

PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TK PANJIWANGI KECAMATAN CIKIJING

Lina Lindiawati¹

¹TK Panjiwangi, Kecamatan Cikijing, Kabupaten Majalengka, Indonesia

^{1*}Email penulis koresponden: linalindiawati81@guru.paud.belajar.id

Riwayat artikel: diterima 20 April 2022, diterbitkan 29 April 2022

Penulis koresponden

Lina Lindiawati

Jurnal MADINASIKA diterbitkan oleh Program Pascasarjana Pendidikan Islam Universitas Majalengka

Abstract

This research aims to improve children's cognitive abilities, especially recognizing number symbols. The use of number tree media in early childhood is an activity that uses number tree media which is played by children to introduce the concept of numbers to children from an early age. The aim of using number tree media is to introduce the concept of numbers based on children's understanding of the indicators 1-10 by showing children the numbers on the number tree. This number tree media can help children understand the concept of numbers 1-10 with an attractive appearance. This research uses qualitative research methods with field research type. The results of this research show that the use of number tree media can help children recognize the concept of numbers, especially the numbers 1-10. This can be seen from the survey results on the application of educational media tools (APE) to improve children's cognitive abilities from all assessments, namely 71.5% of the maximum score of 4, which means it is in the strongly agree category and 28.5% of the maximum score of agree.

Keywords: Application, educational teaching aids, children's cognitive development

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya mengenal lambang bilangan. Pemanfaatan media pohon angka pada anak usia dini adalah suatu kegiatan yang pemanfaatan media pohon angka yang dimainkan anak untuk mengenal konsep bilangan pada anak sejak dini. Pemanfaatan media pohon angka ini bertujuan untuk mengenalkan konsep bilangan berdasarkan pemahaman anak pada indikator 1-10 dengan cara anak menunjukkan angka-angka pada pohon angka. Media pohon angka ini dapat menolong anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dengan tampilan yang menarik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pohon angka dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan khususnya angka 1-10. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil survey penerapan alat media edukatif (APE) terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak dari seluruh penilaian adalah 71,5% dari skor maksimal 4 yang berarti termasuk kategori sangat setuju dan 28,5% dari skor maksimal setuju.

Kata kunci: Penerapan, alat peraga edukatif, perkembangan kognitif anak

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya memberikan stimulasi perkembangan bagi anak (Rohman, 2020 ;

Kamaludin et al., 2020 ;Kristianty & Sulastri, 2021). Stimulasi perkembangan yang diberikan meliputi upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua.

Stimulasi yang diberikan pendidik harus dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik baik motorik kasar maupun halus, seni, dan nilai agama moral. Pada usia anak, seluruh aspek perkembangan harus distimulasi dengan baik agar tahap perkembangan dapat berjalan sesuai tahapan usia anak. Anak yang memasuki TK, penilaian yang diberikan berdasarkan pada aspek-aspek perkembangan anak.

Salah satu komponen perkembangan yang diperlukan dalam pendidikan anak usia dini adalah komponen perkembangan kognitif. Menurut Piaget, ada empat tahap perkembangan kognitif yang berbeda: tahap sensorik-motorik terjadi selama 18 bulan pertama kehidupan, tahap praoperasional terjadi selama 18 bulan berikutnya, tahap operasional konkret terjadi selama 7 tahun berikutnya, dan tahap operasional konkrit terjadi selama 7 tahun berikutnya. tahap operasional formal terjadi selama 12 tahun berikutnya. Anak kelompok A berada pada tahap praoperasional; anak-anak di sana mulai menggambarkan dunia menggunakan kata-kata dan ilustrasi. Kata-kata yang reflektif meningkatkan kapasitas berpikir simbolis dengan menghubungkan tindakan fisik dan informasi sensorik. Pada masa ini kemampuan kognitif anak sudah mulai berkembang, namun keterbatasannya masih terutama pada faktor lingkungan. Setiap anak mempunyai perkembangan perkembangan yang berbeda-beda, yang akan dilalui setiap anak pada masanya masing-masing.

Pencapaian tujuan pada setiap langkah yang didokumentasikan mempengaruhi peningkatan selanjutnya atau keterhubungan satu peningkatan kemampuan dengan peningkatan lainnya. Kemampuan kognitif yang harus dikuasai anak usia 4-5 tahun salah satunya

disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 137 Tahun 2014, anak usia 5 sampai 4 tahun mengetahui arti angka yang ditampilkan sebagai indikator.

Seiring berjalannya waktu, masyarakat dituntut untuk kreatif dan inovatif, namun kita masih mengamati guru-guru yang masih menggunakan metode pengajaran konvensional dalam kaitannya dengan simbol bilangan (Novita & Muqowim, 2019; Suhendri & Mardalena, 2020). Metode konvensional adalah metode pembelajaran tradisional yang melibatkan catatan kuliah disertai suplemen, pembagian kerja dan praktek. Anak-anak merupakan penerima pengajaran yang pasif dan hanya memperoleh pengetahuan dari guru. Pada akhirnya, anak-anak belajar sendiri dan lebih jarang berinteraksi dengan anak-anak lain.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada materi lambang bilangan di TK A dan TK B menggunakan metode demonstrasi dengan memberikan contoh cara menghitung bilangan 1-10 dengan menggunakan jari tangan, namun anak masih belum mampu memahami lambang bilangan karena Guru hanya menyebutkan angka-angka tanpa mendidik anak tentang konsep tersebut. Kemudian anak diminta untuk menulis angka dengan menggunakan simbol angka tersebut, sebaliknya guru akan jarang memanfaatkan fasilitas APE yang berhubungan dengan lembar kerja anak (LKA), hal ini dikarenakan proses pembelajaran. APE yang dulu bekerja di ketiga lembaga tersebut masih sedikit, bahkan mayoritas lembaga tersebut memanfaatkan LKA untuk mengenal angka.

Permasalahan mengenai kemampuan mengenal simbol angka, masih banyak anak yang belum mampu mengenali simbol tersebut. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi yang memungkinkan anak-anak mengenali simbol bilangan dengan mudah di kelompok A TK. Alat permainan edukatif merupakan alat yang

dirancang khusus untuk memperlancar kegiatan pendidikan sebagai alat bantu dalam bidang pendidikan bagi anak. Pemanfaatan pohon APE untuk penomoran dapat lebih menarik dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat anak TK kelompok A dalam mengenal simbol angka. Pentingnya APE besar dalam proses pendidikan guna meningkatkan kemampuan belajar anak. Hal ini terlihat dari temuan penelitian mengenai pemanfaatan APE dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian Okdiantari & Komalasari (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan APE mempengaruhi kognitif anak berkembang sesuai harapan dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Melihat keunggulan yang dimiliki oleh APE peneliti menciptakan APE prisma angka yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Alat permainan edukatif pohon angka yaitu APE yang digunakan untuk media pembelajaran mengenal lambang bilangan. APE ini efisien bisa dibawa kemana-mana atau dipindah tempatkan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya mengenal lambang bilangan. Pemanfaatan media pohon angka pada anak usia dini adalah suatu kegiatan yang pemanfaatan media pohon angka yang dimainkan anak untuk mengenal konsep bilangan pada anak sejak dini. Penelitian ini berkontribusi secara praktis dalam pemanfaatan media pohon angka ini dapat menolong anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dengan tampilan yang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang tergolong dalam jenis penelitian lapangan (field reserch) yaitu metode yang mempelajari fenomena dalam lingkungannya yang alamiah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan studi pustaka. Sedangkan Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan pengumpulan data, reduksi data, intepretasi data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat Permainan Edukasi (APE) merupakan permainan yang dimaksudkan untuk dimainkan sambil belajar. Permainan ini meliputi alat bermain bebas dan kegiatan yang dipimpin oleh guru. Alat permainan yang diperuntukkan khusus untuk tujuan pendidikan. Kementerian Pendidikan Nasional, Direktur PAUD menjelaskan, Alat Bermain Edukatif (APE) adalah setiap alat atau alat rekreasi yang dapat dimanfaatkan untuk memajukan pendidikan dan mengembangkan seluruh kemampuan anak.

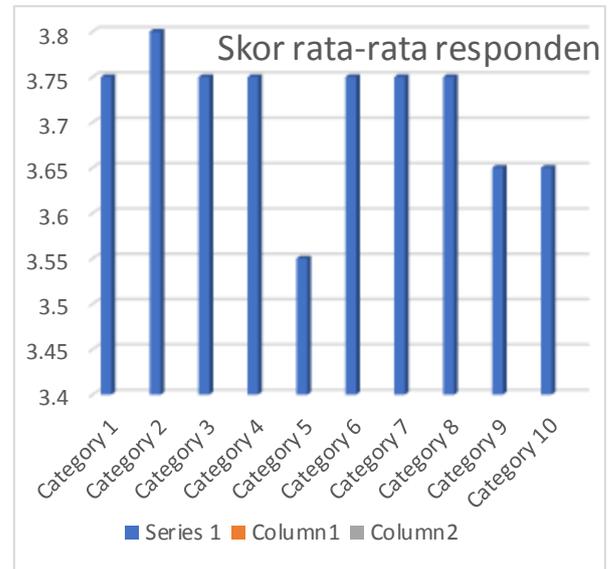
Alat permainan edukatif adalah berbagai jenis benda atau permainan yang dapat digunakan untuk bermain, tujuan dari alat tersebut adalah untuk mendidik dan menarik minat anak sekaligus merangsang bakatnya. Pada tahap awal pembelajaran, permainan edukatif mempunyai peranan yang sangat penting. Karena permainan edukasi ini memfasilitasi terjadinya kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran (Hartawan, 2020; Yuniarsih & Kamaludin, 2021). Selain itu, platform game edukasi ini menghadirkan beragam pilihan permainan yang menyenangkan bagi anak-anak. Artinya, meskipun aktivitas anak-anak bersifat rekreasional, namun sebenarnya aktivitas tersebut mendidikiK anak-anak

Konsep bilangan adalah sistem numerik yang digunakan untuk menghitung dan mengukur (Musi et al., 2017; Syafitri et al., 2018; Rohmalina et al., 2020). Informasi angka tentang volume sesuatu bersifat relevan. Pentingnya angka bagi anak-anak sangat penting karena angka merupakan dasar untuk memahami konsep matematika berikut pada tingkat pendidikan formal berikutnya. Mati rasa dan banyaknya benda adalah dua konsep yang berbeda. Angka mewakili jumlah benda. Simbol yang digunakan untuk menyatakan suatu bilangan disebut lambang bilangan atau bilangan.

Angka terdiri dari serangkaian simbol yang mewakili besaran dan hitungan. Bilangan merupakan suatu representasi numerik yang dimaksudkan sebagai representasi pasti dari sesuatu, namun mengandung komponen-komponen yang tidak diketahui sebelumnya, oleh karena itu diperlukan lambang atau lambang untuk mewakili suatu bilangan. Untuk mengkomunikasikan suatu bilangan, ia dilambangkan dengan simbol yang disebut angka. Nilai dihubungkan dengan angka. Angka hanyalah representasi tertulis dari suatu angka. Bilangan direpresentasikan dengan simbol-simbol yang mewakili besaran, untuk memahaminya anak harus menciptakan setiap simbol tersebut. Simbol dasar yang terlibat yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dan 9, sedangkan bilangan adalah besaran yang mewakili banyaknya suatu benda atau peristiwa bila dicatat, agar dapat dipahami, anak-anak harus memahami konsep setiap besaran.

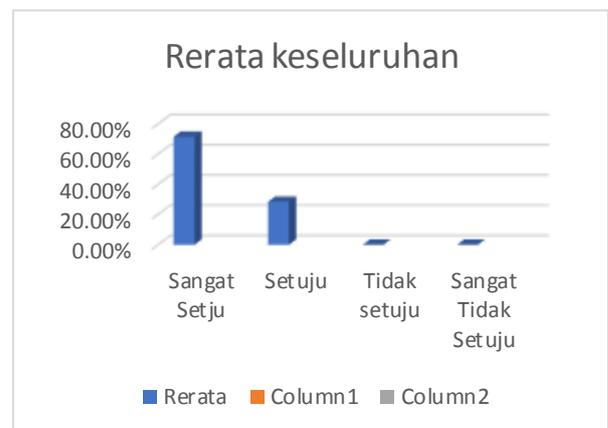
Banyak faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak. Beberapa faktor di atas antara lain: genetika, keturunan, temperamen, kecerdasan, kesehatan, gizi, budaya, dan pengaruh lingkungan terhadap anak, serta pengalaman spesifik dari setiap tahap perkembangan anak. Penyebab utama kemampuan kognitif anak berasal dari interaksinya dengan lingkungan sekitar. Salah satu yang menjadi perhatian adalah setting lingkungan sekolah yang berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan kognitif anak. Metode yang digunakan guru dalam mengajar dan media, metode serta kegiatan yang diberikan guru mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak. Dari interaksi langsung anak dengan lingkungannya, anak akan memperoleh pengalaman. Faktor lain yang juga dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif adalah faktor genetik, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan.

