

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI

Leli Fertilia Dea¹⁾, Siti Fatonah²⁾, Agus Setiawan³⁾, Sudarti⁴⁾, Tabi'in⁵⁾

^{1,3,4)}Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIM-NU) Metro Lampung

²⁾Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

⁵⁾ Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

Email: Leli.f.dea@gmail.com¹, siti.fatonah1@uinsuka.ac.id², 4905as@gmail.com³

Abstrak: Banyaknya konflik terkait ketertarikan anak terhadap angka, serta dianggap materi yang sulit dan membosankan peneliti bertujuan melakukan pengembangan terhadap media kartu angka. Kartu angka ini dapat digunakan membantu anak dalam mengenalkan angka dan mengurutkan angka. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media kartu angka untuk mengembangkan kognitif (berfikir simbolik) anak usia 5-6 Tahun Di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih. Jenis penelitian pengembangan (*research and development*). prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall yang terdiri dari tujuh tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk dan revisi produk. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak usia 5-6 tahun Di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah yaitu dengan memperhatikan hal-hal berikut: 1) Menjelaskan materi yang akan dipelajari. 2) Menjelaskan aturan dari permainan kartu angka sampai siswa benar-benar paham bagaimana cara bermain sehingga permainan angka dapat dimulai. 3) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 2 anak. 4) Anak diminta menyebutkan jumlah gambar yang ada di kartu angka dan menyamakan dengan kartu angka lainnya. 5) Anak diminta menyebutkan nama gambar pada kartu angka. 6) Anak diminta mencocokkan jumlah gambar yang ada di kartu angka. Penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, hal ini terbukti dari sebelum menggunakan media kartu angka, kemampuan kognitif tergolong belum berkembang secara maksimal. Kemudian setelah menggunakan media kartu angka selama dua minggu, kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah sudah Mulai Berkembang lebih baik.

Kata Kunci : Kartu Angka, Kognitif, Berpikir Simbolik

LATAR BELAKANG

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks (Djamarah & Zain, 2010). Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal (Supriyono, 2018).

Penelitian ini bertujuan melakukan pengembangan terhadap media kartu angka. Kartu angka ini dapat digunakan membantu anak dalam mengenalkan angka dan mengurutkan angka. Kartu Angka terbuat dari kertas karton. Angka yang dicantumkan pada setiap sisi kartu berbeda (Zughoiriyah, Sulastri & Tirtayani, 2015). Salah satu media pembelajaran yang dirasa cocok digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, yaitu media pembelajaran berbentuk kartu angka. Media pembelajaran matematika sederhana ini dapat dibuat sendiri oleh guru (Mailili, 2018).

Berdasarkan data prasurvei yang peneliti lakukan di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah, media kartu angka belum pernah diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah tersebut. Namun media kartu angka yang sering peneliti jumpai merupakan kartu angka yang banyak dipasaran yaitu kartu angka yang berisi bulatan-bulatan kecil. Sedangkan media kartu angka yang akan peneliti kembangkan yaitu media kartu angka yang berbentuk karakter dan penggunaan variasi warna. Oleh sebab itu peneliti tertarik mengembangkan media kartu angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah. Adapun media kartu angka dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran edukatif yang terdiri dari kartu yang terdapat garis tengah serta terdapat gambar-gambar yang dibagi dibagian kiri dan kanan kartu, sehingga anak dapat mengetahui konsep bilangan. Dengan diterapkannya media kartu angka tersebut diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Peneliti memilih mengembangkan media kartu angka, selain karena bahannya mudah dan murah didapat, peneliti juga bertujuan mengubah persepsi tentang angka yang negatif menjadi hal yang positif bagi anak usia dini.

Perkembangan kemampuan kognitif menjadi titik strategis untuk dikembangkan pada anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan kemampuan ini memiliki kaitan yang erat dalam pengembangan kemampuan yang lain. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Suryaningsih & Rimpiati, 2018).

Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya (Filtri & Sembiring, 2018). Berdasarkan hasil prasurvei kemampuan kognitif anak usia dini yang memperoleh kategori belum berkembang sebanyak 5 anak, anak yang memperoleh kategori mulai berkembang sebanyak 4 anak, sedangkan belum ada yang memperoleh kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

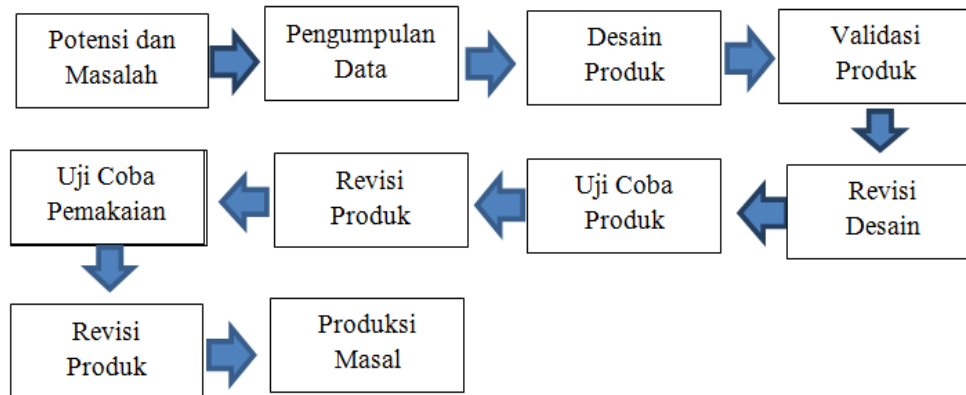
Melihat dari permasalahan tersebut di atas maka cara untuk mengatasinya adalah dengan mulai mengenalkan dan mendekatkan anak pada aspek-aspek kemampuan kognitif. Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak dapat lebih dekat dan memahami kemampuan kognitif. Di samping itu juga disertai dengan merubah media pembelajaran yang selama ini diterapkan dengan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik perhatian anak, sehingga dapat merangsang anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. sehingga peneliti merasa tertarik untuk menggunakan media kartu angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Diharapkan dengan diterapkannya media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada aspek berfiki simbolik anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Penelitian dan Pengembangan merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan

yang secara praktis dapat diaplikasikan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk (Mulyati, 2019).

Pengembangan dalam penelitian ini berupa pembuatan media kartu angka sebagai bahan ajar dalam perkembangan kognitif (berfikir simbolik) anak usia dini. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan meliputi:



Gambar 1. Langkah- langkah penggunaan metode *Research And Development* (R & D) menurut Borg dan Gall (Sugiyono, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Dengan diterapkannya media kartu angka, sehingga anak akan antusias mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan, selain itu disamping cara pembuatannya yang mudah, bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media tersebut juga tergolong mudah diperoleh. Adapun bahan-bahan pembuatan media kartu angka yaitu gunting, lem dan sponati, stiker angka huruf dan bentuk binatang.

2. Masalah

Berdasarkan hasil prasurvei kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun masih tergolong belum berkembang, hal ini terlihat dari anak masih sulit menyebutkan lambang bilangan sampai sepuluh dan anak belum bisa menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, selain itu anak masih kesulitan dalam mencocokkan antara bilangan dengan lambang bilangan, anak lebih senang bermain sendiri, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media kartu angka guna meningkatkan kemampuan kognitif anak.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik angket untuk menilai kelayakan atau validasi media kartu angka yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi, selain itu digunakan juga teknik dokumentasi, wawancara dan observasi. Hasil dari observasi diharapkan bisa menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran dan potensi yang terdapat di sekolah selama proses pembelajaran.

