

Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Meja Kantong Bilangan Pada Kelompok A Usia 4-5 Tahun di TK Arrina

Krisna Wiji Astuti¹, Andi Wahed², Susilawati³

¹TK Arrina, ²Universitas Negeri Makassar, ³TK Al Azhar 34

krisnawiji5@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan meja kantong bilangan pada kelompok A Taman kanak-kanak ARRINA Pare Sidorejo Godean Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/2022. Metode penelitian dan pengumpulan data menggunakan tehnik observasi atau pengamatan. Penelitian di laksanakan di TK ARRINA Pare Sidorejo Godean Sleman Yogyakarta dengan subjek penelitian anak kelompok A yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari 10 perempuan dan 12 laki-laki. Penelitian ini di lakukan dalam tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III, setiap siklus terdiri dari satu RPPH di lakukan selama 13 hari. Hasil pencapaian peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan meja kantong bilangan pada siklus III mengalami peningkatan dan mencapai hasil yang memuaskan yaitu anak berkembang sesuai harapan dengan tingkat pencapaian perkembangan mencapai 88% dari keseluruhan anak. Dari penelitian tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa permainan meja kantong bilangan dapat di terapkan untuk meningkatkan kognitif anak. Peneliti memberikan saran agar guru dapat menerapkan permainan meja kantong bilangan yang lebih variasi dan menyenangkan bagi anak agar anak lebih tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan guna mencapai perkembangan pada bidang kognitif, khususnya mengenal bilangan 1-10.

Kata Kunci : Kognitif, mengenal angka 1-10, permainan meja kantong bilangan.

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Arrina Tahun Ajaran 2020/2021 dari hasil video kegiatan yang dikirimkan saat anak kegiatan mengenal angka bahwa masih banyak anak yang belum hafal angka dan jumlahnya dan dari hasil konsultasi saat orang tua mengumpulkan lembar kerja banyak orang tua yang mengeluh bahwa anaknya belum hafal angka masih terbalik-balik dalam menulis dan menjumlah . Hal itu disebabkan karena guru dalam memberikan materi mengenal angka dan jumlahnya selama BDR ini tidak bisa maksimal seperti kalau tatap

muka. Penggunaan media pembelajaran kurang menarik dan kurang menstimulus anak. Media yang digunakan selama kegiatan BDR dalam mengenal angka hanya menggunakan media yang ada di sekitar rumah, karena keterbatasan media yang ada di rumah sehingga kurang menarik perhatian anak dalam bermain mengenal angka. Selain itu hanya melalui majalah cerita anak menebalkan angka yang ada di LKA. Berdasarkan pengamatan yang terjadi, hasil belajar anak pada kemampuan mengenal angka masih belum sesuai harapan karena baru 68% yaitu baru 15 anak dari 22 anak yang bisa mengenal angka. Dengan metode penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat

meningkatkan hasil belajar anak dalam kegiatan mengenal angka dengan menggunakan media meja kantong bilangan pada anak kelompok A Usia 4-5 Tahun di TK ARRINA dapat tercapai dengan optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah sebagai berikut. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun seharusnya anak sudah mengenal dan mengerti bentuk angka, namun hasil belajar anak masih belum sesuai hasil yang diharapkan karena baru 68% yaitu 15 anak dari 22 anak yang bisa mengenal angka.

Menurut David Paulus Ausubel Beliau adalah seorang ahli psikologi pendidikan yang memberi penekanan pada belajar bermakna dan juga terkenal dengan teori belajar bermaknanya. Struktur kognitif merupakan struktur organisasional yang ada dalam ingatan seseorang yang mengintegrasikan unsur-unsur pengetahuan yang terpisah-pisah ke dalam suatu unit konseptual. Teori kognitif banyak memusatkan perhatiannya pada konsepsi bahwa perolehan dan retensi pengetahuan baru merupakan fungsi dari struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik. Yang paling awal mengemukakan konsepsi ini adalah Ausubel. Menurut Ausubel, peserta didik akan belajar dengan baik jika isi pelajaran (*instructional content*) sebelumnya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada peserta didik (*advance, organizer*). Dengan demikian, mempengaruhi pengaturan kemajuan belajar peserta didik. *Advance organizer* adalah konsep atau informasi umum yang mewadahi semua isi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. *Advance organizer* dapat memberikan tiga macam manfaat, yaitu menyediakan suatu kerangka konseptual untuk materi yang akan dipelajari, berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara yang sedang dipelajari dan yang akan dipelajari, dan dapat membantu peserta didik untuk memahami bahan belajar secara lebih mudah. Untuk itu, pengetahuan guru terhadap isi pembelajaran harus sangat baik, dengan demikian ia akan

mampu menemukan informasi yang sangat abstrak, umum dan inklusif yang mewadahi apa yang sedang diajarkan. Guru harus memiliki logika berpikir yang baik, agar dapat memilah materi pembelajaran, merumuskannya dalam rumusan yang singkat dan padat serta mengurutkan materi tersebut dalam struktur yang logis dan mudah dipahami (Siregar & Nara, 2010). Ausubel mengklasifikasikan belajar dalam dua dimensi, yaitu: dimensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran yang disajikan pada peserta didik melalui penerimaan atau penemuan. Dimensi kedua menyangkut cara bagaimana peserta didik dapat mengaitkan informasi tersebut pada struktur kognitif yang telah ada (Dahar, 2006). Informasi yang dikomunikasikan pada peserta didik dalam bentuk belajar penerimaa yang menyeyikan informasi itu dalam bentuk final ataupun dalam bentuk belajar penemuan yang mengharuskan peserta didik untuk menemukan sendiri materi yang akan diajarkan. Dan pada tingkatan kedua, peserta didik mengaitkan informasi itu pada pengetahuan yang dimilikinya, hal inilah yang dinamakan dengan belajar bermakna.

1) Kawasan Kognitif

Menurut Anderson dan Krathwohl (2001) melakukan revisi kawasan kognitif. Terdapat 6 tingkatan pada kawasan kognitif, yaitu:

- a) Mengingat, meningkatkan ingatan atas materi yang disajikan dalam bentuk yang sama diajarkan.
- b) Mengerti, mampu membangun arti dai pesan pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tulisan maupun grafis.
- c) Memakai, menggunakan prosedur untuk mengerjakan latihan maupun memecahkan masalah
- d) Menganalisis, memecah bahan-bahan ke dalam unsur-unsur pokoknya dan menentukan bagaimaa bagian-bagian saling berhubungan satu sama lain dan kepada seluruh struktur

- e) Menilai, membuat pertimbangan berdasarkan kriteria standar tertentu.
- f) Mencipta, membuat suatu pokok yang baru dengan mengatur kembali unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu pola atau struktur yang belum pernah ada.

2) Kawasan afektif

Kawasan afektif terdiri dari 5 tingkatan, yaitu:

- a) Penerimaan (*receiving*), meliputi kesadaran akan adanya sesuatu, ingin menerima, dan memperhatikannya.
- b) Pemberian respons (*responding*), meliputi sikap ingin merespons, puas dalam memberi respons.
- c) Pemberian nilai atau penghargaan (*valuing*), meliputi penerimaan terhadap suatu nilai, memilih sistem nilai yang disukai dan memberikan komitmen untuk menggunakan nilai tertentu.
- d) Pengorganisasian (*organization*), meliputi menghubungkan nilai-nilai yang dipercayainya.
- e) Karakterisasi (*characterization*), meliputi menjadikan nilai-nilai sebagai bagian pola hidupnya.

3) Kawasan psikomotor

- a) Peniruan, kemampuan mengamati gerakan.
- b) Penggunaan, kemampuan mengikuti pengarah, gerakan pilihan dan pendukung.
- c) Ketepatan, kemampuan memberikan respons atau melakukan gerak dengan benar.
- d) Perangkaian, kemampuan melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar.
- e) Naturalisasi, melakukan gerakan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis yang minimal.

Perkembangan kognitif pada anak usia 4 tahun menurut teori Piaget berada pada

tahap praoperasional, pemikiran pra-operasional juga mencakup transisi dari penggunaan simbol-simbol primitif ke yang lebih maju (Santrock, 1998), secara garis besarnya pemikiran praoperasional Mampu dibagi ke dalam dua sub tahap, yaitu sub tahap simbolis dan sub tahap pemikiran intuitif (heterington & Parke, 1979 ; Seifert & Hoffnung, 1994).

Menurut teori kognitif, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak, terpisah-pisah, tapi melalui proses yang mengalir, bersambung dan menyeluruh (Siregar & Hartini, 2010).

Menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh peserta didik. Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempratekkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Para psikolog kognitif berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi / pengetahuan yang baru.

