

PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENGENALAN BILANGAN

Ni Komang Ayu Sri Lestari¹, I Gede Raga², I Gde Wawan Sudatha³

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

³Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

email: lestari_PAUD@yahoo.com, Ragapaud@gmail.com, igdewawans@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini mengenai rendahnya kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan setelah diterapkan metode bermain berbantuan media *puzzle* angka pada anak kelompok B1 semester II di TK Kemala Bayangkari 5 Klungkung Tahun Pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 15 orang anak TK pada kelompok B1 Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. Data penelitian tentang kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan dikumpulkan dengan metode observasi dengan instrumen berupa pedoman observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan dengan penerapan metode bermain pada siklus I sebesar 70,5% yang berada pada kategori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,16% yang tergolong pada kategori tinggi. Jadi terdapat peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak setelah diterapkan metode bermain berbantuan media *puzzle* angka sebesar 16,66%.

Kata kunci: metode bermain, media puzzle angka, kemampuan kognitif, anak usia dini

Abstract

The problems found in this study regarding the introduction of low cognitive ability in numbers. The purpose of this research was to study the improvement within cognitive ability in the introduction of numbers after the application of the playing method using the number puzzle media to the B1 group children during the second semester or the academic year 2013/2014 in TK Kemala Bayangkari 5 Klungkung. This type of study is a classroom action-based research which was carried out in two cycles with 15 children as the subjects during the second semester or the academic 2013/2014. The data on the cognitive in the introduction of numbers were collected by observation method with observation forms as the instrument. The data in this study were analyzed using descriptive statistical analysis method and quantitative descriptive analysis method. The result of the data analysis shows that there was 70,5% improvement for the cognitive ability in the introduction of numbers with the application of the playing method in the first cycle, which can be categorized as average. An improvement into 87,16% was also found in the second cycle which can be categorized as high. Therefore, improvement for the cognitive ability in the introduction of numbers puzzle media there was 16,66%.

Keywords: playing method, number puzzle media, cognitive ability, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pengenalan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam beberapa bidang perkembangan telah terjadi perubahan radikal dalam sikap terhadap pentingnya penyesuaian pribadi dan sosial anak-anak ketimbang dalam bermain. Perubahan sikap ini bukan hanya saja terjadi dikalangan para ilmuwan tetapi juga di kalangan orang awam. Sejak peralihan abad sekarang telah terjadi perubahan sikap yang radikal terhadap bermain sebagai hasil studi ilmiah mengenai apa saja yang dapat disumbangkan bermain bagi perkembangan anak.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung dan spontan. Bermain dapat diartikan sebagai sesuatu kegiatan yang digunakan untuk berbagai tujuan yang menyenangkan. Para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga, karena ketika bermain anak dapat mendorong imajinasi anak dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Menurut Roger, dkk (1995) setiap anak ingin selalu bermain, sebab dengan bermain anak

merasa rileks, senang dan tidak tertekan. Anak mengekspresikan pengetahuan yang ia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tetapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya. Orang tua juga dapat menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orang tuanya dan keluarganya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu lembaga yang di samping memberikan kesempatan bermain sambil belajar dan sekaligus mendidik anak untuk mandiri, bersosialisasi dan memperoleh berbagai keterampilan anak, dan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) inilah anak-anak bisa bersosialisasi dengan anak yang lain dan mengekspresikan bakat atau kreativitasnya. Pendidikan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diberikan secara terpadu dan harmonis yang selaras dengan perkembangan anak didik.

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Seiring berkembangnya zaman, metode pengajaran terhadap anak usia dinipun ikut berkembang, belakangan diketahui bahwa dengan bermain, anak dapat menangkap pelajaran lebih bagus dari pada bila tidak sedang bermain, hal ini biasanya dipengaruhi oleh kadar stres anak yang cepat jenuh terhadap hal-hal yang membosankan. Untuk itu diciptakanlah media yang tidak membosankan dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Adapun media yang digunakan adalah media *puzzle* angka. Media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Dengan digunakannya media *puzzle* angka kiranya

dapat meningkatkan minat anak untuk melatih kemampuan kognitif khususnya dalam pengenalan bilangan. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya, *puzzle* angka juga bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak. Ketersediaan media tersebut dapat menunjang terselenggaranya proses pengenalan anak secara efektif dan menyenangkan, sehingga anak didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 5 bahwa hambatan yang sering ditemui ditemui ataupun dihadapi guru dalam kegiatan pengenalan adalah pengenalan bilangan. Dilihatnya dari hasil penilaian kemampuan kognitif anak, terdapat banyak anak yang memiliki hasil penilaian kurang dalam kemampuan kognitif anak khususnya pada pengenalan bilangan, dimana dari 15 anak terdapat 4 anak diantaranya mendapatkan nilai yang kurang memuaskan yaitu bintang (*), 5 anak mendapatkan bintang (**), 4 anak mendapat bintang (***), dan 2 anak saja yang mendapat bintang (****). Berdasarkan data-data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak di TK Kemala Bhayangkari 5 perlu ditingkatkan karena pada kriteria keberhasilan anak masih tergolong rendah.

Proses pengenalan di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung, dalam proses pengenalan bilangan belum optimal disebabkan karena ketidaksesuaian antara metode pengenalan guru dengan tingkat perkembangan anak, proses pengenalan masih bersifat konvensional dimana guru lebih aktif sedangkan anak kurang aktif atau pasif. Begitu juga dalam penggunaan media proses pengenalan kurang menarik bagi anak sehingga anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pengenalan.

Sebagai alternatif untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang dihadapi guru dilapangan, dicobalah pemanfaatan media *puzzle* angka digunakan untuk mengoptimalkan pengenalan bilangan pada

anak. Dalam penelitian ini yang menjadi perhatian adalah melihat anak dalam metode bermain untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak. Anak didik dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan *puzzle* angka yang diberikan oleh guru dan dilakukan secara berulang-ulang. Sehingga anak diharapkan dapat lebih mengenal bilangan.

Adapun pengertian dari metode bermain adalah metode yang dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga untuk memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan.

Menyusun *puzzle* angka dengan menggunakan metode bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Adapun pengertian dari kemampuan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak secara ilmiah dengan tujuan agar anak didik mampu mengembangkan kemampuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperoleh dan meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret ke abstrak.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian menggunakan metode bermain berbantuan media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak didik kelompok B1 pada semester II tahun pelajaran 2013/2014 di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung.

Atas dasar latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Bilangan pada Anak Didik Kelompok B1 Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung.

METODE

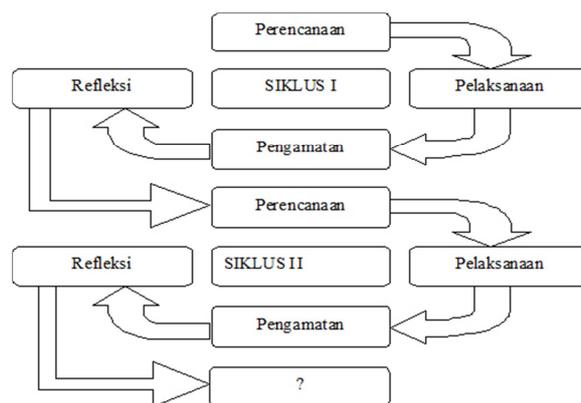
Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) merupakan penelitian yang bersifat aplikasi (terapan), terbatas, segera, dan hasilnya untuk memperbaiki

dan menyempurnakan program pengenalan yang sedang berjalan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2013/2014 di TK Kemala Bhayangkari 5, Kabupaten Klungkung. PTK ini dilakukan dalam dua siklus.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 semester II tahun pelajaran 2013/2014 di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari anak laki-laki 5 orang dan anak perempuan 10 orang.

Menurut Agung (2010:2) bahwa "PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih professional". Menurut Suyanto (1997) mengemukakan bahwa secara singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih professional. Menurut Kunandar (2008:45) mengemukakan bahwa Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pengenalan di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Desain rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral penelitian tindakan kelas dari Arikunto (2007:16).



Gambar 1. Tahap Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, namun tidak menutup kemungkinan dapat dilakukan siklus berikutnya jika tidak memenuhi target. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara kepada guru kelas, kemudian melakukan diskusi untuk dapat menemukan masalah proses pengenalan untuk mencari pemecahan masalah melalui PTK. Setelah permasalahan proses pengenalan teridentifikasi, peneliti menyusun rancangan untuk menentukan langkah-langkah nyata yang akan dilakukan dalam tindakan. Perencanaan tersebut yaitu mempersiapkan ijin untuk melaksanakan penelitian di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung, menyusun peta konsep dan rencana kegiatan mingguan (RKM), menyusun rencana kegiatan harian (RKH), menyusun instrumen penilaian berupa pedoman observasi, persiapan media atau alat bantu pengenalan berupa media *puzzle* angka.

Pada tahap pelaksanaan, rancangan metode, media, dan RKH diterapkan. Rancangan tindakan menjelaskan langkah demi langkah kegiatan yang harus dilakukan guru dan anak sesuai dengan yang direncanakan. Pada dasarnya penelitian tindakan ini direncanakan menjadi dua siklus. Tiap siklus diawali dengan penerapan dan diakhiri dengan refleksi, dengan catatan refleksi bagian akhir akan sekaligus merupakan refleksi mengawali siklus berikutnya.

Pada pelaksanaan siklus I ini dilaksanakan selama dua belas kali pertemuan dan satu kali evaluasi. Selama proses pengenalan guru mengamati secara tindakan, partisipasi dan kinerja anak, setiap sesi ini diakhiri dengan tanya jawab sebagai bentuk tes formatif. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan selama sepuluh kali pertemuan dan satu kali evaluasi.

Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung sehingga pengamatan dan tindakan berlangsung pada waktu yang sama. Adapun hal-hal yang diamati berkaitan dengan aktivitas belajar anak yaitu penilaian keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan pengenalan, penilaian terhadap hasil karya anak, interaksi anak dengan guru, interaksi anak dengan anak, keterampilan anak dalam melaksanakan tugas memasang *puzzle* angka yang diberikan oleh guru.

Selanjutnya setelah penerapan media dan RKH, dilaksanakan refleksi. Tahap ini untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul kemudian dilakukan evaluasi yang berguna untuk menyempurnakan tindakan berikutnya. Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat terpecahkan secara optimal. Refleksi bertujuan untuk menemukan perbaikan-perbaikan yang perlu dilakukan pada proses pengenalan pada siklus berikutnya.

Variabel penelitian adalah "objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian" (Arikunto, 1998:99). Penelitian ini termasuk dalam variabel kualitatif, karena variabel kualitatif adalah variabel yang menunjukkan suatu intensitas yang sulit diukur dengan angka.

Terdapat satu variabel yang menjadi fokus perhatian dalam penelitian ini hasil pengenalan bilangan menggunakan *puzzle* angka pada anak kelompok B1 di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung. Kemampuan menggunakan *puzzle* angka adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode observasi karena peneliti memperoleh data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu, misalnya keaktifan belajar, kedisiplinan, kerjasama, prakarsa, tanggung jawab dalam proses pengenalan dengan tindakan tersebut.

Menurut Agung (2010:68) bahwa "metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan secara sistematis tentang suatu subjek tertentu".

Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan *puzzle* angka. Teknik pengumpulan data adalah "cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data" (Arikunto, 1990:135).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif tentang pengenalan bilangan pada anak. Pada instrumen penelitian, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat berdasarkan hasil observasi selama proses pengenalan. Untuk dapat mengobservasi tindak belajar anak dalam proses pengenalan bilangan adalah dengan mengisi lembar observasi pada kolom indikator dengan menggunakan acuan tertentu.

Adapun kriteria yang digunakan untuk menilai hasil observasi adalah dengan menggunakan tanda bintang sebagai simbol penilaian. (*) anak yang belum berkembang, (**) anak yang sudah mulai berkembang, (***) anak yang sudah berkembang sesuai harapan, (****) anak yang berkembang sangat baik.

Dalam menganalisis data ini digunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Kedua jenis metode analisis data tersebut dijelaskan sebagai berikut. Menurut Agung (2010:76) menyatakan bahwa "metode analisis statistik deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (*Mean*), median (*Me*), dan modus (*Mo*)

untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum". Dalam penerapan metode analisis statistik deskriptif ini, data yang diperoleh dan hasil penelitian dianalisis dan disajikan kedalam bentuk antara lain tabel distribusi frekuensi, menghitung angka rata-rata (*mean*), menghitung median (*me*), menghitung modus (*mo*), dan menyajikan data ke dalam grafik *polygon*.

Agung (2010:76) menyatakan bahwa "metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan

dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum". Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak dengan media *puzzle* angka.

Menurut Agung (2005:9) menyatakan bahwa "tingkatan kemampuan kognitif anak M(%) atau rata-rata persen ke dalam PAP skala lima" dengan criteria sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Konversi Skala Lima

Persentase	Kriteria keberhasilan
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 90	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Penelitian ini berhasil apabila ketuntasan belajar anak dapat memenuhi

target yang sudah ditentukan. Dengan hal ini kriteria keberhasilan anak yaitu jika sudah mencapai presentase 80% ke atas.

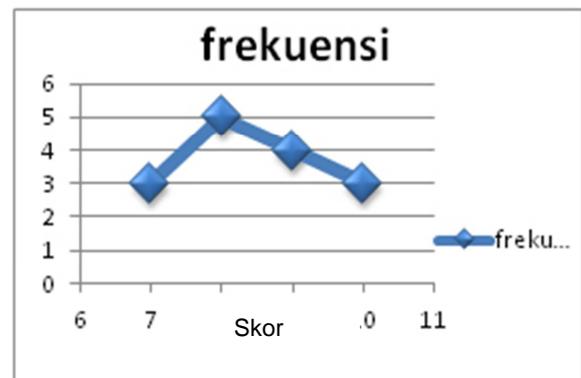
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 2. Deskripsi Data Kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Bilangan Siklus I dan Siklus II

Statistik	Siklus I	Siklus II
<i>Mean</i>	8,46	10,46
Median	8,00	11,00
Modus	8,00	11,00

Berdasarkan tabel di atas, diketahui siklus I memiliki *mean* = 8,46, median = 8,00, dan modus = 8,00 yang berarti $M_o = M_e < M$ ($8,00 = 8,00 < 8,46$) dan termasuk ke dalam kurva juling positif yang menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung rendah. Dapat dilihat pada Grafik 1.



Kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan Siklus I

Nilai hasil kemampuan kognitif anak dalam pengenalan bilangan yang dihitung dengan menggunakan rumus M% adalah 70,5% yang dikoversikan kedalam PAP skala lima pada tabel 1 dinyatakan bahwa hasil kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada siklus I berada pada kriteria sedang. Jadi peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan anak kelompok B1 pada TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung pada kegiatan *puzzle* angka siklus I berada pada kategori sedang.

Dari hasil pengamatan dan temuan peneliti selama pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan keaktifan anak kelompok B1 di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung masih pada kriteria rendah dan dari hasil pengembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan angka masih perlu ditingkatkan pada siklus II.

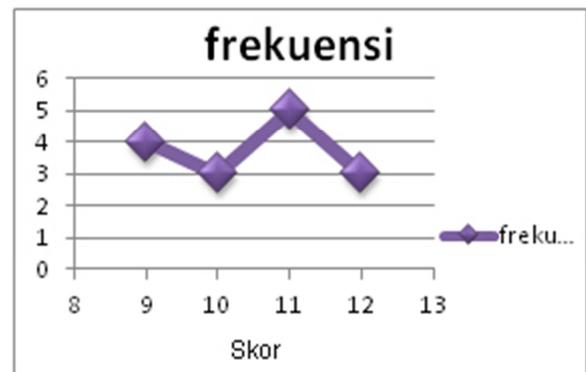
Adapun beberapa kendala yang peneliti hadapi saat penerapan siklus I antara lain banyak anak yang ribut saat mengikuti kegiatan dan belum mengerti dengan bahan yang akan dipakai, anak belum mampu melaksanakan permainan dengan baik karena masih mengalami kebingungan dengan metode bermain yang diterapkan oleh peneliti, ada beberapa anak yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan tersebut karena anak masih bingung dengan media yang diberikan, sehingga anak tidak dapat melaksanakan permainan dengan baik.

Solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala diatas yaitu dijelaskan kembali mengenai metode bermain yang diberikan. Hal ini mempunyai tujuan agar anak mampu mengikuti pelajaran pengenalan bilangan sambil bermain yang tidak akan membuat anak cepat bosan dan dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam pengenalan bilangan, sehingga pada pertemuan berikutnya hal ini tidak akan terulang lagi dan anak menjadi terbiasa mengikuti kegiatan proses pengenalan, menjelaskan bahan dan alat yang dipakai dalam kegiatan serta memperagakan cara menggunakannya sehingga anak mengerti dan memahami bahan dan alat yang akan digunakan dalam proses pengenalan,

membimbing dan mendampingi anak dalam proses pengenalan berjalan serta memberikan rangsangan untuk memotivasi anak agar bisa terfokus pada kegiatan pengenalan dengan memberikan nilai atau *reward* sesuai dengan hasil karya yang dihasilkan.

solusi lain yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala di atas adalah dengan mensosialisasikan kembali metode bermain berbantuan media *puzzle* angka dengan menyampaikan kepada anak cara-cara kerja dari proses pengenalan yang diterapkan. Hal ini bertujuan untuk mendorong anak agar lebih tertarik pada kegiatan tersebut.

Sedangkan pada siklus II memiliki $mean = 10,46$, $median = 11,00$, dan $modus = 11,00$ yang berarti $Mo = Me > M$ ($11,00 = 11,00 < 10,46$) dan termasuk ke dalam kurva juling negatif yang menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung tinggi. Dapat dilihat pada Grafik 2.



Grafik 2. Data hasil peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan Siklus II

Nilai hasil kemampuan kognitif anak dalam pengenalan bilangan yang dihitung dengan menggunakan rumus M% adalah 87,16% yang dikoversikan kedalam PAP skala lima pada tabel 1 dinyatakan bahwa hasil kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada siklus II berada pada kriteria tinggi. Jadi peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan anak kelompok B1 pada TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung pada kegiatan *puzzle* angka siklus II berada pada kategori tinggi.

Melalui perbaikan proses pengenalan dan pelaksanaan tindakan siklus I maka pada pelaksanaan siklus II telah tampak adanya peningkatan proses pengenalan yang diperlihatkan melalui peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak kelompok B1 di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung.

Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II yaitu anak yang awalnya kurang aktif dalam mengikuti proses pengenalan menjadi sangat aktif, anak yang awalnya belum terlalu mengenal bilangan menjadi lebih tahu tentang bilangan misalnya anak bisa menyebutkan bilangan dari 1-10 dengan baik, secara garis besar proses pengenalan dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan proses pengenalan yang direncanakan, sehingga pengembangan kemampuan kognitif khususnya pada pengenalan angka pada anak meningkat sesuai harapan, dalam pelaksanaan proses pengenalan pengenalan bilangan sudah meningkat yang awalnya rendah menjadi meningkat, peneliti dalam hal ini berperan sebagai guru yang memberikan bimbingan pada anak apabila ada anak yang belum memahami kegiatan yang sedang dilakukan.

Secara umum proses kegiatan pengenalan dengan penerapan metode bermain dan media sederhana sudah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase ($M\%$) baik itu pengembangan dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* angka ternyata dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan anak dapat diuraikan sebagai berikut. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $M_o = M_e < M$ ($8,00 = 8,00 < 8,64$) sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran

data-data kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan anak pada siklus I merupakan kurve juling positif, sedangkan pada siklus II terlihat M, M_e, M_o dimana $M_o = M_e > M$ ($11,00 = 11,00 > 10,46$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada siklus II merupakan kurva juling negatif.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase pengembangan kognitif dalam pengenalan angka pada anak kelompok B1 semester I di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung pada siklus I sebesar 70,5% dan rata-rata persentase pengembangan kognitif dalam pengenalan angka pada anak kelompok B1 semester II di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung pada siklus II sebesar 87,16%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase pengembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan anak dari siklus I ke siklus II sebesar 16,66%, ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan anak dari siklus I ke siklus II sebesar 70,5% (sedang) menjadi 87,16% (tinggi). Adapun peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan setelah penerapan metode bermain sejalan dengan pendapat Ismail (2006:119) yang menyatakan bahwa "cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajar mengajarnya". Terjadinya peningkatan terhadap media *puzzle* angka pada anak saat penerapan metode bermain yang sangat menarik dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebabkan rasa tertarik anak pada kegiatan dan media pengenalan yang disajikan oleh guru sehingga pengembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan anak semakin meningkat dan pada akhirnya anak dapat pengembangan baru melalui pengalamannya untuk mencapai hasil yang optimal.

Keberhasilan dalam penelitian ini tidak akan lepas dari penerapan metode bermain dengan tiga indikator untuk mengukur pengetahuan anak dalam pengenalan

bilangan yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10.

Penerapan metode bermain ini dilakukan dalam beberapa kegiatan yang dapat membangkitkan motivasi anak untuk belajar dan utamanya adalah peningkatan kepercayaan diri pada anak sehingga kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan meningkat.

Penerapan metode bermain dilakukan dalam beberapa proses kegiatan pengenalan yang dilakukan sambil bermain yang dapat meningkatkan pengenalan bilangan pada anak. Dalam melaksanakan kegiatan pengenalan ini akan menyeimbangkan tenaga anak antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan. Keberhasilan dalam penelitian ini sesuai dengan kajian-kajian teori yang dikemukakan oleh para ahli dalam mendukung pelaksanaan penelitian ini, bermain merupakan suatu metode yang dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga anak untuk memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan sehingga anak bisa belajar dengan baik dan guru bisa menilai dari hasil anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Penerapan metode bermain dalam penelitian ini dibantu dengan media *puzzle* angka. Melalui media *puzzle* angka, guru mengadakan lomba memasang *puzzle* angka dan anak akan diberikan tugas memasang *puzzle* angka sehingga anak dituntut untuk menyelesaikan media *puzzle* angka. Media *puzzle* angka ini merangsang anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak dan berkembang sesuai dengan taraf pengembangan anak, anak yang kreatif pengembangan kemampuan kognitifnya akan berkembang dibandingkan dengan anak yang tidak kreatif.

Wahyuni dan Maureen (2011) mengemukakan bahwa keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *puzzle* anak akan

mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun angka *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak akan sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut ini berarti bahwa dengan penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam pengenalan bilangan pada anak kelompok B1 semester II di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung dan oleh karenanya strategi pengenalan yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Metode bermain dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan bilangan berbantuan media *puzzle* angka, karena dengan menggunakan metode bermain maka proses pengenalan akan menjadi menyenangkan dan anak akan lebih mudah mengingat jika proses pengenalan dilakukan sambil bermain.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* angka melalui metode bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan anak kelompok B1 semester II di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung. Hal ini ditunjukkan dari adanya pengembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada siklus I dapat diketahui pencapaian pengembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan angka sebesar 70,5% yang berada pada kategori sedang menjadi 87,16% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi sehingga mengalami peningkatan sebesar 16,66%.

Dengan demikian penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* angka mampu meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak didik kelompok B1 semester II tahun pelajaran 2013/2014 di TK Kemala Bhayangkari 5 Kabupaten Klungkung.

Berdasarkan hasil penelitian, saran-saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut, kepada guru disarankan lebih kreatif dan aktif dalam menyediakan media yang akan ditampilkan dalam proses pengenalan agar anak lebih tertarik melakukan kegiatan pengenalan yang diberikan oleh guru, kepada Kepala Sekolah disarankan agar mampu memberikan informasi tentang metode pengenalan dan media pengenalan pada proses belajar mengajar yang nantinya mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan bilangan, kepada peneliti lain disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut sebagai penyempurnaan dari kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan dengan menggunakan alat peraga *puzzle* angka dan perlu memperhatikan keaktifan anak dalam kegiatan pengenalan bilangan.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, A. A. Gede. 2010. *Metodologi Penelitian Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja.

-----, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah disajikan pada Workshop Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Ganesha pada tanggal 27 September 2010.

Andang, Ismail. 2006. *Educations Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media-Anggota IKPJ.

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan TK dan SD.

UU R.I. No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS & PP R.I. No.47 th.2008 tentang Wajib Belajar. 2008. Cetakan ke-1. Bandung: Citra Umbara.

Wahyuni, dkk. 2011. Kelebihan dan Kekurangan media *Puzzle* Angka. Tersedia pada <http://www.alat-peraga.net/manfaat-dan-tips-memilih-puzzle.htm>. (diakses pada tanggal 17 Desember 2013).