4. Desain Produk

Tahap ini dimulai dengan menyusun desain produk berupa media kartu angka untuk anak usia 5-6 tahun. Pembuatan media terlebih dahulu dilakukan dengan membuat jabaran materi, dan desain pembelajaran bahan ajar. Media kartu angka dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran edukatif yang terdiri dari kartu yang terdapat garis tengah serta terdapat gambar-gambar yang dibagi dibagian kiri dan kanan kartu, sehingga anak dapat mengetahui konsep bilangan.

Kartu angka ini dapat digunakan membantu anak dalam mengenalkan angka dan mengurutkan angka. Kartu Angka terbuat dari sponati. Angka yang dicantumkan pada setiap sisi kartu berbeda. Salah satu media pembelajaran yang dirasa cocok digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, yaitu media pembelajaran berbentuk kartu angka.

Pembuatan desain media kartu angka, peneliti memperhatikan beberapa hal berikut ini:

- a. Peneliti memperhatikan kompetensi dasar dan indikator pengembangan kognitif anak
- b. Peneliti memperhatikan kebutuhan anak usia dini
- c. Peneliti memperhatikan bentuk dan ukuran media, agar sesuai dengan tujuan penelitian

Dalam pembuatan media kartu angka melalui beberapa tahapan seperti persiapan bahan dan alat, dan cara pembuatannya dan penggunaannya.

Adapun tahapan tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Alat dan bahan:
 - 1) Gunting
 - 2) Lem
 - 3) Sponati
 - 4) Stiker angka huruf dan bentuk binatang
- b. Cara membuat kartu angka:
 - 1) Siapkan kartu kosong yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 11 cm dan lebar 6 cm
 - 2) Kartu kosong ini bisa terbuat dari kertas sampul atau manila atau sponati.
 - 3) Kartu tersebut diberi garis di tengahnya.

Lalu ditempel gambar-gambar karakter menggunakan lem di kedua sisinya.

Berikut ini desain produk media kartu angka yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada aspek berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah, yaitu :

Gambar 1. Desain Media Kartu Angka



5. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini media secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Berdasarkan pemaparan tersebut maka akan diadakan validasi desain, dimana yang akan dilakukan validasi yaitu berkaitan dengan media kartu angka sebagai bahan ajar dalam perkembangan kognitif anak usia dini oleh beberapa validator yang sudah berpengalaman. Adapun validasi produk oleh ahli sebagai berikut:

a. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Agus Setiawan, M.Pd. yang merupakan dosen ahli media dan doctor lulusan teknologi pendidikan. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran kartu angka. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran anak di PAUD. Berdasarkan hasil validasi dapat diketahui prosentase dari ahli media sebesar 100% dengan nilai rata-rata 4, oleh sebab itu kelayakan media kartu angka dapat dikatakan sangat layak.

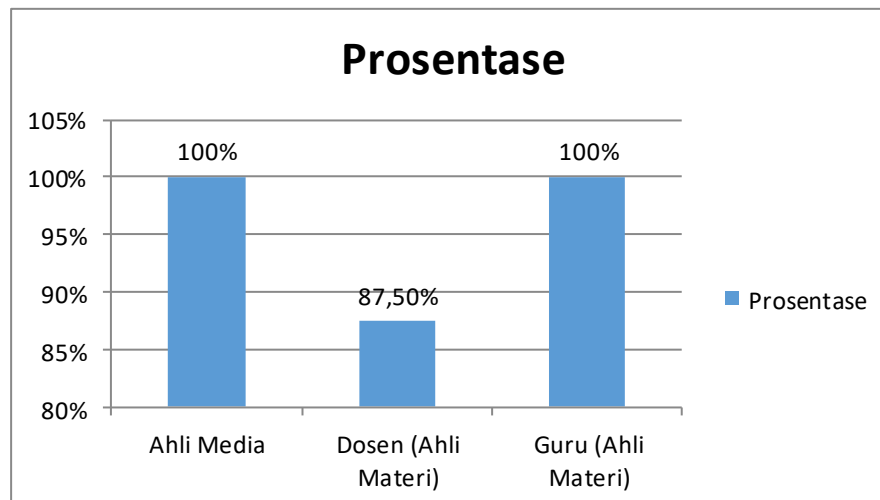
b. Ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Muhammad Yusuf, M.Pd.I. dosen ahli bidang Pembelajaran PAUD IAIM NU Metro. data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran kartu angka. Setelah merevisi produk peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran siswa di PAUD. Adapun ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Muhammad Yusuf, M.Pd.I. Berdasarkan hasil validasi dapat diketahui prosentase dari dosen sebagai ahli materi sebesar 87,5% dengan nilai rata-rata 3,5 oleh sebab itu kelayakan media kartu angka dapat dikatakan sangat layak.

