



Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Angka 1-20 Melalui Permainan Jepit Hutan Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU Bonang Demak Tahun Ajaran 2021/2022

Yunita Ayu Anindi¹, Marini[✉]

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 30 Agustus 2022
Direvisi 12 September 2022
Ditetapkan 1 Oktober 2022

Keywords:

Cognitive Ability; Forest Flops Game; Recognizing Numbers

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah pendidikan anak usia dini yang masih rendah dalam pembelajaran kognitif khususnya mengenal angka 1-20, yang dikarenakan kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 pada kelompok B di TK Muslimat NU Desa Sukodono melalui permainan jepit hutan, (2) mendeskripsikan bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 pada kelompok B di TK Muslimat NU Desa Sukodono melalui permainan jepit hutan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan jepit hutan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka secara maksimal. Hasil ini terlihat setelah proses PTK terlaksana mulai dari proses pra siklus, siklus I sampai siklus II. Dalam pelaksanaan dua siklus mengalami peningkatan yang cukup signifikan terhadap kemampuan anak mengenal angka. Hasil penelitian kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-20 pada siklus I mencapai 13,33% dimana ada 2 anak yang mendapat bintang 4 (BSB). Pada siklus II diperoleh presentase sebesar 80% yaitu ada 12 anak yang mendapat bintang 4 (BSB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 dapat ditingkatkan melalui permainan jepit hutan.

Abstract

The encouraging background in this research is early childhood education which is still low in cognitive learning, especially recognizing numbers 1-20 due to the lack of attractiveness of the learning methods used in learning activities. The aims of this study were (1) to improve children's cognitive abilities in recognizing numbers 1-20 in group B in TK Muslimat NU Sukodono through jungle flops game, (2) describe how to increase children's cognitive abilities in recognizing numbers 1-20 in group B in NU Muslimat Kindergarten in Sukodono through forest flops game. Then the CAR method is used as a way to reduce existing problems. The results of this study indicate that jungle flops game can increase cognitive abilities in recognizing numbers. These results can be seen after the CAR process is carried out starting from the pre-cycle process, cycle I to cycle II. In the implementation of two cycles, there was a significant increase in the child's ability to recognize numbers. The results of the study was children's ability in recognizing numbers 1-20 was increased to 13,33 % in the first cycle and increased to 80% in cycle II. Based on the results, this study concluded that the children's ability in recognizing number 1-20 can be increased by playing forest flops.

✉ Alamat Korespondensi:
E-mail: marini5980@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dengan melihatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk lembaga PAUD yang melayani pendidikan anak usia 4-6 tahun. Pendidikan di TK memiliki tujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Semua potensi tersebut perlu dioptimalkan sejak dini, begitu pula pada perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah. Sejalan dengan pendapat tersebut, kemampuan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Susanto, 2005 : 53).

Guru TK harus menggunakan cara yang tepat dan sesuai dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Metode serta media yang menarik perlu digunakan agar pembelajaran dapat menyenangkan, tidak cepat bosan, sehingga keaktifan anak tercipta dengan sendirinya. Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan media belajar atau belajar melalui bermain. Pembelajaran bagi anak TK pada hakekatnya adalah permainan, bahwa bermain adalah belajar, di mana bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar anak mendapati kehidupannya. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal.

Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa perkembangan kognitif anak sangat penting untuk dikembangkan, karena pada masa ini pertumbuhan otak dan fisik sedang mengalami perkembangan sangat pesat, stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Melalui pemberian stimulus, rangsangan, serta bimbingan yang tepat maka diharapkan dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak khususnya aspek kognitif.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Muslimat NU, sebagian besar aspek perkembangan anak sudah berkembang dengan baik. Namun untuk aspek perkembangan kognitif anak masih kurang terutama dalam mengenal angka. Masih banyak anak Kelompok B yang belum optimal dalam

Dalam mengenal angka 1-20. Proses pembelajaran mengenal angka yang diselenggarakan guru saat ini kurang mendukung keberhasilan belajar anak. Guru belum mengembangkan kegiatan pembelajaran melalui bermain, guru juga belum terampil dalam pengelolaan kelas dan membuat alat permainan yang mendukung anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka. Sebelumnya proses pembelajaran mengenal angka yang dilakukan guru di TK Muslimat NU hanya dengan membilang angka 1-20, dan menghitung dengan benda-benda misalnya batu kerikil. Peneliti belum memanfaatkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Sehingga menyebabkan anak menjadi bosan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Muslimat NU, pada

umumnya anak masih kesulitan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka. Ketika diminta maju untuk berhitung, bilangan atau benda yang ditunjuk anak masih ada yang terlewati sehingga antara bilangan yang diucapkan dengan yang dihitung anak belum sesuai. Saat diminta untuk menyebutkan lambang bilangan 1-20, anak juga masih kesulitan dalam membedakan bentuk angka. Hal ini terlihat dari 15 anak baru 30% yang dapat menambah kemampuan mengenal angkanya, sedangkan 70% masih mengalami kesulitan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 pada kelompok B di TK Muslimat NU Sukodono dapat ditingkatkan melalui permainan jepit hutan? (2) Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 pada kelompok B di TK Muslimat NU Sukodono melalui permainan jepit hutan?. Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 pada kelompok B di TK Muslimat NU Sukodono melalui permainan jepit hutan, (2) mendeskripsikan bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 pada kelompok B di TK Muslimat NU Sukodono melalui permainan jepit hutan.

Beberapa cara perlu dilakukan untuk merangsang dan menstimulasi perkembangan kognitif. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui penyediaan berbagai macam alat permainan dan media yang menarik yang dapat merangsang dan menstimulasi perkembangan kognitif anak. Permainan tersebut tidak perlu mahal tetapi baik dan aman untuk belajar anak dan digunakan dengan cara yang benar sehingga perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak di kelompok B TK Muslimat NU, peneliti menggunakan permainan jepit hutan.

Permainan jepit hutan merupakan permainan yang dilakukan dengan menempel kartu gambar (pohon atau hewan) pada papan hutan sesuai angka yang didapat. Dalam permainan ini anak menghitung jumlah kartu gambar yang ditempel/dijepit pada papan flanel yang telah didisain seperti hutan. Kemudian anak menjepit kartu angka sesuai jumlah kartu gambar yang telah ditempel pada papan hutan. Berikut ini gambar ilustrasi alat main yang digunakan pada permainan jepit hutan:



Gambar 1. Alat Permainan Jepit Hutan

METODE

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib (2009:13) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap masalah maupun kegiatan yang terjadi dalam sebuah kelas. PTK sangat cocok untuk penelitian ini, karena penelitiannya di lakukan di dalam kelas yang biasanya di gunakan untuk mengajar, dan dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada masalah-masalah yang sedang terjadi di dalam suatu kelas atau pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Kunandar Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat di artikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang di lakukan oleh guru kelasnya sendiri dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

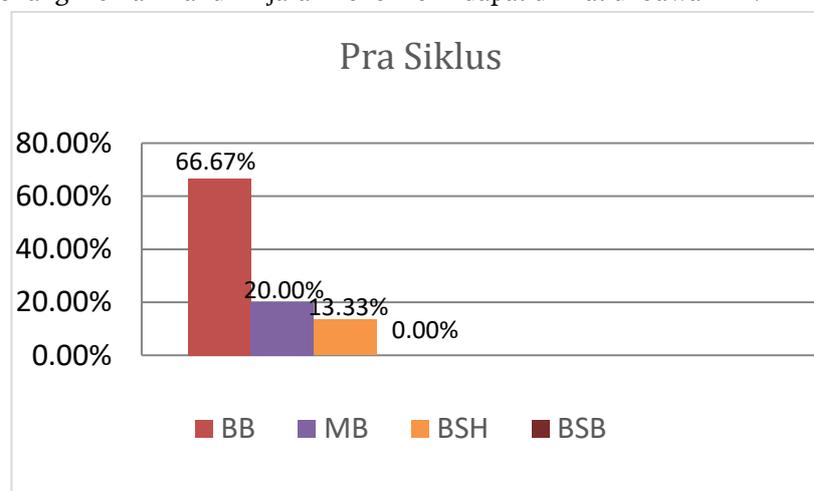
Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat NU Desa Sukodono Kecamatan Bonang Kabupaten Demak. Subjek penelitian ini adalah 15 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Prosedur penelitian tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Langkah awal untuk memahami kondisi yang ada pada penelitian ini dilakukan proses prasiklus lalu dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus I dan di sempurnakan dengan melaksanakan siklus II.

Proses pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal perkembangan kognitif di TK Muslimat NU, cara mengajar guru dan alat permainan edukatif yang tersedia untuk mendukung proses belajar mengajar. Siklus I dilaksanakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka dengan menggunakan permainan jepit hutan. Siklus II dilaksanakan setelah evaluasi dari Siklus I dan mengoptimalkan hasil pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan. Setelah semua proses dilalui maka dapat disimpulkan hasil penelitian tersebut.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak dalam mengenal angka. Adapun dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan bukti otentik terkait proses kegiatan bermain jepit hutan dan hasil perkembangan anak dalam mengenal angka 1-20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

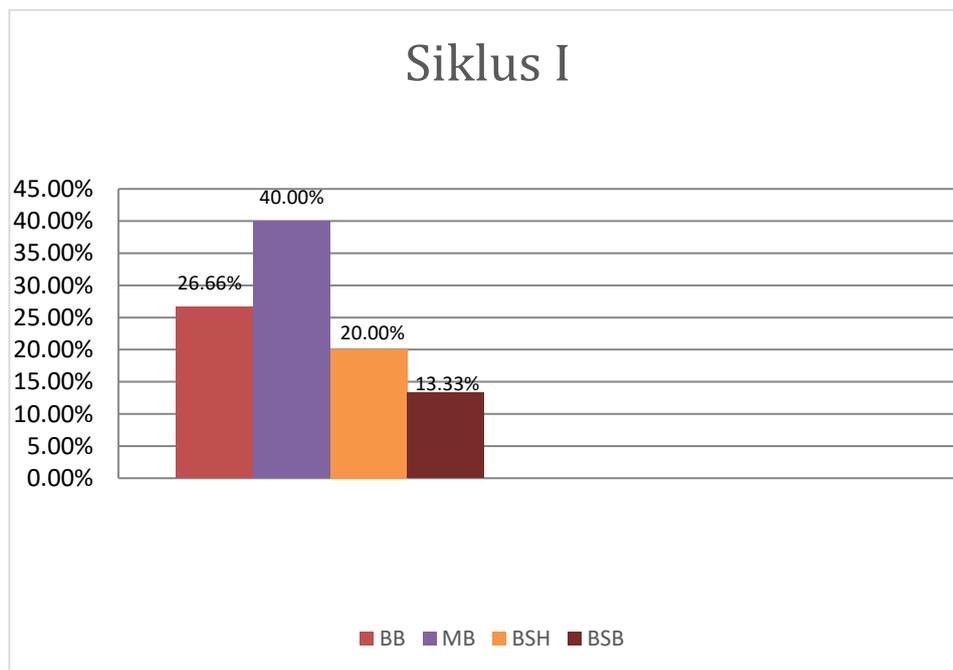
Hasil observasi mengenai kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas diperoleh data bahwa tingkat kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-20 pada kelompok B di TK Muslimat NU Bonang Demak Tahun Ajaran 2020/2021 dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Kemampuan Mengenal Angka 1-20 pada Pra siklus

Keterangan persentase rata-rata kemampuan mengenal angka 1-20 pada kelompok B prasiklus yaitu sebesar 66,67 % dan berada pada kesesuaian kriteria belum berkembang. Anak yang berada pada kriteria Mulai Berkembang sebanyak 3 (20 %) anak. Anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan 13,33%. Adapun anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik belum ada.

