

***IMPROVING CAPABILITY OF MATCHING NUMBERS THROUGH BOTTLE
CLOSED GAMES IN TAMAN KANAK-KANAK
ABA SIMPANG TIGA PASAMAN BARAT***

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCOCOKKAN ANGKA MELALUI
PERMAINAN TUTUP BOTOL DI TAMAN KANAK- KANAK
ABA SIMPANG TIGA PASAMAN BARAT**

Eni Novita¹, Syahrul Ismet²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
eninovitaeni@gmail.com syahrul_unp@yahoo.com

ABSTRACT

This study aims to improve the ability to match numbers through playing bottle caps. This type of research is classroom action research (CAR). The research subjects were children of Taman kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat with 15 people. The study was conducted for 1 month, namely in August 2018. The study was conducted in 2 cycles, namely cycle I with 3 meetings and cycle II with 3 meetings. The research data was collected by means of observation and documentation study. Data is then processed by percentage techniques. The results of this study indicate that there is an increase in the number matching ability in children after the first cycle and second cycle so that it can be concluded that through playing a bottle cap can increase the number matching ability of children in Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat.

Keywords: *matching numbers, playing a bottle cap*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mencocokkan angka melalui permainan tutup botol. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah anak Taman Kanak – kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat dengan jumlah 15 orang. Penelitian dilakukan selama 1 bulan yaitu pada Agustus 2018. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, yaitu siklus I dengan 3 kali pertemuan dan siklus II dengan 3 kali pertemuan. Data penelitian dikumpulkan dengan cara observasi dan studi dokumentasi. Data kemudian diolah dengan teknik persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mencocokkan angka pada anak setelah dilakukan siklus I dan siklus II sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui permainan menyusun tutup botol dapat meningkatkan kemampuan mencocokkan angka pada anak di Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat.

Kata Kunci : *mencocokkan angka, permainan tutup botol*

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa anak yang akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pertumbuhan dari segi fisik dan perkembangan dari segi mental. Menurut NAECY (*The National Association for The Education of Young Children*) dalam Soemiarti Patmonodewo (2003:43) yang dimaksud dengan “*Early Childhood*” (anak usia dini) adalah “anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun”.

Lingkup perkembangan yang dikembangkan oleh Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat sesuai dengan Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014 terdiri dari enam aspek perkembangan, yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional dan aspek perkembangan seni.

Perencanaan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini, dilakukan dengan membuat program semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Secara teknis guru melaksanakan RPPH tersebut dalam aktivitas sehari-hari, dimana berbagai kegiatan disesuaikan dengan kondisi dan situasi saat hari pembelajaran berbasis tematik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-Kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat kelas B ternyata kemampuan mencocokkan angka anak belum berkembang dengan baik. Dapat dilihat dengan kegiatan yang dilakukan oleh guru masih didominasi dengan hanya menggunakan beberapa indikator yang kurang bervariasi. Misalnya temuan bahwa anak hanya diberi kegiatan menggambar bebas dengan media yang monoton, seperti dominasi menggunakan pensil dan krayon, mayoritas anak hanya diberi kegiatan menggunting, serta aktivitas merekat dan melipat. Masalah yang lain yang ditemukan yaitu keterbatasan media sebagai sumber bahan eksplorasi anak masih sebatas pada sumber bahan kertas. Keterbatasan sumber bahan membuat anak kurang mendapatkan pengalaman dengan menggunakan bahan lain yang seyogyanya dapat mengasah kemampuan kognitif anak berkembang lebih optimal.

Ditemukannya berbagai masalah yang terjadi pada pembelajaran di bidang kognitif maka berdasarkan latar belakang peneliti perlu adanya sebuah kegiatan yang dirancang efektif

untuk meningkatkan kognitif anak. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kognitif anak yaitu bermain mencocokkan angka melalui permainan tutup botol. Untuk itu peneliti tertarik untuk membuat sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mencocokkan angka Melalui Permainan Tutup Botol di Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat”.

Bermain mencocokkan angka melalui permainan tutup botol yaitu bermain menggunakan tutup botol dengan dengan cara yang menyenangkan. Tutup botol merupakan media sederhana yang mudah di temukan di lingkungan tempat tinggal anak. Tutup botol yang biasanya terbuang menjadi barang bekas, maka peneliti mencoba memamfaatkannya untuk media pembelajaran edukatif yang menyenangkan serta menarik bagi anak, karena dimodifikasi dengan cat dengan berwarna warni.

Dengan kegiatan yang inovatif, akan menambah pengalaman anak dalam menemukan pengalaman baru yang bermakna dan berbeda dari biasanya, tidak hanya sekedar terbatas pada sumber bahan kertas, dan anak akan mengenal media tutup botol sebagai bahan untuk meningkatkan kognitifnya. Selain itu mencocokkan angka melalui permainan tutup botol mempunyai kelebihan yaitu dapat mengenal angka, dapat mencocokkan angka, dapat membedakan angka dan memberikan pengalaman kognitif lainnya.

Metode

Jenis penelitian yang penulis aplikasikan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2006) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan guru dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki dimana praktek-praktek pembelajaran yang dilaksanakan. Melalui penelitian tindakan kelas, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian di dalam kelas melalui refleksi dini, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya perbaikan proses belajar guru tersebut juga mengembangkan kemampuan professional secara sistematis.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas secara kolaborasi, maksudnya penelitian tindakan kelas dimana peneliti melakukan kerja sama dengan guru kelas untuk memecahkan Peningkatan Kemampuan Mencocokkan Angka Melalui Permainan Tutup Botol Di Taman Kanak- Kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat

masalah yang ada dalam kelas tersebut. Disebutkan oleh Suharsimi Arikunto (2006:97) bahwa penelitian kolaborasi ini pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri bersama guru lainnya, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap proses tindakan adalah peneliti. Tujuan pokok dalam penelitian tindakan kelas adalah memberikan pelayanan pembelajaran yang lebih baik bagi siswa. Borg dalam Suharsimi Arikunto, dkk (2006:107) menyebutkan bahwa tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah pengembangan keterampilan proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru di kelasnya.

Subjek penelitian ini adalah murid Taman Kanak-kanak ABA Simping Tiga Tahun Ajaran 2018 / 2019 Semester 1, pada kelompok B dengan jumlah murid 15 orang anak yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Alasan peneliti mengambil subyek penelitian di Taman Kanak-kanak ini karena banyak diantara anak yang belum berkembang kognitifnya disebabkan karena kurangnya kerjasama antara orang tua dengan guru, orang tua terlalu sibuk sehingga kurang memperhatikan perkembangan anaknya.

Menurut Arikunto, dkk (2016; 16) "Prosedur penelitian akan dilakukan secara bersiklus dimulai dari siklus pertama dengan memperhatikan hasil observasi pada kondisi awal. Jika pertama tidak berhasil maka dapat dilakukan dengan siklus kedua, setiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan. Tahapan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahapan diatas adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus dimana satu kegiatan yang berurutan yang kemudian kembali kekerangka semula. Jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari siklus I maka dilanjutkan siklus II.

Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang dirumuskan oleh Haryadi (2009:24). Hasil dinilai untuk setiap pertemuan berdasarkan jumlah persentase anak yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P= Angka persentase, F= Frekuensi yang sedang dicari persentase

N= Jumlah anak dalam satu kelas

Hasil Penelitian

Hasil observasi terhadap peningkatan kemampuan mencocokkan angka melalui permainan tutup botol di Taman Kanak-Kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat berdasarkan kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.
Hasil Observasi dengan kemampuan Berkembang Sangat Baik Peningkatan Kemampuan Mencocokkan Angka Melalui Permainan Tutup Botol di TK ABA Simpang Tiga Pasaman Barat

No	Aspek yang dinilai	Kondisi awal (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Anak Mampu mencocokkan angka 1-5 melalui permainan tutup botol	0	26,7	93,3
2	Anak mampu membedakan angka 1-5 melalui permainan tutup botol	0	20	86,7
3	Anak mampu mengenal angka 1-5 melalui permainan tutup botol	0	13,3	80

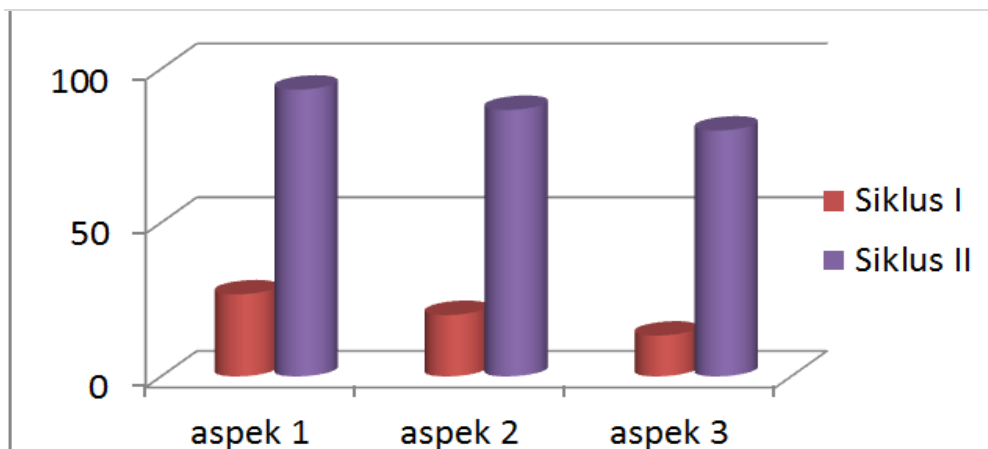
Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa persyaratan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kemampuan mencocokkan angka melali perminan tutup botol di Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat, sudah dapat dipenuhi untuk semua aspek yang diteliti yaitu pada:

Aspek pertama: Anak Mampu mencocokkan angka 1-5 melalui permainan tutup botol, diperoleh angka 93,3%

Aspek kedua: Anak mampu membedakan angka 1-5 melalui permainan tutup botol, diperoleh angka 86,7%

Aspek ketiga: Anak mampu mengenal angka 1-5 melalui permainan tutup botol, diperoleh angka 80%.

Untuk lebih jelasnya peningkatan kemampuan kognitif anak dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 1. Hasil Observasi dengan kemampuan Berkembang Sangat Baik Peningkatan Kemampuan Mencocokkan Angka Melalui Permainan Tutup Botol di TK ABA Simpang Tiga Pasaman Barat

PEMBAHASAN

Kemampuan mencocokkan angka merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Secara sederhana perkembangan kognitif dapat dimaknai sebagai kemampuan dasar anak untuk berfikir. Ahmad Susanto (2011:48) menegaskan bahwa yang dimaksud dengan kognitif adalah suatu proses berfikir, dimana kemampuan seorang individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Pengertian proses kognitif ini terkait erat dengan level kecerdasan (intelligensi) yang menandai seseorang memiliki peminatan dalam hal berfikir. Mencocokkan merupakan bagian dari kemampuan berfikir yang berproses menghubungkan suatu konsep dengan fakta yang dipelajari. Semakin baik proses berfikir seseorang, maka semakin baik pula keterhubungan fakta yang ditemukan dengan berfikirnya. Terdapat tiga kemampuan dasar dari proses kognitif tersebut, yaitu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan atas obyek suatu kejadian atau peristiwa.

Senada dengan defenisi di atas, Sujiono (2008:13) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan

tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mencocokkan angka, setelah dilakukan melalui kegiatan perlombaan dan permainan di siklus II. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan mencocokkan angka dalam kegiatan menyusun tutup botol sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan.

Pada kemampuan anak mencocokkan angka 1-5 melalui permainan tutup botol mencapai angka 93,3%. Kemampuan mencocokkan angka didesain dengan membuat angka pada tutup botol pada badan botol. Botol yang disediakan juga memiliki variasi dari segi warna dan ukuran. Saat tutup botol dibuka dan ditaruh secara acak, maka anak memasangkan kembali dengan menyesuaikan nomor yang tertera pada tutup botol dengan angka yang tertera pada badan botol.

Pada kemampuan anak membedakan angka 1-5 melalui permainan tutup botol mencapai angka 86,7%. Aktivitas pada indikator ini, anak dilatih untuk mengenal perbedaan angka 1-5. Desain botol dengan angka kecil disesuaikan dengan ukuran botol yang kecil, sedangkan botol dengan angka besar disesuaikan dengan angka besar. Ketika anak menyusun botol dari yang kecil kepada yang besar, terhubung angka kecil ke angka besar. Selanjutnya angka dan ukuran botol dibuat acak, tidak berdasarkan angka kecil dan ukuran kecil.

Pada kemampuan mengenal angka 1-5 melalui permainan tutup botol mencapai angka 80%. Kemampuan anak pada indikator ini dikembangkan dengan meminta anak menunjukkan angka yang diminta. Selanjutnya anak akan mengambil satu botol yang sesuai dengan angka tersebut

Permainan kognitif dengan menggunakan tutup botol disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif. Tahapan perkembangan kognitif anak menggambarkan tingkat kemampuan anak dalam berpikir. Menurut Piaget yang dikutip dalam Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 162), “perkembangan kognitif anak terbagi menjadi 4 tahapan yaitu, sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun) dan operasional formal (11-6 tahun)”.

Sedangkan menurut Slamet Suyanto (2005: 55) pada tahapan praoperasional anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Anak sudah belajar nama-nama benda,

menggolong-golongkan, dan menyempurnakan kecakapan panca inderanya. Sifat egosentrisnya sangat menonjol. Anak menunjukkan kemampuannya melakukan permainan simbolis, misalnya anak menggerakkan balok kayu sambil menirukan bunyi mobil seakan-akan balok itu mobil. Pada tahapan praoperasional, anak sudah menggunakan memorinya tentang mobil dan menggunakan balok untuk mengekspresikan pengetahuannya.

Perkembangan kognitif berperan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin (2008: 20) menyatakan bahwa perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak akan dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan masalah. Menyelesaikan suatu persoalan (*problem solving*) merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari berbagai cara penyelesaiannya.

Kemampuan mencocokkan angka melalui permainan tutup botol yang dilaksanakan pada siklus II menunjukkan hasil yang sesuai yang diharapkan kemampuan mencocokkan angka melalui permainan tutup botol meningkat dengan baik dan memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Pada kegiatan mencocokkan angka melalui permainan tutup botol kemampuan kognitif anak meningkat dengan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam permainan mencocokkan angka melalui permainan tutup botol. Kemampuan mengingat berarti kemampuan kognitif, termasuk menganalisa hasil mencocokkan angka, apakah sudah mampu dan sesuai dengan keinginan anak. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan mencocokkan angka melalui permainan tutup botol memiliki banyak mamfaat, yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak, meningkatkan kerjasama, meningkatkan motorik anak.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui permainan tutup botol terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada indikator mencocokkan angka 1-5, membedakan angka 1-5 dan mengenal angka 1-5 bagi anak di Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat.
2. Permainan tutup botol merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang mampu meningkatkan kemampuan mencocokkan angka bagi anak di Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat.

Implikasi

Permainan tutup botol dapat digunakan oleh pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini untuk mengembangkan kemampuan kognitif, terutama dalam kemampuan mencocokkan angka. Permainan yang merangsang akan mampu membuat anak tertantang serta kreatif dalam belajar. Pemanfaatan media bermain yang menarik, akan membuat minat belajar anak semakin tinggi. Hal ini dibuktikan dalam kegiatan bermain tutup botol di Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat, tercapai hasil sesuai dengan angka kriteria ketuntasan minimal dan anak merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap aktivitas belajarnya, serta selalu ingin mencoba dan mengulangnya.

Daftar Pustaka

- Agustin, Mubiar dan Muslihuddin. 2008. *Mengenal dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini*. Bandung: Rizqi Press.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Didaktik Metodik di Taman Kanak - Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta
- Hildayani, 2005, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Amara Book, Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. 1998. *Psikologi Perkembangan*, terj. Istiwidiyanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Mudjito. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di TK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional (Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar).

Suryana. Dadan. 2013 Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik Pembelajaran Padang : UNP Press.

Tedjasaputra, Maykes 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

Yudha M Saputra & Rudyanto, 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta: DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.

Pesantunan

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat hidup dan sehat sehingga peneliti bisa menulis artikel ini dari skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mencocokkan Angka Melalui Permainan Tutup Botol di Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat”. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada Pembimbing yaitu Bapak Syahrul Ismet yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan selama ini.