



MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA DI KELAS A TK PERTIWI 01 JETIS KECAMATAN JATEN KABUPATEN KARANGANYAR

Yuliana Nur'Aini¹, Hera Heru Sri Suryanti², M.Hery Yuli Setiawan³

Universitas Slamet Riyadi

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2024
Disetujui Desember 20204 Dipublikasikan Juni 2024

Keywords:

Cognitive Development, Number Symbol, Number Fishing Game

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan memancing angka di kelas A TK Pertiwi 01 Jetis. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan panduan observasi, wawancara, dan dokumentasi teknik analisis data menggunakan deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kognitif dengan kriteria berkembang sangat baik. Pada siklus I perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan 9 anak dari 15 anak atau 60 % berada pada kategori mulai berkembang. Sedangkan dalam siklus II perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan sebanyak 14 anak dari 15 anak atau sebesar 93,3% berada pada kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan. Penelitian dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yaitu minimal 75% dari 15 anak.

Abstract

This study aimed to find out improve cognitive development in recognizing numbers through a number fishing game in class A TK Pertiwi 01 Jetis. Data collection methods used are observation and documentation. The research instrument used observation guides, interviews, and documentation of data analysis techniques using quantitative descriptions. The result showed that cognitive development with very good developed criteria. In cycle I, children's cognitive development experienced an increase of 9 out of 15 children or 60% were in the category of starting to develop. Whereas in cycle II the cognitive development of children experienced an increase of 14 out of 15 children or 93.3 % in the very well developed category and developed according to expectations. The study was stopped until cycle II because it met the success indicator criteria, namely at last 75% of 15 children.

✉ Alamat korespondensi: Jl. Sumpah Pemuda 18, Surakarta
E-mail : ainiyuli6@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting bagi semua orang dan tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan proses yang dapat membantu anak dalam mencapai pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan dalam hal ini dapat menuntun agar anak menjadi manusia yang berguna dan dapat menjadi penerus bangsa. Pendidikan mengurangi tingkat putus sekolah di jenjang pendidikan selanjutnya. Ada berbagai aspek yang harus ditingkatkan pada anak usia dini salah satunya yang sangat penting adalah aspek kognitif. Kognitif sangat penting bagi anak usia dini sehingga dapat mempengaruhi perubahan pada diri anak yang mempunyai sikap rasa ingin tahu terhadap benda-benda yang ada disekelilingnya. Perkembangan kognitif di dalam pendidikan anak usia dini juga memiliki aspek tersendiri yang terdapat dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 yang terbagi menjadi tiga. salah satunya yaitu sebagai berikut, Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Hal ini dalam aspek perkembangan kognitif dengan mengenalkan lambang bilangan melalui permainan memancing angka pada anak usia dini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan disekolah agar anak usia dini tidak cepat merasa bosan.

METODE

Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber meliputi: Informasi atau narasumber yaitu siswa dan guru, tempat dan peristiwa berlangsungnya kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran perkembangan kognitif. Dokumen atau arsip

antara lain RPPH (Rencana Pelaksaan Pembelajaran Harian), hasil kegiatan yang berhubungan dengan meningkatkan perkembangan kognitif serta buku penilaian. Kegiatan tersebut berhubungan dengan pembelajaran yang akan diberikan untuk anak (Sugiono,2012:287). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan triangulasi sumber data menurut Lexy J. Moeleong(dalam Sarwiji Suwandi 2009:60) yaitu dengan membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda, yaitu pengamatan dari proses pembelajaran, unjuk kerja siswa, silabus, RPP, hasil wawancara tentang meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan. Data kuantitatif dan data kualitatif kemudian dikaitkan sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan penerapan berbagai media pembelajaran, yang ditandai dengan meningkatnya dan perubahan partisipasi (tingkah laku siswa di kelas) yang menyertainya proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto (2013:84) ini didesain model dari Kemmis & Mc. Taggart yang perangkatnya terdiri atas empat komponen,yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (penamatan), dan *reflecting* (refleksi) . penelitian ini dilakukan secara kolaborasi yang artinya penelitian ini dilakukan bersama dengan guru kelas.

PEMBAHASAN

1. Hasil Observasi Pratindakan

Tabel. 1 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Pratindakan

No	Kriteria	Perkembangan kognitif	
		Jumlah Siswa	Presentasi
1	Berkembang Sangat Baik	-	-
2	Berkembang Sesuai Harapan	3	20%
3	Mulai Berkembang	5	33,3%
4	Belum Berkembang	7	46,7%

Berdasarkan tabel 1 diatas diketahui bahwa perkembangan kognitif anak masih belum berkembang sebanyak 7 siswa dengan presentase sebanyak 46,7%, anak dengan kriteria mulai berkembang sebanyak 5 siswa dengan presentase 33,3%, dan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak dengan presentase 20%. Menurut rekapitulasi data diatas, perolehan rata-rata diatas belum mencapai target keberhasilan yang diinginkan yaitu dengan kriteria minimal berkembang sesuai harapan dengan presentase sebesar 75%. Hal ini menjadi landasan peneliti untuk menyusun pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak melalui permainan memancing angka di kelas A TK Pertiwi 01 Jetis Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Hasil Siklus I

Pada tahap refleksi, penelitian melakukan perbandingan pada pra siklus dengan siklus I yang telah dilaksanakan. Meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan memancing angka di kelas A TK Pertiwi 01 Jetis Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat dilihat melalui presentasi pra siklus sampai siklus I dengan kedua pertemuannya. Setelah melakukakn siklus I, peneliti dan guru berdiskusi dan melakukan pengamatan

terhadap eksperimen yang telah dilakukan. Hasil dari siklus I belum mencapai target yang diharapkan.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Perkembangan kognitif Siklus I

No	Kriteria	Perkembang kognitif	
		Jumlah Siswa	Presentasi
1	Berkembang Sangat Baik	2	13,3%
2	Berkembang Sesuai Harapan	4	26,7 %
3	Mulai Berkembang	9	60 %
4	Belum Berkembang	-	-

Menurut data dari tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan memancing angka masih belum berkembang. Pada perkembangan kognitif pada siswa tersebut mengalami peningkatan yang berbeda. Sebanyak 2 anak didik dengan perlakuan pendekatan belajar secara langsung dan pembiasaan.

prosentase sebesar 13,3% naik ke kategori berkembang sangat baik. Sebanyak 4 anak didik dengan prosentase 26,6% naik ke kategori berkembang sesuai harapan. Sedangkan dengan kategori mulai berkembang sebanyak 9 siswa dengan prosentase sebesar 60%. Menurut rekapitulasi data diatas, perolehan dari rata-rata diatas belum dapat untuk mencapai target keberhasilan yang diharapkan sebelumnya yaitu dengan kriteria minimal berkembang sesuai harapan dan presentase sebesar 75%. Hal ini menjadikan peneliti untuk menyusun pembelajaran siklus kedua dalam meningkatkan perkembangan kogitif anak melalui permainan memancing angka dikelas A TK Pertiwi 01 Jetis Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Hasil Siklus II

Tahap akhir pada penelitian ini adalah refleksi. Tahap ini merupakan evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan selama penelitian di siklus II. Berdasarkan hasil rekap data dari awal pra siklus sampai siklus II, menunjukkan bahwa perbaikan selama penelitian yang diteliti mengalami Peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan memancing angka di kelas A TK Pertiwi 01 Jetis Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023. Sehingga dengan

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Siklus II

No	Kriteria	Perkembangan kognitif	
		Jumlah Siswa	Presentasi
1	Berkembang Sangat Baik	9	60%
2	Berkembang Sesuai Harapan	5	33,3%
3	Mulai Berkembang	1	6,7%
4	Belum Berkembang	-	-