Menurut Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Memisah-misahkan atau membagi-bagi situasi / materi pelajaran menjadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan mempelajarinya secara terpisah-pisah, akan kehilangan makna. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuakannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Dalam praktek

pembelajaran, teori kognitif antara lain tampak dalam rumusan-rumusan seperti: “Tahap-tahap perkembangan” yang dikemukakan oleh J. Piaget, *Advance organizer* oleh Ausubel, Pemahaman konsep oleh Bruner, Hirarkhi belajar oleh Gagne, *Webteaching* oleh Norman, dan sebagainya.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif.

Menurut Piaget, proses belajar terdiri dari 3 tahap, yakni asimilasi, akomodasi dan equilibrasi (penyeimbangan). Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Sedangkan equilibrasi adalah penyesuaian kesinambungan antara asimilasi dan akomodasi (Siregar dan Nara, 2010). Pada umumnya, Apabila seseorang memperoleh kecakapan intelektual, maka akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang mereka rasakan dan mereka ketahui pada satu sisi dengan apa yang mereka lihat suatu fenomena baru sebagai pengalaman atau persoalan. Bila seseorang dalam kondisi sekarang dapat mengatasi situasi baru, keseimbangan mereka tidak akan terganggu. Jika tidak, ia harus melakukan adaptasi dengan lingkungannya. Asimilasi dan akomodasi akan terjadi apabila seseorang mengalami konflik kognitif atau

suatu ketidak seimbangan antara apa yang telah diketahui dengan apa yang dilihat atau dialaminya sekarang.

Menurut Jerome Bruner (1915-2016) Beliau adalah seorang pengikut setia teori kognitif, khususnya dalam studi perkembangan fungsi kognitif. Ia menandai perkembangan kognitif manusia sebagai berikut: (1) Perkembangan intelektual ditandai dengan adanya kemajuan dalam menanggapi rangsangan. (2) Peningkatan pengetahuan tergantung pada perkembangan sistem penyimpanan informasi secara realis. (3) Perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata-kata atau lambang tentang apa yang akan dilakukan. Hal ini berhubungan dengan kepercayaan pada diri sendiri. (4) Interaksi secara sistematis antara pembimbing, guru atau orang tua dengan anak diperlukan bagi perkembangan kognitifnya. (5) Bahasa adalah kunci perkembangan kognitif, karena bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia. Untuk memahami konsep-konsep yang ada diperlukan bahasa. Bahasa diperlukan untuk mengkomunikasikan suatu konsep kepada orang lain. (6) Perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi.

Menurut Bruner mengembangkan teorinya yang disebut *free discovery learning*. Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya.)

Dari kesimpulan teori kognitif diatas ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan, Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari

informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempraktekkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu, Perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi. Maka dari itu pemberian stimulus pada anak harus tepat supaya pengembangan enam aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Dalam penelitian ini peneliti berharap dengan meningkatkan kemampuan kognitif melalui meja kantong belajar berkembang sesuai harapan.

Menurut UU Perlindungan Anak No. 23/2002 Pasal 11 menyatakan bahwa “setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, *bermain*, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.”

Teori Bermain Klasik :

- 1) Teori Surplus Energi (*The Surplus Energy Theory*).

Teori surplus energi (*The Surplus Energy Theory*) dalam bermain ini dicetuskan oleh Herbert Spencer, seorang filosof dan sosiolog berkebangsaan Inggris. Menurutnya, anak usia dini memiliki energi yang luar biasa dan sangat berlebih. Energi yang berlebih tersebut kemudian oleh anak akan dikeluarkan melalui bermain. Anak-anak memiliki banyak energi berlebih sehingga perlu untuk dikeluarkan. Inilah mengapa, seringkali kita melihat anak yang seolah-olah tidak pernah merasa lelah mengerjakan banyak aktivitas, seperti berlari, melompat, berkejaran dengan teman, bernyanyi berulang-ulang; hal ini disebabkan karena anak memiliki energi yang sangat banyak melimpah.

- 2) Teori Relaksasi / Teori Rekreasi (*The Recreation/ Relaxation Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa bermain berfungsi untuk *me-refresh* energi. G.T. W Patrick menyatakan bahwa orang-orang yang kehabisan energi perlu menemukan cara

untuk memulihkan energi fisik dan psikologis mereka. Bermain sangat dibutuhkan untuk mengembalikan energi tersebut. Fokus dari teori ini adalah bermain sebagai cara untuk mengembalikan energi dari kelelahan yang dialami setelah bekerja cukup keras. Bermain akan menyegarkan kembali kondisi tubuh menjadi lebih bugar dan menghindari kemalasan. Kita dapat menyaksikannya pada anak usia dini. Sebagai contoh, sepulang sekolah di siang hari. Saat udara panas dan mereka lelah berkejaran setelah berjalan kaki dari sekolah, anak kemudian bermain sesampainya di rumah. Anak akan terlihat memancarkan wajah gembira kembali pada saat itu. Mereka sesekali tersenyum dan tertawa. Kondisi letih sepulang sekolah akan tergantikan dengan kondisi yang menyegarkan setelah aktivitas bermain.

- 3) Teori Praktis (*The Pre-Exercise/Practice Theory*)

Bermain sebagai cara untuk mempraktekkan dan menyempurnakan insting untuk bertahan. Bermain memungkinkan anak-anak untuk mempraktekkan kegiatan orang dewasa yang ada dalam khayalan anak. Bermain akan membantu anak mendapatkan banyak keterampilan hidup yang diperlukan nantinya dalam kehidupan sehari-hari. Teori ini menyatakan bahwa bermain adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari karena melalui kegiatan tersebut anak akan mempraktekkan beragam keterampilan yang nantinya mereka butuhkan pada saat dewasa. Jadi, teori ini memandang bahwa bermain adalah persiapan untuk kehidupan anak di masa mendatang. Karl Groos, pencetus teori ini, mengidentifikasi bahwa bermain yang merujuk pada kompetisi itu lebih tepat dilakukan oleh orang dewasa, bukan oleh anak. Dia mengembangkan bahwa bermain mencakup kegiatan: bermain eksperimental (bermain dengan aturan), bermain yang melibatkan perilaku seolah-olah berkelahi (*rough and tumble play*), dan bermain imajinasi, sosial, dan permainan keluarga

(*dramatic play*). Fenomena di lapangan pun menunjukkan demikian. Anak mengembangkan imajinasinya dalam beragam bentuk kegiatan bermain peran, seperti menjadi salah satu tokoh dalam keluarga, memilih satu profesi tertentu, dan membayangkan menjadi pahlawan dalam film kartun. Pada anak laki-laki, ada kecenderungan mereka seolah-olah berkelahi sehingga saling mendorong, bergelut, mencengkeram, dan melawan. Padahal kegiatan itu tidak sedang berkelahi sungguhan, anak-anak ternyata bermain yang sifatnya *rough and tumble* atau seolah-olah berkelahi.

4) Teori Rekapitulasi (*The Recapitulation Theory*)

Menurut G. Stanley Hall, pencetus teori rekapitulasi ini, bermain adalah kegiatan katarsis untuk menghilangkan naluri primitif yang tidak tepat untuk diturunkan pada generasi selanjutnya. Anak melakukan pengulangan terhadap permainan yang telah dilakukan oleh generasi sebelumnya. Kata "rekapitulasi" menangkap gagasan bahwa ontogeni anak menghidupkan kembali filogeni spesies manusia. Dengan kata lain, perkembangan individu manusia mengikuti sejarah evolusioner seluruh spesies manusia. Dengan demikian permainan anak-anak melewati tahap perkembangan umat manusia dalam urutan evolusi. Menurut teori ini, tidak ada keterampilan atau kemampuan baru yang bisa muncul dalam bermain karena permainan terdiri dari sisa-sisa masa lalu evolusioner. Berbeda dengan pendapat dari teori praktis yang menyatakan bermain sebagai persiapan untuk masa mendatang, teori ini justru menyatakan bahwa alasan anak-anak bermain berhubungan dengan instink anak dan kebutuhan untuk mengekspresikan kebutuhan tersebut. Zaman dahulu, pada saat kehidupan manusia sangat primitif, terdapat banyak aktivitas untuk mempertahankan diri seperti berlari mengejar, menangkap, bersembunyi untuk menemukan sesuatu, menyerang dengan tongkat atau batu, menyebrangi sungai, memanjat pohon dan aktivitas lainnya

yang dapat ditemukan juga dalam kegiatan bermain anak-anak pada saat ini.

Karakteristik bermain antara lain: (a) menyenangkan, (b) motivasi intrinsik, (c) non literal, (d) fleksibilitas dalam aturan, (e) episodik, (f) komunikatif, (g) berorientasi pada proses, (h) bermakna. Anak perlu melakukan kegiatan bermain dengan banyak pengalaman baru agar mendapatkan informasi berharga. Anak menggunakan alat permainan dan gerakan tertentu untuk menunjukkan bagaimana pemahaman mereka terhadap objek dan pengalamannya di dunia yang nyata. Bermain membantu anak memahami penggunaan bahasa sesuai dengan konteksnya. Anak akan menggunakan kosa kata yang memiliki hubungan dengan kata-kata sesuai dengan main peran yang sedang dilakukan. Bermain penting bagi perkembangan fisik dan motorik anak, baik keterampilan motorik kasar maupun motorik halus. Bermain akan mendukung aspek perkembangan sosial emosional anak karena anak akan belajar untuk bermain berdampingan, melakukan komunikasi, saling meminjam alat main, dan kemudian bekerja sama dalam kegiatan bermain sosio dramatik yang lebih kompleks.

Urgensi Kegiatan Bermain

Saat bermain, semua indera anak bekerja dengan aktif. Semua informasi yang ditangkap indera anak, disampaikan ke otak sebagai suatu bentuk rangsangan yang akan menyebabkan berkembangnya sel-sel otak anak. Sel-sel yang aktif ini akan membentuk perkawatan yang sangat padat dan rimbun. Semakin rimbun sel-sel otak tersebut, kemampuan anak akan terus berkembang semakin baik. Anak belajar pertama kali melalui organ sensorinya, yaitu panca indera. Anak akan mencium, meraba, menggigit, dan melakukan beragam aktivitas untuk mendapatkan pengalaman baru. Pengalaman yang dirasakan oleh indera tersebut akan diolah oleh otak dan menghasilkan persepsi, baik positif maupun negatif. Persepsi adalah kemampuan anak untuk menafsirkan sesuatu

yang telah dilihat atau dirasakannya. Persepsi yang diulang-ulang membentuk kebiasaan anak, yang nantinya akan mempengaruhi kepribadiannya. Dalam bermain, anak akan membangun persepsi positif sehingga memberikan dampak yang positif juga terhadap kepribadiannya.

Menurut Elizabeth Hurlock mendefinisikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Dengan kata lain, bermain dilakukan oleh anak memiliki tujuan untuk kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira. Dengan demikian, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar yang mewajibkan anak untuk melakukan kegiatan bermain.

Bermain banyak sekali memberikan manfaat kepada anak usia dini, terutama pada proses tumbuh kembang yang ada pada diri anak usia dini. Kegiatan bermain dapat memberikan manfaat secara fisik karena bermain dianggap sebagai aktivitas yang dapat menggerakkan badan anak. Bermain juga dianggap sebagai kegiatan yang menyalurkan kegembiraan atau kesukaan yang dimiliki sehingga bermanfaat dalam menjadi sebuah proses relaksasi yang akan membantu perkembangan sosial emosional anak. Bagi guru atau orang dewasa yang bertanggung jawab terhadap pengasuhan anak, bermain dapat dikatakan sebagai cara untuk mendidik anak. Banyak orang dewasa yang bermain bersama anak, bukan karena kelebihan waktu, tetapi lebih karena ingin mendidik anak. Orang dewasa bermain kartu kata, bermain boneka, bermain ular tangga, dan bermain lompat tali bersama anak, adalah karena mereka ingin menanamkan kebersamaan, sportivitas, dan mengembangkan kemampuan anak memahami aturan bermain yang lebih baku.

Menurut Rogers dan Sawyers juga mengemukakan alasan mengapa anak-anak

melakukan kegiatan bermain, di antaranya adalah untuk mencocokkan antara sesuatu yang baru dengan pengetahuan yang mereka miliki, melatih diri agar lebih berkompeten, menikmati aktivitas, dan mempertahankan motivasi intrinsik anak. Selain karena alasan tersebut, kegiatan bermain memiliki alasan lain yang sangat penting bagi aspek perkembangan anak, sebagai berikut:

Urgensi Bermain bagi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan aktivitas otak anak dan merupakan bagian dari kegiatan mental (otak) yang mencakup: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa, mensintesa, dan menilai. Bermain bukanlah sebuah proses sederhana yang hanya menuangkan ilmu pengetahuan ke dalam otak anak dan kemudian anak mengeluarkannya. Anak perlu melakukan kegiatan bermain dengan banyak pengalaman baru agar mendapatkan informasi berharga dari hal tersebut. Anak menggunakan alat permainan dan gerakan tertentu untuk menunjukkan bagaimana pemahaman mereka terhadap objek dan pengalamannya di dunia yang nyata. Simbolisasi dalam bermain yang merupakan cara mereka merepresentasikan kemampuan berpikirnya yang terlihat dari bagaimana anak mencoba untuk meniru atau melakukan apa yang dipikirkannya. Seorang anak yang pernah diajak ibunya membeli sate kemudian dia bermain pura-pura meniru cara tukang sate mengipasi daging yang dibakar merupakan salah satu contoh bagaimana anak merepresentasikan kemampuan berpikir simboliknya dalam bermain. Pada anak dengan usia yang lebih tua, kemampuan berpikir simbolik terlihat dari kemampuan keaksaraan mereka seperti saat mengenali susunan huruf k-a-m-b-i-n-g identik dengan binatang yang bersuara “mbeek”, berkaki empat dan memakan rumput. Semakin kaya pengalaman anak terhadap lingkungan sekitarnya, kegiatan bermain simbolik pun akan semakin berkembang dengan pesat.

Menurut Schaefer dikutip langsung oleh Gil memberikan batasan bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan (*pleasurable*), berasal sepenuhnya dari motivasi internal, bebas dari pengaruh orang dewasa dan ganjaran dari pihak luar, non instrumental, tanpa tujuan, tidak terjadi dalam kondisi dan situasi yang menakutkan. Situasi dalam bermain sangatlah rileks dan dipersiapkan agar anak bebas menyalurkan ide-idenya saat bermain. Tanpa adanya imbalan apapun dari orang dewasa, bermain akan tetap menjadi kegiatan yang menceriakan anak. Bermain merupakan naluri yang dimiliki oleh setiap manusia tidak terkecuali anak.

Menurut Pendapat Biben dan Soumni, "*play is an instinctive way of acquiring and rehearsing future skills.*" Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa bermain merupakan sebuah cara yang naluriah atau alamiah untuk memperoleh dan melatih keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan pada masa yang akan datang.

Menurut Jackman berpendapat bahwa bermain adalah sebuah perilaku yang didorong oleh motivasi pribadi (*self-motivated*), pilihan yang bebas, berorientasi pada proses, dan menyenangkan – ditandai dengan aktivitas yang alamiah, sama sekali tidak dibuat-buat oleh anak. Bermain memungkinkan anak untuk menemukan, menciptakan dan mempelajari lingkungan sekitarnya. Anak-anak akan tersenyum, tertawa ataupun melepaskan penat yang dirasakan secara natural.

Menurut Fromberg mengemukakan bahwa bermain adalah puncak yang menyatukan pengalaman anak. Hal ini memiliki makna bahwa pada saat anak bermain, mereka akan menggali kembali pengalaman masa lalu yang pernah dilakukan, ditonton dari televisi atau media lainnya, didengar ataupun dibacanya. Pengalaman tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar untuk membangun kegiatan bermain, seperti dalam menyusun alur main, berdialog atau terlibat dalam beragam aktivitas lainnya.

Menurut Musfiroh yakni "bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar." Pendapat ini dengan merinci bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan sukarela yang dilakukan atas dasar kesenangan kegiatan itu sendiri. Pada saat bermain, anak tidak pernah memikirkan hasil akhir dari permainan karena mereka sangat menikmati proses kegiatannya.

Menurut Anggani Sudono menyatakan bahwa "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa bermain dengan cara apapun akan memberikan suka cita pada anak. Anak juga akan berimajinasi bebas yang dituangkan dalam kegiatan bermain.

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu; *enactive*, *iconic*, dan *symbolic* (Lestari, 2014).

Pamela Minett mencatat bahwa kegiatan bermain dapat dikelompokkan menjadi 6 jenis, yaitu: bermain penemuan (*discovery play*), kegiatan bermain secara fisik (*physically play*), bermain kreatif (*creative play*), bermain imajinatif (*imaginative play*), bermain manipulatif (*manipulative play*) dan bermain sosial (*social play*).

Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan Catron dan Allen (1999) yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, kegiatan bermain juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki

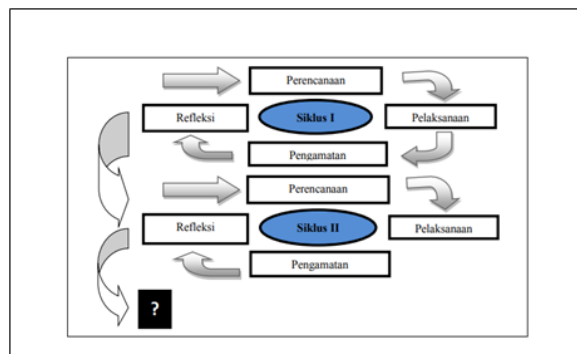
motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Berdasarkan pandangan-pandangan ahli yang telah dipaparkan di atas maka dapat dideskripsikan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, sebagai bagian dari refleksi pengalaman anak sehari-hari, alamiah dalam prosesnya. Tidak ada anak yang merasa terpaksa saat melakukannya karena semua didorong oleh motivasi dari dalam dirinya sendiri. Maka peneliti berharap dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10 dengan metode permainan meja kantong bilangan dapat berkembang secara optimal.

Penggunaan media meja kantong bilangan ini sangat menarik dan mudah digunakan oleh setiap anak, adapun cara bermain meja kantong bilangan dapat dilihat dalam <https://youtu.be/iGyYGLu8CCY>

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Model Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin (dalam Iskandar dan Hidayat, 2017) merumuskan 4 tahap dalam penelitian tindakan kelas yaitu (1) *Planing* (perencanaan), (2) *Acting* (pelaksanaan), (3) *Observing* (observasi), dan (4) *Reflecting* (refleksi).



1) Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dengan teknik Observasi dan penugasan atau pemberian tugas. Observasi adalah cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan pengamatan langsung terhadap sikap perilaku guru dan anak. Sedangkan Penugasan atau pemberian tugas adalah tugas yang diberikan dapat diberikan secara perseorangan atau secara kelompok. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana hasil kerja siswa selama dalam mengikuti proses belajar mengajar/ layanan sesuai menerima materi.

Instrumen penilaian observasi yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Angka 1-10

No	Nama Anak	Indikator Penilaian											
		Menyebutkan Simbol Angka				Menunjukkan Simbol Angka				Menuliskan Simbol Angka			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka

No	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria	Deskripsi
1.	Menyebutkan simbol angka	4	BSB	Anak menyebutkan simbol angka mandiri, tanpa diingatkan guru serta dapat mengingatkan temannya
		3	BSH	Anak menyebutkan simbol angka mandiri, tanpa diingatkan guru
		2	MB	Anak menyebutkan simbol angka masih diingatkan guru
		1	BB	Anak menyebutkan simbol angka masih dibimbing dan dicontoh-kan guru
2.	Menunjukkan simbol angka	4	BSB	Anak mampu menunjukkan simbol angka tanpa diingatkan dan membantu teman
		3	BSH	Anak mampu menunjukkan simbol angka tanpa bantuan/diingatkan guru
		2	MB	Anak mampu menunjukkan simbol angka dengan diingatkan guru
		1	BB	Anak belum mampu menunjukkan simbol angka
3.	Menuliskan simbol angka	4	BSB	Anak mampu menuliskan angka dan membantu teman
		3	BSH	Anak mampu menuliskan angka secara mandiri tanpa diingatkan guru
		2	MB	Anak mampu menuliskan angka dengan diingatkan guru
		1	BB	Anak belum mampu menuliskan angka

2) Teknik Analisis Data

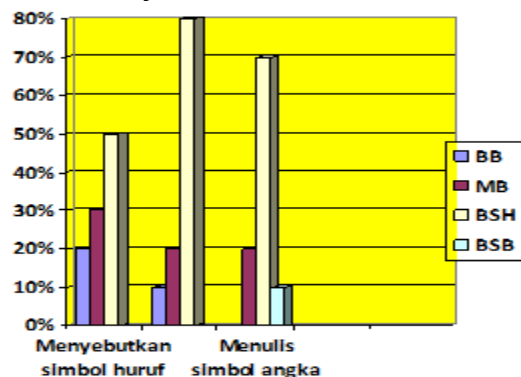
Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data dalam penelitian diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang diperoleh kemudian diprosentase. Adapun untuk melihat cara peningkatan hasil belajar dari setiap siklusnya yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{\text{jumlah anak yang mencapai nilai tersebut}}{\text{jumlah anak}} \times 100\%$$

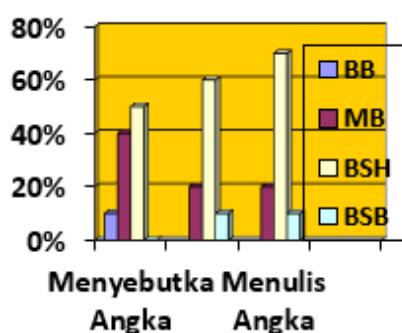
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

