

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Anak usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan umurnya. Pengalaman yang didapatkan dari lingkungannya, termasuk stimulasi yang diberikan akan berpengaruh besar bagi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat agar tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara optimal dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Dalam pengembangan potensi pada anak hendaknya dimulai dari sejak dini, hal tersebut juga ditempuh dengan melalui pendidikan pra sekolah yaitu RA/TK atau PAUD, yang merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang dapat mempersiapkan proses pembelajaran lebih lanjut atau pendidikan yang lebih tinggi. Menurut UU No. 23 tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak, “setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan

pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya” (Suyadi, 2011: 15)

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat (1) dinyatakan bahwa salah satu Standar Pendidikan Anak Usia Dini adalah Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Tingkat Pencapaian Perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak dalam rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi dari aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

Mengenal karakteristik siswa sejak dini untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik siswa akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan pemahaman yang jelas mengenai karakteristik siswa, para guru dapat merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Karakteristik anak yang paling menonjol yaitu anak sangat aktif melakukan berbagai aktivitas yang menggunakan fisiknya, dan hal itu sangat bagus bagi perkembangan otot-ototnya. Kemudian anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, hal itu ditunjukkan dengan seringnya anak menanyakan tentang sesuatu hal yang ada disekitarnya. Hal tersebut akan meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Tingkat Pencapaian Perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola serta konsep bilangan, angka dan

huruf. Dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, dinyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan pada lingkup perkembangan kognitif mengenai konsep bilangan dan angka untuk anak usia 4-5 tahun, yang termasuk kelompok A, dalam kegiatan di Raudhatul Athfal, adalah anak dapat mengenal angka 1 sampai 10.

Mengenal angka perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin, karena bilangan atau angka merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan matematika. Kemampuan mengenal angka bagi individu merupakan suatu hal yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan berbagi dimensi matematis dari dunia mereka. Menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009 memuat Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan pada lingkup perkembangan kognitif mengenai konsep bilangan dan angka. Standar tersebut menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun, yang termasuk kelompok A di dalam kegiatan di RA, adalah anak dapat mengenal angka 1 sampai 10.

Dalam Permendiknas juga dinyatakan bahwa seharusnya anak pada usia ini sudah memiliki kemampuan mengenal angka 1 sampai 10, dengan menggunakan media benda konkret ataupun tanpa media. Menurut Vygotsky dalam Mayke (2001: 9) anak usia dini masih belum mampu untuk berpikir abstrak. Pembelajaran pada kemampuan kognitif merupakan hal yang sangat penting karena pengembangan kemampuan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya, mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Oleh sebab itu, kemampuan dasar matematika perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini.

Berdasarkan studi pendahuluan hasil observasi yang penulis lakukan di RA Nurul Amal kelompok A penulis menemukan masih ada 10 anak yang belum mengetahui bentuk angka 1 sampai 10. Ada 8 anak masih belum memahami angka 1 sampai 10 dengan baik. Anak dapat menyebutkan angka sesuai dengan urutan bilangan angka dari 1 sampai 10 secara berurutan. Tetapi, pada dasarnya anak masih belum mampu mengenal bentuk angka dari itu sendiri dan masih banyak keliru dalam membedakan setiap bentuk dari angka-angka tersebut. Hal ini terlihat pada saat anak menyebutkan angka yang dituliskan pada papan tulis anak masih bingung dalam mengenal bentuk angka. Ada 8 anak yang masih terbalik dalam menyebutkan angka seperti 3, 5, 6, 8 dan 9. Hal ini terlihat pada saat penulis melakukan observasi awal masih banyak anak yang salah mengucapkan angka atau hanya ikut mengucapkan temannya. Dalam menulis angka hanya 5 anak yang mampu menuliskan angka tetapi belum benar, serta masih ada anak yang bertanya ketemannya bagaimana bentuk angka. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sedikit menghambat dalam proses belajar mengajar, sehingga sebagian besar kegiatan dalam mengenalkan angka hanya dengan menggunakan LKA, buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan permainan edukatif. Ketika menggunakan buku tulis anak hanya diminta untuk menebalkan angka yang sebelumnya sudah ditulis terlebih dahulu oleh guru, sehingga anak menjadi malas untuk menulis kembali angka tersebut.

Hal ini dikarenakan kurang aktif dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran membuat anak merasa jenuh dan bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas yang hanya menggunakan buku tulis yang membuat anak kurang aktif sehingga pembelajaran kurang maksimal, misalnya dalam pembelajaran matematika, menyebutkan urutan bilangan dengan menunjuk angka, guru hanya menuliskan di papan tulis dan memperlihatkan kepada anak, kemudian anak melihat dan menyebutkan bilangan angka tersebut, sehingga proses pembelajaran mengenal angka belum maksimal, dan kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah. Untuk itu guna meningkatkan pengenalan angka peneliti menggunakan permainan kartu angka.

Dunia anak adalah dunia bermain, belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan. Sehingga, jika memisahkan bermain dan belajar sama halnya dengan memisahkan anak dari dunianya sendiri. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak, anak menghabiskan banyak waktunya hanya untuk bermain, apabila kebutuhan bermain dapat terpenuhi, maka anak akan berkembang secara optimal. Menurut Vygotsky dalam Suyanto (2005:120) pada saat bermain, pikiran anak terbatas dari situasi kehidupan yang nyata yang menghambat anak berpikir abstrak. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengacu pada prinsip pembelajaran yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

Pengenalan angka 1 sampai 10 sebagai bilangan, dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain maka anak akan merasa terpenuhi empat kebutuhannya

dalam belajar dan bermain disekitar lingkungan anak, tentunya bermain yang dimaksudkan adalah yang mampu untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Kegiatan selama anak bermain juga dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi anak, yang didapat dari bahan dan alat yang dipersiapkan oleh guru. Dalam bermain itu juga anak memperoleh pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan bermain akan membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Menurut Fadillah (2017:6) bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut dengan bermain. Apabila anak yang kita didik tidak mengalami masa kanak-kanak sesuai dengan dunia anak, maka kreativitas yang anak miliki akan hilang. Selain itu anak dapat merasa tertekan, sehingga mengalami gangguan belajar atau gangguan perilaku.

Penggunaan permainan kartu angka diharapkan anak akan lebih termotivasi dalam berbagai kegiatan, mengasah kemampuan kognitif anak, mengasah kemampuan berhitung anak, dan anak akan lebih mengenal konsep angka dan konsep bentuk, kemudian dapat menumbuhkan kedisiplinan anak serta jiwa sportivitas anak dan akan lebih memudahkan guru untuk mengenalkan angka kepada anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat penelitian ini dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1 SAMPAI 10 MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA PADA

ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan Kelas Kelompok A Ra Nurul Amal Ciguruwik Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)”.
Ciguruwik Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis menyusun rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sebelum menggunakan permainan kartu angka di kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung ?
2. Bagaimana proses penerapan permainan kartu angka kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 pada setiap siklus?
3. Bagaimana kemampuan mengenal angka 1-10 Kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung setelah menggunakan permainan kartu angka pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sebelum menggunakan permainan kartu angka di kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Proses penerapan permainan kartu angka kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 pada setiap siklus.

3. Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 Kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung setelah menggunakan permainan kartu angka pada seluruh siklus.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan keilmuan dalam memahami kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 di RA Nurul Amal melalui permainan kartu angka.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya, adalah:

- a. Bagi Anak

Memberikan pengalaman baru dan wawasan baru pada anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10.

- b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih permainan yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan angka 1 sampai 10 pada anak.

- c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10.

d. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi positif bagi lembaga penyelenggara pendidikan, khususnya RA Nurul Amal dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10.

E. Kerangka Pemikiran

Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berfikir atau logika. Dalam kehidupan sehari-hari perkembangan kognitif menyangkut dengan persoalan-persoalan untuk memecahkan suatu masalah. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks yang harus diselesaikan pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan suatu persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari solusi dalam menyelesaikan permasalahannya.

Menurut Yuliani Nuraini (2011:1.3) kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang memadai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide- ide dan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut Menurut Ahmad Susanto (2011:52) Perkembangan kognitif merupakan kemampuan pikiran. Pikiran merupakan bagian dari otak yaitu bagian yang digunakan untuk bernalar, berpikir, dan memahami sesuatu. Setiap hari, pemikiran akan berkembang ketika mereka belajar tentang orang-orang yang ada disekitarnya, belajar berkomunikasi, dan mencoba mendapatkan lebih banyak pengalaman lainnya. Berdasarkan pemaparan di atas bahwa kognitif adalah proses

berpikir individu untuk menyelesaikan permasalahan terhadap suatu kejadian atau peristiwa menggunakan kemampuan pikiran dari bagian otak yang digunakan untuk bernalar, berpikir, dan memahami sesuatu dengan cara belajar dengan orang-orang yang ada disekitarnya.

Menurut Piaget dalam Muslihuddin dan Agutin (2017: 12) perkembangan kognitif pada anak terjadi dalam empat tahap yaitu: tahap sensorimotorik (lahir-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-16 tahun). Dari setiap tahapan itu urutannya tidak berubah-ubah. Semua anak akan mengalami dari keempat tahapan tersebut, hal ini terjadi karena proses dari tahapan sebelumnya yaitu *asimilasi*, *akomodasi*, dan *ekuilibrium*.

