

UPAYA PENINGKATAN KOGNITIF ANAK DENGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF POHON ANGKA

Aushafil Karimah¹, Holifatus Sa'diah²

^{1,2}Pendidikan.Islam.Anak.Usia.Dini,.Tarbiyah,.Universitas.Ibrahimi.Situbondo

E-mail: ¹sofiakhalily@gmail.com

ABSTRACT: *This study aims to describe and find out the results of the use of number tree APE in improving children's cognitive at TK PGRI 07 Tapen. This study uses action research Arikunto's design class with 4 stages, namely: planning, implementing action, observing, and reflecting. This research is used to understand children's development and as an effort to improve children's cognitive abilities. The conclusion of this study is that children are able to count 1-10 well, can point to numbers and sort numbers, mention colors and shapes. The results of the cognitive improvement of children using the number tree educational game tool at TK PGRI 07 Tapen Bondowoso are: In the initial pre-cycle observation, the average score was 4.1 and the percentage of classical completeness was 26.1%. Based on the results of the first cycle, children's cognitive improvement with the number tree educational game tool has not been considered successful, as evidenced by twenty-three children only twelve children are categorized as complete, with an average score of 4.6 and a percentage value of classical completeness 52.2%. In the results in the second cycle, the children's learning completeness was said to be successful, as evidenced by the twenty-three children, twenty of them were said to be complete with an average score of 5.2 and the percentage of classical completeness was 86.9%.*

Keywords: Cognitive; Educational Game Tools; Number Tree

ABSTRAK: *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui hasil dari penggunaan APE pohon angka dalam meningkatkan kognitif anak di TK PGRI 07 Tapen. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas desain Arikunto dengan 4 tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini digunakan untuk memahami tentang perkembangan anak dan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Simpulan dari penelitian ini adalah anak mampu membilang 1-10 dengan baik, bisa menunjuk angka dan mengurutkan angka, menyebutkan warna dan bentuk. Hasil dari peningkatan kognitif anak dengan alat permainan edukatif pohon angka di TK PGRI 07 Tapen Bondowoso adalah: Pada observasi awal pra siklus memperoleh nilai rata-rata 4,1 dan hasil presentase ketuntasan klasikal adalah 26,1%. Berdasarkan hasil dari siklus I peningkatan kognitif anak dengan alat permainan edukatif pohon angka belum dianggap berhasil, terbukti dari dua puluh tiga anak hanya dua belas anak yang dikategorikan tuntas, dengan capaian nilai rata-rata 4,6 dan nilai presentase ketuntasan klasikal 52,2%. Pada hasil di siklus II ketuntasan belajar anak sudah dikatakan berhasil, terbukti dari dua puluh tiga anak dua puluh dari mereka dikatakan tuntas dengan nilai rata-rata 5,2 dan presentase ketuntasan klasikal 86,9%.*

Kata kunci: Kognitif; Alat Permainan Edukatif; Pohon Angka.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang mengedukasi dalam peningkatan tumbuh dan kembang anak, atau memfokuskan seluruh perkembangan pada bagian jati diri anak. Pembelajaran pada tingkat PAUD memberi peluang terhadap anak dalam pengembangan

jati diri dan kompetensinya. Akibatnya, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini perlu menunjukkan berbagai aktivitas yang mempengaruhi aspek perkembangan yaitu, kognisi, bahasa, masyarakat, emosi, tubuh, dan gerakan (Sujiono, 2019).

Dalam proses belajar mengajar, pendidik harus mengembangkan metode

pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajarannya, dengan proses pembelajaran yang menarik bagi anak. Pendidik biasanya menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) ketika menerapkan metode yang direncanakan. APE membuat anak akan bahagia dan memungkinkan guru untuk melihat perbedaan kecerdasan yang dimilikinya. Tidak hanya itu, dengan menggunakan APE peserta didik akan berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajarannya.

Berdasarkan data awal dilapangan, diketahui peserta didik pada kelompok A di TK PGRI 07 Tapan dalam perkembangan kognitifnya belum berkembang secara maksimal. Peserta didik masih lemah dalam membedakan angka 1-10 dan kurangnya kreatifitas pendidik dalam membuat gaya pembelajaran terhadap anak yang masih menggunakan metode ceramah dan banyaknya penggunaan buku literature/majalah, ketika pendidik kurang menguasai terhadap metode belajar yang diterapkan maka akan berdampak terhadap anak didik. Masalah disini adalah sulitnya anak membedakan atau mengingat lambing bilangan angka 1-10. Maka dari itu berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk membuat sebuah permainan yang menarik bagi anak yaitu pohon angka, yang mana konsep dalam permainan tersebut terdapat pola angka 1-10 dengan berbagai macam buah dan warna yang sesuai dengan buahnya, maka dari itu anak tidak hanya dapat mengetahui angka akan tetapi anak juga akan mengetahui macam-macam buah dan warna.

METODE

Metode penelitian menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Metode ini menekankan strategi pemecahan masalah yang menggunakan tindakan dunia nyata untuk mengidentifikasi dan memecahkan

masalah. Metode PTK ini memandu bentuk aktivitas dan membantu guru menentukan berhasil atau tidaknya jenis pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan keterampilan kognitif anak menggunakan Alat Permainan Edukasi Pohon Angka.

Subyek penelitian ini adalah kelompok A di TK PGRI 07 Tapan Bondowoso. Dimana anak kelompok A berjumlah dua puluh tiga anak terdiri dengan dua belas berjenis kelamin pria dan sebelas berjenis kelamin wanita yang rata-rata semuanya berusia 4-5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi metode permainan digunakan dalam peningkatan perkembangan kognitif peserta didik. Cara bermain di TK PGRI 07 TAPAN BONDOWOSO dilakukan bersama pendidik dan peserta didik. Pendidik atau guru di sini bertindak sebagai contoh. Anak-anak mendengarkan, bereaksi dan mempraktekkan permainan pohon angka yang digambar oleh guru. Setelah guru memberikan contoh, anak-anak diminta untuk bermain dengan temannya dan guru mengawasi mereka. Terutama dalam pengenalan simbol angka agar guru dapat mengetahui perkembangan kognitif anak.

Adapun APE Pohon Angka merupakan alat permainan yang dirancang khusus untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. APE tersebut secara fisik berwujud benda tiruan yang terbuat dari kayu triplek menyerupai pohon dengan diberi gantungan pada dahannya untuk meletakkan beberapa gambar buah dengan tulisan angka dan bermacam macam gambar buah seperti jeruk, apel, dan mangga agar anak tidak bosan sehingga bisa memilih mau gambar buah apa yang bakal digantung di pohon angka tersebut. Juga ada dadu untuk bermain dan beberapa contoh

penjumlahan sederhana yang ditulis dikertas sebagai alat bermain untuk memasang angka berapa yang bakal digantung di pohon tersebut.

Sebelum memulai kegiatan, guru menjelaskan peraturan dalam pembelajaran ini. Diantaranya anak harus duduk dengan rapi ketika guru menerangkan, tidak mengganggu teman saat kegiatan berlangsung, mengecilkan suara ketika bertanya kepada guru, anak harus berbicara sopan baik kepada guru atau temannya. Cara yang dilakukan guru dalam memberi peraturan untuk mengembangkan kognitif peserta didik.

Pada metode *game* berbasis APE, pohon bilangan menunjukkan peningkatan aspek perkembangan kognitif anak. Tempat dimana anak-anak dapat memahami dan mengetahui lambang angka dari 1 sampai 10. Hal ini terlihat pada hasil belajar pra siklus, Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan hasil studi observasional pra siklus, siklus I dan siklus II, ditemukan perbandingan tingkat perkembangan kognitif pada anak, seperti terlihat tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	PENCAPAIAN	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Rata-rata	4,1	4,6	5,2
2.	Pencapaian Klasikal	26,1%	52,2%	86,9%



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Belajar Siswa

KESIMPULAN

Pelaksanaan meningkatkan kognitif anak dengan alat permainan edukatif pohon angka di TK PGRI 07 Tapen Bondowoso adalah guru menyiapkan alat untuk kegiatan yaitu APE pohon angka dengan tujuan meningkatkan kognitif anak berdasarkan 8 indikator yaitu membilang nomor 1 sampai 10 tanpa benda, menghitung nomor 1 sampai 10 menggunakan benda, menunjukkan angka 1-10 pada pohon angka, mengurutkan angka 1-10 menggunakan pohon angka, menyebutkan nama buah pada pohon angka, menyebutkan warna pada pohon angka, memasang buah angka pada posisinya, dan menulis angka 1-10.

Pada observasi awal pra siklus memperoleh nilai rata-rata 4,1 dan hasil presentase ketuntasan klasikal adalah 26,1%. Berdasarkan hasil dari siklus I peningkatan kognitif anak dengan alat permainan edukatif pohon angka belum dianggap berhasil, terbukti dari 23 anak hanya 12 anak yang dikategorikan tuntas, dengan capaian nilai rata-rata 4,6 dan nilai presentase ketuntasan klasikal 52,2%. Pada hasil di siklus II ketuntasan belajar anak sudah dikatakan berhasil, terbukti dari 23 anak 20 dari mereka dikatakan tuntas dengan nilai rata-rata 5,2 dan presentase ketuntasan klasikal 86,9%. Sebagian besar siswa telah memahami dengan baik pembelajaran dengan APE pohon angka tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan walaupun masih terdapat 3 anak yang belum memenuhi ketuntasan belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto Suharismi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah Muhammad,dkk, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Aruuz Media.

- Hariyanto. 2013. *Pengantar Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jember: Pena Salsabila.
- Muliawar, Ungguh Jasa. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gava Media.
- Silalahi, Uber. 2010. *Metode Tindakan Kelas*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Perdana.
- Sujiono, Nurani Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks.
- Suprayogo Imam, Tobroni. 2000. *Metodologi Penelitian Sosial Agama*. Bandung: Remaja Rosdakarya.