

## Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Gelas Angka di TKN Pembina Ampenan

Pita Hasliza<sup>1\*</sup>, I Wayan Karta<sup>2</sup>, Ari Irmayani<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan PAUD, Universitas Mataram, Indonesia

<sup>3</sup>TKN Pembina Ampenan, Indonesia

\*E-mail: [pitahasliza97@gmail.com](mailto:pitahasliza97@gmail.com)

### Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Bagaimana media gelas angka dapat meningkatkan kognitif berhitung anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media gelas angka dapat meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (action Research) yang terdiri dari 2 (dua) siklus, dan setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gelas angka dapat Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas B2 TKN Pembina Ampenan dengan persentase keberhasilan 92% dengan nilai rata-rata 3,6. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media gelas angka dapat meningkatkan kognitif berhitung anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Ampenan Tahun 2023. Selanjutnya peneliti merekomendasikan: (1) Kepada guru yang mengalami kesulitan yang dapat menerapkan media gelas angka sebagai alternatif untuk meningkatkan kognitif siswa. (2) Kepada guru-guru yang ingin menerapkan media gelas angka disarankan untuk merancang penggunaan media dengan permainan yang lebih menarik dan bervariasi

**Kata Kunci:** *Kognitif Siswa; Permainan Gelas Angka*

### PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan “kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui objek tertentu, memasukkan informasi kedalam pikiran, mengubah pengetahuan yang sudah ada dengan informasi yang baru diperoleh dan merupakan tahapan-tahapan berpikir”. Menurut Piaget (dibaca piase) dalam Asrul dkk menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf. Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Permainan mempunyai beberapa manfaat dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, antara lain (a) sebagai penyalur energi yang dimiliki anak, anak memiliki energi berlebih karena terbatas dari tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial sehingga anak mengungkapkan energinya melalui bermain. (b) sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa, misalnya saat bermain peran secara tidak langsung anak menyiapkan dirinya untuk pekerjaannya dimasa depan. (c) sebagai pelanjut citra kemanusiaan, melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari zaman dahulu seperti lari, melempar, memanjat, dan melompat sudah dilakukan sejak dulu kala. (d) untuk membangun energi yang hilang dan menyegarkan badan kembali. (e) untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya, melalui kegiatan bermain anak memuaskan keinginan terpendam atau tertahan. (f) bermain dapat melepaskan perasaan-perasaan dan emosinya, yang dalam realita tidak diungkapkan anak (Ismail 2012: 27).

Anak-anak yang sering tidak bisa diam dan rasa ingin tahu yang tinggi bisa

dimanfaatkan untuk mengarahkan pada permainan, khususnya permainan media gelas angka. Permainan ini mengajak anak untuk bermain dengan suasana yang menyenangkan serta anak dapat bergerak aktif seperti berlari, melompat dan berjalan. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan bagi anak menjadi dasar permainan ini dapat diterakan untuk anak khususnya anak kelompok TK B yang berada pada masa membutuhkan stimulasi agar fisik dapat bergerak namun bertujuan juga untuk meningkatkan kemampuan kognitif berhitung pada anak dapat ditingkatkan secara optimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Gelas Angka Di Tkn Pembina Ampenan”.

## METODE

Penelitian ini merupakan tindakan yang difokuskan pada situasi kelas atau lazim yang disebut dengan Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas), adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. “Pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah guru sebagai agen of change (agen perubahan) yang harus selalu membuat perubahan dan peningkatan profesionalitas. Untuk itu, upaya penelitian dilakukan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi guru dalam tugas sehari-hari di dalam kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dilakukan sebagai usaha untuk meningkatkan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru.

Data Dari Penelitian Ini Berupa Angka Tentang Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Gelas Angka Di Tkn Pembina Ampenan yang berupa skor dari hasil pertanyaan yang diperoleh dari angket. Instrumen yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari: (1) lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkatan motivasi siswa; (2) Lembar Observasi Guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Data hasil penelitian kemudian dianalisis secara deskriptif. Tingkat keberhasilan meningkatnya kemampuan kognitif berhitung anak usia 5-6 tahun melalui permainan gelas angka. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 3,5. Ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai 3,5 ini jumlahnya sekitar 80% dari seluruh jumlah siswa dan masing-masing dihitung dengan menggunakan rumus, menurut Arikunto (dalam Arisusanti, 2018) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Prosentase

F: Frekuensi tiap aktifitas

N: Jumlah seluruh aktifitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Maze. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Rabu 31 Maret 2023 dari pukul 09.30 s.d 10.40 WITA. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 40 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan ice breaking berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama kegiatan berlangsung guru berkeliling untuk mengawasi siswa berkegiatan sambil sesekali membimbing siswa. Siswa yang berhasil melakukan kegiatan tersebut mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan. Kegiatan akhir antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Partisipasi siswa kelas B2 TKN Pembina Ampenan ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada kondisi awal setelah dilakukan penerapan model pembelajaran menggunakan permainan gelas angka. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah yang terjadi pada kondisi awal, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus I dan II dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan kognitifnya. Partisipasi siswa kelas B2 TKN Pembina Ampenan dalam kegiatan belajar mengajar terlihat dari hasil belajar siswa pada kondisi awal. Hasil peningkatan kreativitas siswa pada kondisi awal dengan penerapan permainan maze dengan jumlah 16 terdapat 10 siswa atau 62,5 % yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 6 Siswa atau 37,5% yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 3,4.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada permainan gelas angka ternyata hasil yang didapat nilai rata-rata sebesar 3,4 dan secara klasikal sebesar 62,5%. Hal ini masih jauh dari harapan. Oleh karena itu refleksi yang dikemukakan akan difokuskan pada peningkatan kemampuan kognitif. Pada kondisi awal terdapat kekurangan pemahaman siswa pada permainan gelas angka. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, siswa tidak fokus pada saat guru menerangkan. Kedua, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain dengan teman dan masih kurang paham jumlah dengan angka. Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekurangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus I. Untuk masalah yang pertama peneliti mencoba untuk menciptakan permainan gelas angka dengan metode yang lain. Dengan cara demikian maka siswa dapat melakukan kegiatan tanpa alat tulis. Sedangkan masalah yang kedua, peneliti memberikan penjelasan lebih detail tentang permainan gelas angka.

Partisipasi siswa kelas B2 TKN Pembina Ampenan ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus I dan 2 setelah dilakukan kegiatan main menggunakan permainan maze. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kognitif berhitung dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Partisipasi siswa kelas B2 TKN Pembina Ampenan dalam kegiatan permainan media gelas angka. Hal ini terlihat dari peningkatan kognitif berhitung siswa pada siklus I dan semakin meningkat pada siklus 2. Meningkatkan kognitif siswa pada siklus I dengan permainan maze dengan jumlah 14 siswa, terdapat 10 siswa atau 100% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 0 Siswa atau 0% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 79,4.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil peningkatan kognitif siswa evaluasi kondisi awal siswa kelas B2 TKN Pembina Ampenan menggunakan permainan gelas angka diperoleh nilai rata – rata kondisi awal sebesar 3,4 dengan nilai tertinggi adalah 3,7 terdapat 4 orang

dan nilai terendah adalah 2,25 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 62,5% dan yang tidak tuntas 37,5%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas B2 TKN Pembina Ampenan pada siklus 1 untuk Meningkatkan Kognitif Siswa dengan Permainan gelas angka diperoleh nilai rata – rata siklus 1 sebesar 3,6 dengan nilai tertinggi adalah 3,8 terdapat 3 orang dan nilai terendah adalah 3,0 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 92,8% dan yang tidak tuntas 7,2%.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari kondisi awal dan siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas B2 TKN Pembina Ampenan tahun pelajaran 2023 menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dengan permainan gelas angka. Hal ini disebabkan pada kondisi awal dan siklus I Sudah menerapkan permainan gelas angka dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Kemampuan guru dalam pengelolaan permainan gelas angka menurut hasil penilaian pengamat termasuk kategori baik untuk semua aspek. Berarti secara keseluruhan guru telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola permainan gelas angka untuk meningkatkan kognitif siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim (2000), bahwa guru berperan penting dalam mengelola kegiatan mengajar, yang berarti guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat ditingkatkan. Pendapat lain yang mendukung adalah piter (dalam Nur dan Wikandari 1998). Kemampuan seorang guru sangat penting dalam pengelolaan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Permainan Media Gelas Angka dapat meningkatkan Kognitif Siswa Kelas B2 TKN Pembina Ampenan maka peneliti dapat memberikan saran–saran, yaitu: Kepada guru yang ingin mengenalkan konsep angka bisa mengubah cara bermain permainan ini agar lebih beragam dalam penggunaannya. Kepada guru–guru yang ingin menerapkan Permainan Gelas Angka disarankan untuk merancang permainan dengan media dan kegiatan yang lebih menarik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis sebagai sebagai salah satu orang yang berperan aktif dalam pembuatan penelitian ini mengucapkan banyak terimakasih kepada semua orang yang telah terlibat dalam pembuatan penelitian seperti kepada dosen, guru pamong, guru kelas, serta teman sejawat

## REFERENSI

- Akbar, S. 2013. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Allen, E.K & Marotz, R.L. 2010. *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Terjemahan Jakarta: Indeks
- Arisusanti. 2018. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengenal Huruf Besar Menggunakan Sal Siswa Kelas Nol Besar Tk Pertiwi Tamiang Layang”. PTK. TK Pertiwi Tamiang Layang, Kalimantan Tengah.
- Arini, V.M. 2017. *Pengembangan Permainan Bangun Geometri Pada Pembelajaran Kecerdasan Visual-Spasial Untuk Anak Kelompok A TK Kartika*. Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Fadillah, M. 2017. *Bermain & Permainan: Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Ibrahim, M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. UNESA: University Press.
- Ismail, A. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Maghfiroh dkk. 2017. Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. (jurnal pendidikan) diakses 10/05/2023.

- Masganti. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Rahmat, Stephanus Turibius dan Sum, Theresia Alviani. 2017. “Mengembangkan Kreativitas Anak” dalam Program Studi PG-PAUD STKIP Santu Paulus Volume 9. Flores: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio.
- Rosidah, L. 2014. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Diakses 10/05/2023.