Berdasarkan data dari tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa tingkat perkembangan anak masih belum berkembang sudah tidak ada. Pada perkembangan, anak dengan kriteria mulai berkembang berkurang sebanyak 1 siswa yaitu dengan prosentase sebesar 6,7 %. Anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan meningkat sebanyak 5 siswa dengan prosentase sebesar 33,3 %. Dalam siklus ini anak sudah memasuki kriteria berkembang sangat baik dengan prosentase sebesar 60% dengan ada 9 peserta didik. Menurut hasil observasi yang diperoleh dari tindakan siklus II, kekurangan yang terjadi atas siklus II sudah dapat teratasi

dengan baik sehingga ketertarikan serta semangat anak dalam mengenal lambang bilangan menjadi lebih baik dari siklus sebelumnya. Berdasarkan rekap data rekapitulasi perkembangan kognitif anak pada tabel 3 di atas, perolehan dari rata-rata sudah mencapai target keberhasilan yang diharapkan sebelumnya yaitu dengan minimal berkembang sesuai harapan 75% dengan perolehan presentase sebesar 93,3% berada pada kriteria berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan. Hal ini menjadikan peneliti untuk menyusun pembelajaran menghentikan siklus pada siklus kedua dalam meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan memancing angka di kelas A TK Pertiwi 01 Jetis Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

- 1 Hasil penelitian yang dilakukan oleh Irfatul ulum (2014) menyimpulkan bahwa pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A TK RA Masyitoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul hasil sebelum tindakan sebesar 49,58%, kemudian ada peningkatan pada siklus I sebesar 72,08% dan siklus II anak meningkat dengan presentase 82,50% mencapai kriteria sangat baik.
- 2 Hasil penelitian yang dilakukan oleh Winarni Agustin (2017) menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan memancing angka kelompok B TK Pembina Putra Surabaya aktivitas anak siklus I sebesar 63,09% setelah dilakukan tindakan pada siklus II meningkat menjadi 83,33% dan nilai rata kemampuan mengenal lambang bilangan siklus I menjadi 51,09% dan meningkat pada siklus II menjadi 80,53 % dengan bermain memancing angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak

KESIMPULAN DAN SARAN

kesimpulan

Penelitian yang menggunakan metode

penelitian tindakan kelas ini memiliki kesimpulan bahwa penggunaan permainan memancing angka merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan di kelas A TK Pertiwi Jetis 01 Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023. Pada siklus I perkembangan kognitif mengenal lambang bilangan mengalami peningakatan sebesar 26,7% pada anak 4 dari 15 anak kriteria berkembang sesuai harapan sedangkan 2 dari 15 anak sebesar 13,3% berkembang sangat baik. Pada siklus II meningkat sebanyak 14 anak dari 15 anak atau 93,3%. Seperti yang diungkapkan Siti Nur Hayati (2017:41) mengungkapkan bahwa cepatnya anak dalam belajar mengenal lambang bilangan diantara dengan pembelajaran dikemas dalam permainan yang menarik dan menyenangkan. Hal ini terbukti bahwa permainan memancing angka dapat meningkatkan kognitif dalam mengenal lambang bilangan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan memancing angka di kelas A TK Pertiwi 01 Jetis Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023. maka perkenankanlah peneliti memaparkan beberapa saran sebagai berikut :

- 1 Kepada Guru penerapan permainan memancing angka terbukti meningkatkan perkembangn kognitif pada anak. Oleh karena itu, perlu bisa memanfaatkan media yang ada dilembaga, sehingga pembelajaran tidak monoton
- 2 Kepada Kepala Sekolah lebih memperhatikan guru dilembaganya menindak lanjuti untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran khususnya dalam media yang digunakan diharapkan lebih kreatif dan dapat menemukan media untuk menyampaikan materi kepada anak didik dapat lebih berkosentrasi dan merasa tidak bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin W. 2017. **Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok B TK Pembina Putra Surabya.** *Jurnal PAUD Teratai*, 6(1).
- Hayati, S. N., & Koesdyantho, A. R.I (2017). I Meningkatkan **Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok B KB Lestari Karangbangun JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD**, 2(1), 35-42.https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpau_d/article/view/1684
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional PAUD.
- Suharsimi Arikunto. 2006. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.** Jakarta: Rineka Cipta
- Suwandi, Sarwiji. 2009. **Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah.** Surakarta: Penulis Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS.
- Sugiyono. 2012. **Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).** Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Ulum, I. 2014. **Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka pada Anak Kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Panjang Bantul. (Skripsi).** FIP Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.