

## **PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

Siti Nur Khasanah<sup>1</sup>, Allan Firman Jaya<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: allanfirman2@gmail.com

### **ABSTRAK**

Permasalahan penelitian ini adalah kemampuan rendah keterampilan kognitif. Penelitian berencana agar memutuskan hubungan bermain kartu angka sama peningkatan kemampuan kognitif pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk tahu hubungan satu variabel dengan variabel lainnya. Lokasinya penelitian ini dilakukan di Taman Kanak Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang. Penelitian ini menggunakan metode pengujian kuantitatif menggunakan strategi yang korelasional dan rencana eksplorasi logis. Penelitian disini memiliki populasi 30 anak. Contoh yang digunakan adalah 30 anak. Informasi dikumpulkan dengan menggunakan strategi persepsi dan dokumentasi. Hasil tersebut dibedah menggunakan koneksi. 73 skor posttest tampilan bahwa adanya positif hubungan pada bermain kartu angka dan peningkatan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, bermain memakai kartu angka bisa dimanfaatkan sebagai satu latihan bermain saat mencari cara mengasah kemampuan keterampilan kognitif anak.

**Kata Kunci:** media kartu angka; keterampilan kognitif; anak usia dini

### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah sosok tunggal yang sedang melalui proses perbaikan yang cepat dan krusial untuk kehidupan lanjutan [1]. Sujiono 2010 berpendapat bahwa anak masih muda ialah orang kecil memiliki segudang harapan harus diciptakan. Seorang anak muda memiliki kualitas khusus yang unik dan tidak setara sama orang dewasa [2]. Anak-anak muda secara konsisten dinamis, energik, dinamis dan memiliki minat yang kuat pada apa yang mereka lihat dan dengar. Seolah tak pernah berhenti untuk belajar. Anak-anak juga egosentris, memiliki minat yang khas, adalah makhluk sosial, luar biasa, kurang pertimbangan, kaya akan mimpi dan merupakan kerangka waktu yang paling memungkinkan untuk belajar [3].

Anak adalah sosok tunggal yang sedang melalui expositions perbaikan yang cepat dan krusial untuk kehidupan di selanjutnya. Sujiono 2010 berpendapat anak muda ialah orang kecil dengan memiliki segudang harapan yang sebenarnya harus diciptakan [4]. Memiliki kualitas khusus yang unik dan setara tidak dengan orang lebih dewasa. Anak-anak muda secara konsisten dinamis, energik, dinamis dan memiliki minat yang kuat pada apa yang mereka lihat dan dengar [5]. Seolah pernah tidak berhenti untuk belajarnya. Anak itu juga egosentrisme, punya minat yang khas, adalah makhluk sosial, luar biasa, kurang

pertimbangan, kaya akan mimpi dan merupakan kerangka waktu yang withering memungkinkan untuk belajar [6].

Setiap perkembangannya anak tidaklah sama sebab setiap individu dengan lainnya mempunyai perkembangan beda. Ada aspek beberapa dalam perkembangan anak dini seperti nilai-nilai keagamaan dan moral, emosional sosial, motorik, bahasa, keterampilan kesenian. Di dalam aktivitas sehari-hariannya, kognitif sangat penting buat anak, menurut Jean Piaget (1895-1980), seorang psikolog dari Swiss, yang menyatakan bahwa anak dapat secara aktif membangun dunia kognitifnya sendiri, jadi kognitif anak dapat didapatkan dari stimulus lingkungan sekitarnya [7]. Perkembangan kognitif tidak didapat dengan cara berdiam diri. Dengan aktifnya anak-anak orang tua seharusnya tidak mengeluh, karena dengan mengeksplor lingkungan maka anak-anak akan mendapatkan kemampuan kognitif [8].

Keterampilan kognitif merupakan keterampilan bagi anak yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah, mengetahui sebab akibat yang terjadi dalam lingkungan sekitarnya [5]. Kognitif perkembangan anak meliputi kemampuan pengetahuan di umum, pengetahuan ilmiah, perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, perkembangan konsep bilangan, lambang angka dan huruf. Perkembangan kognitif diperlukan untuk

mendukung perkembangan lainnya, seperti kecerdasan berhitung anak yang tandai pada kemampuan interaksi dari angka dan angka. Kemampuan berhitung taman kanak tidak hanya berkait dengan berhitung, tetapi juga angka, angka bersama simbol yang mewakili angka dan angka [9].

#### **METODE PENELITIAN**

Gunakan metode dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan penelitian jenis korelasional logical exploration, penelitian ini bertujuan untuk tahu hubungan satu variabel dengan variabel lainnya [10]. Lokasinya penelitian ini dilakukan di Taman Kanak Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang. Waktu penelitian diadakan pada bulan Juni 2022.

Populasi eksplorasi adalah 30 anak kelompok B. Prosedur pengujian dalam tinjauan ini menggunakan uji terrendah dan contoh mutlak. Dari jumlah tersebut, ada 30 diremaja yang terdiri 14 remaja putra dengan 16 remaja putri.

Variabelnya dalam penelitian ini yakni mainan kartu angka bersama berketerampilan kognitif. Skala mengukur didalam penelitian ini menggunakan skala Indikator itu akan pada nilai variabel permainan kartu angka adalah: (1) Memiliki kartu (2) Mengambil kartu (3) Menuliskan customized organization individualized structure tertera pada kartu Sedangkan pada variabel keterampilan kognitif, indikator yang akan dinilai adalah a, Jawab pertanyaan b, Nanyakan c, Mengungkap bilangan yang ditanyakan d, Menghitung bilangan berdasarkan apa yang dilihat e, Mengungkapkan bilangan berdasar lihatan.

Tekhnik pengumpulan information lakukan caraa diobservasi sama didokumentasi. Pedomannya observasii dipakaikan berupa skala penilaian sebelum melakukan pengamatan terhadap kisi instrumen terlebih dahulu diuji validitas information (validitas isi) menurut pendapat para ahli (specialists judgment) dengan menggunakan ujian validitasi dari ahli paudnya agar instrument memudahkan untuk penguji dilapangan, penuh persyaratan buat pengumpulan information dan lakukan secara bersistematis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Bermain dengan Kartu Angka**

Dasarnya penelitian dihasilkan diketahui aktivitas kartu ini angka untuk anak kecil termasuk dalam kategorian aktif. Karena sebagian besar anak sudah aktif bermain kartu angka untuk anak usia dini. Menurutnya Ratnawati di Susanto bermain ini kartu dapat merangsang anak untuk lebih memahami, lebih cepat mengenal angka atau huruf yang akan membuat minat anak dalam menguasai konsep bilangan lebih kuat dan dapat merangsang kecerdasan dan daya ingat anak.

Langkahnya mengimplementasikan media pada bermain angka yaitu menyiapkan kertas, menggambar angka, merekatkan, gunting memotong kertas kemudian menempelkannya. Master harus pandai dalam materi yang digunakan untuk pembelajaran, seperti menyiapkan kartu, menyiapkan tempat dan mempersiapkan anak.

Kemudian kartunya di susun di pegang menghadap kearah anak, cara mengambilnya dengan mencabut kartu secara satu persatu.berikan permainan ini pada anak secara bergantian.

### **Keterampilan Kognitif**

Berdasarkan hasilnya penguji hipotesis dapat disimpulkannya bahwa adanya hubungan antara bermain kartu angka dengan keterampilan kognitif anak usia dini. Karena sebagian besar anak terampil dalam aktivitas kognitif, seperti mengamati, bertanya, mengungkapkan ide dan mengelompokkan. Senada dengan Monalisa 2012 mengatakan bahwa keterampilan kognitif libatkan berberapa aspek perkembangan

### **Rekapitulasi keterampilan kognitif**

Berdasarkan hasilnya penelitian pada tabel 6 menunjukkan bahwa keterampilan anak dari segi kognitif atau pengetahuan sebagian besar anak berkembang dengan baik. Dengan analisis information, perhitungan korelasi antara bermain kartu angka dengan keterampilan kognitif diperoleh nilai rho (p)  $0,000 < 0,5$ . dari hasil analisis dapat diketahui bahwa dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang artinya ada hubungan antara bermain kartu angka dengan kemampuan bahasa anak usia dini di TK

### Bina Wiyata Kepohagung.

Rata-rata hasil skor keterampilan kognitif anak TK Bina Wiyata dalam bermain kartu angka dapat dijelaskan bahwa rata-rata skor anak dalam keterampilan kognitif dengan bermain kartu angka adalah 73, sementara itu rata-rata skor anak dalam keterampilan yang belajar tanpa menggunakan kartu angka adalah 38.

