



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN  
MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA KELOMPOK B  
TK WULELE SANGGULA II KENDARI**

**Hardia Safitri<sup>1)</sup>, Ratulangi<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup>Alumni Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

<sup>2)</sup>Dosen Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kartu bergambar pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Wulele Sanggula II Kendari yang berjumlah 13 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa standar nilai untuk indikator hasil belajar anak baik secara individual maupun klasikal dikatakan berhasil apabila memperoleh  $\geq 75\%$ , kategori BSB atau BSH. Hasil penelitian, kemampuan kognitif anak pada siklus I yaitu tercapai 61,6%. Pada siklus II tercapai 84,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif pada anak dapat ditingkatkan melalui media kartu bergambar pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Wulele Sanggula II Kendari tahun pelajaran 2015/2016.

**Kata kunci:** Kemampuan Kognitif, Media, Kartu Bergambar.

***THE INCREASED OF CHILDREN COGNITIVE ABILITY USING PICTURE CARDS MEDIUM  
AT KENDARI GROUP B WULELE SANGGULA II KINDERGARTEN***

***Abstract***

*This research aims to increasingly the children cognitive ability using picture cards medium at Kendari Group B Wulele Sanggula II Kindergarten. The benefits of this research are expected to optimize cognitive abilities of children in terms of counting by using picture cards medium. This research is a classroom action research, that conducted in two cycles by follows of the ection research prosedure, that's: (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection. The subjects in this research are teacher and students at Kendari Group B Wulele Sanggula II Kindergarten, totaling thirteen people. The result research that the standard values for indicators of children learning outcomes either individually or classical is successful when getting  $\geq 75\%$ , could be BSB and BSH category. The results of the research, the cognitive abillities of childrend in the first cycle that reached 61,6%. In the second cycle reached 84,6%. This research could be conculded that children cognitive abilities could be increased using picture cards medium at Kendari Group B Wulele Sanggula II Kindergarten the academic year 2015/2016.*

***Keywords:*** Motor Rough, Throw Ball, Catch Ball

**PENDAHULUAN**

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.

Banyak aspek kemampuan dalam diri anak yang perlu mendapat stimulasi agar dapat teraktualisasikan. Kemampuan berhitung yang termasuk dalam kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada usia dini disamping aspek

kemampuan lain. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi peningkatan kemampuan matematika (Depdiknas, 2000 : 1-2).

Permendiknas No. 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa indikator dalam 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. Dalam kamus bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata "mampu" yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Sujiono (2008 : 1.3) berpendapat bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Piaget dalam Fridani, dkk (2009 : 3.4) menyatakan perkembangan kognitif seorang anak terdiri atas 4 tahapan yaitu: (a) tahap sensorimotor (0-2 tahun), (b) tahap pra operasional (2-7 tahun), (c) tahap konkret-operasional (7-11 tahun), dan (d) tahap formal-operasional (11- dewasa).

Adapun indikator atau hasil capaian pada perkembangan kognitif pada tahap pra-operasional menurut Piaget dalam Suyadi (2010: 91) yaitu:

- 1) Mengenal warna, minimal 6 warna.
- 2) Mengenal bentuk- bentuk geometri, minimal 6 bentuk.
- 3) Memahami dimensi dan hubungan: pagi/ sore, siang/ malam, gelap/terang, atas/bawah, luar/dalam, depan/belakang, dan lain-lain.
- 4) Memahami perbedaan ukuran: besar/kecil, panjang/ pendek, tebal/tipis, jauh/ dekat, banyak/ sedikit, dan lain-lain.
- 5) Memahami panduan atau campuran warna.
- 6) Memahami perbedaan rasa: manis, asin, pahit, dan lain-lain.
- 7) Memahami bau atau aroma: harum/busuk, amis/segar, dan lain-lain.

- 8) Mampu bercerita, bernyanyi, bermain dan berkelana (bermain di alam bebas).
- 9) Mengenal huruf dan bilangan.
- 10) Mampu menulis kata dan kalimat sederhana, minimal menulis namanya sendiri.
- 11) Dapat menghitung sederhana, misalnya menjumlah uang.

Kemampuan kognitif anak anak usia TK (4 sampai 6 tahun) dalam kemampuan berhitung menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009, yaitu:

- 1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit.
- 2) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.
- 3) Mengenal konsep bilangan.
- 4) Mengenal lambang bilangan
- 5) Menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10.
- 6) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

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 (Depdiknas, 2000 : 1). Sedangkan 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.

Heinich dalam Arsyad (2007: 4) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan bahan- bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi.

Kartu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kartu bergambar merupakan kartu yang dibuat sendiri oleh gurunya yang dapat dibuat dari kertas bekas atau kardus bekas yang berisi tulisan dan bergambar sesuai dengan tema tiap minggunya. Kartu bergambar merupakan media yang menyajikan

visual dua dimensi yang dibuat diatas selembar kertas, yang berisi gambar yang mencakup unsur kehidupan sehari-hari tentang manusia, benda-benda, binatang, peristiwa, tempat, dan sebagainya (Anonim, 2002 : 510).

Gambar yang ditampilkan dapat berupa gambar tangan atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan atau di cetak pada lembaran-lembaran kartu. Arsyad (2002 : 119-120) menjelaskan bahwa kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Uraian beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa 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 sekolah.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas. Menurut Suyadi (2013 : 22) Penelitian Tindakan Kelas adalah pencermatan yang dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya (guru, peserta didik, kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi diri dan bertujuan untuk melakukan perbaikan diberbagai aspek pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari yang berjumlah 13 anak didik, yang terdiri atas 9 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Partisipan yang terlibat dalam kegiatan penelitian ini adalah guru Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari, yaitu Sitti Sjuabih S.Pd AUD.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dibagi dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari empat pertemuan. Desain yang telah digunakan dalam penelitian ini adalah model (Iskandar, 2012 : 49) siklus terdiri dari

empat komponen, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi.

Data dalam penelitian ini dihimpun melalui hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara adalah pertemuan langsung yang direncanakan antara pewawancara dan yang diwawancarai untuk saling bertukar pemikiran, guna memberikan atau menerima informasi tertentu yang diperlukan dalam penelitian. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yaitu, teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dalam kurun waktu tertentu dan mengadakan pencatatan terhadap beberapa aspek yang diamati meliputi kemampuan anak dalam menghitung, mengurutkan, menulis dan mencocokkan angka menggunakan media kartu bergambar. Sedangkan dokumentasi untuk mendapatkan hasil data dengan melihat secara langsung dokumen pembelajaran dan foto aktivitas belajar anak.

Cara menganalisis data dan memberi penilaian pada setiap indikator kinerja, peneliti mengacu pada pedoman pemberian penilaian dalam satuan pendidikan di TK, yaitu dengan penilaian secara kualitatif atau dengan memberikan nilai dalam bentuk simbolik bintang seperti: \* = Belum Berkembang (BB), \*\* = Mulai Berkembang (MB), \*\*\* = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan \*\*\*\* = Berkembang Sangat Baik (BSB) (Depdiknas, 2004: 26).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri atas 4 pertemuan. Data hasil perhitungan pembelajaran pada siklus I secara klasikal dapat di lihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Perhitungan nilai secara klasikal pada Tindakan siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BSB	1	7,6 %
BSH	3	23%
MB	5	38,4%
BB	4	30,7%
Jumlah	13	100%

Data hasil perhitungan pada Tabel 1, diasumsikan bahwa secara klasikal peningkatan

kemampuan kognitif anak melalui media kartu bergambar pada kelompok B Taman Kanak-kanak Wulele Sanggula II Kendari saat terakhir penilaian, rata-rata anak memiliki perolehan nilai bintang (\*\*\*) atau Mulai Berkembang (MB) yang diperoleh oleh 5 orang anak didik atau sebesar 39%, dengan kata lain sebagian besar anak didik belum mampu memenuhi target ketercapaian dalam indikator keberhasilan dalam kegiatan penilaian sehingga hal ini perlu diberikan bantuan secara langsung dan bimbingan secara menyeluruh pada kegiatan tersebut. Tampak dalam penelitian ada 3 orang anak didik yang memperoleh bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau sebesar 23% dan 1 orang anak didik yang memperoleh nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) atau sebesar 7,7% namun terdapat 4 orang anak didik yang memperoleh nilai bintang (\*) atau Belum Berkembang (BB) atau sebesar 30%.

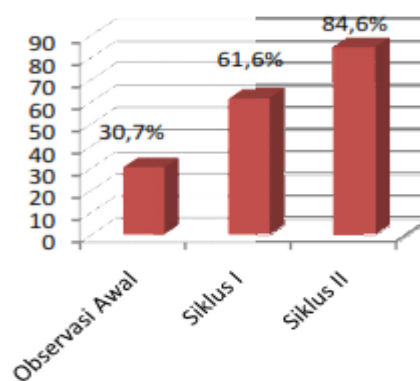
Hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri atas 4 pertemuan. Data hasil perhitungan siklus II secara klasikal menunjukkan hasil yang lebih baik dari siklus I yang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perhitungan nilai secara klasikal pada Tindakan siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BSB	7	53,85 %
BSH	4	30,77%
MB	2	15,38%
BB	0	0%
Jumlah	13	100%

Secara totalitas kegiatan penelitian tindakan kelas pada penelitian ini khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kartu bergambar menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh persentase ketercapaian sebesar 71,4% sedangkan aktivitas belajar anak didik diperoleh persentase ketercapaian sebesar 57,14%. Pada siklus II, persentase ketercapaian aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan menjadi 92,8%, sedangkan persentase ketercapaian aktivitas belajar anak didik juga mengalami peningkatan menjadi 85,7%.

Hasil yang diperoleh terhadap kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kartu bergambar pada observasi awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II hal ini dapat dilihat dari perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan kognitif dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sebelum tindakan/observasi sebanyak 1 anak didik, setelah pelaksanaan siklus I sebanyak 1 anak didik setelah itu mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 7 anak didik dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebelum tindakan/observasi awal sebanyak 3 anak didik, setelah pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan menjadi 7 anak didik dan siklus II menjadi 4 anak didik yang dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Grafik Kemampuan Kognitif Anak

Peningkatan kemampuan kognitif anak dilihat dari pelaksanaan observasi awal penelitian yang hanya mencapai 30,7% mengalami peningkatan pada tindakan siklus I sebesar 61,6% dan pada tindakan siklus II mencapai persentase sebesar 84,6%, menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, karena indikator kinerja yang ditetapkan telah tercapai yaitu minimal 75% maka penelitian ini dapat dihentikan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan pada anak didik kelompok B Taman Kanak-kanak Wulele Sanggula II Kendari dapat disimpulkan bahwa telah tercapai peningkatan kemampuan kognitif anak sesuai indikator kinerja yang ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi awal secara klasikal anak didik memperoleh nilai

sebesar 30,7%. Pada siklus I mencapai 61,6% dan pada siklus 2 mencapai 84,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan media kartu bergambar pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari.

Saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah perlunya media pembelajaran yang variatif untuk mengembangkan kemampuan anak selain kemampuan kognitif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anonim. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak - Kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak
- Depdiknas 2004. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Fridani, Lara dkk. 2009. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Selatan: Press Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyadi. 2013. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: DIVA Press.