

Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Melalui Permainan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Pelangi Jatisari Bekasi

Kartika Dwi Nurwendah¹, Childa Kumala Azzahri²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi
e-mail: kartikaumi@gmail.com¹, childa.azzahri@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh kecerdasan kognitif melalui permainan membilang anak dengan menggunakan media stik es krim dalam kemampuan berhitung pada anak usia dini. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan pengisian angket. Data dikumpulkan melalui hasil yang telah dianalisis dari hasil pengamatan langsung dan hasil pengisian angket. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan dalam proses pembelajaran membilang menggunakan media stik es krim, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak yang sebelumnya masih kesulitan dalam mengurutkan angka sesuai lambang bilangan dan menghitung banyak benda, setelah guru menyiapkan media stik es krim, kartu angka, kartu bergambar anak mulai tertarik dan antusias untuk belajarnya dan mulai melatih fokus saat menghitung kembali sehingga minim kesalahan seperti kelebihan saat menghitung atau kekurangan saat menghitung benda stik es krim sesuai intruksi. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan membilang dengan stik es krim di TKIT Pelangi Jatisari Bekasi diterima kebenarannya.

Kata kunci: *kecerdasan kognitif, media membilang angka*

Abstract

This study was conducted with the aim of knowing the influence of cognitive intelligence through the game of counting children using ice cream sticks media in the ability to count in early childhood. This type of research uses a qualitative research approach with classroom action research methods. Data was collected by observing and filling out a questionnaire. The data were collected through the results that had been analyzed from the results of direct observations and the results of filling out questionnaires. The results of data analysis showed that there were significant results in the learning process using ice cream sticks media, this can be seen from the ability of children who previously still had difficulty in sorting numbers according to number symbols and counting many objects, after the teacher prepared ice cream stick media, cards numbers, picture cards, children begin to be interested and enthusiastic about learning and begin to train focus when counting again so that there are minimal errors such as excess when counting or shortage when counting ice cream stick objects according to the instructions. Based on these results, it can be concluded that there is an increase in the cognitive abilities of early childhood through counting games with ice cream sticks at TKIT Pelangi Jatisari Bekasi.

Keywords : *cognitive intelligence, the media counts the numbers*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan seorang individu unik dalam rentang usia nol sampai enam tahun yang sedang berada di masa keemasannya dimana pertumbuhan dan perkembangannya mengalami ledakan yang luar biasa pesat. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Jihan, Salsabila, & Nurmaniah, 2021). Usia ini

merupakan fase yang sangat kritis bagi anak, masa kritis di sini merupakan fase dimana usia anak memiliki masa perkembangan yang lebih cepat dan stimulus yang diberikan oleh lingkungan dapat diserap dengan baik oleh anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses perkembangan anak. Pada saat ini, PAUD sudah mendapatkan perhatian yang lebih dari pemerintah, terbukti dengan banyak berdirinya lembaga PAUD di daerah pedesaan ataupun perkotaan. Selain itu sudah disadari secara penuh bahwa perkembangan anak itu lebih banyak terjadi pada usia dini disebut sebagai masa *golden age*, pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, sosial-emosional, kognitif, moral, dan bahasa terjadi begitu pesat, karena itulah diperlukan stimulasi yang tepat dan diberikan sejak usia dini. Stimulasi adalah perangsangan yang datang dari lingkungan luar anak. Stimulasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi.

Dalam hal ini, satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang terfokus pada arah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik yaitu koordinasi motorik kasar dan halus, kecerdasan atau kognitif yaitu daya pikir dan daya cipta, sosial emosional yaitu sikap dan emosi, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan berdasarkan kelompok usia yang telah dilalui oleh anak (Cahyati, Syafdaningsih, & Rukiyah, 2018). Salah satu aspek perkembangan yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari anak adalah aspek perkembangan kognitif karena hampir di semua aktivitas yang dilakukan oleh anak membutuhkan kemampuan berpikir (kognitif), dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya (AIJER, 2020),

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakutkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.

Selain itu, untuk mendukung perkembangan kognitif, bermain memainkan fungsi-fungsi penting dalam perkembangan fisik, emosi, dan sosial anak. Anak mengekspresikan dan mengemukakan ide-ide, pikiran dan perasaan mereka ketika terlibat dalam bermain simbolik. Selama bermain anak dapat belajar mengendalikan emosi, berinteraksi dengan yang lain, memecahkan konflik dan memperoleh rasa berkemampuan. Melalui bermain, anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Karena itu, bermain yang dilakukan oleh anak dan didukung oleh guru merupakan komponen yang esensial dari pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan.

