

PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN IKAN PADA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK PGRI XIII PRIGEN

Halimatus Sya'diyah, Yuli Ani Setyo Dewi
PIAUD STITNU Al Hikmah Mojokerto

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak untuk berhitung, anak dapat berfikir logis dan sistematis, dan memotivasi anak untuk mengenal bilangan dengan konsep yang benar yang berjumlah 16 sebagai penerima tindakan. Peneliti dan guru teman sejawat sebagai pemberi tindakan. Adapun obyek penelitian ini adalah kemampuan berhitung dan pembelajaran melalui permainan ikan. Data yang di kumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang kemampuan berhitung anak dan data tentang pembelajaran guru dengan permainan ikan. Kedua data tersebut di kumpulkan melalui metode observasi. Hasil analisis menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak didik meningkat dengan menggunakan pembelajaran permainan ikan. Dalam proses pembelajaran menggunakan permainan ikan yakni dengan mengenalkan pada anak jenis permainan yang dibawakan oleh Ibu guru agar anak tertarik dengan permainan tersebut (permainan ikan dengan cara memancing) kemudian guru menjelaskan media yang dipakai yang terdiri dari media miniatur ember, alat pancing ikan tiruan, ikan tiruan, plastik dan sebagainya. Serta menjelaskan cara menggunakan alat pancing dan cara memancing ikan tersebut. Setelah penjelasan tersebut guru memberi kontrak belajar agar anak didik tidak bergurau sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif. Dalam pembelajaran ini kendala yang dihadapi adalah kurang sabarnya anak didik dalam menunggu giliran pelaksanaan memancing karena minimnya alat peraga pembelajaran memancing ikan. Selain itu kurang sabarnya anak didik dalam proses memperoleh ikan dalam bak sehingga anak didik menjadi bergurau ketika proses pembelajaran. Dengan melihat kendala diatas guru mencari solusi dalam pembelajaran memancing ikan yakni dengan menambah alat peraga baik ikan dan mencari tempat ikan yang lebih besar sehingga ikan yang ditaruh bisa lebih banyak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa melalui permainan ikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B TK PGRI XIII Prigen Pasuruan Tahun Ajaran 2017 – 2018.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, Permainan Ikan.

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman kanak-kanak (TK) sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar. Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun melalui pemberian rangsangan (stimulasi).



Tahap pertumbuhan anak merupakan masa emas yang berlangsung secara kontinyu dan setiap perkembangan membutuhkan tahap - tahap selanjutnya. Usia dini/pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk salah satunya melalui permainan berhitung. Permainan berhitung permulaan di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Salah satu pendidikan prasekolah adalah Taman Kanak-Kanak (TK). Pada lembaga pendidikan tersebut, anak diberikan pendidikan secara terencana dan sistematis, agar pendidikan yang diberikan lebih bermakna bagi anak, namun demikian Taman Kanak-Kanak tetap merupakan tempat yang menyenangkan bagi anak. Tempat tersebut sebaiknya dapat memberikan perasaan aman, nyaman, penuh inovasi, menyenangkan dan menarik bagi anak, serta mendorong keberanian dan merangsang bereksplorasi atau memberi pengalaman demi perkembangan secara optimal. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa semua aktifitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan berhitung. Diantara kemampuan 3 tersebut antara lain adalah berhitung, penjumlahan, pengurangan dan pembagian. Akibat yang ditimbulkan kalau tidak bisa berhitung antara lain: kalau berbelanja mudah tertipu orang, kalau jadi pedagang bisa bangkrut Oleh sebab itu alangkah baiknya pada Pendidikan Anak Usia Dini diperkenalkan angka-angka dan bilangan yang diberikan melalui berbagai permainan.

Pada dasarnya pembelajaran berhitung itu bertujuan untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi permasalahan hidup dimasa yang akan datang. Depdiknas (2007:1) Anak usia 4-5 tahun idealnya kemampuan berhitungnya sudah dapat membilang/mengurutkan bilangan 1-10, menghitung jumlah benda, menghitung jumlah benda sesuai angkanya, memasangkan bilangan dengan benda, menjumlah benda. Fakta yang ada di Kelompok B TK PGRI XIII Prigen Pasuruan memiliki kemampuan berhitung yang masih rendah belum bisa optimal. Anak masih sulit menghitung angka 1-10, anak belum mampu menjodohkan lambang bilangan dengan jumlah benda dan salah dalam menghitung benda, sulit mengurutkan angka sesuai dengan urutan yang benar. Hal ini disebabkan karena dalam penyampaian materi pembelajaran tidak menggunakan media atau alat peraga yang menarik hanya menggunakan metode pemberian tugas berupa lembar kerja (LK) yang monoton. Guru juga kurang melibatkan anak secara aktif dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran kurang menarik minat mereka seharusnya hal ini tidak terjadi dalam pembelajaran anak usia dini yang memiliki prinsip bermain sambil belajar. Dari latar belakang diatas peneliti ingin merumuskan masalah : Apakah melalui permainan Ikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada Kelompok B TK PGRI XIII Prigen Pasuruan. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ikan pada anak Kelompok B TK PGRI XIII Prigen Pasuruan. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak, guru dan sekolah. Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menguasai pengerjaan hitungan baik



berupa menjumlah, mengurangi dan membagi. Adapun indikator kemampuan berhitung anak menurut pedoman penyusunan perangkat pembelajaran TK mengacu pada Prota yang telah dipaparkan kedalam indikator lingkup perkembangan kognitif tentang konsep bilangan dan lambang bilangan antara lain :

1. Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10
2. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal bilangan dengan benda-benda sampai 10)
3. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10
4. Menyebutkan hasil penambahan(mengenal dua kumpulan benda)

Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif (Sujiono, 2011:1.25) antara lain: hereditas/keturunan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, kebebasan dan lingkungan. Lingkungan terbagi menjadi dua tempat yaitu lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2014) menunjukkan bahwa salah satu penghambat guru dalam pembelajaran adalah kurangnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah.

Lingkungan di sekolah tempat bermain dan salah satu jenis bermain adalah bermain ikan dengan bermain ikan anak juga bisa sekaligus belajar berhitung dengan cara guru bisa menanyakan berapa jumlah ikan yang bisa di tangkap, di jala atau di pancing, berapa jumlah ikan yang kecil dan berapa jumlah ikan yang besar. Permainan Ikan adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran bagi anak dengan media ikan.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian dapat diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian, agar penelitian memperoleh data yang tepat sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian. Moleong (2005: 236) mengartikan rancangan penelitian sebagai usaha merencanakan dan menentukan segala kemungkinan dan perlengkapan yang diperlukan dalam suatu penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni sebuah penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis yang berhubungan dengan penerapan penerapan permainan ikan dapat meningkatkan ketrampilan berhitung anak TK Kelompok B PGRI XIII Prigen dan kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan penerapan permainan ikan dapat meningkatkan ketrampilan berhitung anak TK Kelompok B PGRI XIII Prigen.

Data deskriptif juga berupa ucapan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dalam penerapan permainan ikan dapat meningkatkan ketrampilan berhitung anak TK Kelompok B PGRI XIII Prigen. Jenis penelitiannya adalah deskriptif, yaitu suatu metode dalam pencarian fakta sekelompok manusia, suatu obyek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran atau suatu peristiwa dengan tanpa menggunakan pengujian hipotesis.



Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif karena disesuaikan dengan judul dan rumusan masalah penelitian yakni tentang bagaimana penerapan permainan ikan dapat meningkatkan ketrampilan berhitung anak.

PEMBAHASAN

Penelitian pada anak kelompok B untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ikan yang dilakukan dalam 2 pertemuan yang pelaksanaannya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan yaitu pada jam 07.30 – 10.00 WIB. Pada tahap sebelum penelitian pengamatan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak sebelum menerapkan kegiatan dengan permainan ikan. Dalam penelitian sebelum pembelajaran peneliti memberikan kegiatan stimulasi yang berupa menghitung krayon / pensil, menghitung jumlah kursi dalam kelas, menghitung jumlah teman dalam satu kelas,. Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan berhitung anak mulai berkembang dengan adanya menghitung krayon anak yang di bawa. Pada pembelajaran berikutnya anak sudah mampu menghitung kursi yang ada di kelasnya yang mengacu pada (RPPH). Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti mencoba menerapkan permainan ikan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Meskipun dengan cara ini mengalami peningkatan namun ada beberapa evaluasi yang perlu diperbaiki tentang hasil observasi pembelajaran guru yaitu guru terlalu cepat dalam menyampaikan materi, guru belum memberikan motivasi pada anak dan belum memberikan penghargaan kepada anak. Sehingga ketuntasan kemampuan berhitung anak belum mencapai target yang diharapkan walaupun sudah mengalami peningkatan.. Sehingga di simpulkan bahwa penerapan permainan ikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di nilai berhasil. B. Pembahasan tentang permainan ikan anak sudah mulai senang dengan permainan ini sehingga hasilnya anak sudah dapat menghitung dengan cara mengurangi, menambah. Hal ini sesuai dengan pendapat Vygotsky dalam Sujiono (2006) bahwa proses kognitif anak tertinggi berkembang ketika anak berada di sekolah yaitu pada saat terjadi interaksi antara anak dengan guru pada saat bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dari tahap pengajaran dapat di tarik kesimpulan bahwa penerapan Permainan Ikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK PGRI XIII Prigen Pasuruan tahun pelajaran 2017-2018. Hal tersebut diketahui dari hasil analisis pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran dengan permainan ikan anak – anak lebih senang dan antusias dengan adanya permainan ikan itu di buktikan dengan adanya tidak sabarnya anak – anak untuk lebih dahulu melakukannya demikian maka penelitian ini berhasil dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak terbukti dari penelitian dengan adanya anak sudah bisa menghitung, menambah, dan mengurangi.



DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Pedoman pendidikan berorientasi kecakapan hidup taman kanak kanak (TK)*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi, Y. A. S. (2014). Analisis Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Sekolah Dasar Negeri Pisang Candi 1 Malang. *Modeling*, 1(2), 94-109.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2011. "*Metode Pengembangan Kognitif*" Jakarta: Universitas Terbuka Wardhani.
- Igak, 2008. "*Penelitian Tindakan Kelas*" . Jakarta: Universitas Terbuka. Arikunto, Suharsini, dkk.2006, *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya
- Arifin, Zainal. 1990. *Evaluasi Instruksional Prinsip – Tehnik – Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsini. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- <http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html>