

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN KANTONG ANGKA

Umi Khasanah
Dra. Nurhenti Dorlina S.

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai 4 Surabaya 60136. (umi.khasanah20@yahoo.com)(nurhentisimatupang@yahoo.co.id)

Abstract: The purpose of this research is to describe teacher activity and children and also effectivity of cognitive's ability in recognizing numeric symbol through number pocket games. The subject of this research is young learner in the A group of Aisyiyah Bustanul Athfal kindergarten. This research are using class action research. Based on the results, it can be conclude that number pocket games can improve cognitive's ability of children in recognizing number 1-10 in Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro Kindergarten.

Keywords: bag numbers, numeric symbol

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan anak serta efektifitas kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan kantong angka. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan kantong angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro.

Kata kunci: kantong angka, lambang bilangan.

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat tepat dalam memberikan pijakan pertama bagi anak untuk membangun pengetahuan melalui berbagai aktivitas serta pengembangan hidupnya (*life skill*). Menurut Sujiono (2009: 62) ada beberapa aspek yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini.

Anak memiliki potensi untuk masing-masing aspek perkembangannya, dimana potensi tersebut memiliki keterbatasan untuk berkembang. Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar tersebut yaitu kemampuan kognitif yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak baik sekarang maupun yang akan datang. Withierington (dalam Sujiono, 2008: 16) mengemukakan "kognitif merupakan kecerdasan otak. Pikiran tersebut

digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami."

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan teman sejawat bahwa anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 10 anak laki-laki yang belum mampu mengenal lambang bilangan. Hal itu dibuktikan anak diminta menyebutkan lambang 1 sampai 10 belum urut (contoh anak menyebutkan 1,3,4,5), anak diminta menunjukkan bilangan 4 tetapi anak mengambil bilangan 6, kemudian ketika anak diminta menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 3, anak mengambil lambang bilangan 2. Untuk mengatasi masalah yang ada, maka solusi yang akan dicoba melalui penelitian adalah dalam bentuk permainan, yaitu permainan kantong angka. Adapun alasan dipilihnya permainan tersebut adalah media yang akan digunakan

mudah dibuat dan berbentuk kantong. Bahan yang digunakan juga mudah diperoleh, serta dapat dipakai berkali-kali, selain itu kantong angka tahan lama karena terbuat dari kain flanel dan plastik, sehingga bila kotor mudah membersihkan dengan dicuci.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian tersebut mengambil judul “meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan kantong angka pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro”.

Maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana penerapan permainan kantong angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro? Dan apakah Permainan kantong angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro ?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dikemukakan tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah : Untuk mendeskripsikan penerapan permainan kantong angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro dan untuk mengetahui permainan kantong angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Witherington (dalam Sujiono, 2008: 16) kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sedangkan pengertian kemampuan kognitif menurut Susanto (2011: 52) adalah bagian dari otak, digunakan untuk pemahaman,

penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Pengertian anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya, seperti belajar tentang orang, belajar tentang sesuatu, belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, memperoleh banyak ingatan dan menambah banyak pengalaman, misalnya saat anak beradaptasi dengan lingkungan mereka. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Chulsum dan Novia, 2006: 364) mengenal diambil kata *kenal* yang artinya tahu atau mengetahui. Lambang adalah sesuatu sebagai tanda, huruf atau benda yang digunakan untuk menyampaikan maksud atau pesan. Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda. Sedangkan menurut Caufield (dalam Seefeldt & Wasik, 2008: 393) bilangan merupakan bagian dari belajar tata cara berhitung dan juga bagian dari pengalaman anak-anak sehari-hari.

Kemampuan mengenal lambang bilangan diartikan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengenal atau mengetahui symbol atau lambang yang memiliki jumlah benda yang dapat dihitung. Di dalam memperkenalkan lambang bilangan pada anak usia dini, pendidik hendaknya memperhatikan tahap-tahap pengenalan pengenalan lambang bilangan, adapun tahapan Menurut Susanto (2011: 100-101) ada beberapa tahap mengenal lambang bilangan atau matematika untuk anak usia dini, antara lain : tahap konsep atau pengertian, tahap transisi atau peralihan dan tahap lambang.

Menurut Hurlock (dalam Tedjasaputra 2007: 52) ada dua jenis permainan yaitu:

Permainan aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak yang melibatkan aktivitas tubuh dan gerakan-gerakan tubuh.

Permainan pasif adalah kegiatan dimana anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan anaknya dan tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik.

Permainan kantong angka merupakan jenis permainan aktif karena di dalam permainan kantong angka anak mendapatkan kesenangan dari aktivitas tubuh ketika anak

menggulirkan dadu kemudian anak berjalan mengambil kartu angka dan biji kancing sesuai dengan jumlah mata dadu, lalu diletakkan pada kantong.

METODE

Pada dasarnya ada beragam jenis penelitian yang dapat digunakan. Penelitian dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan kantong angka pada anak kelompok A ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan langsung oleh guru sebagai peneliti yang berkolaborasi dengan dengan teman sejawat.

Penilaian tindakan kelas (PTK) berasal dari bahasa Inggris yaitu *Classroom Action Research* (CAR) yang artinya sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Menurut Arikunto (2012: 3) PTK adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model spiral. Menurut Arikunto (2012:16) ada beberapa ahli yang menemukan model penelitian tindakan kelas dengan berbeda, salah satunya model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Kusuma, 2010: 10) yang berbentuk spiral secara garis besar terdapat empat tahapan lazim yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Subyek Penelitian Anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro. Keseluruhan subyeknya dari penelitian ini adalah 20 anak, yang terdiri dari 10 laki – laki dan perempuan 10 anak.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, Penelitian tindakan ini menggunakan instrumen pengumpulan data melalui lembar observasi dan dokumen (foto), peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas anak dan lembar observasi aktivitas guru, serta kembar observasi kemampuan kognitif anak. Pengertian observasi dan dokumen (foto).

Kriteria keberhasilan anak dalam mengenal bentuk melalui permainan kantong angka yaitu anak yang mendapat bintang 3 atau bintang 4 pada tiap aspek pengamatan dinyatakan berhasil, sebaliknya anak yang mendapat bintang 1 dan bintang 2 dinyatakan belum berhasil pada tiap aspek pengamatan.

Keberhasilan tindakan dianggap berhasil jika persentase anak yang mampu mengenal bentuk yaitu yang mendapat bintang 3 dan bintang 4 pada tiap aspek pengamatan mencapai 15 anak dari 20 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang diperoleh berupa pengamatan pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan kantong angka melalui lembar observasi aktivitas guru, aktifitas anak dengan observasi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan setiap siklus.

Data lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10, melalui permainan kantong angka.

Pengamatan terhadap aktivitas guru dilakukan oleh teman sejawat. Dan berdasarkan hasil pengamatan diketahui adanya peningkatan kinerja guru dari siklus I yakni mendapat skor 62,5% sedangkan pada siklus II mendapat skor 82,5% sehingga dapat dikatakan bahwa pada aspek-aspek pengamatan bahwa guru sudah mengarahkan dan memperhatikan anak serta sudah memotivasi anak secara maksimal.

Pengamatan terhadap aktivitas anak dalam siklus I proses pembelajaran mendapat skor 62,5% sedangkan siklus II dengan persentase 82,5% mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi anak sudah siap dalam menerima pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui permainan kantong angka.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Ngoro Mojokerto pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih kurang. Pembelajaran yang dilakukan tidak dalam bentuk permainan sehingga dapat

dipastikan kurang efektif karena anak merasa bosan.

Menurut Berlyne (dalam Santrock, 2007: 217) menggambarkan permainan sebagai sesuatu yang menarik dan menyenangkan karena memuaskan dorongan eksplorasi kita. Dorongan tersebut melibatkan rasa ingin tahu dan keinginan akan informasi tentang sesuatu yang baru dan tidak biasa. Permainan juga merupakan sebuah alat ketika anak-anak dapat mengeksplorasi dan mencari informasi baru dengan menawarkan kepada anak-anak kemungkinan pemburuan, kompleksitas, ketidakpastian, kejutan, dan keanehan. Contoh: permainan kantong angka.

Usaha peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dilakukan dalam bentuk permainan. Melalui permainan kantong angka anak merasa senang dan tidak merasa dipaksa belajar berhitung. Dalam menyampaikan aturan permainan kantong angka jelas dan mendetail sehingga anak tidak bingung. Selain itu dalam memberikan kesempatan bermain pada anak, guru memberikan dengan waktu yang cukup.

pada siklus I persentase keberhasilan aktivitas kinerja guru adalah 62,5% meningkat menjadi 82,5% pada siklus II. Peningkatan ini merupakan salah satu bukti bahwa ada usaha perbaikan mengelola proses pembelajaran. Selain itu keberhasilan aktivitas anak pada siklus I adalah 62,5% pada siklus II meningkat menjadi 82,5%. Peningkatan pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak juga terjadi peningkatan pada siklus II. Dengan bukti prosentase pada siklus I adalah 63,75%, maka pada siklus II mencapai 82,5%. Sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil karena kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

Permainan kantong angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada

kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal terbukti pada siklus I anak yang sesuai harapan hanya 9 anak dan meningkat pada siklus II anak yang sesuai harapan 18 anak hal ini dikarenakan dalam mengenalkan lambang bilangan menggunakan permainan dan media kantong angka yang menarik sehingga anak antusias dalam menggunakan dan kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal.

Peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran diikuti peningkatan aktivitas anak. Hal ini dibuktikan ketika guru menjelaskan materi dengan intonasi yang jelas dan berekspresi serta penjelasan guru tentang cara permainan dan aturan permainan kantong angka secara bertahap, anak menjadi paham dan mengerti sehingga kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 meningkat.

Saran

Berdasarkan penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan saran yang diharapkan dapat berguna bagi semua pihak dalam menggunakan permainan kantong angka, yaitu :

Dalam mengajarkan materi hendaknya intonasi guru harus jelas dan berekspresi sehingga anak dapat memahami tentang apa yang disampaikan guru.

Permainan yang akan dimainkan hendaknya dikenalkan secara bertahap agar anak memahami dan bisa ketika disuruh untuk mempraktekkannya.

Dalam membuat kantong angka disarankan bahannya terbuat dari kain flannel sehingga mudah untuk disimpan dan dalam membuat kartu angka delaminating supaya tahan lama sehingga dapat dipakai berulang-ulang.

Bila ada anak yang belum sesuai dengan target ketuntasan dan anak mengalami perkembangan yang lambat hendaknya guru dapat bekerja sama dengan orang tua.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chulsum, Umidan Novia, Windy. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko.
- Kusuma, Wijaya. Dan Dwitagama, Dedi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua. Jakarta: PT Indeks.
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Seefeld, Carol dan Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia tiga, Empat, Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____ 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Tedjasaputra, Mayke. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

