



Contents lists available at Jurnal Sakinah

Jurnal Sakinah: Journal of Islamic and Social Studies

E-ISSN: 2722-6115, P-ISSN: 2337-6740

Journal homepage: <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id>

Meningkatkan Kognitif Mengenai Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Puzzle di TK Aisyiyah Padang Bintungan, Kecamatan Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya

Ayu Fadilla¹, Johan Agustian², Rina³

¹ Alumni STITNU Sakinah Dharmasraya

²³ STITNU Sakinah Dharmasraya

Article Info

Article history:

Received Maret 10th, 2021

Revised Maret 18th, 2021

Accepted Maret 29th, 2021

Keyword:

Cognitive

Concept of numbers

Educational game tools

Puzzle

ABSTRACT

This research is conducted to find out how to improve cognitively recognize the concept of numbers in early childhood through an educative game tool (APE) puzzle at TK Aisyiyah Padang Bintungan. This method in this research is to use descriptive qualitative shortness. Data monthly use observation techniques, interview techniques, and documentation techniques. The analysis uses data triangulation techniques. The results showed that the achievement of development in early childhood is at the stage of developing after teachers carry out cognitive improvement in the concept of numbers in early childhood through the educational game tool (APE) puzzle at Aisyiyah Padang Bintungan Kindergarten.

Corresponding Author:

Ayu, Fadilla

Email: ayufadilla@gmail.com

Pendahuluan

Lembaga Pendidikan merupakan salah satu tempat bagi generasi bangsa dalam menuntut ilmu untuk memiliki pola pikir, dan pengetahuan yang dapat membantu dalam menjalani tatanan kehidupan menuju arah yang lebih baik. Beberapa tahun kedepan dunia akan semakin maju dan berkembang, baik itu di bidang ilmu pengetahuan, maupun teknologi. Ilmu pengetahuan dapat menjadikan manusia memiliki pola pikir yang maju, dan menjadikan manusia memiliki keutamaan dengan sendirinya, maka orang yang bersemangat dalam menuntut ilmu atas dasar landasan keimanan akan diangkat derajatnya sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-Mujadilah:11

Perkembangan kognitif sangat penting untuk ditingkatkan karena perkembangan kognitif merupakan suatu proses pola pikir anak dalam mencapai pengetahuan, berupa aktivitas mental anak seperti mengingat, mengkategorikan, memecahkan masalah, berimajinasi, dan segala bentuk dalam mengembangkan kecerdasan otak anak. kemampuan kognitif sangat erat berhubungan dengan kemampuan berfikir, karena tanpa kemampuan kognitif mustahil anak dapat memahami kegiatan yang disajikan kepadanya. Perkembangan kognitif sangat perlu ditingkatkan dari usia dini agar daya pikir anak bisa mengenal bentuk, warna, menyesuaikan, dan memecahkan masalah dapat berkembang sesuai yang diharapkan, dan membantu untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Sehingga dengan bertambahnya usia anak, bisa mengikuti tahap perkembangan dalam dirinya sehingga bisa mencapai melakukan penalaran yang abstrak (Mursid, 2015)

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pencapaian kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan di TK Aisyiyah Padang Bintungan tergolong cukup rendah dan kurang kurang memenuhi standar pencapaian perkembangan kognitif anak yang diharapkan, saat dalam proses pembelajaran anak-anak. Terutama dalam mengenal angka atau bilangan, mengelompokkan bilangan, mencocokkan bilangan yang sesuai, dan anak lambat dalam menangkap intruksi yang diberikan oleh guru, bahkan juga sulit dalam

memecahkan masalah sederhana yang dihadapi seperti menyelesaikan tugas yang guru berikan sesuai perintah. perlunya peningkatan pencapaian perkembangan kognitif anak agar dapat mencapai perkembangan kognitif sesuai yang diharapkan.

Alat permainan edukatif (APE) yang mendukung salah satu aspek perkembangan kognitif, dan kecerdasan matematis-logis pada anak usia dini yakni melalui alat permainan edukatif (APE) *puzzle* angka. *Puzzle* angka merupakan alat permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media menstimulasi kecerdasan matematis-logis. Karena dengan alat permainan ini anak dapat mengerti angka dan berbagai hal yang berhubungan dengan hitungan (Fadila, 2017).

Puzzle merupakan alat permainan modern yang memang dirancang khusus dalam meningkatkan pencapaian perkembangan anak usia dini, sebenarnya melalui permainan *puzzle* tidak hanya aspek perkembangan kognitif saja yang berkembang, di samping itu melalui permainan *puzzle* anak juga belajar bekerja sama dengan teman, maka disini akan melatih sosial emosional anak dalam bekerja sama bersama teman-teman sekelompoknya, lalu anak akan tertantang dalam menyelesaikan permasalahan sederhana yang dihadapinya, dan tidak mudah berputus asa, serta melatih konsentrasi dan kesabaran anak.

Permainan *puzzle* dapat diterapkan di satuan lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak berguna untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena pada dasarnya anak menyukai hal yang berhubungan dengan permainan apapun bentuknya, salah satunya permainan yang menantang yaitu *puzzle*, anak akan berusaha menyelesaikan dan menyusun rapi kepingan *puzzle*, apalagi saat guru memberikan tantangan menyelesaikannya dan anak akan berusaha menyelesaikan kepingan yang telah disediakan oleh guru. Dengan begitu kemampuan kognitif anak akan berkembang karena telah mengenal konsep bilangan, menyebutkan angka, menyesuaikan atau menyelesaikan permasalahan sederhana tersebut.

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Padang Bintungan mulai menerapkan permainan *puzzle* semenjak empat tahun belakangan ini, sehingga TK Aisyiyah memiliki beberapa ragam alat permainan *puzzle*, ada *puzzle* hewan, *Puzzle angka*, dan *puzzle* lainnya. Namun penggunaan alat permainan *puzzle* maupun media lainnya sempat terhenti saat pembelajaran daring, kemudian pada saat memasuki proses pembelajaran berikutnya *puzzle* kembali diterapkan karena memang permainan *Puzzle* menjadi salah satu alat permainan yang sangat disenangi oleh anak di TK Aisyiyah Padang Bintungan.

Permainan *puzzle* menjadikan proses pembelajaran akan berlangsung dengan menarik, aktif dan menyenangkan. Pada umumnya, penggunaan media dapat membantu anak-anak dalam berbagai hal, yaitu mengingat lebih lama, melengkapi rangsangan yang efektif untuk belajar, menjadikan belajar lebih kongkret, serta dapat memperbesar minat dan perhatian para anak dalam proses pembelajaran. Sebagai guru pendidikan anak usia dini harus memahami hal tersebut, dan guru yang sudah memiliki kompetensi tentang hal pendidikan anak usia dini tentu telah mengetahui dan berusaha untuk menerapkan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan bagi anak, dalam mengembangkan aspek perkembangan yang akan dicapai oleh anak (Hasnida, 2014).

Hasil observasi berikutnya disampaikan oleh guru TK Aisyiyah Padang Bintungan. Hasil wawancara dengan guru wali kelas B1 di TK Aisyiyah Padang Bintungan, yang menyatakan bahwa “pada tahun-tahun sebelumnya pada proses pembelajaran di semester dua anak-anak sudah mengenal lambang bilangan satu sampai dengan sepuluh, menyebutkan bilangan, mengelompokkan bilangan yang sesuai, dan menangkap intruksi yang guru sampaikan dengan tanggap, sebelumnya guru mengajarkan konsep bilangan dengan berbagai alat permainan yang ada di sekolah seperti pohon angka, kotak angka, bowling angka, salah satunya juga permainan *puzzle* dan alat permainan lainnya yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak, memang permainan *puzzle* menjadi salah satu permainan yang sangat menarik bagi anak karena bentuk yang beragam dan warna yang menarik dan juga bersifat menantang (Sesmita, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini laik untuk diteliti yang berjudul “Meningkatkan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak usia dini melalui alat permainan edukatif (APE) *puzzle* di TK Aisyiyah Padang Bintungan. Kecamatan Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menantang Meningkatkan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak usia dini melalui alat permainan edukatif (APE) *puzzle* di TK Aisyiyah Padang Bintungan. Kecamatan Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya. Penelitian ini dilaksanakan untuk

Metode

Penggunaan metode dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif deskriptif Metode yang digunakan adalah Penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek Penelitian, yaitu siswa TK Aisyiyah Padang Bintungan Kecamatan Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya. Teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis data menggunakan reduksi data dan triangulasi data (Suharsimi, 2010; Sugiyono, 2017).

Hasil and Pembahasan

Berdasarkan hasil obeservasi awal peneliti pencapaian perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Padang Bintungan dari 18 orang anak terdapat 3 orang anak masih dalam pencapaian tahap perkembangan BB (Belum Berkembang), 9 orang anak dalam tahap pencapaian MB (Mulai Berkembang), 4 orang BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan 2 orang BSB (Berkembang Sangat Baik). Observasi awal kemampuan

kognitif anak masih belum mencapai standar perkembangan sesuai dengan yang diharapkan. Alat permainan edukatif (APE) *puzzle* melalui pengenalan konsep bilangan dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Berikut peneliti jabarkan peningkatan kognitif pada anak berdasarkan 4 indikator yang peneliti sampaikan pada bab 1 halaman 6 yaitu:

- a. Menyebut lambang bilangan 1-10
Anak-anak sudah bisa menyebut lambang bilangan 1-10, dalam pelaksanaan anak sudah tidak ragu lagi dan sudah bisa menyebut lambang bilangan 1-10, anak begitu antusias dan senang ketika guru melakukan evaluasi dengan menyebut lambang bilangan 1-10, bahkan anak yang sudah mencapai tahap perkembangan berkembang sangat baik, anak ingin berulang-ulang untuk maju saat guru melakukan evaluasi, dan juga terkadang membantu teman yang lain karena senang sudah bisa menyebut lambang bilangan 1-10.
- b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
Berdasarkan observasi peneliti setelah pelaksanaan peningkatan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak melalui APE *puzzle*, anak-anak sudah bisa menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengurutkan lambang bilangan dengan angka 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda. Anak bisa menghitung jumlah benda disekitarnya dengan mengenali lambang bilangan.
- c. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
Proses pelaksanaan pembelajaran peningkatan kognitif melalui APE *puzzle*, anak-anak sudah mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, seperti pada pelaksanaan anak mengenal huruf lambang 1 dengan huruf satu anak mengenal huruf s-a-t-u, antusias anak saat menunjuk huruf dan lambang bilangan yang telah diketahuinya.
- d. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan Anak-anak sudah bisa menghubungkan seperti pada kepingan *puzzle* terdapat lambang bilangan 2 lalu dapat dihubungkan dengan gambar yang jumlah nya dua, dan juga dengan benda-benda sekitar seperti pensil, buku dan lainnya. Dalam tulisan kegiatan mengisi lembar kegiatan anak (LKA) yang menuliskan huruf dengan angka yang sesuai.

Dapat disimpulkan bahwa peningkatan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak guru mempunyai beberapa cara diantaranya yakni awal proses pembelajaran anak menghitung jumlah teman yang hadir dan tidak hadir, lalu berhitung mulai dari angka 1-10, selanjutnya guru menyampaikan arahan dalam bermain APE *puzzle*, disini peneliti juga menemukan bahwa anak suka berebut APE *puzzle* yang masih bagus, karena ada sebagian *puzzle* yang sudah lama dan kurang diminati anak, apalagi anak usia dini cenderung dengan hal yang menarik.

Pernyataan berikutnya dari guru TK Aisyiyah Padang Bintungan ibu Desi Sesmita yang menyatakan bahwa:

"Proses pembelajaran meningkatkan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak melalui APE puzzle adalah salah satu APE yang disenangi anak-anak antusias dalam memainkan APE puzzle, namun memang harus butuh pengawasan dan dikontrol secara baik oleh guru, karena kalau tidak terkadang anak berebut puzzle yang ingin dimainkan walaupun sudah dibagi oleh ibu guru."

Dalam proses pembelajaran tergantung bagaimana guru menguasai kelas secara baik, menyiapkan bahan ajar, memberi arahan saat bermain menggunakan APE *puzzle* agar asyik dan menyenangkan bagi anak. Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Aisyiyah Padang Bintungan yang menyatakan bahwa:

"Ya, setelah beberapa kali melakukan kegiatan bermain melalui APE puzzle perkembangan Kognitif mengenal konsep bilangan pada anak meningkat."

Wawancara Pendidik TK Aisyiyah Padang Bintungan ibu Desi Sesmita menyatakan bahwa:
"Memang terjadi peningkatan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak, setelah beberapa kali pelaksanaan peningkatan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak melalui APE puzzle."

Setelah pelaksanaan peningkatan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak melalui APE *puzzle* di TK Aisyiyah Padang Bintungan anak mengalami peningkatan dalam mengenal konsep bilangan, anak sudah mampu menyebut bilangan urutan angka dari 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, membuat urutan bilang 1-10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai dengan 10.

Peneliti simpulkan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak usia dini melalui APE *puzzle* di TK Aisyiyah Padang Bintungan dapat

berjalan secara efektif dengan guru menguasai materi yang akan disampaikan pada anak, memberi arahan dan langkah saat bermain, serta didukung dengan pengawasan yang baik dari guru, sehingga tujuan proses pembelajaran meningkatkan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak tercapai secara baik.

Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang dikumpulkan dan dijelaskan pada bagian sebelumnya penulis menyimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan peningkatan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak usia dini melalui APE *puzzle* di TK Aisyiyah Padang Bintungan sebagai berikut:
 - a. Guru menjelaskan materi dan tema yang akan dibahas pada hari itu.
 - b. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok.
 - c. Guru membagikan APE *puzzle* angka yang telah disiapkan.
 - d. Anak diminta untuk melakukan kegiatan sesuai arahan guru.
 - e. Guru mengingatkan waktu bermain pada anak
 - f. Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran
2. Perkembangan kognitif anak usia dini melalui konsep bilangan di TK Aisyiyah Padang Bintungan Kecamatan Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.
 - a. Anak bermain mengurutkan angka 1-10
 - b. Anak mencocokkan lambang bilangan dengan menyusun kepingan puzzle sesuai dengan angka 1-10
 - c. Anak membilang dengan menunjuk urutan benda 1-10
 - d. Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 1-10
3. Alat Permainan Edukatif (APE) *puzzle* melalui pengenalan konsep bilangan dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

Peneliti simpulkan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak usia dini melalui APE *puzzle* di TK Aisyiyah Padang Bintungan dapat berjalan secara efektif dengan guru menguasai materi yang akan disampaikan pada anak, memberi arahan dan langkah saat bermain, serta didukung dengan pengawasan yang baik dari guru. Berdasarkan hasil pencapaian perkembangan kognitif dari 4 indikator yang telah peneliti sampaikan yaitu:

- a. Menyebut lambang bilangan 1-10
- b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- d. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan

References

- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur: Luxima Metro Media.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fadlillah M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sesmita Desi. 2021. Informan Perkembangan Kognitif dan Alat Permainan. Dharmasraya: TK Padang Bintungan
- Andikos, F., & Gusteri, Y. (2016). Komunikasi Manusia Dengan Komputer. Bogor: In Media.
- MHDWALI, M. (2019). Pesantren Ramadhan Meningkatkan Pribadi Yang Religius Di Stitnu Sakinah Dharmasraya. *Jurnal Sakinah*, 1(2), 10-15.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta,

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.