Dalam hal ini kemampuan membilang merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang merupakan salah satu aspek penting untuk dikembangkan. Membilang di Taman Kanak-kanak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya membilang di Taman Kanak-kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi. Membilang juga merupakan bagian matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan hal di atas, melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosial, lingkungan sekitar dan kognitif. Melalui perkembangan berfikir kognitif anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri dan persekitaran sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Sebagai pendidik kita perlu merancang dan melakukan kegiatan yang bervariasi dan menarik, agar anak dapat dengan mudah memahaminya.

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 A di TKIT Pelangi Jatisari Bekasi. Dengan jumlah 8 orang terdiri dari laki-laki 3 orang dan perempuan 5 orang. Hasil observasi atau pengamatan dilakukan 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: Perencanaan atau *planning*, Tindakan atau *acting*, Pengamatan atau *observing* dan Refleksi atau *reflecting*

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi/ pengamatan dan pengisian angket. Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikut.

Data yang dianalisis dalam bentuk persen menggunakan diagram lingkaran, ini dilakukan untuk melihat perkembangan anak setelah dan sebelum dilakukannya tindakan pembelajaran membilang dalam permainan angka dengan membilang konsep 1 sampai 10 menggunakan stik es krim.

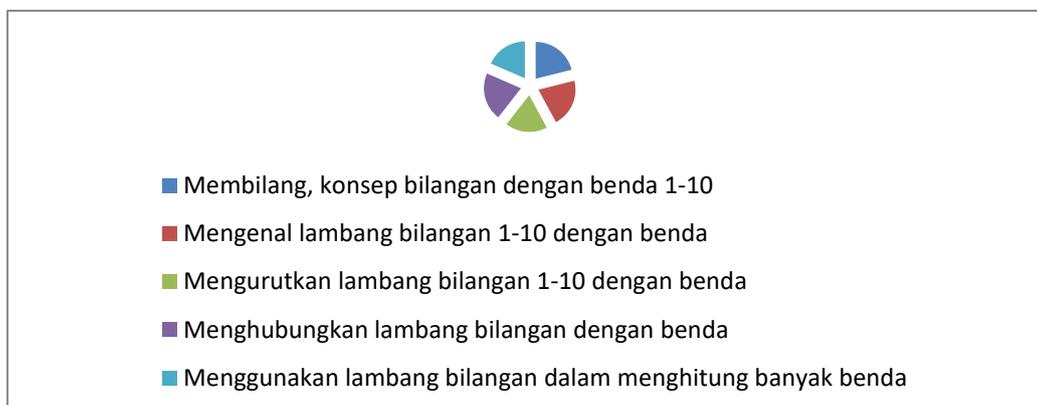
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak sebelum dan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran membilang menggunakan stik es krim dengan konsep 1 sampai 10. Peningkatan kemampuan kognitif anak ditandai dengan berkembangnya aspek membilang (konsep bilangan dengan benda-benda 1-10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda). Dalam hal ini dibuktikan dengan perolehan dari diagram lingkaran di bawah ini:

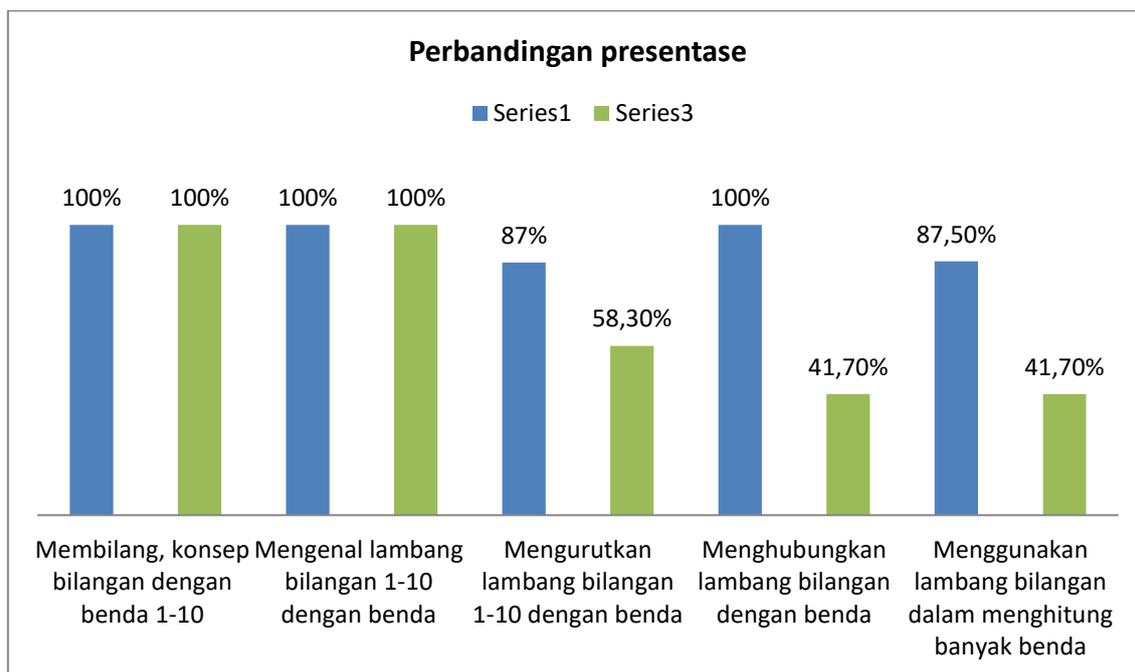
Tabel 1. Presentase anak yang memperoleh pengaruh penggunaan media pembelajaran membilang menggunakan stik es krim dalam Kemampuan Kognitif.

