

Implementasi Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

Rusmaidah Rusmaidah^{1, a}, *Siti Masyfufah^{2, b}, Juniarti Juniarti^{3, c}

^{1,2,3} Raudhatul Athfal Mau'izah Hasanah 1 Kampar, Riau, Indonesia

Email: ^amaidahpku0@gmail.com; ^bmsyffh04@gmail.com; ^cjuniartii.1974@gmail.com

DOI:

<https://doi.org/10.46963/jelatik.v1i1.xxx>

Cara Mensitasi Artikel ini:

Rusmaidah, R., & Masyfufah, S., Juniarti, J. (2025). Implementasi media pembelajaran alat permainan edukatif (APE) kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. *Jelatik: Jurnal Lentera Pendidikan Islam*, 1(1), 1-15. <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/jelatik/article/view/2643>

ABSTRACT

Keywords:

Implementation;
Number Cards;
Cognitive Ability

Kata Kunci:

Implementasi; Media
Kartu Angka;
Kemampuan Kognitif

This Classroom Action Research (CAR) aims to address learning challenges and improve educational quality, particularly in enhancing children's cognitive abilities through the use of number card media. The study was conducted at RA Mau'izah Hasanah Kampar, with the research subjects being children from Group B2. The research was carried out in two cycles, consisting of a pre-cycle, Cycle I, and Cycle II. Data were collected using observation sheets and analyzed descriptively. The findings indicate a significant improvement in children's cognitive abilities after the implementation of number card media. In the pre-cycle, Indicators I and II showed that 3 children were categorized as "Very Well Developed" (BSB) (20%), Indicator III had 4 children (26.6%), and Indicator IV had 5 children (33%). After Cycle II, Indicators I and II increased to 12 children (80%), Indicator III to 11 children (73%), and Indicator IV to 13 children (86%). Thus, number card media proved to be effective in enhancing the cognitive abilities of Group B2 children at RA Mau'izah Hasanah Kampar.

ABSTRAK

Informasi Artikel:

Diterima:
02/02/2025
Direvisi:
10/02/2025
Disetujui:
15/02/2025
Diterbitkan:
27/02/2025

*Corresponding Author

msyffh04@gmail.com
[m](mailto:msyffh04@gmail.com)

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan serta meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media kartu angka. Penelitian ini dilaksanakan di RA Mau'izah Hasanah Kampar dengan subjek penelitian anak kelompok B2. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, terdiri dari prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penggunaan media kartu angka. Pada prasiklus, indikator I dan II menunjukkan 3 anak BSB (20%), indikator III 4 anak (26,6%), dan indikator IV 5 anak (33%). Setelah Siklus II, indikator I dan II meningkat menjadi 12 anak (80%), indikator III 11 anak (73%), dan indikator IV 13 anak (86%). Dengan demikian, media kartu angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B2 di RA Mau'izah Hasanah Kampar.

PENDAHULUAN

Hingga saat ini, sebuah media sangatlah diperlukan dalam pembelajaran. Pentingnya sebuah media diperlukan guna menarik perhatian dan mendukung keberhasilan sebuah pembelajaran ketika pembelajaran berlangsung. Kehadiran sebuah media diperlukan pada semua Tingkat Pendidikan, salah satunya ialah pada Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini. Dilansir dari Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk pembinaan yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun (Dita, 2017). Pada usia ini, Pendidikan dasar merupakan hal yang sangat penting bagi pertumbuhan anak, karena ini merupakan masa emas dan kemampuan anak dalam menyerap informasi juga sangat tinggi. Maka dari itu, dibutuhkan stimulasi yang tepat untuk mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan kemampuan Anak Usia Dini. Dan stimulasi tersebut dapat pendidik terapkan dengan memilih media pembelajaran yang tepat sesuai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran pada Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini ialah alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang mempunyai nilai edukatif serta dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak (Amelia & Pratiwi, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, dikatakan pula oleh Tri Ayu Lestari Natsir bahwa Alat permainan edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru (Natsir, 2022). Banyak sekali jenis permainan edukatif untuk anak usia dini, namun penggunaannya juga sesuai sebagaimana tujuan pembelajaran yang akan dicapai, baik itu bertujuan untuk perkembangan kognitif, seni, Bahasa, dan lain sebagainya.

Pada pembelajaran di Tingkat Anak Usia Dini ini, pembelajaran akan semakin membosankan jika guru tidak memilih media yang tepat. Pembelajaran akan semakin membosankan jika monoton. Apalagi mereka adalah dunianya bermain. Lebih banyak bermainnya daripada belajar dan mudah bosan. Maka dibutuhkan pemilihan media yang

Implementasi Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

menarik dan tepat. Melihat adanya fenomena tersebut, maka media pembelajaran permainan edukatif merupakan alternatif yang sangat cocok digunakan pada pembelajaran. Terlepas dari itu, pembelajaran pada Tingkat anak usia dini memang memiliki karakteristik bermain sambil belajar. Hal ini didukung oleh pendapat yang mengatakan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat diminati oleh anak usia dini Di mana dunia anak ialah bermain (Ashadi, 2022). Bermain sambil belajar ini tentu dengan asas pembelajaran yang konkret. Asas pembelajaran yang konkret ini ialah bahwa anak belajar melalui hal-hal yang bersifat nyata (Dita, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran pada Tingkat anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari penggunaan Alat Permainan Edukatif itu sendiri.

Pada penelitian ini, peneliti akan berfokus pada Alat Permainan Edukatif yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan kognitif anak, yaitu dengan menggunakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu angka dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya (Fatmah, 2019).

Studi terdahulu menunjukkan bahwa di TK Ulil Albab Taman Pipitan Indah Ciruas menggunakan alat permainan edukatif pada pembelajaran pengenalan angka/matematika (Ningsih, 2022). Dalam penelitian tersebut, media pembelajaran yang digunakan meliputi puzzle angka, balok dan termasuk juga kartu angka. Akan tetapi penelitian tersebut belum mencapai hasil secara mendalam karena tidak ada data yang disajikan secara rinci, perbedaan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti merupakan penelitian Tindakan kelas sedangkan penelitian di TK Ulil Albab Taman Pipitan Indah Ciruas tersebut dengan metode penelitian deskriptif naturalistic dan hanya dilakukan 1 hari saja di Lembaga tersebut, maka tentu ini perlu dikaji lebih dalam lagi. Studi terdahulu menunjukkan bahwa di TK Al Ihsan Banyuwangi menggunakan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak (Ashadi, 2022), akan tetapi dalam penelitian tersebut dimaksudkan untuk alat permainan edukatif secara umum dan tidak berfokus pada media kartu angka sebagaimana peneliti lakukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siswa kelompok B2 di RA Mau'izah Hasanah masih terdapat beberapa anak yang belum bisa mengenal angka dengan baik, ini berarti perkembangan kognitif anak harus ditingkatkan. Hal ini terlihat Ketika guru bertanya terkait bunyi symbol suatu angka yang guru tunjuk pada buku tulis dan anak belum bisa menjawabnya dengan benar. Selain itu, guru juga menemukan beberapa anak yang belum bisa menirukan lambang bilangan di buku ataupun papan tulis. Ini berarti anak belum mengenal angka dengan baik. Maka dari itu, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang lebih menarik. Diantara media-media yang bisa digunakan ialah kartu angka bergambar. Karena sebagaimana dikatakan oleh Fatmah (Fatmah, 2019) bahwa dengan adanya penggunaan kartu bergambar ini maka bisa menimbulkan kesan tersendiri di hati anak sehingga ia tidak mudah melupakannya. Karena usia anak usia dini sangat perlu visualisasi/konkret (alat peraga) ketika mereka belajar akan suatu hal sehingga ini meningkatkan kognitif mereka.

Meskipun telah banyak penelitian tentang alat permainan edukatif, namun masih sedikit yang berfokus dan membahas tentang media kartu angka sehingga belum ada pemahaman yang memadai tentang media kartu angka ini secara mendalam, terutama jika dikaitkan dengan kemampuan kognitif anak. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara mendalam implementasi media pembelajaran kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif di RA Mau'izah Hasanah Kampar. Hal ini dimaksudkan agar pembaca dapat mengetahui dan memahami bagaimana implementasi media pembelajaran kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Terlepas dari itu, penelitian ini juga dimaksudkan agar dapat menjadi referensi guru dalam menentukan media pembelajaran.

Berdasarkan fenomena yang telah diungkapkan di atas, maka peneliti sangat tertarik melakukan penelitian terkait Implementasi Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di RA Mau'izah Hasanah Kampar dengan perumusan masalah yaitu apakah media pembelajaran Kartu Angka efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di RA Mau'izah Hasanah Kampar?

METODE

Implementasi Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

Penelitian ini adalah jenis penelitian Tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan kelas merupakan suatu penelitian atau pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah Tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas. Penelitian tindakan merupakan penelitian yang diarahkan untuk memecahkan masalah atau perbaikan. Guru-guru mengadakan pemecahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam kelas (Mahmud & Priatna, 2008). Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian dengan dua siklus, dirinci menjadi prasiklus, siklus I dan siklus II dengan dilengkapi data dari observasi dalam penumpulan datanya. Penulis melakukan eksperimen untuk melihat sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kartu angka.

Lokasi penelitian yaitu di RA Mau'izah Hasanah Kampar, beralamat di Jl. Suka Karya Perumahan Taman Mutiara 2, kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Penelitian ini berlangsung pada hari Rabu tanggal 18 September 2024 untuk pertemuan pertama, sedangkan pertemuan kedua berlangsung pada hari Rabu tanggal 25 September 2024 kemudian pertemuan ketiga pada hari Kamis tanggal 3 Oktober 2024.

Objek pada penelitian ini adalah anak kelompok B2 RA Mau'izah Hasanah dan subjeknya adalah kemampuan kognitif anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan deskriptif analisis. Kriteria taraf keberhasilan adalah 75% - 100% = Berkembang Sangat Baik (BSB); 50% - 75% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH); 25% - 50% = Mulai Berkembang (MB); 0% - 25% = Belum Berkembang (BB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Kartu Angka

Kartu angka adalah alat berupa kartu dengan bertuliskan angka, kartu angka merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru (Fatmah, 2019). Dikatakan bahwa kartu angka merupakan salah satu media yang sangat penting dalam pembelajaran karena bermanfaat dalam meningkatkan

perhatian anak. kartu angka adalah suatu ide atau media pembelajaran kartu yang bertuliskan lambang suatu angka beserta nama lambang bilangan yang tertera sehingga anak lebih mudah mengetahui angka. Kartu angka sangat efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar atau mengenalkan lambang bilangan pada anak, dengan adanya kartu angka anak akan lebih mudah mengingat pelajaran karena kartu angka dapat memberikan kesan kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah melupakan apa yang telah dipelajari, dengan alat peraga tulisan yang jelas dan gambar yang jelas. Anak usia dini perlu banyak alat peraga yang dapat anak sentuh, rasakan, dilihat, dan didengar oleh anak (Jannah, 2021).

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kartu angka bergambar adalah suatu alat peraga, media, yang dibuat dengan berbagai bentuk baik segi empat, persegi Panjang, dan lain sebagainya di dalamnya tertulis angka yang akan diajarkan kepada anak dan tentunya dengan desain yang sedemikian rupa agar menarik perhatian anak. Alat peraga ini digunakan oleh guru bertujuan untuk memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Tujuan dan Manfaat Media kartu Angka

Diantara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membantu anak lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Selain itu juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien. Media kartu angka memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran pada anak usia dini, diantara manfaat tersebut ialah sebagai berikut: (a) Guru dengan mudah dan cepat menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan angka. (b) Anak akan cepat belajar memahami materi terkait dengan yang diajarkan. (c) Penyampaian materi pembelajaran dapat optimal. (d) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. (e) Pembelajaran menjadi lebih interaktif. (f) Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan. (g) Anak lebih mudah memahami konsep bilangan. (h) Meningkatkan daya pikir anak (Jannah, 2021).

Berdasarkan tujuan dan manfaat sebagaimana disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kehadiran kartu bergambar sangat membantu jalannya

Implementasi Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

pembelajaran, apalagi pada Tingkat anak usia dini. Bahkan dikatakan pula bahwa media kartu bergambar ini dapat meningkatkan kemampuan daya pikir anak.

Kemampuan Kognitif

Istilah kognitif berasal dari kata cognition yang padanannya knowing, berarti mengetahui. Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep-konsep tertentu (Khadijah, 2016). Kemampuan kognitif merupakan proses berpikir anak, di mana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif sangat erat kaitannya dengan pengetahuan yang diperoleh individu serta cara berpikirnya terhadap suatu kejadian, dan apa saja yang diamati di sekitarnya. Dikatakan oleh Nina Veronica bahwa cepat tidaknya individu dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif individu memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap berikutnya (Veronika, 2018).

Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berpikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya (Karim & Wifroh, 2014). Terdapat beberapa aspek dalam proses kognisi yaitu meliputi persepsi, ingatan, pikiran, symbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Maka dengan adanya hal tersebut dijelaskan pula bahwa sangat penting bagi pendidik untuk mengembangkan kognitif dengan sebagaimana dirinci; 1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepnsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, 2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya 3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. 4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya 5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan) 6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri (Karim & Wifroh, 2014).

Pentingnya aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai dini. Adapun variabel perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan di ukur dari indikator-indikator yaitu (1) Mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda, (2) Mampu menyebut urutan bilangan, (3) Mampu meniru lambang bilangan, (4) Mampu menunjuk lambang bilangan (Rangkuti & Rangkuti, 2021).

Prasiklus

Pada tahap prasiklus ini, guru melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi di RA Mau'izah Hasanah yaitu aspek perkembangan kognitif mengenal angka meliputi; Anak mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda, mampu menyebut urutan bilangan, mampu meniru lambang bilangan serta mampu menunjuk lambang bilangan. Guru melakukan tanya jawab terhadap anak, guru menanyakan jumlah benda, urutan bilangan, menulis lambang bilangan serta menunjuk lambang bilangan yang guru sebutkan. Pada saat melakukan pengamatan tersebut, guru menemukan beberapa anak yang masih belum baik kemampuan kognitifnya dalam hal mengenal angka. Beberapa anak belum bisa menghitung dan menyebutkan jumlah benda yang guru tunjuk, Sebagian ada juga yang belum bisa menyebutkan urutan bilangan, Sebagian yang lain belum bisa menulis lambang bilangan serta menunjuk lambang bilangan yang guru sebutkan. Untuk itu, guru mencoba untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Mau'izah Hasanah melalui media kartu angka bergambar. Dengan adanya media tersebut diharapkan mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak terutama dalam mengenal angka.

Berikut hasil observasi kemampuan kognitif prasiklus di RA Mau'izah Hasanah Kampar.

Tabel 1
Hasil observasi kemampuan kognitif anak (Prasiklus)

No	Indikator	Jumlah Anak				Presentase
		BB	MB	BSH	BSB	

Implementasi Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

1	Anak mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda	4	6	2	3	20%
2	Anak mampu menyebut urutan bilangan	3	5	4	3	20%
3	Anak mampu meniru lambang bilangan	2	7	2	4	26,6%
4	Anak mampu menunjuk lambang bilangan	2	5	3	5	33%

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada indikator anak mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda yang berkembang sangat baik (BSB) baru dicapai oleh 3 anak dengan persentase 20%, anak mampu menyebut urutan bilangan baru dicapai oleh 3 anak dengan persentase 20%, anak mampu meniru lambang bilangan baru dicapai oleh 4 anak dengan persentase 26,6%, dan pada indikator anak mampu menunjuk lambang bilangan dicapai oleh 5 anak dengan persentase 33%. Hal ini menunjukkan bahwa Tingkat kemampuan kognitif anak masih rendah dan belum mencapai kriteria penilaian keberhasilan yaitu 73%-100%. Oleh karena itu peneliti akan melanjutkan Tindakan dengan menggunakan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Siklus I

Pada siklus I, guru menyiapkan lembar observasi dan materi yang akan diajarkan, menyiapkan perlengkapan dan media yang akan digunakan. Media yang akan digunakan adalah kartu angka bergambar. Siklus ini menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksana, observasi dan refleksi. Hasil dari refleksi inilah yang nantinya akan dijadikan dasar untuk menentukan Tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus I, guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka, guru mengahkan anak agar menirukan bunyi lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka secara Bersama-sama, kemudian menyebut urutan bilangan, meniru lambang bilangan di papan tulis, serta menunjuk lambang bilangan pada kartu yang telah guru siapkan. Untuk hasil pada siklus I ini, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2

Rekapitulasi kemampuan kognitif anak siklus I

No	Indikator	Jumlah Anak		Persentase
----	-----------	-------------	--	------------

		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda	2	6	3	8	53%
2	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan	2	2	5	6	40%
3	Anak mampu meniru lambang bilangan	2	4	4	7	46,7%
4	Anak mampu menunjuk lambang bilangan	1	1	6	7	46,7%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif anak pada indikator anak mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda Berkembang Sangat Baik (BSB) dicapai oleh 8 anak dengan persentase 53%, anak mampu menyebutkan urutan bilangan dicapai oleh 6 anak dengan persentase 40%, anak mampu meniru lambang bilangan dicapai oleh 7 anak dengan presentase 46,7%, dan pada indicator anak mampu menunjuk lambang bilangan dicapai oleh 7 anak dengan presentase 46,7%. Hal ini menunjukkan bahwa Tingkat kemampuan kognitif anak masih rendah dan belum mencapai kriteria penilaian keberhasilan yaitu 73%-100%. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan Tindakan siklus II.

Siklus II

Pada siklus II, tahap perencanaan hampir sama dengan siklus I tetapi ada beberapa perbaikan antara lain; guru lebih memperhatikan kesiapan anak sebelum memulai pembelajaran, hal ini agar anak lebih fokus Ketika belajar. Kemudian, guru mengarahkan kepada anak untuk maju satu-persatu setelah guru menjelaskan dan mendemonstrasikan kartu angka, anak-anak akan diminta untuk mempraktikkannya di depan menggunakan kartu angka tersebut. Kali ini, sedikit berbeda dari siklus sebelumnya karena pada siklus sebelumnya anak-anak mempraktikkan dan menyebutkan kartu angka secara Bersama-sama. Kemudian dilanjutkan lagi dengan menyebut urutan bilangan, meniru lambang bilangan di papan tulis dan buku tulis, serta masing-masing anak diperintahkan untuk menunjuk lambang bilangan yang guru sebutkan pada kartu yang telah guru siapkan.

Untuk hasil pada siklus II ini, dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3

Implementasi Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka untuk
Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

Rekapitulasi kemampuan kognitif anak siklus II						
No	Indikator	Jumlah Anak				Persentase
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda	-	1	2	12	80%
2	Anak mampu menyebut urutan bilangan	-	2	1	12	80%
3	Anak mampu meniru lambang bilangan	-	2	2	11	73%
4	Anak mampu menunjuk lambang bilangan	-	1	1	13	86%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif anak pada indikator anak mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda Berkembang Sangat Baik (BSB) dicapai oleh 12 anak dengan persentase 80%, anak mampu menyebut urutan bilangan dicapai oleh 12 anak dengan persentase 80%, anak mampu meniru lambang bilangan dicapai oleh 11 anak dengan persentase 73%, dan pada indikator anak mampu menunjuk lambang bilangan dicapai oleh 13 anak dengan persentase 86%. Berdasarkan pada hasil pengamatan pada siklus II, peneliti melihat bahwa tingkat kemampuan kognitif anak pada setiap indikatornya sudah meningkat dan berkembang sangat baik (BSB). Karena telah mencapai kriteria penilaian keberhasilan yaitu dengan persentase 73%-100%.

Berdasarkan data-data penelitian di atas, dapat diketahui bahwa media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal angka. Pada dasarnya, berbagai Upaya dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka, salah satunya ialah dengan melakukan pembelajaran menggunakan media kartu angka. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Raudhatul Jannah bahwa media kartu angka memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran pada anak usia dini, diantaranya ialah; guru dengan mudah dan cepat menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan angka, anak akan cepat belajar memahami materi terkait dengan yang diajarkan, penyampaian materi pembelajaran dapat optimal, proses pembelajaran juga akan menjadi lebih menarik, pembelajaran

menjadi lebih interaktif, kualitas belajar anak dapat ditingkatkan., anak lebih mudah memahami konsep bilangan serta meningkatkan daya pikir anak (Jannah, 2021).

Maka dapat disimpulkan bahwa media kartu angka adalah media yang merangsang kemampuan logika anak dan menimbulkan kesan pembelajaran menyenangkan serta tidak mudah dilupakan. Sesuai dengan pendapat tersebut, dapat dilihat dari hasil Tindakan pada siklus II terdapat peningkatan bahkan mengalami kemajuan dari siklus sebelumnya sesuai yang diharapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan media kartu angka di RA Mau'izah Hasanah. Hal ini dapat dilihat pula pada tabel berikut dari setiap indikatornya pada masing-masing siklus:

Tabel 4
Hasil Pengamatan Penerapan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di RA Mau'izah Hasanah (Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II)

Indikator	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah anak BSB	Presentase	Jumlah anak BSB	Presentase	Jumlah anak BSB	Presentase
I	3	20%	8	53%	12	80%
II	3	20%	6	40%	12	80%
III	4	26,6%	7	46,7%	11	73%
IV	5	33%	7	46,7%	13	86%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak pada tahap prasiklus pada indikator I mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda yang berkembang sangat baik (BSB) baru dicapai oleh 3 anak dengan persentase 20%, indikator II anak mampu menyebut urutan bilangan baru dicapai oleh 3 anak dengan persentase 20%, indikator III anak mampu meniru lambang bilangan baru dicapai oleh 4 anak dengan persentase 26,6%, dan pada indikator IV anak mampu menunjuk lambang bilangan dicapai oleh 5 anak dengan persentase 33%.

Pada hasil pengamatan siklus I, kemampuan kognitif anak pada indikator I mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda Berkembang Sangat Baik (BSB) dicapai oleh 8 anak dengan persentase 53%, indikator II anak mampu menyebut urutan bilangan dicapai oleh 6 anak dengan persentase 40%, indikator III anak mampu meniru lambang bilangan dicapai oleh 7 anak dengan persentase 46,7%, dan pada

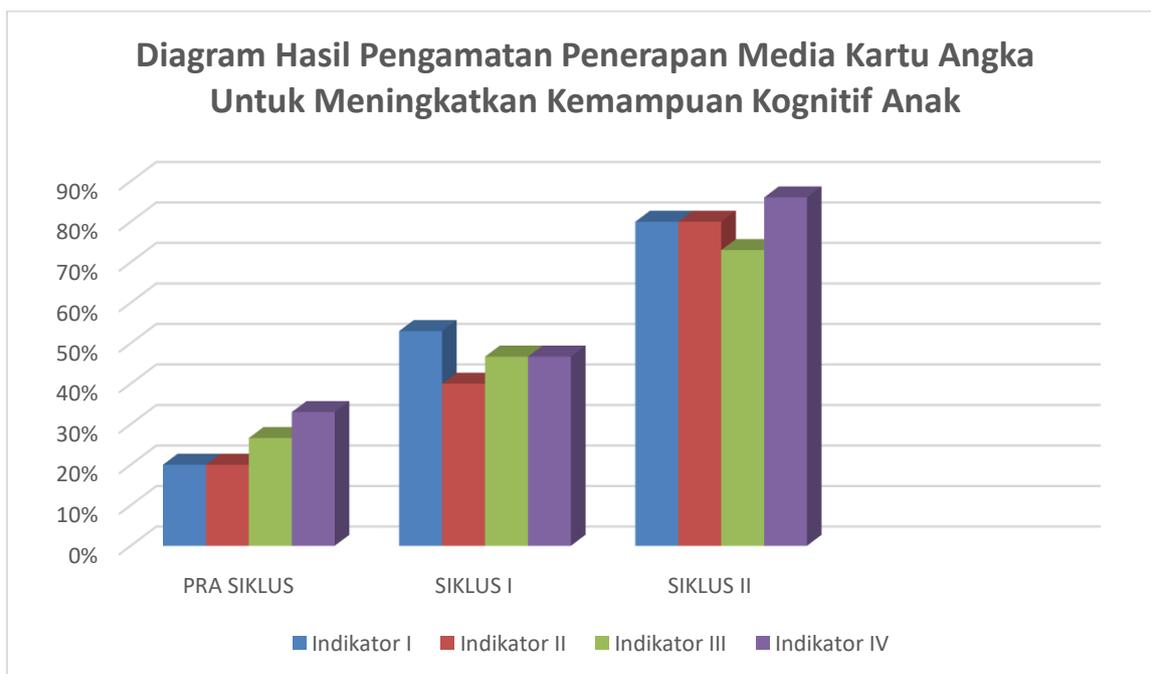
Implementasi Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

indikator IV anak mampu menunjuk lambang bilangan dicapai oleh 7 anak dengan persentase 46,7%.

Kemudian, hasil pengamatan pada siklus II kemampuan kognitif anak pada indikator I mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda Berkembang Sangat Baik (BSB) dicapai oleh 12 anak dengan persentase 80%, indikator II anak mampu menyebut urutan bilangan dicapai oleh 12 anak dengan persentase 80%, indikator III anak mampu meniru lambang bilangan dicapai oleh 11 anak dengan persentase 73%, dan pada indikator IV anak mampu menunjuk lambang bilangan dicapai oleh 13 anak dengan persentase 86%.

Untuk lebih jelasnya, peneliti menyajikan data penelitian tersebut pada diagram di bawah ini:

Diagram 1



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa implementasi media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka, pada setiap siklusnya mengalami kemajuan sebagaimana diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian Tindakan kelas yang telah dilakukan ini terbukti bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu angka di RA Mau'izah Hasanah Kampar.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari dua siklus di atas, peneliti dapat menjawab rumusan masalah yang terdapat di pendahuluan. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pada setiap indikatornya di setiap siklus, indikator-indikator tersebut meliputi anak mampu mengenali atau membilang dengan benda-benda, anak mampu menyebut urutan bilangan, anak mampu meniru lambang bilangan, serta anak mampu menunjuk lambang bilangan. Anak-anak juga tampak semakin semangat belajar dengan adanya media kartu angka tersebut. Dari data yang telah disajikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dengan menggunakan media kartu angka di RA Mau'izah Hasanah Kampar. Terlepas dari adanya hasil penelitian pada artikel ini, keterbatasan penelitian penulis menyarankan agar untuk peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan lagi media-media untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena masih sangat banyak media-media yang menarik yang bisa digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah media kartu angka ini.

REFERENSI

- Amelia, C., & Pratiwi, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Bagi Guru TK Al- Munawwaroh dan TK Dewantara. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 238–243. <https://doi.org/10.30596/ihsan.v>
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Al-Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Education Reseach and Development*, 6(1), 113–123.
- Dita, A. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK N 1 Maret Playen. *Jurnal Hanata Widya*, 6(4), 14–23.
- Fatmah. (2019). Permainan Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Kelompok B Tk Dharma Wanita Masbagik Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 97–111. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Jannah, R. (2021). Peranan Media Kartu Angka Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun. In *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* (Vols. 1–75). UIN ALAUDDIN MAKASSAR.
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.
- Khadijah, H. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini* (Cet. 1). Perdana

Implementasi Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

Publishing.

- Mahmud, & Priatna, T. (2008). Penelitian Tindakan Kelas; Teori dan Praktik. In *Tsabita (Kelompok Sahira)*.
- Natsir, T. A. L. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). In *Sanabil*. [http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft Buku Bu Tri.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft%20Buku%20Bu%20Tri.pdf)
- Ningsih, E. W. (2022). Efektivitas Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif di TK Ulil Albab. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 20–28.
- Rangkuti, D., & Rangkuti, D. E. S. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Metode Demonstrasi di TK/PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5410–5416.
- Veronika, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>