

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Tebak Balon Angka Di Tk Adi Mulya Kendari

Wa Ode Hasma¹, Nurhikmah H.², Faliha Mahnur³

¹TK Adi Mulya Kendari, ²Universitas Negeri Makassar, ³TK Handayani Makassar

¹Asmajaya354@gmail.com, ^{2,3}pinisiteacher@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya kemampuan kognitif dan masih ada beberapa anak yang kesulitan mengenal angka pada kelompok B TK Adi Mulya kendari. Tujuan secara umum penelitian ini adalah mengetahui penerapan kegiatan bermain tebak balon angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada TK. Adi Mulya kelompok B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 15 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui observasi dan dokumentasi. Kemampuan kognitif anak setelah diberikan kegiatan bermain tebak balon angka mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan setiap siklusnya. Anak dapat menebak angka dengan baik dan anak juga dapat mengenal dan menyebutkan angka.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini, Tebak Balon.

1. PENDAHULUAN

Pengembangan kognitif merupakan pengembangan daya pikir pada pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang di lihat, didengar, dirasa, diraba ataupun dicium. Pengembangan daya pikir dilakukan melalui proses pembelajaran dalam pengembangan kecerdasan emosional, sosial, dan spiritual dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dunia dan karakteristik anak usia dini.

Kognitif merupakan sebuah istilah yang menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah, dan rencana masa depan.

Fungsi pengembangan kognitif adalah untuk mengenal lingkungan sekitar pada anak, mengenal konsep bilangan dengan

benda, melatih anak berpikir logis, pendidikan harus memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, dan melatih anak agar mampu menggunakan panca indera untuk mengenal lingkungan serta manfaat dan bahayanya.

Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sri Ningsih (2008:1) bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika.

Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007: 1). Berhitung di TK Adi Mulya Kendari diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di TK Adi Mulya Kendari dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya dari bermain seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya". Al- Ghozali Ismail, (2006:3). Bermain tidak bisa lepas dari diri anak, tidak bisa dipungkiri bahwa usia anak adalah usia bermain oleh karenanya penulis mengadakan penelitian melalui permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain tebak balon angka.

Di lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka atau bilangan sering sekali ditemui, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan pada kue atau makanan. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan angka mulai diperkenalkan pada anak. Alexander (dalam Arikunto, 2008:46) pengertian konsep angka adalah merupakan pengenalan diri yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta

menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Di TK Adi Mulya Kendari Tahun ajaran 2020/2021, mayoritas anaknya memiliki kemampuan kognitif yang kurang. Misalnya, dalam pembelajaran/kegiatan membilang ataupun menunjukkan urutan benda 1-10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10), menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 atau mengenali konsep bilangan dan lain-lain anak masih mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil Observasi di TK Adi Mulya Kendari Tahun ajaran 2020/2021 bila dilihat dari materi pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan indikator yang diharapkan yaitu menunjukkan urutan benda bilangan 1-10 masih terdapat kendala dalam peningkatan kemampuan kognitif antara lain kendala tersebut adalah:

1. Kesulitan bagi anak untuk menempatkan bilangan ataupun memasang lambang bilangan dengan benda (gambar jari tangan) yang disebabkan anak belum memahami bilangan 1-10 sesuai dengan media pembelajaran yang disediakan.
2. Juga kelihatan pada anak adanya keraguan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.
3. Dalam menuliskan angka masih terdapat kekeliruan dari anak cara pembuatan angka sesuai kaidah penulisan angka. Misalnya cara penulisan lambang bilangan 3 atau 6 ada yang memulai dari atas dan ada dari bawah atau terbalik membuat lambang bilangan.
4. Penggunaan media yang kurang tepat, dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

Hal ini bila tidak diluruskan tentu perkembangan kognitif anak akan mengalami hambatan karena anak memiliki konsep dan persepsi yang berbeda tentang angka.

Untuk mengatasi masalah tersebut penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media berupa balon angka

sebagai pendukung proses permainan angka, sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan bermain tebak balon angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Adi Mulya Kendari ?. Tujuan dari penelitian adalah: untuk mengetahui penerapan kegiatan bermain tebak balon angka dalam mengenal konsep bilangan kepada anak, untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengembangan berhitung melalui bermain tebak balon angka di Tk Adi Mulya Kendari.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (action research), Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Adi Mulya Kendari pada tahun Ajaran 2020/2021. Dengan jumlah 15 orang terdiri dari laki-laki 6 orang dan perempuan 9 orang. Teman sejawat Yulianti S.Pd yang membantu berkolaborasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran di TK Adi Mulya Kendari.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Hasil observasi atau pengamatan dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan prestasi belajar materi kognitif.

