada anak didik meliputi kemampuan: <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu mengenal angka 1-10 b. Menyebutkan urutan bilangan 1-10 c. Kemampuan menyusun angka dan bilangan d. Menyebut lambang bilangan

	<ol style="list-style-type: none"> e. Bilangan dengan benda f. Mengenal berbagai macam lambang huruf g. Mampu berhitung 1-10 h. Mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda
Refleksi	Setelah mengkaji kemampuan mengenal angka atau menyebut urutan bilangan dan hasil aktivitas guru dan anak, serta menyesuaikan dengan ketercapaian indikator kinerja maka peneliti mengubah strategi pada siklus dua agar pelaksanaan lebih efektif.

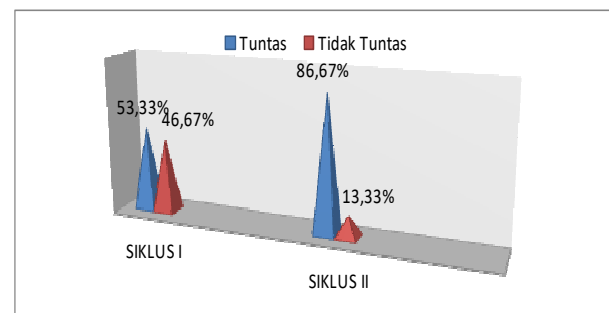
IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

Adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan dengan menggunakan media kartu bergambar pada kelompok B di TK Permata Bunda Bireuen. Analisis pengamatan terhadap hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan dengan menggunakan media kartu bergambar peneliti menggunakan tes siklus yang terdiri dari tes siklus I dan tes siklus II. Adapun analisis dari hasil belajar anak dan adanya peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Peningkatan Hasil Unjuk Kerja Anak

No	Hasil Siklus	Tuntas	Tidak Tuntas	Keterangan
1	I	53,33%	46,67%	Tidak Tuntas
2	II	86,67%	13,33%	Tuntas

Berdasarkan analisis tersebut dapat dilihat pada data tersebut pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Hasil Unjuk Kerja Anak

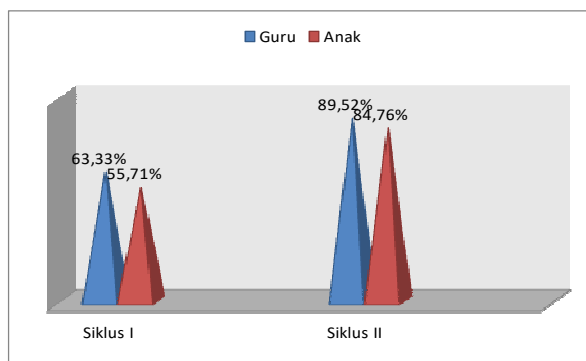
Adapun analisis pengamatan untuk aktivitas guru dan anak terhadap upaya meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan dengan menggunakan media kartu bergambar pada kelompok B di TK Permata Bunda Bireuen, peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas anak yang diberikan pada setiap kali pertemuan kegiatan proses belajar mengajar

di kelas yaitu siklus I dan siklus II. Adapun analisis dari hasil aktivitas guru dan anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Uraian	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Aktivitas Guru	63,33%	89,52%	Baik - Sangat Baik
Aktivitas Anak	55,71%	84,76%	Baik - Sangat Baik

Berdasarkan analisis tersebut dapat dilihat pada data tersebut pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian siklus I dan siklus II yang berupa tes hasil belajar anak, hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan dengan menggunakan media kartu bergambar pada kelompok B (5-6 Tahun) di TK Permata Bunda Bireuen dinyatakan berhasil.

V. KESIMPULAN

Menggunakan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung permulaan anak pada kelompok B di TK Permata Bunda Bireuen. Dengan hasil tes akhir siklus I yang tuntas

hanya mencapai 53,33% meningkat pada siklus II dengan persentase yaitu 86,67%,

REFERENSI

- [1] S. Suyanto, "Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini," *Pendidikan*, 2005.
- [2] Y. Yulianti and D. Saputra Suhandi, "Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21," *J. Cakrawala Pendas*, vol. 5, no. 2, pp. 40–44, 2019.
- [3] N. H. Salsabila, U. Lu'luilmaknun, D. Novitasari, and R. Y. Tyaningsih, "GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA: TANGGAPAN SISWA SMP BERDASARKAN GENDER," *Math. Educ. Apl.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–32, 2020.
- [4] Y. Yunmahlizar and R. Rahma, "UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNTING DI TK AL MUSDAR," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/29>.
- [5] Suyadi and M. Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*. 2013.
- [6] Dimiyanti & Mudjiono, *Belajar&Pembelajaran*. 2013.
- [7] R. Rokhima, S. Khotijah, and I. Sumartiningsih, "Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar," *Laplace J. Pendidik. Mat.*, 2019, doi: 10.31537/laplace.v2i1.194.
- [8] A. Suharsimi, "Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2013, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.