

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI MEDIA KOTAK ANGKA PADA ANAK

Titin Indriani

Nurul Khotimah

Jln. Teratai No. 4 Surabaya (indri\_ngalam@yahoo.com).(nurul-art77@yahoo.com)

**Abstract:** *This study uses a classroom action research. The purpose of this study was to determine whether the media box numbers can improve the ability to know the concept of numbers 1-20. Subjek were children kindergarten group B Beautiful Orchids totaling 16 children, consisting of 12 boys and 4 girls. The results showed an increase in the ability kognitif 49% based on the evaluation of the results of the first cycle and second cycle.*

**Keywords:** *know the concepts, media box numbers*

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media kotak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Anggrek Indah yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 12 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif 49% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II.

**Kata kunci :** mengenal konsep, media kotak angka

Kemampuan Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Sustanto, 2012:47). Secara ringkas Fikriati, (2013:48) Kognitif diartikan sebagai pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami.

Berdasarkan hasil observasi di "TK Anggrek Indah" kelompok B terdapat masalah yang ditemui pada saat pembelajaran terutama pengembangan kognitif dalam mengenal konsep bilangan, menunjukkan bahwa dari 16 anak sebanyak 11 anak belum mampu mengenal konsep bilangan 11 sampai 20, dan 4 anak sudah mampu mengenal konsep bilangan 11 sampai 20. Tanda anak belum mengenal konsep bilangan adalah : anak belum mampu me-

nyebut dan menunjuk lambang bilangan dengan benar.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas B TK Anggrek Indah dalam mengenal konsep bilangan 11 sampai 20, pembelajaran yang digunakan masih kurang tepat seperti penggunaan metode ceramah dan penggunaan media yang monoton seperti papan tulis, sehingga anak kurang aktif dan mudah bosan dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan dan kegiatan yang baru dan menyenangkan.

Menyampaikan suatu materi tentang konsep bilangan 11-20 diperlukan bentuk kegiatan yang tepat agar anak lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Solusi yang dapat membuat anak aktif dan tertarik adalah dengan memilih kegiatan bermain sambil belajar yang tepat dan yang menarik sehingga anak mampu mengenal konsep bilangan 11 sampai 20. Berdasarkan uraian diatas, peneliti perlu melakukan penelitian pada peningkatan kemampuan kognitif anak dengan mengangkat judul penelitian "Meningkatkan

kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-20 melalui media kotak angka pada kelompok B TK Anggrek Indah Wonosalam Jombang”.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah media kotak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 pada kelompok B di TK Anggrek Indah. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah media kotak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 kelompok B di TK Anggrek Indah Desa Jarak Kecamatan Wonosalam Kabupaten Jombang.

Menurut pendapat Piaget (dalam Upton 2012:133) bahwa melalui bermain, anak-anak mampu melatih kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan mereka secara rileks dan menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian tentang meningkatkan kognitif anak melalui media kotak angka. Menurut Caufield (dalam Weefeldt dan Wasik, 2006:393) bahwa lambang bilangan merupakan bagian dari pengalaman anak-anak sehari-hari. Disini peneliti menggunakan media kotak angka. Media kotak angka adalah media visual yang berbentuk kotak dan didepan bertuliskan angka untuk menyampaikan pembelajaran dalam mengenal konsep bilangan 1-20.

## **M E T O D E**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2010:130). Penetapan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin mengetahui meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Anggrek Indah.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan alasan supaya tidak meninggalkan lembaga tempat mengajar. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dilaksanakan dalam empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2)

pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto,2010:137). Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang.“Siklus” inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas. Dengan demikian , penelitian tindakan kelas tidak terbatas dalam satu kali intervensi saja, tetapi berulang hingga mencapai ketuntasan yang diharapkan (Arikunto, 2010).

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di TK Anggrek Indah di kelompok B. Subjek penelitian adalah Subyek penelitian ini adalah TK Kelompok B. Yang dijadikan responden adalah semua siswa kelompok B berjumlah 16 anak diantaranya perempuan berjumlah 12 dan laki-laki berjumlah 4. Dipilih di TK Angrek indah dikarenakan berdasarkan hasil observasi di kelas banyak anak yang belum bisa meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Data dalam penelitian ini pengumpulan data berupa dokumentasi dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak, dan instrumen kemampuan kognitif. Berikut prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung. Pada penelitian ini, observasi pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan berdasarkan lembar observasi. Penelitian ini dibantu dengan teman sejawat. Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami, dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data. Catatan lapangan ini berisi hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama pemberian tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan kognitif dilakukan melalui media kotak angka. Pada saat media kotak angka anak-anak mendapat kesempatan untuk menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan 11-20. Dalam penelitian yang dilaksanakan, selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pen-dokumentasian

berupa foto. Foto ini dapat dijadikan sebagai bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Analisis data merupakan usaha memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan data statistik deskriptif. Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari observasi, perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, sampai refleksi terhadap tindakan. Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap penerapan media kotak angka. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jikalau hasil dari siklus I mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah anak (16 anak) memperoleh bintang tiga dari segi kemampuan kognitif anak. Jika nilai rata-rata kemampuan kognitif anak belum tercapai pada siklus I maka penelitian ini berlanjut pada siklus ke II. Namun jika indikator keberhasilan telah mencapai rata-rata  $\geq 75\%$  pada siklus I maka tetap dilanjutkan ke siklus ke II hal ini dilakukan sebagai upaya pemantapan data pada siklus I.

## HASIL

Berdasarkan hasil observasi Pembelajaran pada siklus I belum berhasil, karena belum memenuhi target yang ditentukan yaitu  $\geq 75\%$ . Hal ini dilihat dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan I aktivitas guru mendapat 37%, pertemuan II mendapat 50% dan pertemuan III mendapat 56% sehingga di dapat rata-rata sebesar 48%. Pada pertemuan I aktivitas anak 37%, pertemuan II mendapat 43%, pertemuan III mendapat 50% sehingga di dapat rata-rata sebesar 50%. Pada kemampuan kognitif anak pada pertemuan I anak yang mampu mendapat 25%, pertemuan II anak yang mampu mendapat 56%, dan pertemuan III anak yang mampu 68%. Pelaksanaan pembelajaran ke-

mampuan mengenal konsep bilangan melalui media kotak angka belum optimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Upaya yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat adalah dengan memperbaikinya dengan menggunakan media yang sama teknik yang lain.

Pada pembelajaran Siklus II pertemuan I dan II peneliti menyusun RKM, RKH dan langkah-langkah pembelajaran untuk digunakan sebagai acuan melaksanakan tindakan, RKH memuat skenario pembelajaran, alat, peraga yang digunakan dan format observasi pembelajaran. Adapun indikator yang digunakan yaitu menyebutkan dan menunjuk konsep bilangan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kemampuan mengenal konsep bilangan di atas bahwa pada siklus II sudah memenuhi kategori dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-20, dikarenakan target sudah memenuhi kategori baik. Hal ini dibuktikan pada siklus II pertemuan I aktivitas guru mendapat 68%, pertemuan II mendapat 75% dan pertemuan III mendapat 81%. Pada pertemuan I aktivitas anak 68%, pertemuan II mendapat 75%, pertemuan III mendapat 81%. Pada kemampuan kognitif anak pada pertemuan I anak yang mampu mendapat 68%, pertemuan II anak yang mampu mendapat 81%, dan pertemuan III anak yang mampu 87%.

## PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus I masih banyak hal-hal yang perlu dibenahi diantaranya dalam menciptakan kondisi awal pembelajaran yang kondusif guru masih belum bisa menguasai kelas dan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam menjelaskan contoh langkah-langkah yang digunakan dengan bahasa yang kurang jelas sehingga banyak anak yang tidak mengerti dan tidak merespon dengan baik apa yang diminta oleh guru. Penggunaan media kotak angka juga mengalami hambatan, kurangnya pembuatan peraturan-peraturan dalam bermain sehingga anak kurang



terarah. Pada siklus I kemampuan kognitif anak belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 75\%$ . Hal ini dapat dilihat dari siklus I persentase aktivitas guru pada siklus I mendapat 56%, sedangkan persentase aktivitas anak mendapat 50% dan kemampuan kognitif anak yang belum bisa mencapai 25%. Sehingga penggunaan media kotak angka untuk peningkatan kemampuan kognitif anak belum maksimal. Pada siklus II peneliti berusaha untuk memperbaiki semua hambatan dan kekurangan dalam kegiatan belajar kemampuan kognitif anak dengan cara menambah macam-macam rasa permen sehingga diharapkan kegiatan belajar mendapatkan hasil yang optimal, guru memberikan motivasi, penguatan dalam kegiatan awal dan pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak-anak sudah mampu menggunakan media kotak angka.

Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa siklus sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah anak yaitu aktivitas guru mencapai 81%, aktivitas anak mencapai 81% dan kemampuan kognitif anak menunjukkan peningkatan 49% pada indikator menyebut & menunjukkan mencapai 84%. Melalui media kotak angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-20 dan hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah dalam proses pembelajaran di sekolah.

Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak segala sesuatu yang didapat dari bermain adalah kepuasan dan kesenangan tanpa diasah ketrampilan dan kompetensi berkembang melalui bermain. Hal ini seperti pendapat Piaget (dalam Upton 2012:133) bahwa melalui bermain, anak-anak mampu melatih kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan mereka secara rileks dan menyenangkan. Pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami. Pernyataan ini terbukti saat anak-anak bermain kotak angka. Dengan bermain anak-anak juga bisa belajar melalui pemahaman dan pengetahuan dengan

lingkungannya. Dengan begitu melalui media kotak angka dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar. Belajar sambil bermain dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada anak tentang peristiwa di lingkungan mereka pernyataan ini terbukti saat anak menyebut, membilang dan menunjukkan konsep bilangan dengan menggunakan media kotak angka.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab 4 maka dapat disimpulkan bahwa melalui media kotak angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenalkan konsep bilangan 1-20 dikelompok B Taman Kanak-kanak Anggrek Indah Jombang.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain ular tangga di Kelompok B TK Anggrek Indah Wonosalam Jombang dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: Guru sebagai orang yang paling dekat dengan anak disarankan untuk mempelajari dan memahami tema pembelajaran sehingga anak dapat menerima proses pembelajaran dengan baik, Guru harus memilih tema sesuai dengan lingkungan anak, Dalam kegiatan proses belajar mengajar diusahakan menggunakan variasi media pembelajaran supaya anak tidak mudah jenuh dan termotivasi dalam belajar, Guru hendaknya memberi motivasi pada anak agar lebih semangat, baik berupa pujian dalam bentuk penghargaan lain misal dengan bintang.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga

