

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN DADU PINTAR PADA KELOMPOK A DI TK PLUS WAHIDIYAH KOTA PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Siti Salcha¹, Samsiah², Siti Lebar³

Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Wahidiyah, Kota Kediri, Indonesia ^{1,2,3}
email : sitalcha5@gmail.com, busamsiah1980@gmail.com, lebars375@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan kognitif siswa kelompok A di TK Plus Wahidiyah masih banyak yang belum paham dalam mengenal lambang bilangan. Dari hasil observasi, peneliti antusias untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka melalui permainan "Dadu Pintar". Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini dengan tahapan proses prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada setiap tahapan, terdapat 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik Subjek penelitian ini adalah 12 anak, terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan.

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dapat berkembang melalui permainan "Dadu Pintar". Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian mengalami peningkatan dari tindakan prasiklus, siklus I dan siklus II. Aspek anak memiliki sikap percaya diri pada prasiklus yaitu 25%, siklus I yaitu 67% dan siklus II yaitu 92%. Aspek anak mampu menyebutkan angka pada prasiklus yaitu 42%, siklus I yaitu 67% dan siklus II yaitu 92%. Aspek anak dapat melakukan permainan "Dadu Pintar" pada siklus I yaitu 17%, siklus I yaitu 67% dan siklus II yaitu 83%. Aspek anak mampu melompat sesuai angka yang muncul pada prasiklus yaitu 25%, siklus I yaitu 75% dan siklus II yaitu 83%. Aspek anak mampu mendeskripsikan gambar yang dipijak pada prasiklus yaitu 25%, siklus I yaitu 67% dan siklus II yaitu 83%.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Mengenal Angka, Dadu Pintar

ABSTRACT

Many of the cognitive abilities of group A students at Kindergarten Plus Wahidiyah still do not understand how to recognize number symbols. From the results of observations, researchers are enthusiastic about stimulating children's cognitive abilities in recognizing numbers.

This research aims to determine children's cognitive abilities in recognizing numbers through the game "Smart Dice". The approach taken in this research is the pre-cycle process stages, cycle I and cycle II. At each stage, there are 4 steps, namely planning, implementation, observation and reflection. Technique The subjects of this research were 12 children, consisting of 7 boys and 5 girls.

Based on data analysis, it can be concluded that children's cognitive abilities in recognizing numbers can develop through the "Smart Dice" game. This can be seen from the results of the research which showed an increase in pre-cycle, cycle I and cycle II actions. The aspect of children having a self-confident attitude in the pre-cycle is 25%, cycle I is 67% and cycle II is 92%. The aspect of children being able to say numbers in the pre-cycle is 42%, cycle I is 67% and cycle II is 92%. The aspect that children can play the "Smart Dice" game in cycle I is 17%, cycle I is 67% and cycle II is 83%. The aspect that children are able to jump according to the numbers that appear in the pre-cycle is 25%, cycle I is 75% and cycle II is 83%. The aspect of children being able to describe pictures based on pre-cycle is 25%, cycle I is 67% and cycle II is 83%.

Keywords: Cognitive Ability, Recognizing Numbers, Smart Dice

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik

dan non-fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal-pikir, emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan anak

usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Perkembangan diri anak didik di PAUD, diperlukan dukungan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana, seperti media, ruang kelas, ruang bermain, program-program yang memadai serta suasana pendidikan anak usia dini. Keterampilan sosok guru atau pengasuh sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini agar bisa berjalan dengan efektif, menarik dan menyenangkan. Guru dapat menciptakan keadaan atau lingkungan belajar yang memadai agar siswa dapat menemukan pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media.

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru pada sasaran atau penerima pesan yaitu siswa kanak-kanak yang sedang melakukan Pendidikan.

Metode bermain adalah metode pembelajaran anak usia prasekolah di mana anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan bersama yang berupa kegiatan yang menggunakan alat dan atau melakukan kegiatan (permainan) baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya, yang mendatangkan kegembiraan, rasa senang dan asyik bagi anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian dadu adalah kubus kecil berisi enam sisi; benda berbentuk persegi empat yang mempunyai enam permukaan. Sedangkan pengertian pintar adalah pandai, cakap; cerdas, banyak akal; mahir (melakukan atau mengerjakan sesuatu).

Dadu adalah bentuk dari suatu benda yang biasanya kita gunakan dalam permainan. Dalam Wikipedia menyebutkan kata Dadu berasal dari bahasa Latin "datum" yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Permainan dadu pintar merupakan alat perantara pembelajaran yang berbentuk kubus yang terbuat dari kardus yang sisi-sisinya berisi mata 1-6 yang dibuat semenarik mungkin dan dipersiapkan khusus untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan dengan lebih mudah yang melibatkan anak didik sebagai pelaku utama.

Berdasarkan hasil observasi di TK Plus Wahidiyah Kecamatan Kedopok Kota Probolinggo, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya permasalahan dari guru dan siswa. Permasalahan dari guru dapat dilihat dari kemampuan guru dalam mengajar masih

menggunakan metode ceramah. Dengan sistem tersebut hanya sedikit siswa yang mampu memahami materi yang disampaikan. Sisanya hanya bermain sendiri.

Peran guru dalam mengasah kemampuan mengenal angka pada anak sangatlah penting berkenaan dengan metode yang digunakan dalam mengajar siswa. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa ditentukan oleh keberhasilan guru dalam mengajar. Rendahnya hasil belajar siswa dalam kemampuan membilang disebabkan oleh banyak faktor. Salah satu diantaranya adalah faktor guru yang belum bisa menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Seorang guru di taman kanak-kanak dituntut untuk membangkitkan semangat belajar anak dan menumbuhkan minat dan bakatnya. Banyak anak yang masih bingung dengan posisi angka yang benar. Hal itu terjadi karena guru kurang memberi penguatan dalam mengenal angka. Maka diperlukan alat permainan edukasi untuk menstimulasi kemampuan mengenal angka pada anak.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis melakukan penelitian tentang “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Dadu Pintar Pada Kelompok A di TK Plus Wahidiyah Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024”. Dengan permainan dadu pintar ini, akan melibatkan anak secara langsung dan akan menjadikan pembelajaran yang

menyenangkan.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif juga disebut metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi alamiah. Penelitian deskriptif tidak mengusulkan suatu perlakuan, manipulasi atau perubahan terhadap variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan kondisi apa adanya.

Penelitian deskriptif kualitatif yaitu serangkaian prosedur untuk memperoleh data yang tidak bersyarat dan hasilnya menekankan pada makna. Penelitian yang dimaksud merupakan proses pembelajaran kelompok A di TK Plus Wahidiyah, yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru dalam proses mengajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam kemampuan mengenal angka dengan melalui permainan dadu pintar. Penelitian ini melalui 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan (4) refleksi.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pada siklus pertama dilakukan tindakan yang mengacu pada perencanaan awal. Langkah selanjutnya pada siklus kedua dilakukan tindakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Tahap kedua tindakan, yaitu rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan. Tahap ketiga observasi/ pengamatan, yaitu peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama

pelaksanaan tindakan berlangsung. Tahap keempat refleksi, dalam PTK refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Hopkins dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, (2007: 80) “Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya.”

Penelitian yang dilaksanakan di TK Plus Wahidiyah Kota Probolinggo pada kelompok A tahun pelajaran 2023/2024 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Harapannya melalui permainan dadu pintar dapat mengembangkan pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka pada siswa kelompok A TK Plus Wahidiyah Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelompok A TK Plus Wahidiyah Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024, dengan jumlah siswa 12 dengan perincian 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Plus Wahidiyah Kota Probolinggo pada kelompok A, diawali prasiklus, siklus I hingga siklus II, kemampuan kognitif dalam mengenal angka melalui permainan “Dadu Pintar” mengalami peningkatan. Berikut sajian data perbandingan hasil pengamatan kemampuan kognitif anak pada prasiklus, siklus I dan siklus II pada

tabel di bawah ini :

Aspek yang Dinilai	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	M	BM	M	BM	M	BM
Anak memiliki sikap percaya diri	25%	75%	67%	33%	92%	8%
Anak mampu menyebutkan angka	42%	58%	67%	33%	92%	8%
Anak dapat melakukan permainan dadu pintar	17%	83%	67%	33%	83%	17%
Anak mampu melompat sesuai angka yang muncul	25%	75%	75%	25%	83%	17%
Anak mampu mendeskripsikan gambar yang dipijak	25%	75%	67%	33%	83%	17%

Keterangan Penilaian:

BM = Belum mampu, apabila anak belum mampu menguasai aspek tujuan pembelajaran.

M = Mampu, apabila anak mampu menguasai aspek tujuan pembelajaran

Dari tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka melalui permainan “Dadu Pintar” pada kelompok A TK Plus Wahidiyah Kota Probolinggo. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian mengalami peningkatan dari tindakan prasiklus, siklus I dan siklus II. Aspek anak memiliki sikap percaya diri pada prasiklus yaitu 25%, siklus I yaitu 67% dan siklus II yaitu 92%. Aspek anak mampu menyebutkan angka pada prasiklus yaitu 42%, siklus I yaitu 67% dan siklus II yaitu 92%. Aspek anak dapat melakukan permainan “Dadu Pintar” pada siklus I yaitu 17%, siklus I yaitu 67% dan siklus II yaitu 83%. Aspek anak mampu melompat sesuai

angka yang muncul pada prasiklus yaitu 25%, siklus I yaitu 75% dan siklus II yaitu 83%. Aspek anak mampu mendeskripsikan gambar yang dipijak pada prasiklus yaitu 25%, siklus I yaitu 67% dan siklus II yaitu 83%. Penjelasan di atas membuktikan bahwa peningkatan terjadi pada setiap tahapan siklus, sehingga pembelajaran dengan menggunakan permainan “Dadu Pintar” dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya mengenal angka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Tindakan pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Plus Wahidiyah Kota Probolinggo. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Adanya keefektifan antara kemampuan kognitif mengenal angka dengan permainan “Dadu Pintar” yang dilaksanakan oleh peneliti pada kelompok A di TK Plus Wahidiyah.
2. Memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal untuk memudahkan interaksi antara peneliti dengan anak
3. Mendorong para pendidik untuk mengembangkan inovasi-inovasi baru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran antara lain :

1. Sebagai pendidik dan calon pendidik untuk anak usia dini, sebaiknya memahami perkembangan kognitif anak dan mengembangkannya secara optimal.
2. Sebagai orang tua dan calon orang tua, sebaiknya memberikan stimulasi yang tepat pada anak sesuai dengan hakikat anak usia dini dan tahap perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Meuthia, Navisha. Suyadi, Suyadi. (2021). *Penggunaan Media Permainan Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. Semarang : Pendidikan Guru PAUD-Universitas PGRI Semarang.
- Sujiono. (2010). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Joni. (2016). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru*. Jurnal PAUD Tambusai : PTT. Vol. 2 (1): hal. 1-10.
- Septia, Novita. Aprillia (Ed). “10 Karakteristik Anak Usia Dini yang Menandakan Tumbuh Kembangnya Berjalan Secara Optimal.” (<https://www.orami.co.id/magazine/karakteristik-anak-usia-dini>, Diakses 13 Mei 2024).
- Fardiah, Fardiah. Murwani, Santosa. Dhieni, Nurbiana. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4 (1).
- Kundre, J.L. Ifasaksily, Enjelika. (2022). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Lego Warna Pada Paud Kawanua di Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan : Vol. 8 (20), Hal. 538-550.
- Nurani Yuliani, Sujiono Bambang. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: PT Indeks, 2010), Hal. 58.

Saifullah, A. 2004. *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Kata Hati.

Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sujiono. (2010). *Metode Pengembangan Kognitif*. In Jakarta : Universitas Terbuka.

Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. PT. Gramedia.