Hasil dari penelitian dan survey yang dilakukan peneliti pada penerapan alat media edukatif (APE) terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak dari nilai rata-rata aspek penilaian dan hasil responden seperti dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Skor rata-rata responden

Berikut skor keseluruhan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Skor rerata keseluruhan

Kegiatan bermain menggunakan angka-angka pada media pohon angka dapat meningkatkan kualitas berpikir anak. Anak dapat mengambil setiap angka pada media pohon angka, menyebutkan angka tersebut serta memasang angka pada media pohon angka adalah suatu kegiatan yang menarik serta menyenangkan pada anak. Anak antusias untuk menunjukkan dan menyebutkan angka-angka yang tersedia dengan gembiranya. Hal ini sangat

membantu anak dalam memahami konsep bilangan khususnya pada angka 1 sampai dengan angka 10 dengan baik dan benar. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan kemampuan kognitif anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan alat media edukatif (APE) terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak dari seluruh penilaian adalah 71,5% dari skor maksimal 4 yang berarti termasuk kategori sangat setuju dan 28,5% dari skor maksimal setuju.

PENUTUP

Pemanfaatan media pohon angka dapat menolong anak usia dini usia 4 sampai dengan 6 tahun dalam mengenal konsep bilangan khususnya angka 1 sampai dengan 10. Hal ini dapat ditingkatkan pada angka selanjutnya. Dengan demikian disarankan pada guru di lembaga pendidikan anak usia dini untuk dapat menciptakan media-media yang kreatif dan unik untuk menarik perhatian anak saat proses pembelajaran. Salah satu rekomendasi dalam memperkenalkan konsep bilangan pada anak usia dini adalah melalui media pohon angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartawan, A. (2020). Kontribusi Kompetensi Pedagogik Dan Iklim Organisasi Sekolah Terhadap Efektivitas Kerja Guru. *Jurnal Madinasika: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 41–50.
<http://ejournalunma.ac.id/index.php/madinasika>
- Kamaludin, Widodo, J., Handoyo, E., & Masyhar, A. (2020). Kewenangan Supervisi Akademik Dalam Perbaikan Pembelajaran Berkelanjutan. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 2019*, 916–927.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/685/605>
- Kristianty, D., & Sulastri, S. (2021). Pengaruh Metode Ceramah Dan Dialog Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Madinasika Manajemen Dan Keguruan*, 3(1), 21–30.
- Musi, M. A., Sadaruddin, & Mulyadi. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117–128.
<https://doi.org/doi.org/10.24853/yby.1.2.117-128>
- Novita, A., & Muqowim, M. (2019). Inovasi Guru dalam Metode Pembelajaran Berhitung untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis di TK Kalyca Montessori School Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 21–36.
<https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-02>
- Okdiantari, E., & Komalasari, D. (2019). Pengembangan alat permainan edukatif (APE) prisma angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *PAUD Teratai*, 8(2), 1–4.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/29435>
- Rohmalina, R., Aprianti, E., & Lestari, R. H. (2020). Pendekatan Open-Ended dalam Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1409–1418.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.805>
- Rohman, H. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Madinasika: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 92–102.
<https://ejournalunma.ac.id/index.php/madinasika>
- Suhendri, H., & Mardalena, T. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2),

1-9.

Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(3), 193. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.2>

77

Yuniarsih, R., & Kamaludin, K. (2021). Pengaruh Gaya Belajar dan Pemanfaatan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(2), 311-317. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.2814>