Arikunto (2007: 16) mengemukakan model yang didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu:

1. Perencanaan atau planning
2. Tindakan atau acting
3. Pengamatan atau observing
4. Refleksi atau reflecting

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi/pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan format observasi, format wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk menentukan tindakan berikut.

Data yang dianalisis dalam bentuk persentase. Untuk menentukan bahwa aktivitas anak meningkat, maka intervensi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut dalam Dirjen Mandas (2010) dikutip dari Dimiyanti, berpendapat bahwa pengukuran pengamatan terhadap awal pada lembaran Observasi dibagi menjadi empat criteria penilaian, yaitu : dilambangkan dengan belum berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Penelitian akan menghitung jumlah presentase pada setiap anak untuk dianalisis. Analisis presentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X\% = \frac{n}{N} \dots\dots\dots 1$$

Keterangan : X% = Presentase yang dicari
 n = Jumlah kemampuan yang diperoleh
 N = Skor Maksimal

Presentasi Kategori Penilaian

No.	Jenis Penilaian	Nilai presentasi
1.	Belum Berkembang (BB)	0% - 25%
2.	Mulai berkembang (MB)	26% - 50%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51% - 75%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% - 100%

Indikator keberhasilan pada penelitian peningkatan kemampuan kognitif dalam pengembangan berhitung anak melalui bermain tebak balon angka di TK Adi Mulya Kendari sesuai, menurut Asmani (2011:190),

apabila Indikator keberhasilan telah mencapai ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 76% yang ditandai dengan beberapa hal seperti: (1). 76% anak bisa melakukan permainan tebak balon angka . (2) 76% anak dapat mengetahui urutan angka, membilang konsep bilangan dengan benda 1-10, membuat urutan bialangan 1-10 memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak, dari siklus I yang pada umumnya masih rendah dan belum mencapai kriteria minimum, sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II dan III. Peningkatan kemampuan kognitif anak ditandai dengan berkembangnya aspek membilang (konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda. Dalam hal ini dibuktikan dengan perolehan dari tabel 1.

Berdasarkan parsentase tabel di atas, jika di bandingkan dengan KKM yang telah di tentukan dapat di simpulkan bahwa hasil peningkatan kognitif anak melalui permainan angka Telah memenuhi standar Ketuntasan minimal dengan hasil 93%.

Kondisi awal pembelajaran kemampuan kognitif anak di TK Adi Mulya Kendari dilakukan model pengajaran berpusat pada guru dan menggunakan media langsung (jari tangan). Seorang guru banyak menjelaskan materi pembelajaran. Anak hanya memperhatikan penjelasan guru sehingga pembelajaran hanya berjalan searah. Aktivitas anak sangat pasif selama mengikuti kegiatan belajar mengajar oleh karena itu seolah-olah hanya sebagai obyek pembelajaran, semestinya anak adalah sebagai subyek pembelajaran. Pada kondisi awal ini pembelajaran yang berlangsung

belum bermakna bagi anak TK Adi Mulya Kendari kelompok B.

Tabel 1 Persentase anak yang memperoleh kategori berkembang sangat baik dalam Kemampuan Kognitif melalui bermain tebak balon angka.

No.	Aspek	Kon- disi Awal	Siklus			Ket
			I	II	III	
1.	Membilang, konsep bilangan dengan benda 1-10	27 %	35 %	65 %	95 %	Naik
2.	Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda	25 %	45 %	65 %	93 %	Naik
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda	20 %	40 %	65 %	92 %	Naik
4.	Presentase rata-rata	25 %	40 %	65 %	93 %	

Sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Kamtini, 2005: 54) yang mengemukakan bahwa: “Bermain sebagai suatu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak”. Sejalan dengan teori diatas, permainan tebak balon angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Belajar melalui bermaian memungkinkan anak melatih kompetensinya, dan menguasai keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan.

Keadaan kondisi akhir dari kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan balon angka dengan cara anak meletuskan balon angka sesuai dengan perintah guru dapat dilihat pada perolehan hasil observasi terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan tebak balon angka 1-10 :

1. Membilang, konsep bilangan dengan benda 1-10 Anak yang MB berjumlah 5 orang anak dengan persentase 35%, yang BSH 6 orang dengan persentase 65% dan anak yang BSB 4 orang dengan persentase 95%.
2. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda anak yang MB 4 Orang dengan persentase 45%, BSH 6 orang dengan persentase 65%, dan anak yang BSB 5 orang dengan persentase 93%.
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda Anak yang MB 2 orang dengan persentase 40%, Anak yang BSH 7 orang dengan persentase 65%, dan Anak yang BSB 6 orang dengan persentase 92%.

Pada siklus 1 menggambarkan kegiatan atau proses pembelajaran sambil bermain belum bisa dikatakan berjalan baik. Aktivitas guru dan anak belum maksimal. Guru belum dapat memanfaatkan alat bantu yang ada dengan sebaik mungkin. Sehingga diperlukan kreativitas seorang guru untuk dapat mengajar dengan baik. Berdasarkan perolehan dari hasil observasi kemampuan kognitif anak pada siklus I rata-rata kategori BB 25%, pada kategori MB rata-rata 40%.

Berdasarkan data tersebut, secara klasikal belum mencapai hasil yang diharapkan, maka perlu dilanjutkan pada siklus II dan III, untuk itu perlu diperhatikan pada siklus II dan III sebagai tindak lanjut dari siklus 1 adalah memanfaatkan alat bantu secara maksimal, agar nantinya hasil dapat lebih baik. Sehingga hasil akan mencapai perolehan yang maksimal.

12. Pada siklus ke 2 dan 3, guru telah melaksanakan aktivitas mengajar dengan lebih baik. Aktivitas anak pada siklus 2 dan 3, anak telah mengikuti pembelajaran sambil bermain dengan baik. Anak bersemangat mengikuti kegiatan dan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran sambil bermain. Perhatian anak terhadap materi lebih terfokus.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui bermain tebak

balon angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Adi Mulya Kendari 93% kognitif anak usia dini melalui bermain tebak balon angka. Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Adi Mulya Kendari pada siklus ke 1-3 dapat peneliti sampaikan bahwa kemampuan kognitif anak dengan indikator membilang konsep bilangan dengan benda, mengurutkan lambang bilangan dengan benda, menghubungkan lambang bilangan dengan benda. Dengan pelaksanaan tindakan menggunakan media balon angka, dapat menarik perhatian anak sehingga menimbulkan suasana yang mana semua anak dapat aktif. Kebaikan atau kelebihan dalam pemanfaatan alat balon angka, dalam pembelajaran materi kognitif khususnya dalam pencapaian perkembangan dalam mengenal bilangan 1 sampai 10 dapat menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Anak juga merasa senang pada waktu pembelajaran berlangsung. Dengan media balon angka yang berwarna warni cukup menarik bagi anak. Balon angka warna-warni yang cukup menarik anak lebih aktif dan rasa ingin tahunya muncul sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Depdiknas. Menurut Depdiknas (2007: 7) Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep dari kongkrit ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan antara hasil penelitian dengan penelitian sejenis yang dirujuk pada kajian

teori yang bagian telah dicantumkan pada pendahuluan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam pengembangan berhitung, dari siklus I yang pada umumnya masih rendah dan belum mencapai kriteria minimum, sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II dan III. Peningkatan kemampuan kognitif anak ditandai dengan berkembangnya aspek membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut: (1) untuk kepala sekolah, karena dengan penggunaan media balon angka, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B, maka pihak sekolah hendaknya mengusahakan penggandaan alat bantu yang menarik khususnya balon angka, bagi guru-guru yang memerlukan dalam pembelajaran; (2) untuk sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran khususnya di TK Adi Mulya Kendari hendaknya hasil penelitian melalui bermain tebak balon angka bisa digunakan sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan kognitif anak. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan; (3) Untuk anak hendaknya membiasakan diri menggunakan alat bantu balon angka agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif; (4) gagi pembaca diharapkan dapat menggunakan Artikel ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Pembuatan artikel ini dapat diselesaikan tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Saya sampaikan kepada dosen pembimbing dan guru pamong yang telah memberikan pengarahannya dan bimbingan kepada saya selama pembuatan artikel ini. Pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada: Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU selaku rektor Universitas Negeri Makassar, Dr. H. Darmawang, M Kes selaku Ketua Prodi UNM, Dr. Nurhikmah H, S.Pd.,M.Si selaku dosen pembimbing, Muh. Ardiansyah, S.Ip.,M.Pd selaku dosen pembimbing, Faliha Mahnur, S.Pd.,M.Pd selaku guru pamong, ibu Asnih selaku Kepala TK. Adi Mulya, dan guru, murid dan orang tua/wali murid di TK. Adi Mulya.

REFERENSI

- Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jasmine, N. 2009. *Mendidik Anak secara Seimbang*. Yogyakarta: Wahana Tutalita Publisher.
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sujiono, Y. N. dkk. 2005. *Metode Pengembangan kognitif* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supriyadi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tersedia dalam *Empat criteia penilaian* dalam Dirjen Mandas (2010) dikutip dari dimyanti, http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/21/penelitian_tindakan_kelas, diakses 21 maret
- Yulianti, I Rani. 2010. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.

Wulandari, H. 2011. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Tersedia dalam Just another

WordPress.com site/2011/*Pengembangan Anak Usia Dini* diakses 13 juli 2011.

Zaman, B. dkk. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: UT.

Asmani (2011:190) *Indikator Keberhasilan KKM*.