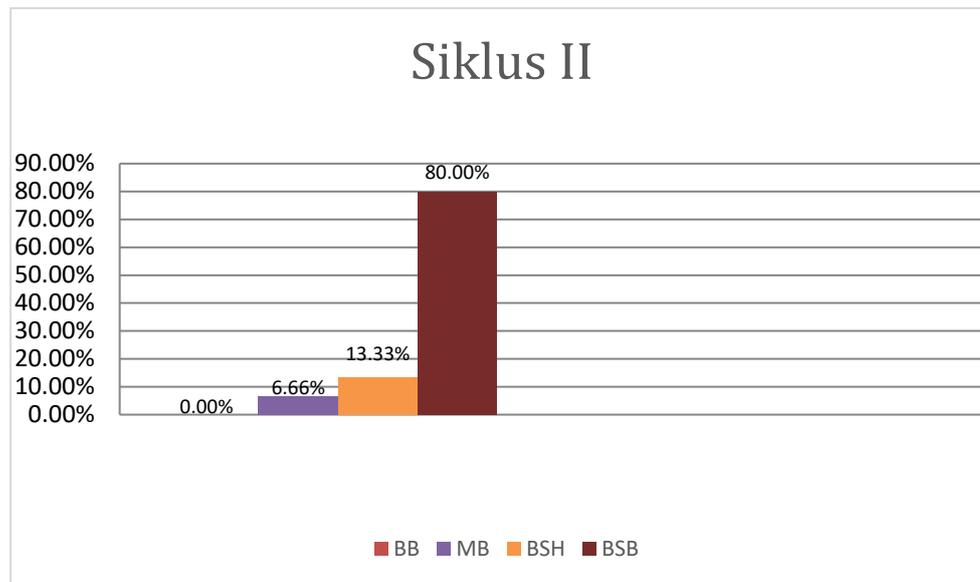
SIKLUS 1



Gambar 3. Grafik Kemampuan Mengenal Angka 1-20 pada siklus I

Penelitian tindakan yang dilakukan pada siklus I pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dalam pembelajaran mengenal angka 1-20 melalui permainan jepit hutan. Terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan. Hal tersebut dibuktikan pencapaian perkembangan anak pada siklus 1 yaitu sebagai berikut: anak yang mendapat bintang 1 atau Belum Berkembang (BB) adalah 4 anak atau 26,66%, sedangkan anak yang mendapat bintang 2 atau Mulai Berkembang (MB) adalah 6 anak atau 40% dan yang mendapat bintang tiga atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 3 anak atau 20% dan yang mendapat bintang 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 2 anak atau 13,33%.

SIKLUS 2



Gambar 4. Grafik Kemampuan Mengenai Angka 1-20 Pada Siklus II

Penelitian tindakan yang dilakukan pada siklus II pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dalam pembelajaran mengenai angka 1-20 melalui permainan jepit hutan di TK Muslimat NU mengalami peningkatan, hal tersebut dibuktikan bahwa pada pertemuan pertama anak yang mendapat bintang 1 (BB) adalah 1 anak atau 6,66%, sedangkan yang mendapat bintang 2 (MB) adalah 10 anak atau 66,67%, sedangkan anak yang mendapat bintang 3 (BSH) adalah 2 anak atau 13,33%, anak yang mendapat bintang 4 (BSB) adalah 2 anak atau 13,33%. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatan dimana anak yang mendapat bintang 1 (BB) adalah 1 anak atau 6,66%, dan yang mendapat bintang 2 (MB) adalah 2 anak atau 13,33%, anak yang mendapat bintang 3 (BSH) adalah 6 anak atau 40% sedangkan yang mendapat bintang 4 (BSB) adalah 6 anak atau 40%. Kemudian dilanjutkan pada pertemuan ketiga dimana anak yang mendapat bintang 1 (BB) adalah 0 atau tidak ada, anak yang mendapat bintang 2 (MB) adalah 1 anak atau 6,66%, anak yang mendapat bintang 3 (BSH) adalah 2 anak atau 13,33% sedangkan anak yang mendapat bintang 4 (BSB) adalah 12 anak atau 80%.

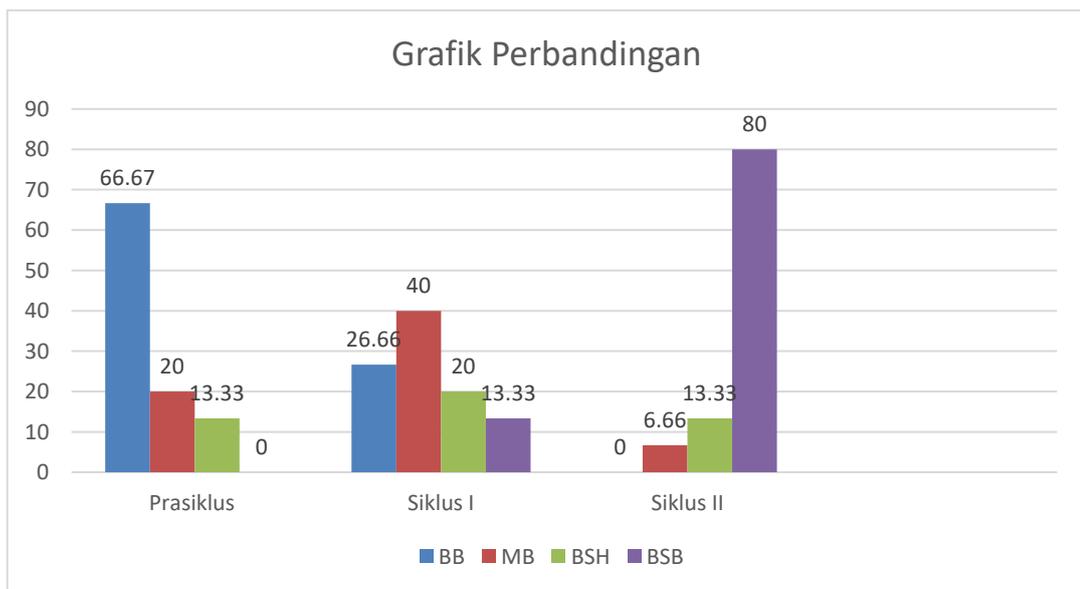
Pencapaian hasil pembelajaran mulai dari prasiklus yang awalnya Belum Berkembang (BB) yakni 66,67% belum tuntas, Mulai Berkembang (MB) yakni 20% sedangkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yakni 13,33% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada.

Pada siklus I memperoleh nilai kriteria tuntas atau Berkembang Sangat Baik (BSB) yakni 13,33%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yakni 20%, Mulai Berkembang (MB) yakni 40% dan Belum Berkembang (BB) yakni 26,66%. Pada tindakan siklus I ini belum memenuhi indikator pencapaian perkembangan yang tuntas yakni masih kurang dari 75%.

Kemudian pada siklus II atau perbaikan dari penelitian siklus I, hasil perolehan meningkat dengan nilai kriteria ketuntasan Berkembang Sangat Baik (BSB) yakni 80%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yakni 13,33%, Mulai Berkembang (MB) yakni 6,66% dan Belum Berkembang (BB) yakni 0%. Pada siklus II pencapaian perkembangan meningkat yakni mencapai 80%, dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan yang terkandung dalam permainan jepit hutan sangat cocok bila diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenai angka 1-20.

Tabel 4. Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Kriteria	Siklus					
		Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Anak	%	Anak	%	Anak	%
1.	Belum Berkembang (BB)	10	66,67	4	26,66	0	0
2.	Mulai Berkembang (MB)	3	20	6	40	1	6,66
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,33	3	20	2	13,33
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0	2	13,33	12	80
Jumlah		15	100	15	100	15	100



Gambar 5. Grafik Hasil Pencapaian Perkembangan Kognitif Mengenal Angka Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Anak yang mencapai kategori Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan mulai dari prasiklus yakni 80%, siklus I yakni 26,66% hingga pada tahap siklus II yakni tidak ada. Untuk anak yang mencapai kategori Mulai Berkembang (MB) juga mengalami penurunan dari mulai prasiklus yakni 20%, siklus I yakni 40% hingga pada tahap siklus II yakni 6,66%. Sedangkan untuk anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang awalnya pada tahap prasiklus 13,33%, pada siklus I yakni 20% hingga pada tahap siklus II yakni 13,33%, dan untuk pencapaian anak kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada tahap prasiklus belum ada. Selanjutnya untuk tahap siklus I yakni 13,33% dan untuk siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebanyak 66,67%, sehingga hasil dari siklus II mencapai keberhasilan 80%.

Upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-20 di TK Muslimat NU Sukodono Bonang Demak Tahun Ajaran 2021/2022 dapat dilakukan melalui permainan jepit hutan. Hal ini dapat dikaji berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I yang hasilnya kurang maksimal terhadap kemampuan mengenal angka kemudian disusul dengan siklus II dan yang hasilnya terus meningkat hingga mencapai nilai yang sesuai dengan standar ketuntasan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa upaya guru dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka melalui permainan jepit hutan di TK Muslimat NU Sukodono Bonang Demak dapat membuahkan hasil yang maksimal dengan ditandai peningkatan kemampuan mengenal angka 1-20 dari masing-masing siklus. Kegiatan pengenalan angka pada anak sangat efektif jika dilakukan melalui permainan (Syafdaningsih dan Utami, 2013). Dengan adanya permainan jepit hutan dapat menjadikan kegiatan belajar anak lebih menyenangkan. Belajar yang menyenangkan menjadikan anak mudah menerima apa yang dipelajari dan anak lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran yang dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 melalui permainan jepit hutan di TK Muslimat NU Sukodono Bonang Demak dinyatakan berhasil. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 meningkat setelah melalui penerapan model pembelajaran melalui permainan jepit hutan yang ditandai dengan tingginya pencapaian ketuntasan belajar pada masing-masing siklus setelah menggunakan metode permainan jepit hutan. Indikator ini ditunjukkan dengan meningkatnya angka ketuntasan belajar. Rata-rata kemampuan mengenal angka meningkat cukup signifikan pada tiap siklus. Hal ini dibuktikan dari nilai ketuntasan pada siklus I hanya 13,33% dan pada siklus II 80%. Peneliti memberikan saran kepada guru dalam merancang pembelajaran hendaklah guru memperdalam ilmu dan wawasan untuk lebih kreatif dalam menggunakan metode dan media yang menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga anak tertarik dan mudah dalam mengenal angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dengan Menggunakan Media Papan Flanel. *Jurnal Pelita PAUD*. Vol 4 No 1. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/823> (diakses 4 Mei 2022).
- Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, cet. Ke-5*. Jakarta : PT . Raja Grafindo Persada.
- Maimunah, H. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nana, S. S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyati, Idi. 2018. Permainan Variatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka. *Jurnal Pendidikan Madrasah*. Vol 3, No 2. <http://ejournaluin-suka.ac.id/tarbiyah/JPM/article/view/2154> (diakses 4 Mei 2022).
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Ciputat : Kencana
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Syafdaningsih & Utami, F. 2021. The Introduction for Number Symbols in Children Age 4-5 Years through Mathematics Play Activities. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/44726>

Zainal, A. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.