Tahap pra-operasional (*preoperational stage*) yang berlangsung antara 2-7 tahun merupakan tahap kedua Piaget. Pada tahap tersebut, anak-anak sudah mulai mewakili dunia dengan kata-kata, citra, dan gambar-gambar. Mereka membentuk sebuah konsep yang stabil dan mulai melakukan penalaran. Pada saat yang sama, dunia kognitif anak-anak didominasi oleh egosentrisme dan keyakinan magis (John W. Santrock, 2011: 45). Jadi anak pada tahap pra-operasional perkembangan anak mulai menuju ke tatanan baru yang dimana pada tahap ini anak mulai menggunakan simbol sebagai salah satu sarana komunikasi mereka dimana anak dengan cepat dapat memperluas mental anak. Anak-anak menggunakan coretan-coretan untuk mempresentasikan manusia, rumah, mobil, dan sebagainya. Mereka juga mulai mengembangkan kemampuannya dalam berbahasa, serta anak-anak pada tahap ini

mulai mengedepankan egosentrisnya untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam mengerjakan sesuatu.

Perkembangan kognitif pada tahap usia 4-5 tahun untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak untuk mencapai perkembangan yang diharapkan perlu adanya dorongan dalam mencapai tahap perkembangan yang sesuai dengan umurnya. Menurut Permendikbud No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Indikator pencapaian perkembangan anak usia dini usia empat sampai lima tahun yaitu dapat menghubungkan benda-benda konkret dengan angka 1 sampai 10. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 juga menyatakan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif indikator mengenal angka, yaitu: menunjuk angka 1-10, meniru angka 1-10, menghubungkan/memasangkan angka dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis).

Pengenalan angka perlu dilakukan dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Salah satunya adalah dengan kegiatan bermain, karena pembelajaran di RA harus menerapkan esensi bermain. Menurut Suyanto (2005: 127) mengatakan bahwa esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Melalui kegiatan bermain diharapkan dalam pengenalan angka akan lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak.

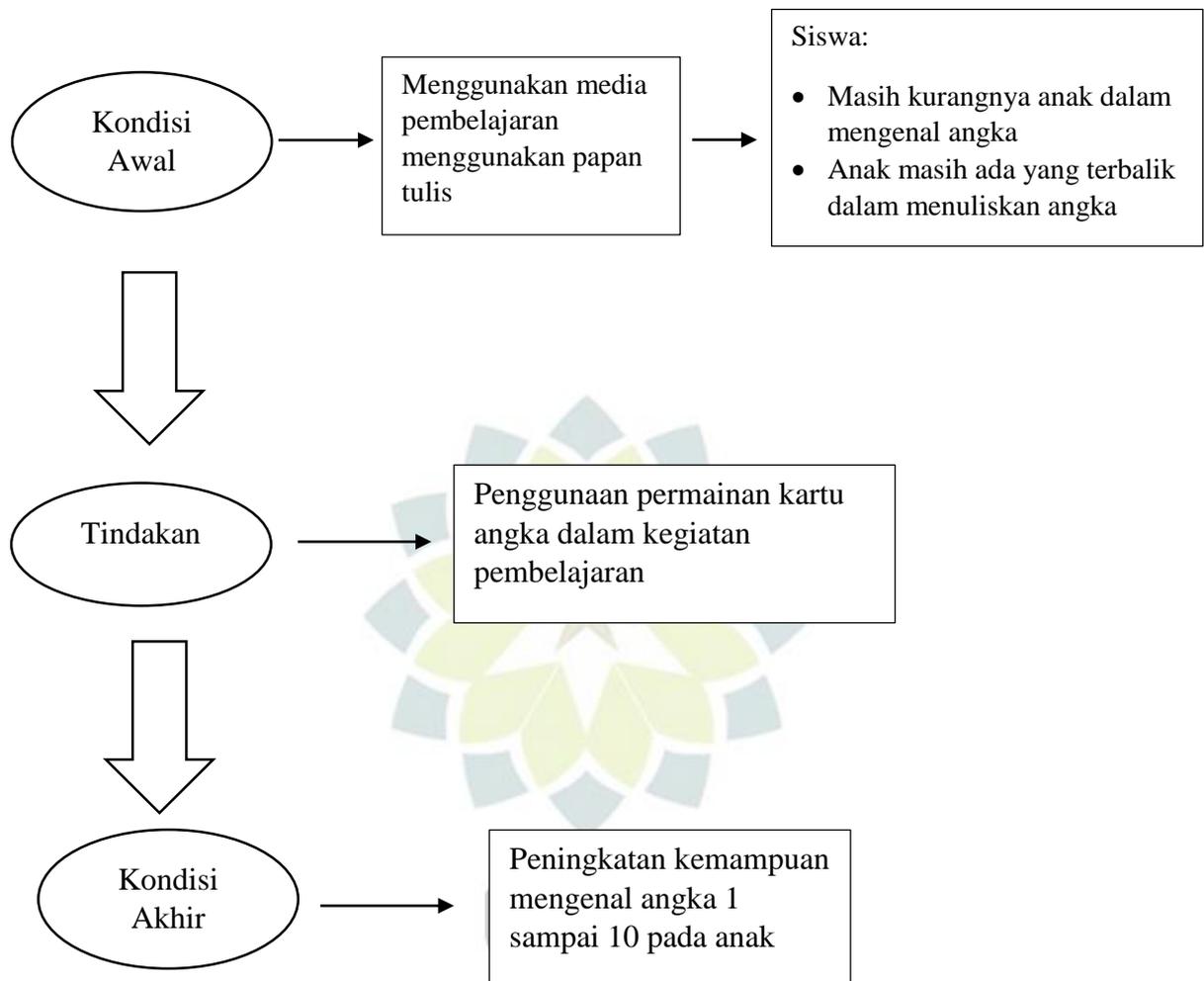
Pembelajaran di Raudhatul Athfal harus ditunjang dengan media yang tepat dan menarik minat anak agar anak tidak bosan dalam menjalani aktivitas belajar.

Pemilihan media sangat penting dilakukan agar diperoleh hasil yang diharapkan. Media gambar merupakan media yang cukup efektif apabila dijalankan sesuai dengan aturan pembuatan media pembelajaran yang benar. Permainan dengan kartu angka dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak. Kartu angka yang berwarna warni dan dengan modifikasi permainan kartu angka.

Pengertian Kartu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 628) kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan seperti karcis. Sedangkan angka dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:67) adalah sebagai tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah benda yang berbentuk persegi panjang dan diberi nomor – nomor agar menarik diberi warna – warna yang cerah dan mencolok. Tujuan dari penggunaan kartu angka adalah untuk membantu anak mengenal konsep angka 1 sampai 10, untuk membantu anak dalam memahami angka 1 sampai 10 menumbuhkan minat anak belajar membilang angka 1 sampai 10, agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan paparan di atas, maka permainan yang menyenangkan dan media yang menarik dapat meningkatkan kemampuan anak terhadap mengenal angka. Bahkan dapat dimungkinkan dengan permainan kartu angka tersebut kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 akan meningkatkan.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010: 110).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan untuk penelitian ini sebagai berikut. Melalui permainan kartu angka diduga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 pada anak

kelompok A di RA Nurul Amal Ciguruwik Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian ini penulis memaparkan tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti tentang analisis upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka dengan menggunakan kartu angka di TK.

Ayu Endah Nur Prasetyaningrum (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Melalui Permainan Bola pada Anak Kelompok A TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman”. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak meningkat setelah adanya tindakan. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep membilang anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa bola warna dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Selain itu, permainan dilakukan dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Kemampuan mengenal konsep membilang anak di TK PKK Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman dapat ditingkatkan melalui permainan bola. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan dari hasil observasi pra tindakan, siklus I dan siklus II. Kemampuan mengenal konsep membilang anak pada pra tindakan menunjukkan rata-rata persentase 46,29%. Pada siklus I meningkat mencapai 67,04% dan di siklus II meningkat mencapai persentase 87,04%.

Kenti Puspitasari dan Nurul Khotimah (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang”. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian pada siklus I mencapai prosentase 42% sampai dengan siklus II terjadi peningkatan mencapai prosentase 83%. Menggunakan kotakpintar sampai pada siklus II telah berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sebanyak 10 anak yaitu dengan prosentase 83%. Peningkatan ini diperoleh menggunakan kotak pintar yaitu dengan bermain kotak pintar, dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu: (1) menyiapkan media kotak pintar yang akan digunakan; (2) memberikan pertanyaan; (3) memberikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Ni Putu Ayu Rusniani, I Nyoman Wirya, I Nyoman Jampel (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak TK pada kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. Data penelitian tentang kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dikumpulkan dengan metode observasi. Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dengan penerapan model pembelajaran Make a Match

berbantuan media kartu angka pada siklus I sebesar 55% yang berada pada kategori rendah ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82% tergolong pada kategori tinggi. Jadi terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan sebesar 27%.

Perbedaan yang terletak pada penelitian di atas adalah tempat lokasi penelitian. Namun persamaan pada penelitian mengetahui perkembangan kognitif anak dan salah satu media yang digunakan yaitu kartu angka, tetapi dengan metode yang berbeda-beda dalam penerapan mengenal angka dalam meneliti aspek perkembangan kognitif

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal angka dengan menggunakan metode yang berbeda-beda. Namun demikian, keragaman individual tiap anak dan kondisi sekolah yang berbeda tentu akan memberikan hasil penelitian yang berbeda pula. Pengenalan angka dengan permainan kartu angka diharapkan dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.