



## PENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA *PUZZLE* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK WIHDATUL UMMAH KECAMATAN DONGGO KABUPATEN BIMA

**Sudirman, Hermansyah, Mansyur**

TK Wihdatul Ummah, Kabuapten Bima, Nusa Tenggara Barat

Email: [iainsudirman@gmail.com](mailto:iainsudirman@gmail.com)

[mansyurshonk91@gmail.com](mailto:mansyurshonk91@gmail.com)

[hermansyah67pps@gmail.com](mailto:hermansyah67pps@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kenyataan bahwa rendahnya pengetahuan dan pengenalan angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Wihdatul Ummah Kecamatan Donggo Kabupaten Bima dalam pembelajaran menghitung, disebabkan kurangnya pemahaman anak dalam mengenal angka. Bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Data yang dikumpulkan pada penelitian tindakan kelas adalah berupa skor kemampuan guru dan anak dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian pada indikator mengenal angka melalui bermain puzzle dari 13 peserta didik yang diteliti terdapat 2 anak kategori berkembang Sangat Baik (BSB) mampu mengenal angka dari 20 angka yang diperlihatkan anak mampu mengenal 1 sampai 20 angka dengan benar. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 2 anak yang bisa mengenal angka 1 sampai 10 dan masih butuh bimbingan guru, pada kategori Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak karena bisa mengenal angka 1 sampai 5 angka dan masih butuh bimbingan guru, dan 7 berada pada kategori Belum Berkembang (BB) anak tidak mampu mengenal angka yang telah diperlihatkan. Pada indikator dari 13 anak didik yang diteliti terhadap 4 anak kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yakni anak didik mampu menghitung dan mengenali angka, dilihat dari 20 angka yang diperlihatkan anak mampu menghitung 1 sampai 20 angka dengan benar. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak bisa menghitung 1 sampai 10 angka dan masih butuh bimbingan guru, kategori Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak karena hanya bisa menghitung 1 sampai 5 angka dan masih butuh bimbingan guru dan 5 berada pada kategori Belum Berkembang.

**Kata kunci:** Peningkatkan, Menkenal Angka, Media Puzzle.

### PENDAHULUAN

Dinyatakan dalam Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa TK merupakan lembaga pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 5-6 tahun untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak lahir sehingga anak dapat berkembang secara wajar sesuai dengan tahap usianya. Melalui pembelajaran di TK diharapkan anak tidak hanya siap untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisik motorik, intelektual, nilai agama dan moral, sosial dan emosional sesuai dengan tingkat usianya karena dalam kegiatan belajar ada tujuan yang akan dicapai.

Tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional pasal 1 menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan anak usia dini.

Program pendidikan anak usia dini direncanakan, dikembangkan, dikelola dan dievaluasi dengan model dan pendekatan yang sangat khusus disesuaikan dengan karakteristik subyek didiknya dalam hal ini anak. Program pendidikan anak yang dirancang secara khusus ini tentu membutuhkan pemahaman yang luas dan utuh dari para guru sehingga kesalahan-kesalahan yang sering terjadi misalnya guru menganggap bahwa program pendidikan untuk siapa saja intinya sama, tidak terjadi lagi. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, baik dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian kognitifnya. Salah satu bidang pengembangan yang dilakukan di TK adalah aspek pengembangan kognitif. Depdiknas mengemukakan bahwa: Perkembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengelolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika-matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Pengenalan angka sangat penting dikuasai oleh anak, sebab anak menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang di sebut angka. Ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru seringkali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal lambang bilangan merupakan hal yang membosankan, sehingga guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan angka tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Wihdatul Ummah Kecamatan Donggo Kabupaten Bima bahwa perkembangan kognitif anak dalam menyusun puzzle masih tergolong rendah. Hal ini dilihat pada saat anak menyusun puzzle yang di terapkan di dalam kelas, pembelajaran yang digunakan masih konvensional, pembelajaran masih berpusat pada guru, juga disebabkan oleh faktor di mana guru kurang melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran. Kelemahan inilah yang perlu diperbaiki dengan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien sehingga anak lebih bersemangat dalam menyusun puzzle dengan tiga tahapan yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap tindak lanjut. masih banyak anak-anak yang tidak konsentrasi dalam menyusun puzzle.

Padahal dalam menyusun puzzle dapat membantu anak dalam perkembangan kognitifnya. Hal tersebut disebabkan karena jaranganya anak-anak dilatih dalam menyusun puzzle.

Berkaitan dengan hal itu, penulis terinspirasi mengakaji melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: Peningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Wihdatul Ummah Kecamatan Donggo Kabupaten Bima.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah menguraikan suatu tulisan ilmiah yang berbentuk narasi, kemudian dari analisis yang telah dilakukan diambil suatu kesimpulan. Pendekatan penelitian ini dipilih untuk mendeskripsikan aktivitas dan kreativitas murid serta guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2009: 106) menyatakan bahwa: PTK adalah sebuah kegiatan peneliti yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sendiri sehingga hasil belajar siswa meningkat. Di bidang pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran, PTK berkembang sebagai suatu penelitian terapan, karena sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Wihdatul Ummah Kecamatan Donggo Kabupaten Bima.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Wihdatul Ummah Kecamatan Donggo Kabupaten Bima bahwa perkembangan kognitif anak dalam menyusun puzzle masih tergolong rendah. Hal ini dilihat pada saat anak menyusun puzzle yang di terapkan di dalam kelas, pembelajaran yang digunakan masih konvensional, pembelajaran masih berpusat pada guru, juga disebabkan oleh faktor di mana guru kurang melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran. Kelemahan inilah yang perlu diperbaiki dengan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien sehingga anak lebih bersemangat dalam menyusun puzzle dengan tiga tahapan yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap pengamatan, (4) tahap refleksi. Empat tahapan tersebut harus dilakukan berdasarkan urutannya, karena keempat tahapan tersebut saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan dalam penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini melalui; (1) observasi yaitu pengamatan dengan pencatatan kegiatan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara mengisi lembar pengamatan yang telah ditetapkan, (2) teknik pengukuran yaitu cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa dengan memberikan tes hasil belajar pada akhir pembelajaran. Adapun alat pengumpulan data penelitian yaitu: (1) lembar observasi, (2) alat pengumpulan data berupa tes.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil rekapitulasi jumlah keseluruhan anak didik di Taman Kanak-kanak Wihdatul Ummah Kecamatan Donggo Kabupaten Bima pada tahun ajaran 2021/2022

sebanyak 26 orang terbagi ke dalam kelompok A sebanyak 11 orang, dan kelompok B sebanyak 14 anak, untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel .1. Data Anak Didik TK Wihdatul Ummah Tahun AJARAN 2021/2022

Kelompok	Jumlah	Laki-laki	Perempuan
A	11	6	5
B	14	6	8

Adapun kondisi alat permainan di Taman Kanak-kanak Wihdatul Ummah Desa O'O Kecamatan Dongo Kabupaten Bima dapat di lihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Data Kondisi Alat Bermain TK Wihdatul Ummah

No	Nama	Jumlah	Kondisi
1.	Ayunan	1	Baik
2.	Jungkitan	I	Baik
3.	Seluncuran	I	Baik

Peningkatan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Media *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Wihdatul Ummah Desa O'O Kabupaten Bima. Untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan mengenal Angka anak dalam hal pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* selama mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I yang meliputi beberapa tahap yaitu perencanaan, menyiapkan instrumen atau lembar observasi.

Tabel 3. Mengenal angka melalui bermain *Puzzle* TK Wihdatul Ummah

No	Indikator	Penilaian				Jumlah Anak
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengenal angka melalui bermain <i>puzzle</i> 1-20	7	2	2	2	13
2..	Menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan 1-20					

Pada indikator mengenal angka melalui bermain *puzzle* dari 13 peserta didik yang di teliti terdapat 2 anak dalam kategori berkembang Sangat Baik (BSB) yakni anak didik

mampu mengenal angka pada puzzle yang di telah diperlihatkan, hal ini dapat dilihat dari 20 angka yang diperlihatkan anak mampu mengenal 1 sampai 20 angka dengan benar. Pada kategori Berkembangan Sesuai Harapan (BSH) ada 2 anak yang hanya bisa mengenal angka 1 sampai 10 dan masih butuh bimbingan guru, pada kategori Mulai Berkembangan (MB) ada 2 anak karena hanya bisa mengenal angka 1 sampai 5 angka dan masih butuh bimbingan guru, dan 7 berada pada kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak mampu mengenal angka yang telah diperlihatkan.

Langkah awal yang dilakukan oleh guru adalah sebelum permainan dilaksanakan terlebih dahulu guru memperlihatkan jenis-jenis puzzle yang akan digunakan. Pada langkah ini guru berada pada kategori cukup karena hanya memperlihatkan puzzle. Guru memotivasi anak untuk mengambil puzzle angka. Pada langkah ini guru sudah memotivasi anak untuk mengambil puzzle tetapi kurang maksimal. Jadi pada langkah ini guru berada pada kategori cukup. Hal ini dapat dilihat guru dalam memotivasi anak untuk mengambil puzzle guru kurang memperhatikan semua anak.

Dalam kegiatan observasi, hal-hal yang di amati saat kegiatan adalah kegiatan guru saat menyampaikan pembelajaran, kegiatan anak saat pembelajaran atau respon yang di tunjukkan anak saat guru menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Observasi di laksanakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung berupa perkembangan kognitif dalam mengenal angka anak dalam kegiatan bermain *puzzle*. Adapun yang menjadi objek pengamatan adalah Guru dan anak didik, dan hasilnya sebagai berikut: (1) Guru memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain *puzzle* kepada anak (2) Guru memotivasi anak untuk mengenal angka melalui bermain *puzzle*. (3) Guru membimbing anak mengenal angka dalam menyusun *puzzle*. (4) Guru mengamati anak dalam menyusun *puzzle* angka.

Langkah terakhir yang dilakukan guru yaitu mengamati anak dalam menyusun *puzzl* angka. Dalam hal ini guru kurang maksimal dalam mengamati anak dalam menggunakan *puzzle angka* sehingga guru berada pada kategori cukup. Hal ini dapat dilihat ketika guru mengajar guru hanya memfokuskan cara mengajarnya hanya kepada beberapa anak saja.

Pada hasil penelitian tentang mengenal angka melalui bermain *puzzle* yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan masih banyak anak dalam kategori cukup dalam meningkatkan kreativitas, hal ini sesuai dengan pengamatan melalui lembar observasi yang menunjukkan hasil pencapaian belum maksimal, maka refleksi yang di temukan sebagai berikut: (1) Perencanaan, umumnya sudah baik namun perlu di persiapkan lebi baik lagi, seperti cara guru dalam memberikan penjelasan tentang cara mengenal angka melalui bermain puzzle yang akan di laksanakan dan memberikan pemahaman tentang angka yang ada pada *puzzles* (2) Pelaksanaan, secara keseluruhan sudah mulai baik namu, guru perlu menjelaskan dan memperkenalkan kepada anak terlebih dahulu pengenalan angka *puzzle* yang akan dibaca sehingga dalam kegiatan bermain *puzzle* nantinya anak tidak sering bertanya kepada guru. (3) Observasi, masih dalam kategori cukup dalam memahami kegiatan mengenal angka melalui bermain *puzzle* yang di laksanakan dan guru masih terfokus menjalankan kegiatan pembelajaran tanpa memperhatikan apakah anak mengerti tentang kegiatan yang di berikan tersebut.

Gambaran Pengembangan Kognitif dalam mengenal angka Melalui Media *puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Wihdatul Ummah Desa O'O Kabupaten Bima. Pada dasarnya pelaksanaan siklus II ini merupakan pengulangan pembelajaran dengan kegiatan yang sama namun pada siklus ini kegiatan yang di berikan kepada anak berbeda dengan siklus I sebagai berikut:

Tabel 4. Pengembangan kognitif dalam mengenal angka melalui media puzzle

No	Indikator	Penilaian				Jumlah Anak
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Mengenal angka melalui bermain <i>puzzle</i>					
2.	Menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan	0	1	2	10	13

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas di ketahui bahwa Pada indikator mengenal angka melalui bermain *puzzle* dari 13 anak didik yang di teliti terdapat anak dalam B berkembang Sangat Baik (BSB) yakni 10 anak didik mampu mengenal angka, hal ini dapat dilihat dari 20 angka yang di perhatikan anak mampu mengenal angka 1 sampai 20 dengan benar. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 2 anak karena hanya bisa mengenal angka 1 sampai 10 dan masih butuh bimbingan guru, Pada kategori Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak karena hanya bisa mengenal 1 sampai 5 dan masih butuh bimbingan guru, dan 0 berada pada kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak mengenal angka yang di perlihatkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan membahas yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa kognitif anak dapat meningkat melalui penggunaan *puzzle* yaitu perkembangan memasang angka sesuai urutannya yang di kenal dan menghitung dengan menggunakan jari tangan di Taman Kanak-kanak Wihdatul Ummah Kecamatan Donggo Kabupaten Bima. Hal ini dapat dilihat dari hasil perkembangan anak meningkatkan pada siklus II juga langkah guru dalam menggunakan *puzzle* meliputi: Guru mengenal *puzzle* pada anak, guru memotivasi anak untuk menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan, serta menyusun pola bilangan dapat meningkat kognitif anak.

Pada indikator mengenal angka melalui bermain *puzzle* dari 13 peserta didik yang di teliti terdapat 2 anak dalam kategori berkembang Sangat Baik (BSB) yakni anak didik mampu mengenal angka pada *puzzle* yang di telah diperlihatkan, hal ini dapat dilihat dari 20 angka yang diperlihatkan anak mampu mengenal 1 sampai 20 angka dengan benar. Pada kategori Berkembangan Sesuai Harapan (BSH) ada 2 anak yang hanya bisa mengenal angka 1 sampai 10 dan masih butuh bimbingan guru, pada kategori Mulai Berkembangan (MB) ada 2 anak karena hanya bisa mengenal angka 1 sampai 5 angka dan masih butuh bimbingan

guru, dan 7 berada pada kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak mampu mengenali angka yang telah diperlihatkan.

Pada indikator dari 13 anak didik yang di teliti terhadap 4 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yakni anak didik mampu menghitung dan mengenali angka, hal ini dapat dilihat dari 20 angka yang diperlihatkan anak mampu menghitung 1 sampai 20 angka dengan benar. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak karena hanya bisa menghitung 1 sampai 10 angka dan masih butuh bimbingan guru, pada kategori Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak karena hanya bisa menghitung 1 sampai 5 angka dan masih butuh bimbingan guru dan 5 berada pada kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak mampu menghitung angka yang diperlihatkan.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas dapat dilihat bahwa metode mengenal angka melalui bermain *puzzle* pada anak-anak terbukti mampu meningkatkan hasil belajar anak dalam pembelajaran. Dengan demikian peneliti memberikan saran sebagai berikut: (a) dalam merencanakan pembelajaran dengan menerapkan metode mengenal angka melalui media *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun guru diharapkan memperkirakan waktu dalam praktek percobaan. (b) dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode mengenal angka melalui media *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun hendaknya membagi kelompok dengan merata dalam hal kemampuan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Andang Ismail. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Nuansa Aksara.
- Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Beaty. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Hamalik. 2008. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Mayesky Mary. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Merserve. 1990. *Sejarah dan Perkembangan*. Jakarta: PT. Gramedi.
- Nurani. 2009. *Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini*. Bandung.
- Permen Diknas No. 137 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Piaget. 2005. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sriningsih. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu anak usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Vigotsky. 2006. *Pertumbuhan dan Perkembangan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wahyuni, dkk. 2011. *Manfaat dan Tips Memilih Puzzle*. Bandung.
- Yulianti. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Permainan Anak*. Jakarta: Laksar Aksara.