

## **PENGARUH METODE BERMAIN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Valentina Vanti

[vantivanti788@gmail.com](mailto:vantivanti788@gmail.com)

**Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng**

### **ABSTRAK**

**Abstrak:** Penelitian ini menyoroti permasalahan metode dan pendekatan pembelajaran yang tidak tepat dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar anak, minimnya pemahaman guru dan orang tua dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dapat kurang baik dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Untuk mengatasi masalah ini perlu dilakukan penanganan yang tepat. Tujuan utama penelitian ini secara umum adalah “untuk meningkatkan kemampuan kognitif (kemampuan berhitung) anak melalui media kartu angka bergambar pada kelompok usia 5-6 tahun”. Dan “mengetahui dampak positif metode bermain dengan media kartu angka bergambar terhadap kemampuan perkembangan kognitif anak-anak pada rentang usia 5-6 tahun”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode kajian kepustakaan Subjek penelitian ini anak usia di dari kelompok B usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data berdasarkan Analisis kajian kepustakaan. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas metode bermain dengan media kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Implikasi dari temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di tingkat pendidikan pra-sekolah.

**Kata Kunci:** Media Kartu Angka, Kemampuan Kognitif; Anak Usia 5-6 Tahun.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan pada usia dini memegang peran penting dalam membentuk kemampuan perkembangan kognitif anak-anak. Pada rentang usia 3-4 samapi 5-6 tahun, anak mulai memasuki prasekolah, masa persiapan untuk pendidikan formal (Rivai 2015). Masa ini ditandai dengan masa kepekaan terhadap semua rangsangan yang diterima melalui lima indera. Masa peka sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan setiap anak, yaitu apabila orang tua mengetahui bahwa anak telah memasuki masa peka dan segera memberikan stimulasi yang tepat maka anak mempercepat penguasaan tugas-tugas perkembangan seusianya (Wahyuni, 2016).

Salah satu aspek perkembangan yang harus senantiasa diberikan rangsangan adalah aspek kognitif. (Khoiruzzadi et al., 2020). Anak-anak membutuhkan keterampilan kognitif untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang apa yang mereka lihat, dengar, sentuh, cicipi atau cium (Priatna, 2018). Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak menghadapi pembelajaran, mampu menemukan solusi dari berbagai alternatif masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan matematika dan logika serta pengetahuan ruang dan waktu serta memiliki kemampuan mengorganisasikan, mengkategorikan dan mempersiapkan untuk pengembangan yang bijaksana. (Dewi, 2013). Kemampuan berpikir sebagaimana tertuang dalam permendikbud 137 tahun 2014, salah satu bidang perkembangan kemampuan kognitif anak. Pada anak usia 5-6 tahun, anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir simbolik. Ini mencakup kemampuan mereka untuk mengenal, merujuk, dan menggunakan konsep numerik. Dengan kata lain, pada usia ini, anak-anak mulai dapat memahami dan menggunakan simbol, seperti angka, untuk

menyatakan dan memahami konsep matematis.

(Misrawati dan Suryana, 2022) menguraikan tentang pendidikan PAUD harus dapat memperkenalkan konsep pembelajaran dengan cara yang menyenangkan yang paling mendukung tujuan dengan memilih metode, media dan strategi pembelajaran khusus PAUD. Berdasarkan kajian pustaka terhadap proses dan hasil belajar anak usia 5-6 tahun, ditemukan kendala dalam proses belajar anak, diantaranya media dan strategi pembelajaran yang kurang menarik. Berdasarkan analisis permasalahan tersebut, maka yang menjadi fokus perbaikan adalah bagaimana penerapan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak?

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif, memfokuskan pada siswa kelompok B usia 5-6 tahun. penelitian ini menggunakan hasil kajian pustaka dan kajian literature. Melalui pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman mendalam tentang efektivitas metode bermain dengan media kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Implikasi dari temuan ini diharapkan dapat membentuk dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di tingkat pendidikan pra-sekolah. Aspek perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan alternatif pemecahan masalah, serta membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah dan mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Dengan demikian Pentingnya stimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, agar anak dapat berkembang secara optimal seperti meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, aspek perkembangan kognitif mencakup beberapa komponen dalam lingkup perkembangan berpikir simbolik. Diantaranya (1) menyebutkan lambang bilangan 1-10 (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (3) mencocokan bilangan dengan lambang bilangan (4) mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan (5) mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Penelitian ini berfokus pada sub komponen menyebutkan lambang bilangan 1-10, Ada beberapa metode atau pendekatan yang sesuai agar anak dapat berkembang dengan baik sesuai usianya yaitu dengan bermain media kartu angka bergambar. Metode bermain menekankan konsep angka melalui gambar mungkin dapat membantu mereka memahami konsep tersebut dengan lebih baik.

Vygotsky (1978) mengemukakan teori Zon pengembangan proximal (ZDP), dimana anak dapat belajar lebih baik ketika mereka dibimbing oleh orang dewasa atau teman sebaya. Metode bermain melibatkan interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya dapat memfasilitasi perkembangan kognitif anak. Kemudian penelitian terkait oleh smith et al. (2015) menunjukkan bahwa penggunaan kartu angka bergambar dalam metode bermain dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada anak usia 5 -6 tahun. Hasil ini mendukung bahwa metode bermain semacam ini memiliki potensi positif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Namun penelitian lain oleh brown et al. (2018) mengungkapkan bahwa efektivitas metode bermain ini dapat bervariasi tergantung pada faktor-faktor kontekstual seperti kualitas pengajaran dan tingkat interaksi sosial.

Dengan demikian pengaruh metode bermain media kartu angka bergambar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak telah menjadi fokus penelitian yang semakin relevan. Studi-studi terdahulu memberikan pandangan yang berguna tentang bagaimana permainan Yang menghubungkan angka dengan gambar dapat mempengaruhi anak usia prasekolah. Jadi permainan ini dapat meningkatkan pemahaman anak terkait kemampuan

berfikir simbolik. Studi ini memberikan dasar yang kuat untuk memahami pengaruh permainan seperti ini dalam mengembangkan kognitif anak. menyebutkan lambang bilangan 1-10 dapat diartikan sebagai representasi simbol atau karakter yang digunakan untuk menyatakan jumlah atau urutan suatu bilangan. Contohnya “1” mewakili bilangan satu, dan seterusnya sampai “10” mewakili bilangan sepuluh. Jadi dengan demikian di temukan kesulitan anak dalam kemampuan anak-anak PAUD untuk menyebutkan lambing bilangan 1-10 secara tepat. Solusi yang dapat digunakan penggunaan metode pembelajaran yan kreatif seperti penggunaan kartu angka bergambar yang melibatkan lambing bilangan.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka untuk meningkatkan kemampuan kognitif (kemampuan berhitung) anak melalui media kartu angka bergambar pada kelompok usia 5-6 tahun”. Dan “mengetahui dampak positif metode bermain dengan media kartu angka bergambar terhadap kemampuan perkembangan kognitif anak-anak pada rentang usia 5-6 tahun”. Data hasil yang di analisis dengan memperhatikan temuan-temuan penelitian terkait dan mengidentifikasi pola-pola yang muncul.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa metode bermain media kartu angka bergambar memiliki potensi posetif terhadap kemampuan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dalam konteks ini, kegiatan tersebut dapat membantu meningkatkan pengenalan angka dan gambar, memperbaiki kemampuan pemerosesan visual, dan merangsang perkembangan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah, dan logika. Selain itu bermain media kartu ang bergambar juga dapat memperkuat koneksi antara simbol dan angka dan nilai kuantitatif, memberikan dasar penting pengembangan kemampuan matematika di masa depan. Dengan melibatkan anak-anak dalam kegiatan ini, merka tidak hanya belajar secara menyenangkan tetapi juga mengasah berbagai aspek kognitif yang penting dalam fase perkembangan anak.

Piaget, menekankan pentingnya pengalaman langsung dan manipulasi objek dalam membangun pengetahuan. Bermain dengan kartu angka memberikan pengalaman konkret bagi ana-anak, membantu mereka mengaitkan konsep-konsep matematika dengan objek visual yang dapat mereka sentuh. Selain itu, peneltian oleh psikolog pendidikan, Vygotsky, menyoroti peran penting interaksi social dalam pembelajaran. Aktivitas bermain denga media kartu angka dapat memfasilitasi interaksi anak-anak dengan teman sebaya atau orang dewasa, menciptakan kesempatan untuk berbagi pengetahuan dan membangun pemahaman bersama. Para ahli di bidang neurosains kognitif juga menunjukkan bahwa stimulasi visual terhadap angka dan gambar , dapat mempengaruhi perkembangan otak anak pada tahap awal. Melalui pengenalan visual terhadap angka dan gamabar, anak-anak dapat mengaktifkan area otak yang terlibat dalam pemerossesan visual dan memori.

Dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa, metode bermain media kartu anga bergambar segagai cara yang holistik untuk merangsang berbagai aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, membantu mereka membangun dasar yang kuat untuk pemahaman matematika dan keterampilan kognitif lainnya.

Media secara garis besar adalah materi yang membangun suatu kondisi yang membaut siswa mampuh memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Badru zaman (2013:10) menyatakan media pebelajaran telah banyak digunakan dan hasilnya menunjukan dampak yang posetif saat menggunakan media pembelajaran, diantaranya menunjukan bahwa rata-rata jumlah yang diperoleh anak pada umumnya melalui indra penglihatan. Menurut Hasnida (2015;104) media pembelajaran bisa merangsang daya ingat anak, perasaan, dan

juga kemampuan anak dalam segala sesuatu yang bisa dipakai ataupun dimanfaatkan sehingga bisa memotivasi anak semangat belajar. Dari penjelasan yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang besifat menyalurkan sebuah pesan dan bisa merangsang pikiran anak, perasaan, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak. Adapun salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran kartu angka bergambar. Zaini dan Dewi, (2017) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengeirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhtian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pengajaran, dapat di laksanakan dengan lancar, teratur, efektif dan efesien sehingga tercapai tujuan pendididikan pada anak usia dini.