No	Aspek	Sebelum	Setelah	Keterangan
1.	Membilang, konsep bilangan dengan benda 1-10	100%	100%	Sama
2.	Mengenal lambang bilangan 1-10 dengan benda	100%	100%	Sama
3.	Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda	58,3%	87%	Naik
4.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda	41,7%	100%	Naik
5.	Menggunakan lambang bilangan dalam menghitung banyak benda	41,7%	87,5%	Naik

Grafik 1 Gambaran perbandingan hasil dalam pembelajaran membilang menggunakan stik es krim dalam Kemampuan Kognitif.



Grafik 2 Hasil Diagram batang perbandingan sebelum dan setelah dilakukannya pembelajaran membilang menggunakan stik es krim dalam Kemampuan Kognitif.



Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung, maka dapat dikatakan kondisi awal pembelajaran kemampuan kognitif anak Kelompok A di TKIT Pelangi Jatisari Bekasi dilakukan model pengajaran berpusat pada guru. Seorang guru banyak menjelaskan materi pembelajaran. Anak hanya memperhatikan penjelasan guru sehingga pembelajaran hanya berjalan searah. Aktivitas anak yang pasif selama mengikuti kegiatan belajar mengajar oleh karena itu seolah-olah hanya sebagai obyek pembelajaran, semestinya anak adalah sebagai subyek pembelajaran.

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 angka dengan stik es krim dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Belajar melalui bermain memungkinkan anak melatih kompetensinya, dan menguasai keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan.

Keadaan kondisi akhir dari kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan stik es krim dapat dilihat pada perolehan hasil observasi dan hasil pengisian angket terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan angka 1-10: Membilang, konsep bilangan dengan benda 1-10 yang sangat tinggi karena semua anak baik perempuan maupun anak laki-laki sudah memahami konsep angka, Mengenal lambang bilangan 1-10 dengan memperlihatkan angka sangat tinggi karena semua anak baik perempuan maupun laki-laki sudah mengenal angka, Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda sebagian anak masih sedikit kesulitan karena anak-anak baru mengenal dan menyebutkannya saja, Menghubungkan lambang bilangan dengan benda anak-anak masih kesulitan, karena saat menghitung ada saja benda yang dihitung berlebih dan Menggunakan lambang bilangan dalam menghitung banyak benda anak-anak masih kesulitan, karena saat menghitung ada saja benda yang dihitung berlebih.

Pada hasil pengamatan langsung menggambarkan kegiatan atau proses pembelajaran sambil bermain belum bisa dikatakan berjalan maksimal. 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 data tersebut, secara klasikal belum mencapai hasil yang diharapkan, maka perlu dilanjutkan dengan memanfaatkan media pembelajaran supaya bisa efektif dan anak

tetap belajar yang menyenangkan agar nantinya hasil dapat lebih baik. Sehingga hasil akan mencapai perolehan yang maksimal. Pada pengamatan berikutnya, guru telah melaksanakan aktivitas mengajar dengan lebih baik. 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. Menghasilkan kerjasama antara mereka dalam kegiatan.

Berdasarkan dari hasil observasi kemampuan kognitif melalui permainan stik es krim konsep bilangan dan mengenal angka 1 sampai 10 anak-anak sudah mampu semua dan memahami, sedangkan dalam mengurutkan, menghubungkan dan menghitung lebih banyak benda anak-anak sudah mulai paham dan fokus sehingga dalam proses pembelajaran sudah maksimal dan anak-anak juga sangat senang bermain sambil belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kognitif dengan menggunakan stik es krim dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TKIT Pelangi Jatisari Bekasi. Sehingga hipotesis tindakan yang diajukan "adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan membilang dengan stik es krim di TKIT Pelangi Jatisari Bekasi diterima kebenarannya". Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di TKIT Pelangi Jatisari Bekasi pada hasil observasi 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 alat stik es krim, media kartu angka dan gambar dapat menarik perhatian anak sehingga menimbulkan suasana yang mana semua anak dapat aktif. Selain itu dilakukan juga pengisian angket untuk menguatkan data anak saat belajar dirumah dan disekolah, ternyata hasil yang didapatkan seimbang sehingga dapat dikatakan juga pembelajaran yang disampaikan disekolah dapat anak pahami dan bisa di aplikasikan dalam kesehariannya terutama saat belajar dirumah bersama orang tua.