Dari hasil interaksi tersebut maka dapat dikatakan bahwa keterampilan kognitif untuk anak TK Bina Wiyata lebih baik dengan cara bermain kartu angka.

$$Md = b + p \left[ \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right] \quad (1)$$

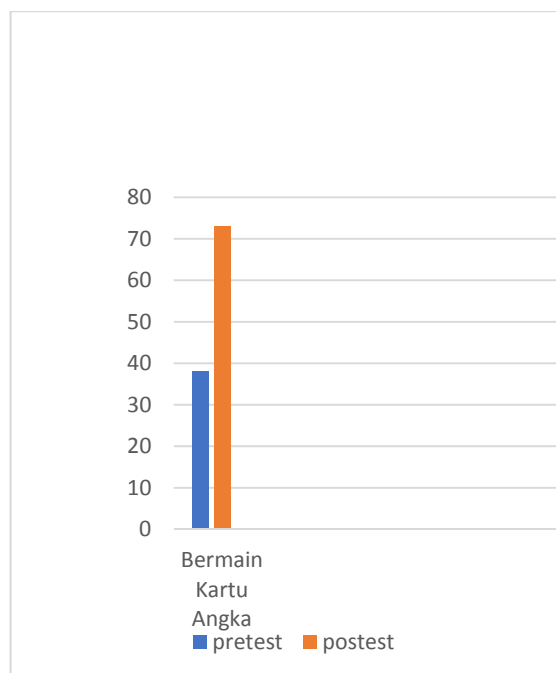
$$\bar{x} = \frac{\sum [f \cdot i - x_i]}{n} \quad (2)$$

Tabel 1. Keadaan Skor *Pretest* dan *Posttest* anak TK Bina Wiyata

Bermain Kartu Angka	Mean	Jumlah Anak
Pretest	38	35
Posttest	73	36



Gambar 1. Foto anak bermain kartu angka



Gambar 2. Grafik Skor *Pretest* dan *Posttest* anak TK Bina Wiyata

### KESIMPULAN

Permasalahan penelitian dalam keterampilan kognitif masih rendah, dengan kita memakai media kartu angka akan menambah minat belajar dan pemahan anak pada kegiatan kognitif.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Fahmi and R. W. Ningsih, "Eksistensi Model Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini," *J. pendidikan dan koseling*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.46963/mas.
- [2] A. Aeni, "Persepsi Guru SD Dan Mahasiswa Calon Guru SD Tentang Kualitas Pendidikan Di Indonesia," *Rekonstruksi Pendidik. Anak Usia Dini*, 2019.
- [3] A. Tridhonanto, *Meraih Sukses Dengan Kecerdasa Emosional*, 1st ed. Jakarta: Prenadamedia Group, 2010.
- [4] A. N. Rahayu, P. I. Lestari, I. Made, and E. Cahaya, "Implementasi Alat Permainan Edukatif Pohon Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan," *Media Edukasi J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, Sep. 2019, Accessed: Sep. 17, 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jmk/article/view/730>

- [5] D. Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- [6] M. Sholihah, M. Afifulloh, and Y. F. Lismanda, "Penerapan Metode Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di RA Al Amin Pakis Malang," *J. Ilm. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, 2019.
- [7] K. Metafisika, "Penilaian Keterampilan Bertanya Calon Guru PAUD sebagai Strategi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Journal, K Metafis. - Child Educ.*, vol. 1, no. 2, 2019, Accessed: Oct. 17, 2022. [Online]. Available: <http://journal2.unusa.ac.id/index.php/CEJ/article/view/1413>
- [8] A. Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Pres, 2013.
- [9] N. Oktriyani, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang," *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 82–96, Oct. 2017, doi: 10.31849/Paudlectura.V1I1.510.
- [10] L. Rozalina, "Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu," *skripsi*, Jan. 2019.