Selanjutnya Pratiwi (2014;7) menjelaskan media kartu angka bergambar sangat membantu pendidik untuk bisa mengembangkan pengetahuan dasar anak, terutama langbang bilangan atau angka, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut seperti pengenalan lambang bilangan. Melalui media kartu angka bergambar yang menarik jadi anak akan aktif dan tidak merasa bosan, contohnya anak belajar berhitung matematika, menebak angka, mengurutkan angka 1-10 dengan media yang disediakan oleh guru. Dalam penggunaan media kartu angka bergambar, pendidik bisa melihat secara langsung apakah anak menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Maka pembelajaran media kartu angka bergambar dapat dijadikan sebagai alat permainan agar anak tidak merasa bosan, seperti mengajak menyebutan angka 1-10, anak menebak angka dengan kartu bergambar, mengurutkan kartu angka bergambar, mencocokan bilangan dengan lambing bilangan ataupun belajar berhitung dengan media tersebut.

### **Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

Teori Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun Untuk menjelaskan bagaimana proses perkembangan kognitif bekerja diperlukan teori konstruktivisme dalam perkembangan kognitif anak, dengan fokus pada perbedaan pendekataan antara Jean Piaget dan lev Vygotsky. Piaget menggunakan pendekatan konstruktivis kognitif, sementara Vygotsky mengadopsi pendekatan kognitif social. Keduanya menekankan interaksi, akomodasi dan ekuilibrium sebagai bagian dari proses kognitif anak. Asimilasi melibatkkan penepatan informasi kedalam skema yang sudah ada. Akomodasi dalam teori konstruktivis piaget. Akomodasi terjadi ketika anak berinteraksi dengan lingkungan dan menghadapi objek atau informasi baru yang belum di kenal sebelumnya. Dalam situasi tersebut, anak akan membentuk skema baru di otaknya untuk “mengakomodasi” atau menyesuaikan informasi baru tersebut. Ekuilibrium, dalam konteks ini adalah keseimbangan yang tercapai setiap kali informasi informasi atau pengalaman baru diintegrasikan kedalam skema yang sudah ada, atau skema baru di bentuk untuk menciptakan keseimbangan kognitif.

Vygotsky mengatakan bahwa Setiap anak berkembang dengan keunikannya sendiri. Perkembangan-perkembangan tersebut dipengaruhi oleh pola asuh, pendidikan, dan lingkungan tempat anak bertumbuh. Perkembangan anak harus diperhatikan baik dari fisik maupun psikologi. Keduanya sama pentingnya. Perkembangan pemerolehan pengetahuan juga penting bagi anak. Dengan memperhatikan perkembangan kognitif anak, orang tua dapat merangsang proses belajar yang optimal. Hal ini tidak hanya berdampak pada akumulasi pengetahuan, tetapi juga membentuk dasar untuk kemampuan berpikir kritis dan analitis di masa depan. Seiring waktu, investasi pada kognisi anak memberikan landasan yang kokoh untuk pertumbuhan intelektualnya, memastikan bahwa dia memiliki bekal yang memadai untuk menghadapi tuntutan kehidupan seiring berjalanya waktu.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa metode bermain media kartu angka bergambar dapat efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, khususnya dalam memahami konsep bilangan. Pentingnya penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, prinsip belajar mereka, serta penyesuaian kegiatan pembelajaran secara bertahap sesuai usia. Menandadakan pentingnya pendekatan holistik dalam pendidikan anak usia dini. Pemilihan sumber dan media belajar yang menyenangkan juga dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil pembelajaran anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Zaman, B. (2013). Media pembelajaran: dampak positif terhadap pembelajaran anak
- Pratiwi, A. (2014). Peran Media Kartu Angka Bergambar dalam Pengembangan Kemampuan Dasar Matematika Pada Anak.
- Hasnida. (2015). Media Pembelajaran dan pengaruhnya terhadap Daya Ingat dan Semangat Belajar Anak. Jurnal pendidikan.
- zaini, Dewi. (2017) pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Afthfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.vi1i1.1489>
- Rivai, A. N. (2015). Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini pada dalam mengenal konsep Bilangan Melalui Media Kartu Gambar. Jurnal ilmiah Diana Indah Palupi, Dian Earlyana Lesmana, Dian Farista, Emma Rahmani, Erlin Yusinta, Agus Sudarya. PGSD, 7 (1), 109-118.
- Wahyuni, D. (2016). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman, 7(01), 33-46. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v7i01.556>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind In Society: The Development Processes. Harvarad University
- Priatna, D. (2018). Meningkatkan kapasitas belajar anak usia dini melalui pembelajaran interaktif kreatif dan edukatif. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10502>
- Smith, et al. (2015). The Impact of Playing with Picture Numbers Cards on Mathematical Understanding in 5-6 Year-Olds. Journal of Educational Psychology.
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Motorik Anak Usia Dini. JECED: Journal of Early Childhood Education and Development, 2(1), 40–51.
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 298–306
- Brown, et al. (2018). Contextual Factors Influencing the Effectiveness of Playing with Number Cards in Cognitive development.