

Pengenalan Konsep Bilangan Ganjil Genap melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar di RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo

Herwanti

RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat, Indonesia

yenvitayen611@gmail.com

Abstract

This research is a Classroom Action Research that is motivated by children's difficulties in recognizing the concept of odd-even. The purpose of this study is to describe the process of improving children's cognitive development abilities by using number card games with pictures. This research was conducted in two cycles in six meetings in the odd semester of the 2024/2025 academic year at RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat. The subjects of this study were 20 Raudhatul Athfal children. This research was conducted through several stages, namely planning, implementation, action, observation and reflection. Planning includes planning carried out before the action is carried out such as preparing RPPM, teaching materials, media, and research. The implementation of the action is carried out using number card games with pictures. Observations are made using observation sheets. This Classroom Action Research was conducted in two cycles. The results of the research in each cycle have shown that there is an increase in cognitive development and cycle I which is generally still seen as low. In cycle I, the increase in the success rate and continued in cycle II, the increase in children's cognitive abilities increased and showed positive results, the achievement of the percentage of children's success rate increased, so that the average results of the success rate and children exceeded the KKM completion criteria that had been applied. Thus, it can be concluded that efforts to improve children's cognitive development through number card games with pictures, after the actions from cycle I and cycle II can improve the cognitive development of children at RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo.

Keywords : Odd Number Concept; Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilatarbelakangi oleh kesulitan anak dalam mengenal konsep ganjil genap. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses peningkatan kemampuan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan permainan kartu angka dengan gambar. Penelitian ini dilakukan dua siklus dalam enam kali pertemuan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 di RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat. Subjek penelitian ini adalah anak Raudhatul Athfal yang berjumlah 20 orang. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan meliputi perencanaan yang dilakukan sebelum tindakan dilaksanakan seperti menyiapkan RPPM, bahan ajar, media, dan penelitian. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan permainan kartu angka dengan gambar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan bahwa adanya peningkatan perkembangan kognitif dan siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah. Pada siklus I peningkatan tingkat keberhasilan dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kognitif anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, pencapaian persentase tingkat keberhasilan anak meningkat, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan dan anak melebihi kriteria ketuntasan KKM yang telah diterapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan kartu angka dengan gambar, setelah dilakukan tindakan dari siklus I dan siklus II dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo.

Kata kunci : konsep ganjil genap; Hasil Belajar Siswa.

مستخلص

هذا البحث هو بحث عملي صفي مدفوع بصعوبات الأطفال في التعرف على مفهوم الفردي والزوجي. تهدف هذه الدراسة إلى وصف عملية تحسين قدرات النمو المعرفي للأطفال باستخدام ألعاب بطاقات الأرقام مع الصور. تم إجراء هذا البحث في دورتين في ستة اجتماعات في الفصل الدراسي الفردي للعام الدراسي 2024/2025 في RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat. كانت موضوعات هذه الدراسة 20 طفلاً من روضة الأطفال. تم إجراء هذا البحث عبر عدة مراحل وهي التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. يتضمن التخطيط التخطيط الذي يتم تنفيذه قبل تنفيذ الإجراء، مثل إعداد RPPM، والمواد التعليمية، والوسائط، والبحث. يتم تنفيذ الإجراء باستخدام لعبة بطاقات الأرقام مع الصور. تم إجراء الملاحظات باستخدام أوراق الملاحظة. تم إجراء هذا البحث العملي الصفّي في دورتين. وأظهرت نتائج البحث في كل دورة أن هناك زيادة في التطور المعرفي والدورة الأولى التي لا تزال تبدو منخفضة بشكل عام. وفي الدورة الأولى، ازدادت نسبة النجاح واستمرت في الدورة الثانية، حيث زادت القدرات المعرفية للأطفال وأظهرت نتائج إيجابية، وارتفعت نسبة تحقيق معدل نجاح الأطفال، بحيث تجاوزت النتائج المتوسطة لمعدل النجاح والأطفال معايير إكمال KKM التي تم تطبيقها. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن الجهود المبذولة لتحسين التطور المعرفي للأطفال من خلال ألعاب البطاقات الرقمية مع الصور، بعد تنفيذ الإجراءات من الدورة الأولى والدورة الثانية، يمكن أن تحسن التطور المعرفي للأطفال في RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo

الكلمات الرئيسية: مفهوم الفردي والزوجي؛ نتائج تعلم الطلاب

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan dan kualitas bangsa lebih maju, bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan sebagai mana yang tercantum pada Undang-undang Dasar 1945 pasal 31. Pernyataan ini berbunyi "setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak" Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK/RA) merupakan fase awal bagi pelaksanaan pendidikan dasar yang perlu dikembangkan dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang bertujuan kepada anak dari lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya (UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

Sebagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut anak didik Taman Kanak-kanak mulai diberi pendidikan lebih berarti bagi perkembangan anak didik, dan dapat memberikan rasa aman, nyaman, dan menarik bagi anak didik serta mendorong keberanian dan merangsang anak untuk berekspresi atau menyelidiki serta mencari pengalaman baru untuk perkembangan dirinya secara optimal. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tertanggal 17 September 2009 menyatakan standar pendidikan anak usia ini mencakup: 1) standar tingkat pencapaian perkembangan, 2) standar pendidik dan tenaga kependidikan, 3) standar isi, proses, dan penilaian, dan 4) standar sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan.

Standar tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Pertumbuhan anak yang mencakup pemantauan kondisi kesehatan dan gizi mengacu pada panduan kartu menuju sehat dan deteksi dini tumbuh kembang anak.

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir, mengamati dan

merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan, kemampuan merancang, mengingat dan penyelesaian masalah yang dihadapi, karena anak berasal dari latar belakang yang berbeda-beda akan tetapi dapat mengalami kesulitan dalam pengembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Agar anak mengolah pelajarannya dan dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan akan konsep.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo pada Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Semester I di Kelompok B 2 dalam, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mengenal lambang bilangan 1-20. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat menggunakan kartu angka dengan gambar karena anak berada pada tahap profesional kepada berpikir konkrit.

Anak usia RA memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya dan anak tertarik untuk menjelajahi dan menemukan jawaban untuk memuaskan dirinya dalam bermain. Agar perkembangan kognitif anak berkembang lebih optimal maka diperlukan bermacam-macam sarana dan prasarana yang mendukung sarana tersebut bisa berupa alat permainan edukatif dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak di RA.

Alat Permainan Edukatif yang digunakan agar lebih bermakna bagi anak dalam kegiatan pembelajaran, maka dapat dilakukan dengan cara bermain, karena bermain merupakan cara belajar yang baik dan menarik bagi anak. Untuk kesenangan dirinya dan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi anak dengan melibatkan dirinya, baik secara fisik maupun secara psikis, sesuai dengan prinsip belajar di TK/RA bermain sambil belajar dan seraya bermain dalam rangkaian proses pembelajaran. Keberhasilan belajar anak dapat dicapai lebih baik dengan media dan sumber belajar yang mendukung seperti permainan kartu angka dengan gambar sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis mencoba untuk memberikan solusinya dengan cara mempergunakan kartu angka dengan gambar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk kegiatan pembelajaran dengan mengelompokkan kartu angka dengan gambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Tujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep angka melalui permainan kartu dengan gambar. Mengetahui konsep bilangan dan merangsang anak berpikir secara logis agar anak aktif dan kreatif dalam mengembangkan kognitifnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang ada di RA sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang seoptimal mungkin, baik pengembangan pembiasaan perilaku maupun pengembangan kemampuan dasar,

dalam peningkatan kognitif anak pada kegiatan proses belajar mengajar, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang penulis beri judul pengenalan konsep bilangan ganjil genap melalui permainan kartu angka dan gambar di RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas sebagai bentuk penelitian praktis yang mengacu pada apa yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Menurut Arikunto (2006:3) menjelaskan bahwa: penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian melalui prosedur berdaur. Ada empat tahapan yang lazim dalam penelitian tindakan kelas yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

Kegiatan penelitian ini nanti direncanakan akan dilakukan dalam dua siklus. Satu siklus mulai dari tahap perencanaan sampai refleksi. Jadi, bentuk penelitian tindakan ini tidak pernah merupakan kegiatan tunggal tetapi merupakan suatu rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal, yaitu dalam bentuk siklus. Setelah selesai satu siklus, apabila peneliti masih menemukan masalah yang belum tuntas, dilanjutkan dengan siklus kedua dengan langkah-langkah yang sama pada siklus pertama. Penelitian akan berakhir bila peneliti sudah yakin adanya peningkatan sebagai keberhasilan dari upaya perbaikan kinerja berdasarkan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yang dilakukan dikelompok B1, RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat. Jumlah anak terdiri dari 20 terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus. Perencanaan siklus dilaksanakan dalam dua siklus dimana apabila siklus pertama belum mencapai hasil yang diharapkan maka dilanjutkan dengan siklus kedua. Satu siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan.

Subjek penelitian adalah murid kelompok B1 pada RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat, tahun pelajaran 2023/2024 yang dilaksanakan pada semester ganjil yang menitik beratkan pada peningkatan kompetensi berhitung melalui angka dan gambar. Jumlah anak terdiri dari 20 terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Adapun pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut: a) Kemampuan berhitung ini diajar dan dibimbing secara maksimal pada semester ganjil; b) Rata-rata kemampuan berhitung anak masih belum baik, sehingga perlu dilakukan upaya-upaya pemecahannya; c) Minat dan motivasi berhitung masih perlu ditingkatkan; d) Peneliti adalah salah seorang guru yang bertugas di sekolah ini.

Penelitian tindakan kelas diadakan pada semester ganjil, sebaiknya tindakan tiap siklus hendaklah berbeda. Secara jelas nampak perbedaan dari siklus sebelumnya, sehingga siklus terus berlanjut jika permasalahan belum menemukan titik terang. PTK ini dilakukan oleh guru yang berlangsung jadi peneliti dan berwenang untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menitik beratkan pada permainan kartu angka dan gambar.

Peran guru sangat dibutuhkan dalam mendampingi anak maka peneliti berkolaborasi dengan guru pendamping yang ada di kelas B I RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo. Sesuai dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas, prosedur yaitu penelitian tindakan kelas maka prosedur yang dilakukan disesuaikan dengan langkah-langkah penelitian tersebut. Prosedur penelitian terdiri dari empat langkah. Keempat langkah tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara bersiklus. (1) Tahap Perencanaan. Merencanakan merupakan langkah awal pelaksanaan penelitian dengan tujuan agar tindakan dilakukan dengan terlaksana secara terarah dengan tujuan yang jelas. Untuk membuat perencanaan, peneliti haruslah mengidentifikasi masalah, dengan menentukan indikator pada pembiasaan yang terdapat pada Kurikulum berbasis integrasi, dan setelah masalah diidentifikasi guru peneliti membuat satuan kegiatan pembelajaran (RPPM dan RPPH) baik harian maupun mingguan, yang mengandung langkah-langkah tindakan yang akan dilakukan. Selain menyiapkan program pembelajaran peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa kartu angka dan gambar dengan menyesuaikan pada tema kegiatan pada hari itu dan format penelitian. (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan. Tahap tindakan guru peneliti melaksanakan langkah-langkah atau prosedur kerja yang telah di tuangkan dalam RPPH mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui bercakap-cakap, pemberian tugas dan praktek langsung. Setelah siklus berjalan maka guru dapat melihat tindak lanjut apa yang harus dilakukan untuk mengoptimalkan proses belajar, inovasi pembelajaran yang peneliti lakukan memberikan kesempatan belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar bagi anak, sehingga anak senang dan termotifasi untuk melakukan kegiatan tersebut.

Peneliti menggunakan teknik penganalisisan data di dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan pengenalan konsep ganjil atau genap melalui permainan angka dan gambar. Teknik ini merupakan analisis data secara kualitatif, dengan teknik ini akan lebih mudah mengolah data sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Terkait dengan teknik analisis data kualitatif ini menurut Bogdan dan Biklen (dalam Moleong:248) dilakukan dengan bekerja dan mengolah data, mengorganisasikan data, memilah-milah data, menganalisis data, mencari dan menemukan pola dan memutuskan prosedur yang ditetapkan. Teknik yang digunakan teknik deskriptif analitik dengan penjelasan sebagai berikut: 1) Data kualitatif yang diperoleh dari observasi, catatan lapangan kemudian diklasifikasikan berdasarkan aspek yang dijadikan fokus analisis.

Data observasi didapatkan dari pengamatan oleh teman sejawat. Catatan lapangan berisi tindak-tanduk guru dan siswa selama penelitian berlangsung, kendala-kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian; 2) Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil unjuk kerja siswa diolah dengan menggunakan deskripsi persentase. Data yang telah didapat terlebih dahulu dipilah atau diklasifikasikan sesuai dengan masalah penelitian. Data yang valid dan relevan dengan penelitian dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif terutama yang didapat melalui observasi atau pengamatan dalam proses belajar mengajar. Menurut Wisman dalam Adirozal (2001:55) "analisis data kualitatif adalah metode pemadatan data dengan cara mengembangkan taksonomi, sistem klasifikasi kronologis yang mencakup jumlah kekurangan yang terkumpulkan dan menunjukkan keterkaitannya secara sistematis. Secara operasional, analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga langkah sistematis secara jalin-menjalin hal seperti yang dikemukakan oleh Madya (2006:76), "yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan".

Bila langkah ini dikaitkan dengan kemampuan siswa dalam memahami konsep bilangan ganjil dan genap dengan permainan kartu angka dan gambar, maka dapat digambarkan berupa langkah-langkah berikut ini: 1) Reduksi data merupakan proses penyeleksian menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Dalam proses ini dilakukan penajaman, pemilahan, pemfokusan, penyisihan data yang kurang bermakna, dan menatanya sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi; 2) Penyajian atau dipeberkan artinya tahap dianalisis sampai berbagai macam data yang telah direduksi dipeberkan dengan tertata rapi dalam bentuk narasi; 3) Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus pertama ke kesimpulan revisi pada siklus dua atau kesimpulan terakhir. Dari beberapa pendapat di atas dalam penelitian ini, peneliti sengaja menetapkan teknik penganalisisan data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif seperti yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penulis melakukan penelitian, pada kondisi awal dapat dikemukakan bahwa anak belum bisa memprediksi urutan berikutnya, anak belum bisa mengenal banyak sedikit, dan anak belum bisa mengenal lambang bilangan 1-20. Kurangnya kreativitas anak dalam pembelajaran diantaranya dapat dilihat dari indikator kurang tertarik dengan permainan kartu angka dan gambar.

Tabel dan grafik di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Indikator anak yang dapat membilang dengan permainan kartu angka, 5 orang menunjukkan kemampuan mulai muncul dengan persentase 25 % sedangkan 15 orang anak masih belum muncul kemampuan untuk melakukan dengan persentase 75 %; 2) Indikator 2 anak dapat memprediksi urutan angka

berikutnya dengan alat permainan seperti menghitung gambar 1, gambar 2, gambar 3, sebanyak 9 orang yang menunjukkan kemampuan yang sudah mulai muncul dengan persentase 45 %, sedangkan anak yang 11 orang masih belum menunjukkan kemampuan dengan persentase 55 %; 3) Indikator 3 anak yang dapat melakukan pengenalan konsep bilangan ganjil dan bilangan genap sebanyak 6 orang anak yang mendapat menunjukkan kemampuannya dengan persentase 30%, sedangkan anak yang belum lagi mampu 14 orang dengan persentase 70%; 4) Indikator 4 anak mengenal lambang bilangan 1-20 yang menunjukkan 6 orang sudah menunjukkan kemampuan dengan persentase 30 %, sedangkan anak yang belum menunjukkan kemampuan sebanyak 14 orang dengan persentase 70%.

Deskripsi kondisi awal hasil observasi yang penulis lakukan terhadap perkembangan kognitif anak dari indikator yang dikembangkan terdapat hasil rata-rata penilaian dari 20 orang anak, 34 % sudah mulai menunjukkan dan 66 % mendapat masih belum menunjukkan kemampuannya. Berdasarkan tabel di atas, kemampuan pengenalan konsep ganjil genap melalui permainan kartu angka dengan gambar pada kondisi awal, pada aspek antusias anak dalam melakukan kegiatan sesuai dengan harapan sebanyak 8 orang dengan persentase 40%, yang sudah mulai dapat menunjukkan kemampuan sebanyak 5 orang dengan persentase 25%, dan untuk yang belum bisa melakukan sebanyak 7 orang persentase 35%.

Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 2 September 2024. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 September 2024, dan pertemuan ketiga dilaksanakan tanggal 9 September 2024. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH). Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dikembangkan kepada anak dalam pembelajaran. Kegiatan permainan angka dan gambar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, seberapa jauh optimis anak dalam melakukan permainan kartu angka dan gambar. Indikasi utama yang dikategorikan anak ketertarikan dan ketenangan anak bermain dengan kartu angka dengan gambar, seperti membilang gambar baju sesuai dengan kartu angka anak dapat melakukan pengenalan banyak, sedikit, anak dapat membedakan sedikit, dan lebih banyak dengan permainan angka dan gambar, anak dapat bermain bersama dan percaya diri dan menuntaskan kegiatan yang telah diberikan, sehingga kognitif anak lebih berkembang. Penulis melakukan perencanaan dengan membuat persiapan mengajar seperti rencana kegiatan harian dengan komponen-komponen indikator yang dikembangkan, kegiatan pembelajaran alat dan sumber belajar serta penilaian, selanjutnya menentukan metode pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode yang dilakukan dengan metode praktek langsung dengan mempersiapkan medianya yaitu kartu angka dengan gambar.

Berdasarkan tabel 3 di atas kondisi awal anak RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat data yang diperoleh dari indikator: 1) Indikator 1 anak dapat membilang dengan kartu angka dan gambar anak yang BSH 5 orang dengan persentase 25% sedangkan anak yang MM 6 orang dengan persentasi 30% dan anak yang memperoleh BM sebanyak 9 orang dengan persentase 45%; 2) Indikator 2 dari jumlah anak 20 orang. Maka anak yang dapat memprediksi urutan berikutnya dengan permainan gambar dan angka sebanyak 7 orang yang memperoleh BSH dengan persentase 35 % sedangkan anak yang memperoleh MM 8 orang dengan persentase 40 % dan yang memperoleh BM 5 orang dengan persentase 25%; 3) Indiktor 3 anak dapat mengenal Anak dapat membedakan bilangan ganjil dan genap dengan gambar dan angka yang memperoleh BSH 7 orang dengan persentase 35%, sedangkan yang memperoleh MM 7 orang dengan persentase 35% dan yang memperoleh BM 6 orang dengan persentase 30%; 4) Indikator 4 mengenal lambang bilangan 1-20. Yang memperoleh BSH 8 orang dengan persentase 40%, sedangkan yang memperoleh MM 6 orang dengan persentase 30%, dan yang memperoleh BM 6 orang dengan persentase 30%.

Dapat terlihat pada grafik di atas terdapat indikator yang dikembangkan seperti memprediksi urutan, membilang kartu angka dengan gambar, membedakan pengenalan bilangan genap dan ganjil, berarti tindakan yang dilaksanakan terhadap kelemahan yang ditemui pada anak diawal siklus 1, siklus 2 telah dapat dicapai dengan baik, dengan berbagai cara dan metoda pembelajaran yang telah dilaksanakan. Anak merasa senang melakukan kegiatan pembelajaran dan optimis a dalam melakukan kegiatan seperti anak tertarik dengan alat permainan, anak berani melakukan kegiatan dan lebih percaya diri di dalam menuntaskan kegiatan sehingga hasil belajar anak lebih meningkat.

Banyaknya cara yang dilakukan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak, salah satu diantaranya adalah alat permainan kartu angka dengan gambar, dan banyak konsep yang dapat dikembangkan melalui permainan kartu angka dengan gambar seperti konsep bilangan konsep bilangan ganjil dan genap. Namun demikian kemampuan guru lebih penting dalam mengembangkan perkembangan yang dimiliki anak. Hal ini diperkuat didasarkan pada : 1) Menurut Yus (2001:93), media pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan kontribusi terhadap hasil belajar anak dalam upaya pengembangan kognitif anak sehingga kecerdasan anak lebih meningkat; 2) Suasana lingkungan yang menyenangkan dalam situasi yang kondusif dan dilakukan dengan bermain sambil belajar akan mengembangkan aspek perkembangan kognitif, bahasa anak, motorik dari si anak, sehingga informasi yang diterima anak dapat diaplikasikan secara langsung. Efektifitas dan kreatifitas dalam menggunakan permainan angka dan gambar dapat membantu anak untuk memecahkan persoalan yang dihadapi sehingga pembelajaran dilaksanakan berhasil dengan baik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan observasi penulis laksanakan dengan menggunakan alat permainan kartu angka

dengan gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Penerapan strategi pembelajaran dalam upaya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui bermain kartu angka dengan gambar, telah berhasil mengembangkan kognitif anak dalam belajar. Peningkatan perkembangan kognitif anak, dapat dilihat dari peningkatan nilai yang lebih baik sebelum dilakukan tindakan; 2) Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan memakai sarana belajar kartu angka dengan gambar; 3) Alat permainan kartu angka dengan gambar selain peningkatan kognitif anak dapat meningkatkan kemampuan diri dan dapat mengembangkan social, emosional anak dalam bermain; 4) Bermain merupakan kegiatan yang dapat menarik dan penting bagi anak, karena melalui bermain anak belajar tentang dirinya, bermain yang bermakna bagi anak melalui gambar-gambar untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi anak; 5) Perkembangan kognitif anak RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas menunjukkan hasil yang lebih baik, sehingga anak dapat membilang, anak dapat memprediksi urutan berikutnya, dapat membilang membedakan bilangan ganjil dan bilangan genap, dapat mengenal bilangan 1-20; 6) Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan akhir dari penelitian ini bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui permainan kartu angka dengan gambar dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak RA Islam Bakti 78 Bangun Rejo.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Rineka Cipta.
- Dasopang, M. D., Lubis, A. H., & Dasopang, H. R. (2022). How do Millennial Parents Internalize Islamic Values in Their Early Childhood in the Digital Era? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 697-708.
- Dasopang, M. D., Nasution, I. F. A., & Lubis, A. H. (2023). The Role of Religious and Cultural Education as A Resolution of Radicalism Conflict in Sibolga Community. *HTS Theological Studies*, 79(1), 1-7.
- Erawadi, E., Hamka, H., & Juliana, F. (2017). The Analysis of Student's Stressed Syllables Mastery at Sixth Semester of TBI in IAIN Padangsidimpuan. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 5(1), 44-57.
- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual Literasi Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>

- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Hamka, H. (2023). The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 371–380.
- Hamka, H., Suen, M.-W., Anganthi, N. R. N., Haq, A. H. B., & Prasetyo, B. (2023). The Effectiveness of Gratitude Intervention in Reducing Negative Emotions in Sexual Abuse Victims. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 227–240.
- Harahap, S. M., & Hamka, H. (2023). Investigating the Roles of Philosophy, Culture, Language and Islam in Angkola's Local Wisdom of 'Dalihan Na Tolu.' *HTS Teologiese Studies/Theological Studies*, 79(1), 8164.
- Hendrawati, S., Rosidin, U., & Astiani, S. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa/siswi di sekolah menengah pertama negeri (SMPN). *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 295–307. <https://doi.org/10.32584/jpi.v4i1.454>
- Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numered Heads Together. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(2), 127–143.
- Lubis, A. H. (2023). The Interactive Multimedia Based on Theo-Centric Approach as Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 210–222.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780–791.
- Lubis, A. H., Dasopang, M. D., Ramadhini, F., & Dalimunthe, E. M. (2022). Augmented Reality Pictorial Storybook: How does It Influence on Elementary School Mathematics Anxiety? *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 41–53.
- Lubis, A. H., & Wangid, M. N. (2019). Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.16415>
- Lubis, A. H., Yusup, F., Dasopang, M. D., & Januariyansah, S. (2021). Effectivity of Interactive Multimedia with Theocentric Approach to the Analytical Thinking Skills of Elementary School Students in Science Learning. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(2), 215–226.

- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1–8.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Ningsih, Y. S., Mulia, M., & Lubis, A. H. (2023). Development of Picture Storybooks with TheoAnthropoEco Centric Approach for Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1888–1903.
- Nurhidayah, I., Asifah, L., & Rosidin, U. (2021). Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. 13(1), 61–71. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v13i1.4864>
- Peptiyanti, I., Ahmad, A., Dzaky, M., Fauziah, S. N., Rendi, & Puspitasari, P. (2023). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan harmonisasi antara masyarakat dan sekolah. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 269–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.22021/pacu.v3i1.411>
- Rahmah, S., & Lubis, A. H. (2024). Problem Posing as a Learning Model to Improve Primary School Students' Mathematics Learning Outcomes in Gayo Lues. *Journal of Indonesian Primary School*, 1(4), 93–104.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ranisa, R., Erawadi, E., & Hamka, H. (2018). Students' Mastery in Identifying Adverbs at Grade VIII SMPN 2 Batang Toru Tapanuli Selatan. *ENGLISH EDUCATION JOURNAL: English Journal for Teaching and Learning*, 6(2), 241–252.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(2), 188–201.
- Santi, Undang, & Kasja. (2023). Peran Guru PAI dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16078–16084. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8918>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.