Kebaikan atau kelebihan dalam pemanfaatan alat stik es krim, kartu angka dan gambar 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. Cara mempertahankan kelebihan ini antara lain sebagai berikut: Untuk mempertahankannya perlu banyak stik es krim, model kartu angka yang bervariasi, perlu stik es krim yang berwarna-warni, dalam pelaksanaan kegiatan perlu ditambah jumlah medianya agar anak tidak berebut dan gambar dipilih yang umum atau baru di senangi anak.

Segala sesuatu tentu saja ada kelebihan maupun kekurangan. Dua hal ini selalu berdampingan. Demikian penggunaan stik es krim, media kartu angka dan gambar ini tentu saja terdapat pula kelemahan atau kekurangannya.

Kelemahan atau kekurangan dalam penggunaan stik es krim, kartu angka dan gambar ini memerlukan warna yang lebih banyak supaya bervariasi, tetapi jika stik es krim polos maka perlu cat untuk mewarnainya, memerlukan variasi gambar yang menarik sehingga perlu persiapan yang baik dan seorang guru harus selalu mengingatkan peserta didik untuk bergantian dan membagi warna sama rata.

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.

Saran peneliti yang dapat diberikan agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada yang lain. Saran yang ditujukan kepada para pendidik yaitu diharapkan agar dapat memahami dan memberikan pembelajaran yang tepat kepada anak agar perkembangan kemampuan kognitif anak dapat berkembang lebih baik lagi. Saran juga

ditujukan kepada peneliti lain yaitu peneliti dapat melihat bahwa adanya pengaruh media dalam pembelajaran agar anak lebih tertarik saat belajar sehingga peneliti lain juga dapat mengembangkan dengan melakukan penelitian tidak terbatas hanya pengaruh peningkatan kemampuan kogniti anak saja, tetapi juga pada pengembangan motivasi diri, empati dan hubungan sosial atau pengembangan sikap lainnya.

SIMPULAN

Penggunaan media stik es krim berpengaruh terhadap peningkatan membilang pada kemampuan kognitif anak usia dini, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak yang sebelumnya masih kesulitan dalam mengurutkan angka sesuai lambang bilangan dan menghitung banyak benda, setelah guru menyiapkan media stik es krim, kartu angka, kartu bergambar anak mulai tertarik dan antusias untuk belajarnya dan mulai melatih fokus saat menghitung kembali sehingga minim kesalahan seperti kelebihan saat menghitung atau kekurangan saat menghitung benda stik es krim sesuai intruksi. Selain itu pendampingan orang tua dan pendidik tergantung bagaimana cara mengaplikasikan dan persiapan dalam menyiapkan media kepada anak agar dapat menghasilkan sesuatu yang baik bagi perkembangannya dan maksimal dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Pada penelitian ini hasil kajian yang diperoleh bahwa adanya pengaruh peningkatan kemampuan membilang menggunakan media stik es krim pada kemampuan kognitif anak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesai dan dimuatnya artikel ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua kolega yang telah banyak membantu mulai dari pengumpulan data, analisis data, hingga pelaporan penelitian yang kemudian menjadi dasar dalam penulisan artikel. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada Dewan Redaksi yang telah memproses artikel hingga akhirnya dapat dimuat di edisi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AIJER, R. N.-, & 2019, undefined. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Balok Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak. *Journal-Uim-Makassar.Ac.Id*, 8(October), 170–179. Retrieved from <http://journal-uim-makassar.ac.id/index.php/AIJER/article/view/311>
- Dadan Suryana, Nenny Mahyudin. *Dasar-dasar Pendidikan TK*: Jakarta: Universitas Terbuka. Desi, Ahmad, Fitria. (2021). *Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab pada Anak Usia Dini*.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>
- Harpelle, R. N. (2018). *Cooking Class: Negotiating Identities in Modern Latin America*, 115–138. <https://doi.org/10.2307/j.ctv6cfqhh.11>
- Isnainia, & Na'imah. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 197–207. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.968>
- Khadijah, M.Ag. *Pengembangan Kognitif anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya* https://fkip.unri.ac.id/wp-content/uploads/2019/12/2018_Buku-Monograv-DR.-Daviq.pdf
- Noor, Daniel.S.E.,M.M. (2013). *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah* : Jakarta : Kencana.
- Nurul Zuriyah, M. Si. (2006). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Siregar, Defrizal dan Yessy, Yanita-Sari. (2017) *Membidik Karakter Hebat*. Jakarta : Gema Insani.
- Tadkiroatun Musfiroh. *Cerdas melalui bermain Cara Mengasuh Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini*