

Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif menggunakan Metode Bermain Berbantuan Media Menara Angka

Luh Srinadi

TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Gianyar Bali, luhsrinadi92@gmail.com

Kadek Suartini²

TK Negeri Tigawasa Singaraja Bali, kadeksuartini@gmail.com

Putu Adi Kristiani³

TK Negeri Desa Tukadmungga Singaraja Bali, putukristiani@gmail.com

Maria Yustina Nggera Ngaba

TK St. Yoseph Naikoten II_Kota Kupang, mariangaba@gmail.com

ABSTRACT

The issues contained in the study on cognitive development in low numbers recognition capabilities. The purpose of this research was to study the improvement within cognitive development in the introduction of numbers after the application of the playing method using the number tower media to the B3 group children during the second semester or the academic year 2020/2021 in TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan. This type of study is a classroom action-based research which was carried out in two cycles with 13 children as the subjects during the second semester or the academic year 2020/2021. The data on the cognitive development in the introduction of numbers were collected by observation method with observation forms as the instrument. The data in this study were analyzed using descriptive statistical analysis method and quantitative descriptive analysis method. The result of the data analysis shows that there was 70,75% improvement for the cognitive development in the introduction of numbers with the application of the playing method in the first cycle, which can be categorized as average.

Keywords: playing method; number tower media; cognitive developmt

ABSTRAK

Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini mengenai rendahnya perkembangan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan setelah diterapkan metode bermain berbantuan media menara angka pada anak kelompok B1 semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Tahun Pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 13 orang anak TK pada Kelompok B1 Semester II Tahun Pelajaran 2020/2021. Data penelitian tentang perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan dikumpulkan dengan metode observasi dengan instrumen berupa lembar observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan pada siklus I sebesar 70,75% yang berada pada kategori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,60% yang tergolong pada kategori tinggi.

Kata kunci: metode bermain; media menara angka; perkembangan kognitif

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan 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 Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang cukup penting dan bahkan menjadi landasan kuat untuk mewujudkan generasi yang cerdas dan dapat dijadikan sebagai dasar pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena pada usia dini sedang pesatnya perkembangan dan pertumbuhan yang dialami anak usia dini yang sering disebut dengan *golden age* atau masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk PAUD yang ada di jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak dalam menerima berbagai rangsangan untuk perkembangan seluruh potensi anak. Anak adalah individu yang berbeda dimana setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan tahap usia dan perkembangannya, salah satunya adalah potensi di bidang perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Sujiono (2007:1.3) menyatakan kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal termasuk di dalam mengamati, melihat, memperhatikan, menduga, dan menilai. Menurut Piaget (dalam Handayani, 2012:2), kognitif adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia luar. Terman (dalam Sujiono, 2007:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Colvin (dalam Sujiono, 2007:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu yang dapat berpengaruh pada aktivitas anak dalam beradaptasi dengan lingkungan. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah. Menurut Piaget (dalam Sujiono, 2007:2.7) mengemukakan bahwa tahap perkembangan kognitif usia 3-5 tahun merupakan tahap *praoperasional konkret*. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek, simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting. Salah satu aspek yang dikembangkan dari perkembangan kognitif yaitu kemampuan pengenalan lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan penting ditanamkan sejak dini agar anak mampu menguasai berbagai kemampuan dan keterampilan berhitung yang nantinya dapat dijadikan dasar untuk mempersiapkan anak melanjutkan pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu penting untuk meningkatkan potensi kognitif khususnya dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak sejak dini agar perkembangan kognitif dalam kemampuan.pengenalan lambang bilangan pada anak dapat berkembang secara optimal.

Perkembangan anak dalam tingkat aspek perkembangan kognitif berupa kemampuan pengenalan lambang bilangan. Berdasarkan permendiknas No. 58 Tahun. 2009 menyatakan pengenalan lambang bilangan dalam pengembangan indikator dapat diuraikan secara lebih terperinci sebagai berikut. Membilang dan menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, Membilang (menenal konsep bilangan, dengan benda-benda) sampai 20, Menunjuk lambang bilangan 1-10, Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, Meniru lambang bilangan 1-10, Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, Pengenalan huruf vokal dan konsonan, Mengenang lambang bilangan 1-20, Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Taman Kanak-kanak- SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan pada semester II Tahun 2020/2021, salah satu masalah yang ditemukan adalah masih rendahnya tingkat perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa masih ada beberapa anak yang masih kurang dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan. Hal ini dibuktikan masih adanya anak yang mendapat nilai bintang satu (★) dalam kegiatan yang diberikan guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil penilaian perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan, dari 15 orang anak di kelompok B1, Tiga orang anak diantaranya mendapat bintang satu (★) yang termasuk kategori belum berkembang, hal ini terlihat ketika melaksanakan kegiatan membilang/ menunjuk lambang bilangan 1-10, anak masih diam dan ketika menjawab anak masih kesulitan dalam membilang dari 1-10. Selain itu sembilan orang anak mendapat bintang dua (★★) yang berada pada kategori mulai berkembang. Di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti menyebutkan lambang bilangan 1-10 anak-anak sudah mampu namun dalam menyebutkan urutan bilangan yang ditunjukkan guru anak masih keliru dan dalam memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 anak masih perlu bimbingan dari guru. Oleh karena itu jumlah seluruh anak di kelompok B3, hanya tiga orang anak yang berkembang sesuai harapan yaitu mencapai bintang tiga (★★★) dan belum ada yang mendapatkan bintang empat (★★★★). Dalam kegiatan pengenalan lambang bilangan anak-anak masih memerlukan bimbingan dari gurunya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak yang belum dapat memenuhi tingkat pencapaian perkembangan dan indikator yang diharapkan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan. Salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah ketidaksesuaian antara metode pembelajaran dengan pengembangan yang diberikan, dan metode pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan bagi anak, selain itu media yang digunakan kurang menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak-anak menjadi jenuh, bosan serta kurang begitu memperhatikan dan memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Kreativitas guru dalam memperhatikan strategi pembelajaran sangat diperlukan, karena strategi pembelajaran sangat berperan penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Sebagai salah satu strategi pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah penting dari strategi lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran. Dalam penggunaan metode terkadang guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Menurut Agung (2012:1) metode ialah jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan". Sedangkan Djamarah (1996:53) menyatakan metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode mengajar yang telah dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan. Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan adalah metode bermain. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2012:91). Montalalu (2005:4.3) menyatakan metode bermain dalam pembelajaran di TK adalah suatu teknik penyampaian informasi yang ditujukan pada anak melalui alat permainan/kegiatan yang dapat memberikan kesenangan dan kenyamanan pada anak.

Menurut Hildayani (2007:4.9) manfaat bermain dalam perkembangan kognitif yaitu melalui bermain, anak akan belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Selain memperhatikan metode untuk membantu kelancaran dalam perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan seperti yang dipaparkan di atas sangat diperlukan penunjang media atau alat untuk memberikan yang berarti dan membentuk pemahaman anak tentang kegiatan pembelajaran yang diberikan sehingga kegiatan menjadi lebih mudah dipahami oleh anak. Russell (dalam Zaman, 2008:4.4) menyatakan media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara *harfiah* berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Sujiono (2007:8.6) media pembelajaran adalah alat yang sangat kuat (*powerful*) dalam membangkitkan respons emosional seperti ikut merasakan, simpatik, mencintai, dan gembira. Salah satu media yang sesuai dengan kondisi anak usia dini sehingga dapat diangkat dalam penelitian ini yaitu media visual berupa media menara angka.

Media Menara Angka adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di TK yang merupakan salah satu permainan edukasi yang berbentuk balok. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos yang di cat warna-warni. Balok terdiri dari berbagai warna yang menarik. Balok juga bisa dibuat dengan kardus. Masing-masing sisi balok terdapat lambang bilangan yang berbeda-beda, cara anak memainkannya dengan cara membongkar dan menyusun balok sesuai urutan lambang bilangan sehingga media ini disebut media menara angka. Media menara angka

dapat digunakan untuk melatih berhitung anak-anak dan melatih konsentrasi anak dengan memasukan bentuk balok angka sesuai dengan urutan angka melalui media permainan edukatif. Media ini adalah alat permainan edukasi (APE) untuk kelompok pendidikan anak usia dini (PAUD) seperti TK. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, Sugiono (dalam Zaman, 2008.6.3).

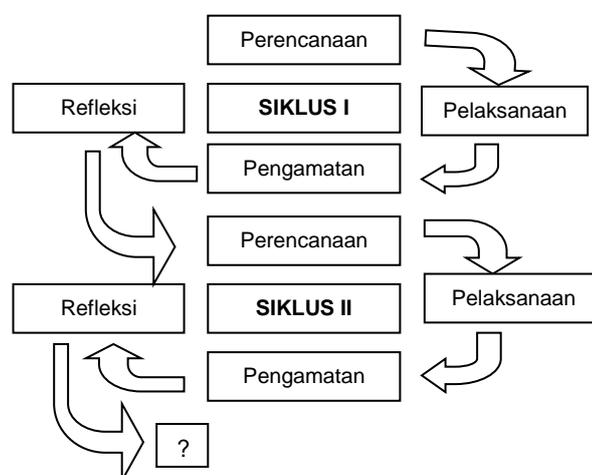
Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan suatu penelitian tindakan kelas yang berjudul Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Menara Angka untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Kelompok B1 Semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Tahun Pelajaran 2020/2021. Atas dasar penentuan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat mengambil perumusan masalah sebagai berikut. Apakah penerapan metode bermain berbantuan media menara angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok B1 semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Tahun Pelajaran 2020/2021.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. Untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan setelah diterapkan metode bermain berbantuan media menara angka pada anak kelompok B1 semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Tahun Pelajaran 2020/2021.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan pada Semester II Tahun Pelajaran 2020/2021 pada anak kelompok B1. Subjek penelitian ini sebanyak 13 orang anak dengan 8 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Agung (2012:2) menyatakan PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Menurut Hopkins (dalam Mansur, 2009:8) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang dimunculkan di kelas untuk memperbaiki praktik pembelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus, tetapi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan kesiklus berikutnya apabila belum memenuhi target penelitian. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/evaluasi dan refleksi. Model penelitian tindakan kelas (PTK) dapat di gambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2012:16)

Tabel 01. Kisi-kisi Instrumen perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan

Variabel	Indikator
Perkembangan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 2. Mengenal lambang bilangan 1-20 3. Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda 4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 5. Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20

(Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58, Tahun 2009)

Setelah data dalam penelitian terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data ini digunakan yaitu metode analisis statistik deskriptif dan metode deskriptif kuantitatif. Kedua jenis metode analisis data tersebut dijelaskan sebagai berikut menurut Agung (2012:67). "Metode analisis statistik deskriptif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti: distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata, median, modus, mean dan standar deviasi untuk menggambarkan suatu objek atau variabel tertentu sehingga di peroleh kesimpulan umum". Penerapan metode analisis statistik deskriptif ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dan disajikan ke dalam *pertama* tabel distribusi frekuensi, *kedua* menghitung modus, *ketiga* menghitung median, *keempat* menghitung angka rata-rata (*mean*), *kelima* menyajikan data ke dalam grafik *polygon*. Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengukur tinggi rendahnya perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima

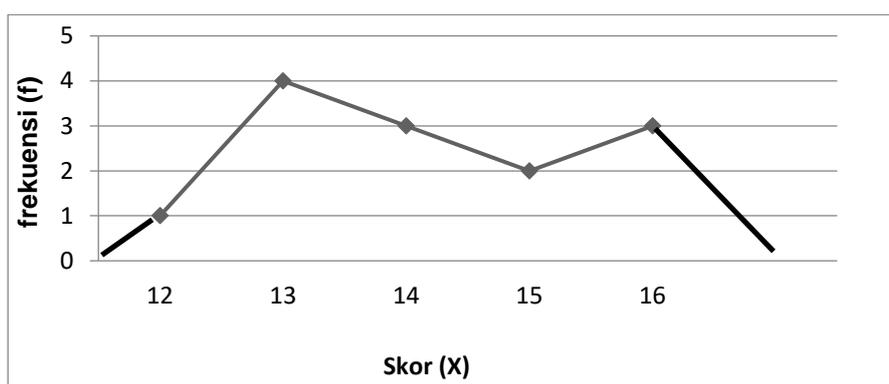
Tabel 02. Pedoman Konversi Skala Lima

Persentase	Kriteria Perkembangan Kognitif dalam Kemampuan Pengenalan Lambang Bilangan
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat Rendah

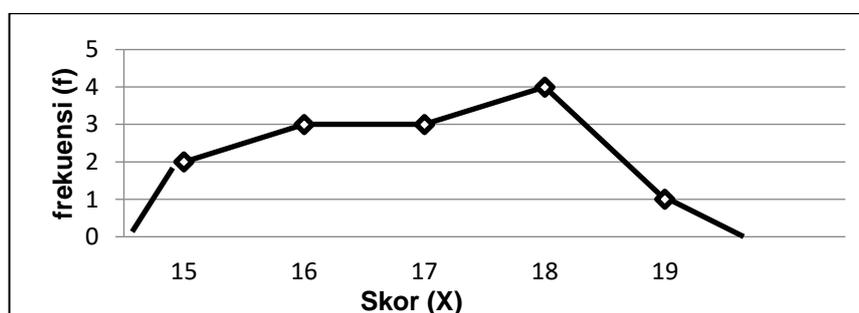
Kriteria keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok B1 semester II Tahun Pelajaran 2020/2021 di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan. Pada tahap perencanaan tindakan dilakukan kegiatan, menyamakan persepsi dengan guru mengenai penerapan metode bermain berbantuan media menara angka, menyiapkan materi pelajaran yang sesuai dengan RKH. Menyiapkan media menara angka yang digunakan sesuai dengan tema yang diajarkan. Menyusun instrumen penelitian yaitu format penilaian observasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Menurut Arikunto (2012:127) Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Metode observasi adalah suatu cara memperoleh data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan (Agung, 2012:61). Metode observasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data tentang perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak, pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode bermain berbantuan media menara angka. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Setiap kegiatan yang diobservasi dikategorikan kedalam kualitas yang sesuai dengan pedoman pada Permendiknas No.58 Tahun 2009 yaitu, *pertama* bintang (★) belum berkembang, *kedua* bintang (★★) mulai berkembang, *ketiga* bintang (★★★) berkembang sesuai harapan, dan *keempat* bintang (★★★★) berkembang sangat baik.

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada anak kelompok B1 Semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Tahun Pelajaran 2020/2021. dengan jumlah anak sebanyak 13 orang. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu dari tanggal 3 Maret sampai 3 Mei 2021. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari dua puluh kali pertemuan yakni lima belas kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran (memberikan tindakan) dan lima kali pertemuan untuk penilaian (evaluasi). Data yang dikumpulkan yaitu penerapan metode bermain berbantuan media menara angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan. Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil analisisnya dipaparkan sebagai berikut



Grafik 1. Data Perkembangan Kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan



Grafik 2. Data Perkembangan Kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak TK Ganesa Singaraja pada Siklus II

PEMBAHASAN

Berdasarkan grafik 1 *polygon* terlihat $M_o < M_d < M$ ($13 < 14 < 14,5$), sehingga dapat disimpulkan sebaran data hasil perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok B1 semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Tahun Pelajaran 2020/2021 cenderung rendah. Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti saat penerapan siklus I adalah sebagai berikut. Pada pertemuan awal, media menara angka yang digunakan terbatas sehingga tidak semua anak dapat melakukan kegiatan dengan maksimal, banyak anak yang kurang terfokus pada kegiatan yang dilaksanakan dikarenakan guru kurang membimbing dan mendampingi anak saat proses pembelajaran berlangsung sehingga suasana kelas menjadi gaduh, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dalam satu kelas masih belum merata, ada anak yang mempunyai tingkatan kemampuan lebih akan tetapi ada juga yang masih rendah. Adapun solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala di atas adalah sebagai berikut. Menambahkan media

menara angka pada saat kegiatan pembelajaran agar kegiatan menjadi optimal, membimbing dan mendampingi anak dalam proses pembelajaran serta memberikan stimulus untuk memotivasi anak agar bisa terfokus pada kegiatan pembelajaran dengan memberikan nilai. Nilai yang diberikan disesuaikan dengan kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diberikan, dan memotivasi dan membimbing anak yang kemampuannya masih rendah dengan cara menjelaskan kembali tahap-tahapan yang akan diterapkan dalam kegiatan sehingga anak lebih memahami kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Siklus II dilakukan sama seperti siklus I. Data perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada penelitian siklus II disajikan dalam bentuk *pertama* tabel distribusi frekuensi, *kedua* menghitung Modus (Mo), *ketiga* menghitung Median (Me), *keempat* menghitung Mean (M), *kelima* menyajikan data pada grafik *polygon* dan *keenam* membandingkan rata-rata atau Mean dengan model PAP skala lima.

Berdasarkan grafik *polygon* di atas terlihat $Mo > Md > M$ ($18 > 17 > 16,92$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada Siklus II merupakan kurva juling negatif. Nilai $M\% = 84,60\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima, seperti yang terlihat pada tabel 02 berada pada tingkat penguasaan 80-89% yang berarti bahwa perkembangan kognitif anak berada pada kriteria tinggi. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut. Secara umum proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah direncanakan, karena media yang disediakan sudah maksimal sehingga peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan yang diharapkan dapat tercapai. Hal ini terlihat dari jumlah anak yang mendapat perolehan bintang empat (★★★★) pada siklus II lebih banyak, anak yang awalnya kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, pemberian motivasi pada anak selalu diberikan apabila ada anak yang belum bisa mengerjakan tugas yang diberikan pada saat kegiatan, pemberian *reward* juga dilakukan bagi anak yang mampu melakukan dan menyelesaikan tugasnya dengan baik. Secara umum proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain dengan berbantuan media menara angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai perkembangan kognitif dari siklus I ke siklus II, sehingga penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode bermain berbantuan media menara angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok B1 semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan pada siklus I sebesar 70,75% dan rata-rata persentase perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok B1 semester I di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan pada siklus II sebesar 84,60%. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak dari siklus I ke siklus II sebesar 13,85%. Terjadinya peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebabkan oleh rasa tertarik anak pada metode dan media pembelajaran yang disajikan oleh guru sehingga kemampuan anak khususnya dalam perkembangan kognitif semakin meningkat dan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Hal ini didukung oleh teori Piaget (dalam Handayani, 2012) menyebutkan ciri-ciri perkembangan kognitif anak yaitu “berada pada periode praoperasional (2-7 tahun) pada kemampuan ini pula kemampuan mengingat, terutama mengenal dan mengingat kembali, mengalami kemajuan pesat perkembangan kognitif merupakan kemampuan untuk mengingat, dengan kata lain anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada disekitar lingkungan anak. Pada fase ini berpikir simbolik dan bahasa mulai jelas terlihat untuk menggambarkan objek dan kejadian. Fase ini menunjukkan bahwa cara berpikir anak belum menyerupai cara berpikir orang dewasa, pada penelitian ini proses pembelajaran dalam kegiatan pengenalan lambang bilangan difasilitasi dengan media menara angka. Melalui media menara angka anak dapat bereksplorasi dengan simbol lambang bilangan yang terdapat pada media menara angka sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui bentuk lambang bilangan. Media menara angka yang dibuat menarik merupakan daya tarik tersendiri bagi anak. Hal ini menyebabkan anak dapat mengetahui bagaimana cara menulis dan membuat lambang bilangan yang nantinya dapat digunakan anak dalam memasuki pendidikan dasar. Menurut Hidayani (2007:4.9) “manfaat bermain dalam perkembangan kognitif yaitu melalui bermain, anak akan belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain”. Metode bermain adalah suatu cara yang digunakan seorang

guru dalam proses pembelajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh pengertian atau konsep tertentu, melalui kegiatan bermain dapat memberikan kesenangan atau kepuasan pada anak yang bersifat nonserius. Hal ini sependapat dengan Montalalu (2005:4.3) menyatakan "metode bermain dalam pembelajaran di TK adalah suatu teknik penyampaian informasi yang ditunjukkan pada anak melalui alat permainan/kegiatan yang dapat memberikan kesenangan dan kenyamanan pada anak". Penerapan metode bermain dalam penelitian ini dibantu dengan media menara angka. Burn (dalam Mutiah, 2010:160) menyatakan memberi penguasaan masing-masing kelompok matematika melalui tingkat pemahaman konsep yaitu anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda nyata. Media menara angka merupakan alat permainan edukatif (APE) yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam pengenalan lambang bilangan. Hal ini terlihat ketika anak melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain berbantuan media menara angka anak akan mengenal lambang bilangan secara nyata dengan melihat berbagai lambang bilangan yang terdapat pada menara angka. Selain itu, anak mengenal banyak hal secara mandiri dan bertanggung jawab atas kegiatannya, selain itu juga akan merangsang ide anak sehingga perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak akan berkembang sesuai tahap perkembangan anak, menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena media tersebut divariasikan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan metode bermain berbantuan media menara angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok B1 Semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Tahun Pelajaran 2020/2021. dan oleh karenanya metode pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media menara angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak TK kelompok B1 semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada siklus I dapat diketahui pencapaian perkembangan kognitif 70,75% menjadi 84,60% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian penerapan metode bermain berbantuan media menara angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok B1 semester II di TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan Tahun Pelajaran 2020/2021.

SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut kepada guru, disarankan lebih kreatif, inovatif dan aktif dalam menyiapkan media pembelajaran dan memilih metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, sehingga anak lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan suasana pembelajaran akan menyenangkan. Kepada kepala sekolah, disarankan agar mampu memberikan informasi tentang metode pembelajaran dan media belajar pada proses pembelajaran yang nantinya mampu meningkatkan kreativitas anak dan perkembangan anak. Kepada mahasiswa lulusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), agar selalu inovatif dalam hal menerapkan metode pembelajaran sehingga dapat dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar anak. Kepada peneliti lain, hal-hal yang belum tercapai dalam penelitian ini agar bisa disempurnakan dalam penelitian selanjutnya, karena pencapaian perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan dalam penelitian ini baru tercapai pada kriteria tinggi. Oleh karena itu diharapkan kepada peneliti lain untuk mengoptimalkan pembelajaran dalam bidang perkembangan kognitif dengan menggunakan metode serta media pembelajaran yang tepat agar tercapai hasil yang optimal. Kepada para pembaca, agar lebih kritis menyikapi hasil penelitian ini, sebab peneliti merupakan peneliti pemula yang masih jauh dari kata sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agung, A.A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja
2. Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
3. Djamarah, & Aswan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Renika Cipta.
4. Handayani, S. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di TK Aisyiyah Simpang IV Agam*. Tersedia pada <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100825&val=1492>. (Diakses pada tanggal 12 Februari 2014)
5. Hildayani, Rini, dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
6. Mansur, Muslic. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research)*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
7. Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
8. Montalalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
9. Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
10. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, *tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
11. Sujiono, Yuliani, Nurani, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
12. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
13. Zaman, Badru, dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka