MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENDA-BENDA DI LINGKUNGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA 1 SAMPAI 20 DI KELOMPOK B TK PGRI 32 SETANGGOR KECAMATAN SUKAMULIA

Lalu Ahmad Fahrurrozi
TK PGRI 32 Setanggor
Lalu.fahrurrozi@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan Kognitif anak melalui bermain kartu gambar pada kelompok B TK PGRI 32 Setanggor kecamatan Sukamulia Tahun Pelajaran 2018/2019. Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK PGRI 32 Setanggor kecamatan Sukamulia kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 18 anak dan terdiri atas 12 anak laki-laki dan 6 anak perempuan dengan usia rata-rata 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2019. erdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 40 % dan meningkat pada siklus II menjadi 60%.

Kata Kunci : Kognitif Anak, Permainan Kartu Angka

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan invetasi dalam mengembangkan sumberdaya manusia dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakatyang ingi maju. Kompetensi-kompetensi sistim pendidikan yang mencakup sumberdaya manusia dapat digolongkan menjadi dua yaitu tenaga pendidik guru dan non guru.pendidikan sangat lah penting bagi semua usia,baik pendidikan sejak dalam kandungan sampai akhir hayat.

Pada kesempatan ini khusu membicarakan tentang pendidikan anak usia dini (PAUD) Pendidikan anak adalah suatu peroses pembinaan tumbuh kembang usia lahir hingga enam tahun secara menuyluruh dan mencakup asfek kisik dan nonfisik

dengan member rangsangan bagi perkembagan jasmani,rohani (moral dan spiritual),motorik ,akal pikiran,emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan kembang secara optimal (Mansur,2007:88).Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang sistim pendidikan nasional bab I ayat 14,menyatakan Pendidikan anak adalah upya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampi usia enam tahun dilakukam melalui pemberi rangangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Mulyasa,2014:4)

Masa kanak-kanak merupaka masa paling penting karna mwrupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak elanjutnya.Karaktristik anak menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal ,mengingat pentingnya usia terebut,untuk meningkatkan motivasi anak memerlukan peran penting pendidik,bagainama mendidika usia dini dan pendidik harus mempunai kesabaran dan keuletan dalam mendidik anak,secara umum guru/pendidik harus pahan tentang semua perkembangan dan pertumbuhan adak selama menduduka pendidika di usia dini di Taman Kanak-Kanak..Anak kreatif memuaskan rasa keingntauwannya melalui berbagai cara seperti berkkolaborasi,berexsperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain (Suratno,2005:19).Anak Kreatif dan cerdas tidak terbentuk denagnsendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan member kegiatan yang dapat mengembangkan motivasi anak

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak Usia dini (PAUD),keberadaan program ini sanagnt penting sebab melalui program ini semua rencana ,pelaksanaan pengembangan ,penilaina dikenalikan.Dalam hal ini penyelenggaraan Pendidikan yang dianugrahi oleh Departemen Pendidikan Nasional Yaitu Taman kanak Kanak (TK), Untuk mensukseskan proram ini telah diatur dalam Peraturan Pmerintah No 137 tahun 2014tentang Standar pendidikan anak usia did an PP no 146 tanun 2014 tentang Kuri kulum Pendidikan Anak Usia DIni (PAUD).

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Benda-benda diLingkungan

Pendidikan Anak Usia Dini atau *Early Childhood Education* adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kelahiran hingga usia enam tahun (Danar Santi, 2009: 7). Sedangkan NAECY (*National Assosiation Education for Young Children)* menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (Sofia Hartati, 2005: 7). Masitoh, dkk (2005: 1) juga mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial-emosional, bahasa, dan fisik anak. Pendapat-pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia nol sampai usia delapan tahun.