Validasi untuk guru diisi ketika melakukan uji coba lapangan yang akan menilai kelayakan pada aspek penggunaan pada pengembangan kartu angka. Adapun tanggapan guru dalam penelitian ini adalah guru TK Ma'arif 28 Gunung Sugih yaitu ibu Suyanti, S.Pd. Berdasarkan hasil validasi dapat diketahui prosentase dari guru sebagai ahli materi sebesar 100% dengan nilai rata-rata 4, oleh sebab itu kelayakan media kartu angka dapat dikatakan sangat layak.

Berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi tersebut di atas, maka dapat dijelaskan bahwa media kartu angka sangat layak dipergunakan untuk proses pembelajaran khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Berikut ini peneliti sajikan diagram validasi ahli media dan ahli materi tentang media kartu angka, yaitu:

Diagram 2. Validasi Media Kartu Angka



Berdasarkan diagram tersebut di atas, dapat dipahami bahwa ahli media memberikan penilaian 100%, ahli materi dari dosen memberikan penilaian 87,50%, kemudian ahli materi dari guru memberikan penilaian 100%, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa kartu angka yang peneliti kembangkan dinilai oleh ahli media dan ahli materi sangat layak.

6. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh para pakar atau tenaga ahli, maka akan dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Setelah diketahui kelemahan dan kekurangan maka peneliti akan memperbaiki dan menyempurnakan produk tersebut. Adapun hasil revisi dapat dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 3. Media Kartu Angka sebelum Diperbaiki



7. Uji Coba Produk

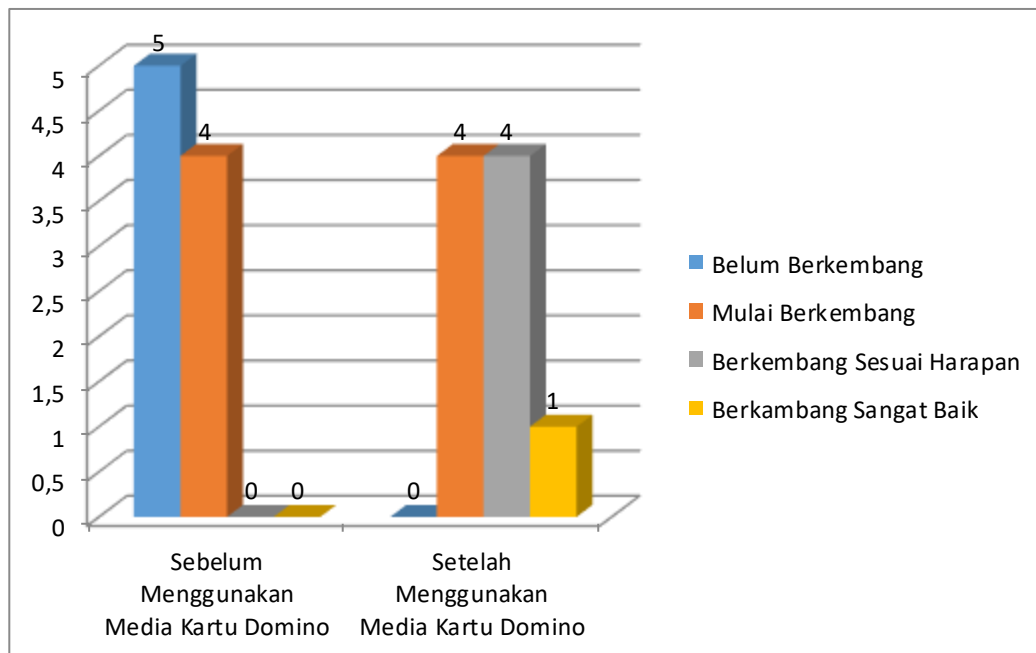
Adapun ujicoba produk ini dilakukan selama 2 minggu yaitu dari tanggal 4-18 Mei 2022 yang ditujukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah. Sebelum melakukan uji coba produk peneliti akan membandingkan kemampuan kognitif pada aspek berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

Berikut ini kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah sebelum menggunakan media kartu angka berdasarkan data prasurvey yang peneliti lakukan di TK tersebut, yaitu kemampuan kognitif anak usia dini yang memperoleh kategori belum berkembang sebanyak 5 anak, anak yang memperoleh kategori mulai berkembang sebanyak 4 anak. Dilihat dari hasil observasi anak belum berkembang rata-rata pada aspek mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). Kemudian rata-rata anak mulai berkembang pada aspek menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berikut ini kemampuan kognitif pada aspek berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah setelah menggunakan media kartu angka, adapun jumlah anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah sebanyak 9 anak. Kemampuan kognitif anak yang memperoleh kategori Mulai Berkembang sebanyak 4 anak, dan 4 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik, sedangkan tidak ada lagi anak yang memperoleh kategori Belum Berkembang.

Berdasarkan ujicoba terhadap pengembangan media kartu angka tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek berfikir simbolik dari sebelum menggunakan media kartu angka dengan setelah menggunakan media kartu angka. Berikut ini peneliti sajikan diagram peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini:

Diagram 1. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini



8. Revisi Produk

Produk yang telah direvisi akan menghasilkan media yang layak sehingga dapat dipakai dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah. Adapun perbandingan produk awal dengan produk akhir pada media kartu angka, yaitu sebagai berikut:

Gambar 4. Revisi Produk



Berdasarkan tabel tersebut di atas, terlihat produk media kartu dominio sebelum direvisi dan setelah revisi. Pada produk sebelum revisi terlihat peneliti menggunakan gambar kendaraan dan tumbuh-tumbuhan berupa bunga. Sedangkan setelah direvisi media kartu angka terdapat simbol angka, gambar hewan, serta terdapat tulisan nama binatang dan beberapa abjad.

Pembahasan

Berikut ini peneliti uraikan RPPH dengan menggunakan media kartu angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah yaitu sebagai berikut:

a. Tema

Penelitian ini dilakukan pada hari Jumat, 18 Juni 2021 di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah dengan tema "Binatang"

b. Materi

Adapun materi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

- 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
 - 4) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
 - 5) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan
(ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)
- c. Pembukaan (15 menit)
- 1) Baris, berdoa bersama
 - 2) Berbagi cerita tentang macam binatang ternak
 - 3) Mendengarkan kisah para orang-orang sholih/sholihah
 - 4) Selalu bersyukur atas karunia yang diberikan oleh Tuhan
- d. Inti (45 menit)
- 1) Peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari
 - 2) Peneliti menjelaskan aturan dari permainan kartu angka sampai siswa benar-benar paham bagaimana cara bermain sehingga permainan angka dapat dimulai.
 - 3) Peneliti membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 2 anak
 - 4) Anak diminta menyebutkan jumlah gambar yang ada di kartu angka dan menyamakan dengan kartu angka lainnya
 - 5) Anak diminta menyebutkan nama gambar pada kartu angka
 - 6) Anak diminta mencocokkan jumlah gambar yang ada di kartu angka.
- e. Istirahat (15 menit)
- 1) Cuci tangan
 - 2) Makan dan minum
 - 3) Bermain
- f. Penutup (15 menit)
- 1) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
 - 3) Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 - 4) Berdoa, salam.

Adapun langkah-langkah penerapan media kartu angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah yaitu:

1) Menjelaskan materi yang akan dipelajari

Peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu tema “binatang”. Sebagaimana gambar berikut:



Gambar 5. Anak memperhatikan penjelasan materi

Berdasarkan gambar tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pemberian materi pembelajaran sangat penting dilakukan, hal ini agar anak mengetahui pembelajaran apa yang akan mereka pelajari, serta pada kesempatan tersebut guru harus bisa membangkitkan semangat siswa.

2) Menjelaskan aturan dari permainan kartu angka

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menjelaskan aturan dari permainan kartu angka sampai siswa benar-benar paham bagaimana cara bermain sehingga permainan angka dapat dimulai. Hal ini sesuai dengan gambar berikut ini:



Gambar 6. Anak mencoba memainkan media kartu angka

3) Membagi anak kedalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 anak

Peneliti membagi anak ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari dua orang anak. Sesuai gambar berikut:



Gambar 7. Anak Berpasangan dalam Bermain Kartu Angka

Peneliti telah membagi anak ke dalam kelompok terdiri dari 2 orang anak, sehingga permainan menggunakan media kartu angka ini dilakukan secara berhadapan.

4) Anak diminta menyebutkan jumlah gambar yang ada di kartu angka dan menyamakan dengan kartu angka lainnya

Peserta didik dapat menyebutkan gambar yang ada di kartu angka serta dapat menjodohkan antara bagian kartu angka yang satu dengan kartu angka yang lain, kemudian anak didik menjumlahkan gambar yang ada di kartu angka. Sebagai mana gambar berikut ini:



Gambar 8. Anak bermain kartu angka dengan pengawasan guru

Peneliti memberikan bimbingan secara khusus kepada anak pada saat permainan menggunakan kartu angka agar anak dapat menyebutkan dan menjumlahkan gambar yang ada pada media.

5) Anak diminta menyebutkan nama gambar pada kartu angka

Berdasarkan hasil observasi, sambil berkeliling peneliti memperhatikan setiap kelompok yang bermain dengan media kartu angka, kemudian peneliti meminta kepada anak didik untuk menyebutkan nama gambar yang ada pada kartu angka yang sedang dimainkan. Sebagaimana gambar berikut ini:



Gambar 9. Anak bermain kartu angka dengan menyebutkan gambar yang tertera pada kartu

Berdasarkan gambar tersebut diatas, terlihat anak sudah dapat menggunakan media kartu angka sesuai dengan penjelasan yang telah diberikan serta amal dapat menyebutkan gambar yang ada pada kartu angka.

6) Anak diminta mencocokkan jumlah gambar yang ada di kartu angka

Berdasarkan hasil observasi, apabila anak didik sudah paham tentang cara penggunaan media kartu angka, maka peneliti meminta anak untuk mencocokkan jumlah gambar yang ada pada satu bagian kartu angka dengan bagian kartu angka yang lain. Sebagaimana gambar berikut ini:



Gambar 10. Anak mencari gambar yang cocok untuk kartu angka

Berdasarkan gambar tersebut di atas, terlihat anak sudah dapat menggunakan media kartu angka sesuai dengan penjelasan yang telah diberikan serta dapat mencocokkan gambar antara satu kartu angka dengan gambar pada kartu angka yang lainnya.

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah sebelum menggunakan media kartu angka memperoleh kategori Belum Berkembang. Adapun dari 9 anak, terdapat sebanyak 5 anak yang memperoleh kategori belum berkembang, 4 anak dalam kategori Mulai Berkembang, sedangkan tidak ada anak yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah setelah menggunakan media kartu angka mengalami peningkatan yang dari awalnya Belum berkembang menjadi memperoleh kategori Mulai Berkembang. Adapun dari 9 anak terdapat sebanyak 4 anak yang memperoleh kategori mulai berkembang, 4 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 anak kategori Berkembang Sangat Baik sedangkan tidak ada lagi anak yang memperoleh kategori Belum Berkembang.

7) Efektifitas penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak usia 5-6 tahun

Efektivitas penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah hal ini terbukti dari sebelum menggunakan media kartu angka terdapat sebanyak 5 anak yang memperoleh kategori belum berkembang, 4 anak dalam kategori Mulai Berkembang, sedangkan tidak ada anak yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Sedangkan setelah menggunakan media kartu angka terdapat 4 anak yang memperoleh kategori mulai berkembang, 4 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 anak kategori Berkembang Sangat Baik sedangkan tidak ada lagi anak yang memperoleh kategori Belum Berkembang. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media kartu angka sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif (berfikir Simbolik) pada anak usia 5-6 tahun di TK Ma'ari 28 Gunung Sugih Lampung Tengah, dengan keunggulan sebagai berikut:

- a. Gambar pada media kartu angka menarik untuk anak, karena terdapat beberapa macam gambar hewan.
- b. Warna pada media kartu angka menarik bagi anak karena terdiri dari beberapa warna sehingga tidak terlihat monoton.
- c. Anak mudah memahami materi dengan menggunakan media kartu angka, karena disamping terdapat gambar juga terdapat tulisan yang menjelaskan gambar tersebut.

SIMPULAN

Pengembangan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak usia 5-6 tahun Di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021 yaitu dengan memperhatikan hal-hal berikut: 1) Menjelaskan materi yang akan dipelajari. 2) Menjelaskan aturan dari permainan kartu angka sampai siswa benar-benar paham bagaimana cara bermain sehingga permainan angka dapat dimulai. 3) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 2 anak. 4) Anak diminta menyebutkan jumlah gambar yang ada di kartu angka dan menyamakan dengan kartu angka lainnya. 5) Anak diminta menyebutkan nama gambar pada kartu angka. 6) Anak diminta mencocokkan jumlah gambar yang ada di kartu angka.

Efektivitas penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ma'arif 28 Gunung Sugih Lampung Tengah hal ini terbukti dari sebelum menggunakan media kartu angka terdapat sebanyak 5 anak yang memperoleh kategori belum berkembang, 4 anak dalam kategori Mulai Berkembang, sedangkan tidak ada anak yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Sedangkan setelah menggunakan media kartu angka terdapat 4 anak yang memperoleh kategori mulai berkembang, 4 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 anak kategori Berkembang Sangat Baik sedangkan tidak ada lagi anak yang memperoleh kategori Belum Berkembang.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada IAIMNU Metro Lampung melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) serta TK Ma'arif 28 Gunung Sugih yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Filtri, H & Sembiring, A.K. “Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai”, dalam PAUD *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No 2, April 2018, hlm. 171
- Djamarah, S.B. & Zain, A. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hlm. 121.
- Mulyati,R. “Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Sesuai Pendekatan Sainifik”, dalam PEDIAMATIKA: *Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, Vol.01(02), Mei 2019, hlm. 91.
- Mailili, W.H. “Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Angka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA MTs Alkhairaat Kalukubula Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Bulat”, dalam *Scolae: Journal of Pedagogy*, Volume 1, Number 1, 2018, hlm. 85
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 407
- Supriyono. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”, dalam *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume II, Nomor 1, Mei 2018, hlm. 44
- Suryaningsih,N.M.A. & Rimpiati, N.L. “Implementation of Game-Based Thematic Science Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities”, dalam *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2 Issue 2 2018, hlm. 195
- Zughoiriyah, B., Sulastri, N.M., & Tirtayani, L.A. “Penerapan *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan”, dalam *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 3 No - 1 Tahun 2015, hlm. 4