

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK PEMBINA PUTRA SURABAYA

Winarni Agustin

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: winarni.agustin62@gmail.com

Mas'udah

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: masudah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan melalui permainan memancing angka pada tahun pelajaran 2016-2017. Subyek penelitian ini adalah 15 anak kelompok B TK Pembina Putra Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini pada siklus I aktivitas guru menunjukkan persentase 66,6% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85,71%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 63,09% meningkat menjadi 83,33% pada siklus II. Nilai rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan pada siklus I tingkat perkembangannya memperoleh persentase sebesar 51,09% dan siklus II meningkat menjadi 80,53%. Dari hasil penelitian tersebut maka terbukti bahwa kegiatan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci : lambang bilangan, memancing angka

Abstract

This classroom action research aims to describe the increase in cognitive ability to know the epitome of numbers through fishing game figures in the academic year 2016-2017. The subjects of this study were 15 children in group B TK Pembina Putra Surabaya. Data collection technique used observation and documentation while using statistical data analysis techniques deskriptif. Result of this study in the first cycle of teacher activity shows the percentage of 66.6% and then on the second cycle increased to 85.71%. Activities of children in the first cycle increased by 63.09% to 83.33% in the second cycle. The average value of the symbol of the ability to know the numbers in the first cycle of its development level earn a percentage of 51.09% and the second cycle increased to 80.53%. From these results it is evident that the number of fishing activity can improve the cognitive abilities of children.

Keywords: emblem numbers, fishing numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki Sekolah Dasar dan mempersiapkan kemampuan mengatur bahwa Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk dasar anak untuk melanjutkan pendidikan ke Sekolah Dasar. Pada kurikulum berbasis kompetensi, dinyatakan bahwa tujuan Taman Kanak-kanak (TK) adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis atau fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni. Pengembangan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk mengembangkan

kemampuan berfikir agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematikanya. Terkadang kemampuan logika ini disebut juga sebagai kemampuan berfikir anak. Keterampilan akan berguna dalam merencanakan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Karena dalam pendidikan anak di Taman Kanak-kanak proses belajar mengajar harus menggunakan kegiatan bermain sambil belajar. Dengan menggunakan permainan ini diharapkan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat

meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Menurut Sujiono (2008:10.24), bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada usia Taman Kanak-kanak. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan ajar dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Menyadari pentingnya pembelajaran berhitung dalam kehidupan sehari-hari, maka pengenalan lambang bilangan/angka sudah ditanamkan sejak usia dini.

Berdasarkan observasi awal di kelompok B TK Pembina Putra Surabaya, kemampuan mengenal lambang bilangan masih rendah. Dari 15 jumlah anak, hanya 5 anak yang memiliki kemampuan membilang yang baik. Sedangkan 10 anak yang lain belum memiliki kemampuan tersebut.

Hal ini dikarenakan materi pembelajaran mengenal lambang bilangan yang diberikan oleh guru tidak menarik, guru hanya menggunakan jari, ditulis dipapan tulis dan juga lembar kegiatan anak saja. Guru lebih sering menggunakan metode bercakap-cakap dan pemberian tugas sehingga anak kurang berminat dan pembelajaran mengenal konsep bilangan kurang tercapai dengan baik. Untuk mengatasi pembelajaran mengenal konsep bilangan yang membosankan bagi anak, maka penulis ingin menggunakan Permainan Memancing Angka untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak kelompok B TK Pembina Putra.

Karena dalam pendidikan anak di Taman Kanak-kanak proses belajar mengajar harus menggunakan kegiatan bermain sambil belajar. Dengan menggunakan permainan ini diharapkan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Menurut Berlyne dalam Santrock (2006:273) menyatakan permainan sebagai suatu yang mengasyikan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita. Dorongan ini meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang suatu yang baru atau yang tidak biasa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri dan dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosioemosional, moral,

kognitif serta sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) kedalam masyarakat.

Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari. Sujiono (2009:11.35) menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan lambang bilangan.

Menurut Irawati (dalam Sujiono, 2009:135) juga menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing angka, yakni permainan memancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

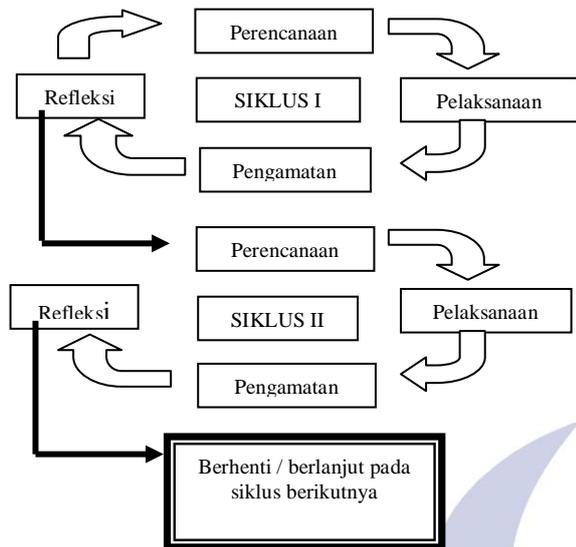
Keistimewaan permainan memancing ini adalah dapat menarik minat belajar anak karena berkaitan langsung dengan kehidupan anak sehari-hari yang tinggal di desa yang sering melihat kegiatan memancing di sungai, serta anak tidak mudah bosan dalam menerima materi pelajaran, sehingga penulis berkeyakinan bahwa permainan memancing ini akan dapat memacu anak lebih kreatif, aktif, dapat menggugah rasa ingin tahu padahal yang sifatnya nyata yang langsung dirasakan oleh anak, dan anak akan lebih mudah mengenal lambang bilangan.

Permainan memancing angka dalam penelitian ini dilakukan dengan memodifikasi berbagai penjabaran tentang permainan memancing angka di atas. Namun tujuan yang hendak dicapai dari permainan memancing angka dalam penelitian ini tetap untuk mengenalkan angka serta mengembangkan kemampuan anak dalam membilang.

Pada permainan ini ada beberapa indikator yang dapat dikembangkan yaitu membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-20, membilang dengan menunjuk benda (menenal lambang bilangan dengan benda) 1 sampai 20, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20.

METODE

Penelitian tentang peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan memancing angka pada anak kelompok B TK Pembina Putra Surabaya menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan mengembangkan desain model Carr dan Kemmis. Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1

Sumber : (Arikunto, dkk., 2010:137)

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B dari TK Pembina Putra Surabaya yang terletak di jalan Tambak Mayor No. 15 di kecamatan Asemrowo, Surabaya Tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Pembina Putra di jalan Tambak Mayor No. 15 di Kecamatan Asemrowo, Surabaya. Penelitian ini dilakukan pada semester 1 tahun ajaran 2016/2017.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun yang diobservasi dalam pengumpulan data ini adalah kemampuan anak kelompok B TK Pembina Putra yang berjumlah 15 anak dalam mengenal lambang bilangan terutama membilang/menyebut urutan bilangan 1-20, membilang dengan menunjukkan benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 20, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20 melalui permainan memancing angka.

Selanjutnya setelah diperoleh nilai rata-rata aktivitas guru dan anak selanjutnya dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Winarsunu, 2002:22)

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Kemampuan yang dicapai

N = Jumlah kemampuan maksimal

Untuk menghitung presentase keberhasilan anak digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010:54)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus ada 3 pertemuan, tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sebagai pedoman pelaksanaan. Berikutnya mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.

Tabel 1

Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak

No	Lembar Observasi	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Guru	66,66%	85,71%	Meningkat 19,05%
2	Anak	63,09%	83,33%	Meningkat 20,24%
3	Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20	51,09%	80,53%	Meningkat 29,44%

Hasil dari penelitian ini pada siklus I aktivitas guru menunjukkan persentase 66,66% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85,71%. Sedangkan aktivitas anak pada siklus I sebesar 63,09% meningkat menjadi 83,33% pada siklus II.

Tabel 2

Rekapitulasi Hasil Perolehan Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Menyebut lambang bilangan 1-20	53,87 %	83,29 %	Meningkat 29,42%
2	Menyebut dan menunjuk lambang bilangan dengan benda 1-20	51,07 %	81,67 %	Meningkat 30,6%
3	Memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-20	48,33 %	76,65 %	Meningkat 28,32%

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus I kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 hanya 51,09% anak yang mencapai indikator. Setelah dilaksanakan siklus II ketercapaian indikator meningkat menjadi 80,53%. Sehingga dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak kelompok B di TK Pembina Putra Surabaya.

Hal ini senada dengan pendapat Menurut Berlyne dalam Santrock (2006:273) menyatakan permainan sebagai suatu yang mengasyikkan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita. Pernyataan ini terbukti ketika anak melakukan kegiatan permainan memancing angka, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat. Adapun tujuan yang akan dikembangkan adalah mengenal lambang bilangan terutama membilang/menyebut urutan bilangan 1–20, membilang dengan menunjukkan benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda–benda) 1 sampai 20, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda–benda 1 sampai 20 melalui permainan memancing angka.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada kelompok B di TK Pembina Putra telah tercapai. Sesuai dengan tingkat perkembangannya anak usia 5-6 tahun mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20, mampu menyebut dan menunjuk lambang bilangan dengan benda 1-20 serta mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-20.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada kelompok B di TK Pembina Putra Surabaya ditemukan beberapa saran sebagai berikut: 1. Sebaiknya membuat perencanaan pembelajaran dengan cermat, dan tepat dengan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga anak dapat menerima proses pembelajaran dengan baik, 2. Guru hendaknya memberi motivasi dan mengkondisikan anak terlebih dahulu agar anak bisa tenang dan tidak bergurau pada saat kegiatan belajar mengajar, 3 Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan salah satu kegiatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20, 4. Dalam kegiatan proses belajar mengajar diusahakan menggunakan variasi kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak mudah jenuh dan termotivasi dalam belajar, 5. Bila ada anak yang belum sesuai dengan kriteria ketuntasan dan anak mengalami perkembangan yang lambat hendaknya guru dapat berkerjasama dengan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Negeri Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani 2009. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Insan Madani.
- Santrock, John W. 2006. *Perkembangan Anak*. Jakarta.
- Winarsunu, Tulus. 2002. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.