Pendidikan anak usia dini ini dirancang untuk meningkatkan tumbuh kembang anak mulai dari perkembangan intelektual, sosial-emosional, bahasa serta perkembangan fisik. Semua aspek perkembangan tersebut penting untuk dikembangkan karena antara perkembangan yang satu dengan yang lainnya saling terkait, sehingga harus dilaksanakan secara terpadu. Pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan di Indinesia terdapat beberapa jalur pendidikan. Salah satu jalur pendidikan anak usia dini yang difokuskan dalam penelitian ini adalah pendidikan formal yang berbentuk Taman Kanak-kanak. Anak Usia TK adalah anak yang berusia 4-6 tahun, yang sering 12 disebut juga sebagai masa emas karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga (Rosmala Dewi, 2005: 1). Masitoh, dkk (2005: 7) mengungkapkan bahwa anak usia TK sering disebut sebagai "*the golden age"* atau masa emas yang berarti bahwa masa ini merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan dimana kepribadian dasar individu mulai terbentuk. Menurut Mayke Sugianto (1995: 1-2) usia TK atau prasekolah adalah anak usia antara tiga sampai lima atau enam tahun yang merupakan masa awal yang penting untuk perkembangan anak baik aspek psikososial, fisik motorik serta kecerdasan.

Pendidikan Taman Kanak-kanak dengan kisaran usia antara 4 sampai dengan 6 tahun ini di Indonesia diselenggarakan ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun (Harun Rasyid, 2009: 45). Hal ini

diatur dalam Permendiknas No 58 tahun 2009 halaman 5 yang membagi usia pra-sekolah dalam 2 kelompok usia yaitu usia 4-5 tahun yang disebut kelompok A dan usia 5-6 tahun yang disebut kelompok B. Sofia Hartati (2005: 8) membagi anak usia dini berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya menjadi beberapa kelompok yaitu (1) kelompok bayi pada usia 0-12 bulan; (2) kelompok bermain pada usia 1- 3 tahun; (3) kelompok pra sekolah pada usia 4-5 tahun dan; (4) kelompok usia sekolah pada usia 6-8 tahun. Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yaitu masih pada tahap usia prasekolah dimana pada tahap ini penting untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak karena anak pada masa peka. Masa peka adalah masa dimana perkembangan kemampuan anak mulai dari bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan moral agamanya dapat dikembangkan secara optimal sehingga diperlukan stimulasi yang tepat. Anak usia 4-6 tahun sudah masuk dalam kelompok pendidikan nonformal yaitu Taman Kanak-kanak. Pada usia ini diperlukan pembelajaran yang tepat agar anak memiliki kesiapan untuk belajar di jenjang berikutnya. Anak Taman Kanak-kanak tersebut dibagi dalam 2 kelompok usia yaitu usia 4-5 tahun yang disebut kelompok A dan usia 5-6 tahun yang disebut kelompok B.

Bermain Kartu Angka

Menurut Komariyah dan Soeparno (2010 : 66) metode bermain kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran kognitif bidang matematika.

Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsure permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa kartu angka merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sementara itu menurut Gagne (Arif.S.Sadiman, 2003 : 6) bahwa metode bermain kartu angka adalah suatu media dari berbagai jenis komponen dalam

lingkungan siswa yang dapat merangrangnya untuk belajar. Menurut pendapat Zainal Aqib (2009 : 46) yang dimaksud dengan metode bermain kartu angka adalah alat permainan edukatif yang dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan anak. Ditaman Kanak-kanak dalam usaha mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak selalu berdasarkan di pada unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Untuk itu seorang guru dituntut selalu menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa metode bermain kartu angka adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar,konsentrasi , pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkat kemampuannya dan dapat sekaligus kerja sama dengan teman lainnya dikelas. Peningkatan pengertian anak didik inilah yang diharapkan dengan adanya media seperti kartu angka. Media sebagai alat atau sarana dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru atau pendidik dapat dibedakan atas berbagai bentuk , rupa, dan warna.

Hal ini semua diharapkan dapat membuat anak didik menjadi lebih senang. Azhar Arsyad (2002 : 12) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi , yaitu : Media hasil teknologi cetak , media hasil teknologi audio- visual ,media hasil teknologi berdasar computer , dan media hasil gabungan teknologi cetak dan computer. Senada dengan hal tersebut Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2002 : 11) mengemukakan tiga krakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukaknnya. Ketiga karakteristik atau cirri media pembelajaran tersebut adalah :

a.Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan,melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.

b. Ciri manipulatif , yaitu kemampuan media untuk mentranspormasi suatu obyek kejadian atau

proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan

dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time lapse recording). Atau sebaliknya suatu kejadian / peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diproleh urut-urutan yang jelas dari kejadian / peristiwa tersebut.

c. Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersama kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa,diberbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut diatas,bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada anak. Baik secara individu, kelompok maupun klasikal, yang dapat merangsang pikiran, perasaan , perhatian dan minat anak sedemikian rupa, sehingga proses belajar didalam atau diluar kelas menjadi lebih efektif. Peneliti menyimpulkan berdasakan pendapat diatas bahwa media pendidikan merupakan sarana dalam proses pembelajaran antara sumber dan penerima agar dapat merangsang anak untuk belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bawha metode bermain kartu angka cara untuk mengenal bilangan / angka dilakukan dengan menggunakan alat berupa kertas tebal, bentuk persegi panjang yang berisi angka-angka, gambar atau kombinasinya yang dilakukan secara alamiyan atas dasar kesenangan, secara sukarela, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK PGRI 32 Setanggor kecamatan Sukamulia kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 18 anak dan terdiri atas 12 anak laki-laki dan 6 anak perempuan dengan usia rata-rata 5-6 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2019

Adapaun rincian terkait aspek dan indicator penilaian tersebut sebagai berikut :

Kisi-kisi Observasi Kemampuan mengenal bentuk warna benda melalui kegiatan bermain

INDIKATOR	PENILAIAN	HASIL PENGAMATAN					%
		1	2	3	4		
1.Anak dapat mengenal bentuk geometrid an berwarna	a.anak dapat menunjukkan bentuk dan berwarna geometri						
	b.anak dapat mebedakan betuk dan berwarna geometri						
	c.anak dapat mebaca bentuk dan berwana geometri						
	d.anak dapat mengelompok kan bentuk dan warna geometri						
2.Anak dapat membedakan dan mengelompokan bentuk yang sudah diberi warna	a.anak dapat menyebutkan bentuk yang sudah diberi warna						
	b.anak dapat mengelompokan bentuk sesuai warnanya						
	c.anak dapat memahami konsep sama - tidak sama dengan bentuk dan warna yang sama						
	d.anak dapat membedakan konsep jumlah banyak-sedikit dengan menggunakan bentuk dan warna yang sama						
	e.anak dapat menyebutkan hasil penambah an (menghubungka n dua kumpulan benda yang sama)						
3. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3-4 pola	a.Anak dapat memperkirakan urutan setelah melihat 2 pola yang berurutan, misalnya, persegi panjang, lingkaran						

yang berurutan, misalnya: merah, biru, kuning, ……ds	b.Anak dapat memperkirakan urutan setelah melihat 3 pola yang beurutan, misalnya: persegi panjang, lingkaran, bulat ….dst						
	c.Anak dapat memperkirakan urutan berikkutnya setelah melihat 4 pola yang berurutan, misalnya: persegi panjang, lingkaran, bulat, segitiga, …..dst						
4.Anak menceritakan hasil/kreasiyang dibuatnya dengan menggunakan bentuk geometri	a.Anak dapat menunjukkan beberapa gambar hasil kreasinya (dalam bentuk berbagai macam buah, alat permainan, alat transportasi, bentuk bangunan) dengan menggunakan bentuk geometri						
	b.Anak dapat membuat kreasi dari bentuk geometri persegi panjang, lingkaran, bulat, segitiga						
	c.Anak dapat menceritakan tentang gambar yang dibuatnya dengan bentukbentuk geometri						

Keterangan :

1: Belum Muncul (Belum tuntas).

2: Mulai Berkembang (Belum tuntas).

3: Berkembang Sesuai Harapan (tuntas).

4: Berkembang Sangat Baik (tuntas

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika ≥ 85% anak mendapat skor minimal bintang 3.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan mengemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperolah berupa data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa terkait peningkatan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya aktivitas guru yang dilakukan oleh observer pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

A. HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar observasi kemampuan variabel terikat melalui kegiatan variabel bebas Pada Siklus I dan Siklus II

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyangkut kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya melalui kegiatan penerapan permainan kartu angka yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran tiap siklusnya.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan Kognitif anak dalam

mengenal benda dilingkungannya melalui kegiatan penerapan permainan kartu angka maupun dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran anak dalam kegiatan pembelajaran, masih ada anak yang tidak aktif dalam kegiatan menyelesaikan tugas mandiri , tugas kelompok dari materi kegiatan yang di berikan pada kegiatan sehari-hari terutan saat melakukan penelitian ini

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka Pada Siklus I

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
1	2	3	3	T
2	1	2	2	TT
3	3	3	3	T
4	2	2	2	TT
5	1	2	2	TT

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun Pada Siklus I. Tingkat kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya anak ini tergolong Belum Tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan permainan kartu angka maupun pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

d. Refleksi

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 40 % berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk dipehatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II..

2. Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun Pada Siklus II

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Keterangan
1	3	3	3	T
2	3	4	4	T
3	4	4	4	T
4	3	3	3	T
5	4	4	4	T

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun Pada Siklus II. Tingkat kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya anak ini tergolong Sudah tuntas . Oleh karena itu maka kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya

sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

d. Refleksi

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, dimana hasil observasi kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun dapat dikategorikan anak sudah minimal mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan dilihat dari setiap kegiatan pembelajaran begitu juga aktivitas guru sudah tergolong Sangat Baik. Dari hasil analisis terhadap hasil observasi anak, persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai/melebihi 85% artinya sudah 85% atau lebih anak sudah mencapai tingkat perkembangan pada bintang 3 atau berkembang sesuai harapan. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

B. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun pada anak kelompok B TK PGRI 32 Setanggor kecamatan Sukamulia Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 40 % dan meningkat pada siklus II menjadi 60%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat di simpulkan bahwa Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun pada anak kelompok A TK PGRI 32 Setanggor kecamatan Sukamulia. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai skor aktivitas anak, aktivitas guru dan nilai rata-rata kelas serta

tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan pada siklus I maupun siklus II.

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan : Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya pada anak kelompok B TK PGRI 32 Setanggor kecamatan Sukamulia Tahun Pelajaran 2018/2019

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas (2005) UU RI No 20 Tentang Sisdiknas. Jakarta: Sinar Grafika

Depdiknas (2006), Pedoman Penilaian Di Taman Kanak Kanak , Jakarta Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah

Depdiknas (2006), kooperativ learning dan contextual teaching dan learning dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dan Menengah , Jakarta Ditjen Pendeidikan Dasar dan Menengah, (2006), Standar kompetensi Taman Kanak Kanak dan Raudhatul Atfhal, Jakarta

Irawati Istadi (2002), Istimewakan Setiap Anak , Pustaka Inti Jakarta

Jalaluddin Rahkmat, (2007) SQ For Kids , Mizan Bandung

Jamal Ma'mur Asmani (2010), Tips Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif, DIVA Press Yogyakarta

Mahmud Samir AL Munir ,(2004) Guru Teladan , Gema Insani Jakarta

Muhibbin Syah , M E d, 2003 , Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru, PT. Rosdakarya Bandung

Muri Yusuf , (2005), Metodelogi Penelitian , Penerbit: UNP Press Padang

Saeful Haq (2009 0), Jurus Jurus Menggambar dan Mewarnai dari Nol, Penerbit : Mitra Barokah Abadi Press

Suharsimi Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

_____, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____, 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Syaiful Bahri Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usana Offset Printing.

_____. 2008. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.