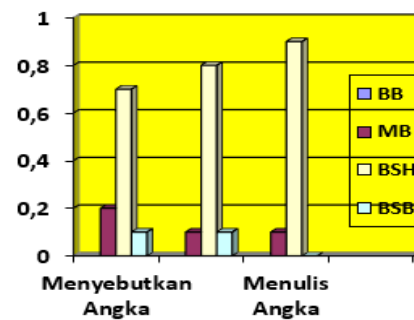
Hasil Belajar Siswa



Gambar 1. Diagram kemampuan anak mengenal angka siklus I



Gambar 2. Diagram kemampuan anak mengenal angka siklus II



Gambar 3. Diagram kemampuan anak Mengenal angka siklus II



Gambar 4. Grafik pencapaian perkembangan anak mengenal angka

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap pra tindakan atau perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Siklus 1 adalah tindakan perbaikan dari kondisi awal, siklus 2 merupakan tindakan perbaikan dari refleksi siklus 1 dan siklus 3 merupakan tindakan perbaikan dari refleksi siklus 2.

Pada siklus 1 tingkat capaian perkembangan anak, yaitu 50% masih belum mencapai tingkat capaian perkembangan (BB dan MB) dan 50% anak telah mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan (BSH dan BSB). Siklus 1 ini mengalami peningkatan dari pra tindakan yaitu terdapat hasil 50% (BB dan MB) anak belum mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan, dan hanya 68% anak yang sudah mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan (BSH).

Pada siklus 2 ini capaian perkembangan anak dalam mengenal huruf, yaitu dari 50% pada siklus 1 menurun menjadi 55% masih belum mencapai tingkat capaian perkembangan (BB dan MB) dan meningkat pada capaian BSH dan BSB dari 71% menjadi 83%. Siklus 2 ini mengalami peningkatan dari tindakan siklus 1 yaitu menjadi 83 % anak telah mencapai peningkatan capaian perkembangan pada tindakan siklus 2 ini.

Pada siklus 3 ini capaian perkembangan anak dalam mengenal huruf, yaitu dari 17% pada siklus 2 menurun menjadi 14% masih belum mencapai tingkat capaian perkembangan (BB dan MB) dan meningkat pada capaian BSH dan BSB dari 83% menjadi 88%. Siklus 3 ini mengalami peningkatan dari tindakan siklus 1 yaitu menjadi 88 % anak telah mencapai peningkatan capaian perkembangan pada tindakan siklus 3 ini.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengenal angka 1-10 dengan menggunakan media meja kantong bilangan yang dibuat semenarik mungkin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10 dengan permainan meja kantong bilangan. Hal ini dikarenakan dengan bermain sesuai karakter anak dapat meningkatkan pengembangan kognitif mengenal angka 1-10 dengan media meja kantong bilangan anak menjadi lebih tertarik dalam mengenal dan menghafal angka.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di TK ARRINA pada kelompok A dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan bermain dengan media meja kantong bilangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan dalam tiga siklus yang mengalami peningkatan dan menghasilkan hasil yang memuaskan yaitu anak-anak berkembang sesuai harapan dengan hasil tingkat pencapaian perkembangan mencapai 88% (6

anak) dan sudah melebihi target yang diinginkan yaitu 80%.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan, Universitas Negeri Makassar dan kepada para Dosen Pembimbing yang telah mendampingi kami dalam penyusunan laporan ini, kepada guru pamong, Dan kepada Kepala Sekolah, guru TK ARRINA yang membantu hingga laporan ini bisa selesai.

REFERENSI

- Niken Pratiwi, M. Pd. 2019. *Modul 3 Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hikmah, M.Pd, M.M & Azizah Muis, S.Pd, M.Pd . 2019 *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa.
- Isniatun Munawaroh, M.Pd. 2019 Modul Pedagogik. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa.
- Durri Andriani, dkk. Materi Pokok Metode Penelitian. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.
- Montolalu, B.E.F dkk. Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Krisna Wiji Astuti, S.Pd.2021. <https://youtu.be/iGyYGLu8CCY> cara bermain meja kantong bilangan. (DOKUMEN DARI WEB SITE)
- Azizah Muis, S.Pd, M.Pd,2019 Modul Pedagogik. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa.

Dr. Beny Iskandar, M. Pd. dan Drs. Rahmat Hidayat, M.Pd. 2017. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa.