
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL
ANGKA DENGAN METODE PERMAINAN 3C (CARD CUPCAKE COLOUR)**

Elis Kurniawati

Universitas Wahidiyah, e-mail: eliskurnia0503@yahoo.com

Samsiah

Universitas Wahidiyah, e-mail: samsiah@uniwa.ac.id

Siti Lebar

Universitas Wahidiyah, e-mail: sitilebar@uniwa.ac.id

Abstrak

Kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dikelompok A TK Plus Wahidiyah belum berkembang dengan baik. hal tersebut diduga karena kurang tepatnya guru dalam memilih media dan metode pembelajaran yang monoton. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kemampuan kognitif dalam mengenal angka, yang menerapkan metode permainan 3C (*Card Cupcake colour*) di kelompok A TK Plus Wahidiyah Kecamatan Mojoroto Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018 Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah 10 anak dengan menggunakan metode permainan 3C (*Card Cupcake colour*). Obyek penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Alat yang digunakan adalah lembar instrument observasi. Teknik analisis data dilakukan dengan indikator keberhasilan yang diterapkan yaitu 75% dari 10 anak memiliki kemampuan kognitif dalam mengenal angka. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A TK Plus Wahidiyah Kecamatan Mojoroto Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018 pada tahap prasiklus sebanyak 40%, pada siklus I sebanyak 60%, dan siklus II sebanyak 80%. Perolehan siklus II membuktikan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka mengalami peningkatan $\geq 75\%$.

Kata Kunci: Permainan 3C, Kognitif, Mengenal Angka

Abstract

The cognitive abilities of children in recognizing numbers in group A at Wahidiyah Kindergarten Plus are not well developed yet. This is allegedly because the teachers are inaccurately choose monotonous media and learning methods. The purpose of this study is to determine cognitive abilities in recognizing numbers, applying the 3C (*Card Cupcake color*) game method in group A at Wahidiyah Kindergarten Plus, Mojoroto District, in Kediri, in Academic Year 2017/2018 This research was a classroom action research. The research subjects were 10 children using the 3C (*Card Cupcake color*) game method. The object of this research was the cognitive ability of children to recognize numbers. Data collection techniques are done using observation and documentation. The instrument used was the observation instrument sheet. The data analysis technique was carried out with the indicators of success being applied, namely 75% of 10 children had cognitive abilities in recognizing numbers. This research was conducted in two cycles. Based on data analysis, it can be concluded that the results of the study show that cognitive ability in recognizing numbers in group A TK Plus Wahidiyah, Mojoroto District, Kediri City in 2017/2018 in the pre-cycle stage was 40%, in cycle I was 60%, and cycle II was 80% . The acquisition of cycle II proved that this study has reached an indicator of success, the cognitive abilities of children in recognizing number has increased $\geq 75\%$.

Keywords: 3C Game, Cognitive, Know Numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, salah satunya adalah meningkatkan kualitas pendidikan. Yaitu dengan menyelenggarakan pendidikan melalui jenjang pendidikan yang paling dasar yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pendidikan anak usia dini sangatlah penting karena dengan adanya pendidikan anak usia dini seorang anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya sesuai dengan kemampuan dan

umurnya. Suyadi, (2014) mengatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak". Oleh karena itu PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Yaitu dengan menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni.

Pada usia 0-6 tahun terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan dari luar. Mulyasa, (2014:34) mengatakan bahwa “pada usia 0-6 tahun merupakan masa emas atau disebut dengan (*golden age*). Dimana pada usia ini anak mengalami perkembangan kecerdasan yang sangat pesat”. Mengingat masa ini adalah masa emas maka perlu ditulis tinta emas, yang akan menghasilkan tulisan-tulisan emas dimasa mendatang.

Dunia anak adalah bermain. Kegiatan anak sepanjang hari adalah bermain. Anak usia dini belum dapat membedakan belajar dan bermain. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukan dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Piaget (dalam Achyar, 2015:72) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri seseorang. Bermain membuat anak senang, bermain yang terprogram adalah strategi yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

Untuk itu sebaiknya dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan perkembangan anak usia dini dilaksanakan berdasarkan bermain. Dengan bermain anak akan merasa senang, dan dengan mudah guru memasukkan konsep-konsep pembelajaran kepada anak-anak.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pada usia dini yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menjadi salah satu penentu dalam perkembangan kecakapan hidup dimasa yang akan datang.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan seseorang untuk menggabungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat *inteligensi* (kecerdasan) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan kepada ide-ide dalam belajar (Susanto, 2011:46).

Berdasarkan Permendikbud (2014) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) kognitif anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan
4. Mengenal lambang huruf

Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sangat baik diberikan kepada anak pada saat usia dini. Tujuan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit gambar ataupun angka yang terdapat disekitar anak (Yasari, 2017).

Menurut Susanto (2011:4) “Bermain adalah dunia anak, kegiatan sehari-hari anak dihabiskan dengan bermain. Dengan bermain berarti anak belajar” sejalan dengan itu Montolalu (2008) berpendapat bahwa:

1. Bermain adalah suka rela. Ketika anak bermain, bukan karena perintah dari orang lain. Namun karena motivasi dari dalam diri anak itu sendiri
2. Bermain adalah pilihan anak. Dalam kegiatan bermain anak memilih secara bebas apa yang anak inginkan
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Ketika anak bermain. Ia akan merasa bahagia dan gembira. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat muntlak dalam kegiatan di TK
4. Bermain adalah simbolik. Bermain tidak harus menggambarkan hal-hal yang sebenarnya. Dengan bermain anak mampu menghubungkan permainan mereka dengan kenyataan sekarang.
5. Bermain adalah aktif. Dalam bermain anak-anak *bereksplorasi, bereksperimen*, menyelidiki tentang lingkungannya.

Kemampuan kognitif yang dimiliki setiap anak berbeda-beda. Ada yang perkembangannya lambat dan ada pula yang perkembangannya cepat. Tergantung pada kematangan anak. Untuk itu pendidik atau orang tua hendaknya mengetahui permasalahan dan memberikan solusi untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

Mengenal angka merupakan salah satu isi dari aspek perkembangan kognitif yang harus dikembangkan ditaman kanak-kanak. Kemampuan dasar yang paling penting dimiliki oleh anak usia dini salah satunya adalah kemampuan mengenal angka. Tujuan dari mengenal angka tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang ada disekitar anak (Yasari, dkk 2017).

Maxim dalam (Kurniati, 2016) menjelaskan peranan bermain terhadap perkembangan anak, adalah sebagai berikut:

1. Fisik yaitu mengembangkan otot-otot besar dan kecil.
2. Ketrampilan intelektual yaitu mengembangkan aktivitas berpikir anak melalui bahasa, mengamati warna, bentuk, permasalahan yang dihadapi anak dan sebagainya
3. Ketrampilan sosial yaitu mengembangkan aktivitas interaksi anak dengan yang lain, belajar untuk diterima, terlibat dengan yang lain, dan empati. Misalnya menunggu giliran
4. Emosi yaitu mengembangkan ekspresi anak, mengendalikan emosi, menghadapi ketegangan, takut, dan frustrasi.

Berdasarkan observasi pada hari Senin, 12 Maret 2018 di kelompok A TK Plus Wahidiyah Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. Kegiatan pembelajaran pengembangan kognitif dalam mengenal angka, anak-anak sudah dapat menghafal angka 1-10, namun belum bisa menunjukkan konsep bilangan.

Dari 22 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Yang sudah dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10 hanya 13 siswa. Kegiatan pembelajaran belum maksimal. Diketahui dalam kegiatan pembelajaran anak-anak tidak mengikuti pembelajaran dengan baik.

Terlihat dari aktivitas yang mereka lakukan ada yang bermain balok, membuka-buka majalah, mencorat-corek buku tulis, kejar-kejaran, bermain mobil-mobilan, naik diatas meja, makan jajan, mengganggu temannya, bahkan ada yang keluar masuk kelas.

Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam proses kegiatan pengembangan kognitif dalam mengenal angka, diduga karena kurang tepatnya guru dalam memilih media dan metode yang monoton. Guru hanya menulis angka 1-10 kemudian anak-anak disuruh membaca dan menulis kembali dipapan tulis. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik, kurang menantang dan mudah bosan dalam kegiatan belajar khususnya dalam mengenal angka.

Card (kartu) atau kartu gambar adalah kartu dari kertas tebal yang berbentuk persegi dengan disertai gambar, baik gambar orang, hewan, tumbuhan, dan sebagainya (Madyawati, 2016).

Menurut (Voyage, 2014) *cupcake* bagaikan miniature dari kue besar yang ditempatkan dalam cup-cup dari kertas beraneka warna. *Cupcake* mempunyai penampilan yang menarik karena dikemas dalam wadah-wadah kecil cantik, hingga pantas disajikan untuk pesta.

Colour (warna) adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain. Warna merupakan kesan yang timbul oleh cahaya terhadap mata, oleh karena itu warna tidak akan berbentuk jika tidak ada cahaya. Prawira dalam (Sinung27, 2018)

Permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) merupakan permainan kartu yang disembunyikan dalam kantong berbentuk *cake* (kue) yang beraneka warna. Didalam kartu terdapat gambar-gambar yang akan dihitung oleh anak.

Manfaat permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai terapi pada anak, anak dapat bergembira, tertawa, meluapkan emosinya
2. Mengembangkan kognitif, anak mengenal bentuk, jumlah, dan warna.

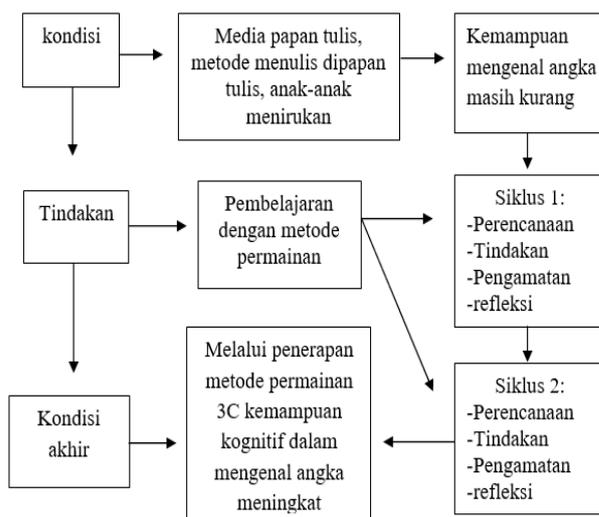
3. Dapat mengembangkan kecerdasan emosi, anak dapat bersosialisasi dengan teman, memiliki rasa nyaman dan sabar menunggu giliran.
4. Selain dilatih dalam hal kognitif permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) ini juga melatih anak dalam percaya diri.

Melihat kondisi tersebut agar anak memiliki motivasi dalam kegiatan pengembangan perkembangan kognitif dalam mengenal angka, salah satu adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik yaitu permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) Karena kegiatan tersebut secara langsung melibatkan aktivitas anak.

Media permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) adalah salah satu media pembelajaran berupa kartu yang disembunyikan didalam kantong berbentuk *cupcake* dengan beraneka warna yang akan membangkitkan motivasi belajar anak.

Bermain adalah dunia anak dengan bermain kebutuhan anak akan terpenuhi dan kegiatan belajar anak akan menyenangkan. Selanjutnya untuk meneliti penelitian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Menenal Angka Dengan Metode Permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) Di Tk Plus Wahidiyah Tahun pelajaran 2017/2018”.

Penerapan permainan ini akan melibatkan siswa secara langsung dan akan menjadikan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Dengan demikian anak-anak akan lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru terutama dalam hal pengenalan angka.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, sedangkan jenis penelitiannya adalah deskriptif yang akan memaparkan

data tentang peningkatan pengembangan secara sistematis. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Menurut Arikunto dkk, (2015) PTK adalah upaya guru dalam memperbaiki mutu proses belajar-mengajar, yang akan berdampak pada hasil pelajaran. Oleh sebab itu, dalam pelaporan PTK harus tampak adanya perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Sedangkan (Sanjaya, 2011) berpendapat bahwa PTK diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata.

Penelitian dilaksanakan di kelompok A TK Plus Wahidiyah kecamatan mojoroto kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah 10 siswa dengan rincian 3 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan observasi dan dokumentasi. Observasi adalah Observasi menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2015) adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

Teknik pengamatan atau observasi yang digunakan adalah untuk mengetahui penerapan permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka.

Dokumentasi Sugiono, (2015) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Teknik yang dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti laporan kegiatan, foto, dan data yang relevan.

Teknik Analisis Data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan menghitung rata-rata kemudian diprosentase sedangkan data kualitatif dianalisis secara terus menerus dengan cara mengelompokkan data sesuai dengan permasalahan penelitian.

Untuk menjawab rumusan masalah pertama, Bagaimanakah penerapan permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) dalam kegiatan pengembangan kognitif dalam mengenal angka siswa di kelompok A TK Plus Wahidiyah, maka dilakukan penelitian yang akan dijelaskan data dalam bentuk deskriptif. Untuk menjawab rumusan masalah ketiga, apakah permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka anak kelompok A TK Plus Wahidiyah, maka peneliti melakukan observasi mengenai kemampuan kognitif yang dilaksanakan melalui permainan 3C (*Card Cupcake Colour*).

Data tersebut diberikan nilai dengan rubrik penilaian sebagai berikut menurut permendiknas No.58 Tahun 2009.

Tabel 1. Penilaian Kemampuan kognitif

No	Nama Anak	Pencapaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					

Keterangan:

1. BB (belum berkembang) : anak belum bisa mengambil angka yang sesuai dengan jumlah gambar didalam kartu
2. MB (Mulai Berkembang) : Anak dapat mengambil angka yang sesuai dengan jumlah gambar didalam kartu dengan bantuan guru.
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Anak dapat mengambil angka yang sesuai dengan jumlah gambar didalam kartu.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) : Anak dapat mengambil angka yang sesuai dengan jumlah kartu dan dapat membantu temanya yang belum bisa.

dan dikelola dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P=angka persentase
- F=frekuensi aktivitas anak
- N=jumlah seluruh responden

Berikut penggolongan presentase yang akan digunakan.

Presentase sangat baik : 76%-100%

Presentase cukup : 56%-75%

Presentase kurang baik: 40%-55%

Presentase tidak baik : < 40%

(Sudijono, 2009:43)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Prasiklus

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal angka sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui metode permainan 3C (*Card Cupcake Colour*).

Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan. pengamatan prasiklus dilaksanakan pada dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 14 dan 15 Mei 2018, yang menerapkan tema Air.

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Prasiklus pertemuan ke I

No	Nama Siswa	Pencapaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aina	√			
2	Eka		√		
3	Farel		√		
4	Fikri		√		
5	Grisel		√		
6	Lani	√			
7	Nabila		√		
8	Rehan	√			
9	Salsa			√	
10	Ulya			√	

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3. Data Hasil Pengamatan Prasiklus pertemuan ke II

No	Nama Siswa	Pencapaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aina		√		
2	Eka			√	
3	Farel		√		
4	Fikri			√	
5	Grisel		√		
6	Lani	√			
7	Nabila		√		
8	Rehan	√			
9	Salsa			√	
10	Ulya			√	

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Hasil kemampuan awal dengan menggunakan instrument checklist pada tanggal 14 dan 15 Mei 2018 diarea kognitif menyebutkan anak yang berkembang sesuai harapan dalam kemampuan kognitif mengenal angka dikelompok A mendapatkan perolehan data 40% dari 10 anak.

b. Siklus 1

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 23 dan 24 Mei 2018 dengan tema udara di TK Plus Wahidiyah Kediri dengan jumlah 10 siswa. Adapun

proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 4. Data Hasil Pengamatan Siklus I pertemuan ke I

No	Nama Siswa	Pencapaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aina	√			
2	Eka			√	
3	Farel		√		
4	Fikri			√	
5	Grisel		√		
6	Lani	√			
7	Nabila			√	
8	Rehan		√		
9	Salsa			√	
10	Ulya			√	

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 5. Data Hasil Pengamatan Siklus I pertemuan ke II

No	Nama Siswa	Pencapaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aina		√		
2	Eka			√	
3	Farel		√		
4	Fikri			√	
5	Grisel			√	
6	Lani		√		
7	Nabila			√	
8	Rehan		√		
9	Salsa			√	
10	Ulya			√	

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil pengamatan pertemuan I diperoleh data berupa angka persentase kemampuan kognitif dalam mengenal angka melalui metode permainan kartu angka yaitu dengan mengambil kartu dan menyebutkan jumlah gambarnya.

Hasil observasi pada pertemuan I dengan menggunakan instrument lembar observasi menyebutkan

bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A yaitu 50% dari 10 anak.

Hasil pengamatan pertemuan II diperoleh data berupa angka persentase kemampuan kognitif dalam mengenal angka melalui metode permainan kartu angka yaitu dengan mencari kartu yang disebutkan oleh guru.

Hasil pengamatan pada pertemuan II dengan menggunakan instrument lembar observasi menyebutkan bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A yaitu 60% dari 10 anak.

Hasil pengamatan kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada siklus I dari pertemuan kesatu dan kedua disetiap pertemuannya mengalami peningkatan hasil persentase. Perolehan rata-rata persentase anak yang berkembang sesuai harapan 60% dari 10 anak yang telah diteliti.

Perolehan persentase tersebut belum dapat dikatakan berhasil karena hasil belum mencapai pada angka persentase keberhasilan yaitu sebanyak 75% dari 10 anak mampu mengenal angka dengan baik. Untuk itu peneliti perlu melakukan penelitian kembali pada siklus II.

Refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru berupa evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam siklus I. Berdasarkan hasil pembahasan ditemukan beberapa kendala pada siklus I, diantaranya:

1. Media kartu yang digunakan terlalu tipis sehingga mudah sobek saat digunakan oleh anak
2. Pengenalan konsep angka dengan cara abstrak, sehingga anak sulit untuk memahami
3. Metode yang dilakukan guru kurang menarik bagi anak, sehingga anak mudah bosan dan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran

Tindakan penelitian pada siklus I masih perlu perbaikan, diharapkan pada siklus II dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A. perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada siklus II. Langkah-langkah perbaikan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media angka akan dibuat dengan bahan yang lebih tebal, sehingga tidak mudah sobek
2. Perkenalan angka dengan cara kongkrit atau dalam bentuk angka yang nyata, sehingga memudahkan anak untuk memahaminya
3. Dengan metode permainan, diharapkan akan membangkitkan motivasi anak untuk belajar mengenal angka

Kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada kelompok A TK Plus Wahidiyah melalui kegiatan permainan kartu angka, dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hipotesis tindakan pada siklus

ini yaitu melalui kegiatan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada kelompok A TK Plus Wahidiyah Kediri.

Pada siklus I perolehan persentase kemampuan kognitif dalam mengenal angka belum mencapai target. Maka penelitian perlu diadakan kembali pada siklus II. Pada siklus II media angkanya dalam bentuk nyata sehingga anak lebih mudah untuk mengingat dan memahaminya.

Hipotesis tindakan pada siklus II yaitu melalui metode permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) akan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dikelompok A TK Plus Wahidiyah Kediri.

c. Siklus II

Berpijak pada refleksi, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, diharapkan pada siklus II dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A. perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada siklus II.

Langkah-langkah perbaikan adalah sebagai berikut:

1. Media kartu angka akan dibuat dengan alat yang lebih tebal, sehingga tidak mudah sobek
2. Perkenalan angka dengan cara kongkrit atau dalam bentuk angka yang nyata, sehingga memudahkan anak untuk memahaminya
3. Dengan metode permainan, diharapkan akan membangkitkan motivasi anak untuk belajar mengenal angka

Perencanaan tindakan siklus II dalam membuat perencanaan pembelajaran yang disusun bersama dengan guru kelas yang merangkap sebagai kolaborator, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah.

Tahapan perencanaan pada siklus II ini antara lain:

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam melaksanakan penelitian. Metode yang digunakan dalam kegiatan merupakan permainan 3C (*Card Cupcake Colour*).
2. Mempersiapkan instrument penelitian. Instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
3. Mempersiapkan permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) yang perlu digunakan untuk penelitian.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Yaitu pada tanggal 28 dan 30 Mei 2018 di TK Plus Wahidiyah Kediri dengan jumlah 10 siswa. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan

pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 6. Data Hasil Pengamatan Siklus II pertemuan ke I

No	Nama Siswa	Pencapaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aina		√		
2	Eka			√	
3	Farel			√	
4	Fikri		√		
5	Grisel			√	
6	Lani		√		
7	Nabila			√	
8	Rehan			√	
9	Salsa			√	
10	Ulya			√	

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 7. Data Hasil Pengamatan Siklus II pertemuan ke II

No	Nama Siswa	Pencapaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aina		√		
2	Eka			√	
3	Farel			√	
4	Fikri			√	
5	Grisel			√	
6	Lani		√		
7	Nabila			√	
8	Rehan			√	
9	Salsa			√	
10	Ulya			√	

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil pengamatan pada pertemuan I menggunakan instrument lembar observasi menyebutkan bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A mendapatkan perolehan data 70% dari 10 anak.

Hasil observasi pada pertemuan ke II diperoleh data berupa angka persentase kemampuan kognitif dalam mengenal angka. Hasil pertemuan ke II dengan menggunakan instrument kegiatan observasi

menyebutkan bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A mendapatkan perolehan data 80% dari 10 anak.

Perolehan rata-rata persentase anak pada siklus II yaitu sebesar 80% dari 10 anak yang diteliti. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A telah mencapai hasil yang optimal, yaitu telah mencapai indikator keberhasilan $\geq 75\%$ anak mampu mengenal angka dengan baik.

Refleksi pada penelitian ini adalah evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan selama siklus II. Berdasarkan hasil evaluasi, pembelajaran dengan metode permainan dikelompok A mampu meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka.

Perbaikan pada siklus II sangat mempengaruhi perubahan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A. dengan menyediakan permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 75\%$.

Hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

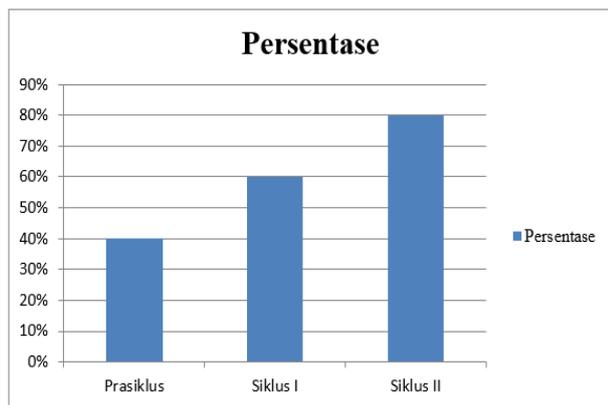
Berikut adalah hasil penelitian kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A TK Plus Wahidiyah Kediri disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian Kemampuan kognitif (%)

No	Indikator keberhasilan	Persentase (%)
1	Prasiklus	40%
2	Siklus I	60%
3	Siklus II	80%

Berdasarkan data yang disajikan melalui tabel, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II yaitu kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A TK Plus Wahidiyah Kediri yaitu mencapai $\geq 75\%$, dimana kriteria keberhasilan mencapai persentase 80%.

Penelitian berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu $\geq 75\%$.



Grafik 1. Prosentase Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A TK Plus Wahidiyah Kediri dilaksanakan dengan kegiatan permainan 3C (*Card Cupcake Colour*). Dengan jumlah 10 anak yaitu 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Kegiatan pengembangan kognitif dalam mengenal angka di TK Plus Wahidiyah Kecamatan Mojoroto Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018 dilaksanakan dengan metode permainan 3C (*Card Cupcake Colour*)
2. Kegiatan permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A TK Plus Wahidiyah Kecamatan Mojoroto Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh yaitu permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dikelompok A TK Plus Wahidiyah Kediri, maka peneliti memberikan saran diantaranya:

1. Kegiatan pengembangan kognitif dalam mengenal angka di TK Plus Wahidiyah Kecamatan Mojoroto Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018 sebaiknya dilaksanakan dengan metode permainan 3C (*Card Cupcake Colour*)
2. Penerapan permainan 3C (*Card Cupcake Colour*) meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka di TK Plus Wahidiyah Kecamatan Mojoroto Kota Kediri tahun pelajaran 2017/2018 sehingga perlu dikembangkan secara berkala dan diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Suyadi. (2014). *Teori Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Mulyasa. (2014). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. Hal. 34
- Achyar, M.K. (2015). *Golden Age*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Hal. 72
- Susanto, A (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Yasari, dkk. (2017). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Anak dalam Mengenal Angka pada Kelompok B TK Bayu Kumdhala Bubuhan*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksar

