

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PENGENALAN ANGKA DENGAN MEDIA *PUZZLE STICK ICE CREAM* PADA ANAK KB USIA 3 – 4 TAHUN DI KB 'AISYIYAH TAMBAKBOYO DESA PABEYAN KECAMATAN TAMBAKBOYO KABUPATEN TUBAN

Indah Gita Cahyarini<sup>1)</sup>, Ifa Aristia Sandra Ekayati<sup>2)</sup>  
KB Aisyiyah Tambakboyo, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

### ABSTRACT

*This research is based on a condition where based on the results of observations in the learning process recognizing numbers 1-10 in KB 'Aisyiyah Tambakboyo is still low, so efforts are needed to improve cognitive abilities by media puzzle stick ice cream. The formulation of the problem in this research is how to increase the cognitive abilities of family planning students 3-4 years old at KB Aisyiyah Tambakboyo in recognizing numbers 1-10 using puzzle stick ice cream learning media. The purpose of this research is to find out the benefits of stick ice cream puzzle media to improve cognitive abilities of children in family planning aged 3-4 years in the introduction of numbers 1-10 in KB Aisyiyah Tambakboyo, Tambakboyo District, Tuban Regency, 2019/2020 Academic Year. And to find out the increase in cognitive abilities of family planning children aged 3-4 years in KB Aisyiyah Tambakboyo in recognizing numbers 1-10 after using the stick ice cream puzzle learning media. This type of research uses a class I action research with 3 stages, namely pre-cycle, cycle I, and cycle II. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects in this study were 20 children in 'Aisyiyah Tambakboyo Family Planning, Pabeyan Village, Tambakboyo District, Tuban Regency. The data collection techniques used in line studies were observation and documentation. This data was analyzed using qualitative descriptive analysis techniques with individual completeness criteria above 65% and class completeness above 85% increased. This can be seen from the completeness of the class in pre-cycle there is a value of 20%, 45% in cycle I, and 85% in cycle II.*

**Keywords:** *Cognitive Ability; media puzzle stick ice cream*

### ABSTRAK

Penelitian ini yang dilatarbelakangi adanya kondisi dimana berdasarkan dari hasil observasi dalam proses pembelajaran mengenal angka 1-10 pada anak KB 'Aisyiyah Tambakboyo masih rendah pengembangannya sehingga dibutuhkan upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif tersebut dengan media puzzle stick ice cream. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan kognitif siswa KB umur 3-4 tahun pada KB Aisyiyah Tambakboyo dalam mengenal angka 1-10 menggunakan media pembelajaran *puzzle stick ice cream*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui manfaat media *puzzle stick ice cream* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak KB usia 3-4 tahun dalam Pengenalan angka 1-10 di KB Aisyiyah Tambakboyo Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2019/2020. Serta Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak KB usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah Tambakboyo dalam mengenal angka 1-10 sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle stick ice cream*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan 3 tahap yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus terdapat 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini yaitu 20 anak di KB 'Aisyiyah Tambakboyo Desa Pabeyan Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban. Teknik pengumpulan data yang di pakai dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Data ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan kriteria ketuntasan individu di atas 65% dan ketuntasan kelas diatas 85% mengalami kenaikan. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan kelas pada prasiklus terdapat nilai 20%, siklus I 45%, dan siklus II 85%.

**Kata Kunci:** *Kemampuan Kognitif, media puzzle stick ice cream*

## PENDAHULUAN

Pendidikan AUD yaitu, pendidikan yang diberikan pada anak mulai dari lahir sampai umur 6 tahun. Seperti yang diungkapkan oleh Rasyid [1] anak usia dini bagaikan kertas kosong yang mudah di beri stimulus. Oleh karena itu pada masa emas harus memperoleh pendidikan yang maksimal agar berkembang sesuai dengan usia. Maka dari itu itu, perlu adanya usaha untuk mengembangkan kemampuan dasar dan potensi diri anak.[2] Pengembangan kemampuan dasar anak yang harus dilakukan secara optimal dengan memberi stimulus yang tepat pada semua aspek perkembangannya.[3] [4] Aspek kognitif bermanfaat untuk mengembangkan daya berfikir anak dalam memecahkan masalah dan mampu berfikir kreatif.[5]

Dalam permasalahan tersebut sebagai seorang pendidik harus bersikap profesional dalam mendidik anak terutama anak usia dini.[6] Yaitu sesuai dengan permasalahan yang saya ambil tentang kurangnya minat anak belajar mengenal angka dikarenakan guru kurang kreatif dalam melakukan proses pembelajaran. Media yang digunakan sangat monoton dan kurang menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran anak akan mudah bosan. Sehingga masih banyak anak yang belum mampu mengenal angka. Berdasarkan latar belakang

masalah diatas peneliti sangat tertarik untuk membuat media yang dapat menarik minat dalam pengenalan angka. Saya mencoba membuat media *puzzle* dari *stick ice cream* untuk dijadikan media dalam mengenalkan angka.

## METODOLOGI

Metode penelitian ini memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut pendapat Arikunto dalam Wahyuni [7] mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.[8] Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. [9] subjek penelitian ini adalah seluruh anak usia 3–4 tahun. Kelompok Bermain di KB ‘Aisyiyah Tambakboyo Desa Pabeyan Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 20 anak.

Pada penelitian menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan yaitu observasi berstruktur dengan menggunakan format ceklist. Observasi dilakukan pada saat kegiatan berlangsung. Kegiatan dilaksanakan sebanyak 4 kali sesuai dengan perlakuan yang diterapkan. Kegiatan tersebut ditampilkan dalam

bentuk skor Bintang. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Untuk menganalisis data hasil observasi mengembangkan kognitif pada mengena angka, peneliti menggunakan persentase keberhasilan dalam belajar. Ada 2 kategori ketuntasan belajar yaitu secara individual dan secara klasikal. Anak dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika mendapat skor  $\geq 65\%$  atau nilai  $\geq 65$  dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasika) jika dalam kelas tersebut mendapat  $\geq 85\%$  anak yang telah tuntas belajarnya (Permendiknas No. 137 Tahun 2014). [10] Untuk menentukan ketuntasan belajar anak (individu) dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai anak}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Keberhasilan Belajar Anak

Untuk menghitung persentase keberhasilan belajar secara klasikal dapat menggunakan rumus yang berikut ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah anak dalam kelas}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase ketuntasan kelas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menggunakan 2 siklus untuk melihat hasil tingkatan anak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle stick ice cream* dalam mengenal angka dengan menggunakan tindakan yang sama yaitu pertama kegiatan awal anak sebelum masuk kelas membuat lingkaran kecil terlebih dahulu dan melakukan pemanasan fisik motorik dengan lari-lari di tempat. Setelah itu membuat kereta api untuk menuju kelas. Sebelumnya anak di suruh berdoa masuk kelas terlebih dahulu. Kemudian anak masuk kelas dengan mmbentuk lingkaran duduk persiapan untuk berdoa sebelum belajar. Setelah itu, kegiatan inti guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini beserta peraturan yang harus dipatuhi.

Menurut hasil penelitian prasiklus dari ke tiga indikator antara lain mengenal angka, menyebutkan angka, mengurutkan angka maka dapat dilihat yang tuntas 4 dan yang tidak tuntas 16 dengan rata-rata kelas 25%. Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan pada siklus I dari ke tiga indikator yang terdiri dari mengenal angka, menyebutkan angka, mengurutkan

angka tersebut maka dapat di lihat yang tuntas sejumlah 12 anak dan yang tidak tuntas sejumlah 81 anak dengan nilai rata-rata kelas 45%.

mengenal angka, menyusun angka dan mengurutkan angka. Maka dapat di lihat yang tuntas sejumlah 18 anak dan yang tidak tuntas sejumlah 2 anak dengan nilai rata-rata kelas 85%.

Tabel 1

Rekapitulasi hasil dari perkembangan kognitif anak mengenal angka melalui media *puzzle stick ice cream*

No	Indikator Ketercapaian	Hasil		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Mengenal angka 1 – 10 pada kepingan <i>puzzle stick ice cream</i> .	40 %	60%	90%
2	Menyebutkan angka 1 – 10 pada kepingan <i>puzzle stick ice cream</i> .	25%	45%	75%
3	Menyusun kepingan <i>puzzle stick ice cream</i> dengan angka 1 – 10 secara urut.	10%	35%	75%

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti pada siklus II dari ke tiga indikator yang terdiri dari



Gambar 1 . media *puzzle stick ice cream*

**KESIMPULAN**

Kesimpulannya bahwa perkembangan kognitif sangat penting untuk di kembangkan pada anak PAUD. Terutama dalam pengenalan angka agar tidak monoton dan akan menarik minat anak untuk lebih giat belajar dengan menciptakan media baru yaitu peneliti membuat media *puzzle stick ice cream* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka pada KB ‘Aisyiyah Tambakboyo. Hal ini dapat di buktikan dengan meningkatnya kemampuan mengenal angka, menyebutkan angka, menyusun puzzle berdasarkan angka 1–10 yaitu pada prasiklus ketuntasan belajar klasikal yaitu

25% naik menjadi 45% pada siklus I dan naik lagi menjadi 85% pada siklus II, peningkatan kemampuan mengenal angka ini, meliputi mengenal angka, menyebutkan angka, mengurutkan angka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Rasyid, M. Marjuni, A. Achruh, M. R. Rasyid, and W. Wahyuddin, "Implikasi Lingkungan Pendidikan Terhadap Perkembangan Anak Perspektif Pendidikan Islam," *AULADUNA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 7, no. 2, pp. 111–123, 2020.
- [2] Y. T. Ratnasari, "Profesionalisme Guru Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan," *Revital. Manaj. Pendidik. Anak Usia Dini di Era Revolusi Ind. 4.0*, 2019.
- [3] Harun Rasyid dkk, *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Preesindo, 2009.
- [4] A. Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Edisi1*. Jakarta.1 Kencana Prenada Medial Group.1, 2011.
- [5] S. P. Sari, U. Manzilatusifa, and S. Handoko, "Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik," *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Ekon. Akunt.*, pp. 119–131, 2019.
- [6] W. Marienda, M. Zainuddin, and E. N. Hidayat, "Kompetensi dan Profesionalisme guru pendidikan anak usia dini," *Pros. Penelit. Dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, 2015.
- [7] R. Wahyuni, E. Uliyanti, and S. Buwono, "Peningkatan Aktivitas Belajar Menggunakan Model Kooperatif Tipe Stad Pembelajaran IPA Kelas IV Sdn 19," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 2, no. 1.
- [8] H. M. Sukardi, *Metode penelitian pendidikan tindakan kelas: implementasi dan pengembangannya*. Bumi Aksara, 2022.
- [9] M. Ramdhan, *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara, 2021.
- [10] Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak – kanak*. Jakarta :Dikti, 2007.