

MENGEMBANGKAN KOGNITIF MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA BOWLING, MODEL *EXPLICIT INSTRUCTION*, METODE BERMAIN DAN PEMBERIAN TUGAS DI TK

Rima Hardianti

Universitas Lambung Mangkurat

e-mail: rima85517@gmail.com

Ali Rachman

Universitas Lambung Mangkurat

e-mail: ali.bk@ulm.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan bowling menggunakan kombinasi model explicit instruction, metode bermain dan pemberian tugas pada kelompok B TK Mawar Hulu Sungai Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Jenis data menggunakan analisis aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan. Penelitian ini dilakukan dalam 3 pertemuan. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B TK Mawar dengan jumlah anak sebanyak 23 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 13 anak laki-laki. Melalui indikator keberhasilan aktivitas guru memperoleh skor ≥ 27 dengan kriteria sangat baik, aktivitas anak secara klasikal memperoleh $\geq 81\%$ sangat aktif. Hasil aktivitas guru saat mengembangkan kemampuan kognitif anak menggunakan media bowling kombinasi model *explicit instructin*, metode bermain dan pemberian tugas yaitu mendapatkan kriteria sangat baik dengan skor 30, aktivitas anak mendapat kriteria sangat aktif dengan presentase 82,61%, Hasil pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak disetiap pertemuannya terjadi peningkatan maka mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSH) dengan presentase 82,61%. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan untuk peningkatan aspek kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

Kata kunci: *Kognitif, Media Bowling, Explicit Instruction, Metode bermain dan Pemberian Tugas*

Abstract:

The purpose of this study was to describe the activities of teachers, children's activities and the results of children's development in recognizing the concept of numbers through the Bowling Game Using a Combination of Explicit Instruction models, playing methods and giving assignments in Group B of Mawar Hulu Sungai Tengah Kindergarten. This study uses a qualitative approach and the type of Classroom Action Research (CAR). This type of data uses an analysis of teacher activities, children's activities, and developmental results. This research was conducted in 3 meetings. This research was conducted on children in group B of Mawar Kindergarten with 23 children consisting of 10 girls and 13 boys. Through the indicators of the success of the teacher's activities, the score is 27 with very good criteria, classically children's activities get 81% very active. The results of teacher activities when developing children's cognitive abilities using Media Bowling a combination of Explicit Instructin models, Playing and Giving Assignment methods, namely getting very good criteria with a score of 30, children's activities getting very active criteria with a percentage of 82.61%, the results of achieving the development of children's cognitive abilities in each

the meeting there is an increase then get very well developed criteria (BSH) with a percentage of 82.61%. The results of this study are expected to be input for improving children's cognitive aspects in recognizing the concept of numbers.

Keywords: *Cognitive, Bowling Media, Explicit Instruction, Playing Method and Assignment*

PENDAHULUAN

Pada masa anak usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan, masa peka pada masing-masing anak berbeda seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Idris, 2014:97).

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Susanto, 2012:3). Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pasal 7 ayat 3 yaitu perkembangan anak sebagaimana dimaksud adalah pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu yang merupakan intelegensi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, Bahasa, sosial-emosional, dan seni. Keenam aspek tersebut harus berkembang dengan baik. Salah satu aspek yang penting dalam kehidupan anak usia dini adalah aspek kognitif.

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting karena akan memberikan kemudahan kepada anak dalam mengikuti proses pendidikan yang

lebih lanjut, terutama pada mata pelajaran matematika. Pemahaman konsep bilangan berfungsi sebagai dasar untuk mempelajari konsep dan keterampilan matematika (Sood & Mackey, 2015). Oleh karena itu penting untuk menanamkan konsep bilangan secara baik sejak dini untuk mencegah kegagalan matematika di masa depan. Pengetahuan matematika pada anak usia dini terutama pengetahuan tentang pemahaman konsep bilangan sangat penting dan harus disiapkan sebaik mungkin sehingga akan memberikan kontribusi bagi kesuksesan siswa dalam kehidupan sehari-hari dan kesuksesan di masa yang akan datang. Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting karena akan memberikan kemudahan kepada anak dalam mengikuti proses pendidikan lebih lanjut, terutama pada mata pelajaran matematika.

Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia, sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan penutupan lembaga Pendidikan termasuk PAUD. Dari tahun ajaran 2019/2020 sampai sekarang tahun ajaran 2020/2021. Tetapi ada beberapa Lembaga PAUD tahun ini yang menerapkan rolling dengan cara tetap mematuhi protokol kesehatan.

TK Mawar Hulu Sungai Tengah diadakan pembelajaran tatap muka dan juga sudah disetujui pemerintah setempat karena TK Mawar merupakan sebagai percobaan sekolah yang tetap melakukan pembelajaran tatap muka tetapi juga tetap mematuhi peraturan seperti jam pelajaran di kurangi, menggunakan pakaian bebas pantas, dan orang tua tidak ada yang menemani anak dilingkungan sekolah tetapi bisa menunggu di luar lingkungan sekolah.

Berdasarkan pengamatan peneliti dari hasil wawancara, dengan wali kelas

kelompok B TK Mawar Hulu Sungai Tengah terdapat faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan dalam mengenal. Hal ini dibuktikan dengan hasil perkembangan aspek kognitif anak yang berjumlah 23 orang terdiri dari, 13 orang laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Terdapat 4 orang anak (17,38%) belum berkembang (BB), 11 orang anak (47,82%) mulai berkembang (MB), 6 orang anak (26,1%) berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 orang anak (8,69%) berkembang sangat baik.

Apabila permasalahan ini tidak segera diatasi maka kemampuan aspek kognitif dalam kegiatan mengenal konsep bilangan tidak akan berkembang dan akan berdampak buruk pada kesiapan anak ke jenjang sekolah selanjutnya. Jadi dalam mengatasi permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian untuk mencari solusi mengembangkan keaktifan dan hasil perkembangan anak serta memperbaiki proses pembelajaran seperti yang telah diuraikan di atas peneliti tertarik dengan menggunakan media bowling kombinasi model *explicit instruction*, metode bermain dan pemberian tugas.

Dalam mengatasi permasalahan maka perlu dilakukan penelitian untuk mencari solusi mengembangkan keaktifan dan hasil perkembangan anak serta memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media bowling kombinasi model *explicit instruction*, metode bermain dan pemberian tugas.

Hasil penelitian Rahayu, P., Yusnira, Y., & Alim, M. L. (2020) bahwa penerapan bermain bowling meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dan juga dibuktikan dari hasil penelitian Darmiyati, D. (2020) bahwa dengan penerapan model *explicit instruction* dapat meningkatkan kemampuan anak dan Sari, M. D. P., Wirya, N., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2015) bahwa metode pemberian tugas dalam mengembangkan kemampuan aspek kognitif.

Jadi dengan menggunakan media bowling kombinasi model *Explicit Instruction*, metode bermain dan pemberian tugas ini dapat mengembangkan kemampuan aspek kognitif yang rendah dalam mengenal konsep bilangan. Adapun kegiatan pembelajaran menggunakan *explicit instruction*, bermain, dan pemberian tugas yaitu pada saat pembelajaran langsung berjalan guru mengarahkan anak untuk melakukan percobaan dengan bermain bowling, setelah percobaan itu berhasil dilaksanakan, kemudian guru memberikan tugas untuk anak berupa LKA yang berisi gambar sesuai tema pembelajaran dan lambang bilangan agar dapat mencapai hasil maksimal untuk mengenal konsep bilangan. Kemudian penggunaan media Bowling dilakukan dengan cara beberapa bowling menggunakan dua puluh seperti pada permainan Bowling. Anak diminta untuk berdiri lima hingga enam langkah jauhnya dari susunan bowling tersebut dan menggelindingkan bola ke arah bowling. Kemudian anak diminta untuk menghitung berapa banyak bowling yang terjatuh. Permainan ini mengajak anak untuk aktif dan menggunakan alat yang menarik. Dengan media Bowling, dengan cara menggelindingkan bola kecil ataupun melemparnya dengan tangan ke arah bowling yang sudah disediakan, anak akan lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran karena permainan Bowling sangat menyenangkan dan tidak membosankan, anak bisa mengenal bilangan lebih cepat dan anak bisa belajar sambil bermain. Selanjutnya dengan metode Pemberian Tugas merupakan tertentu yang dengan sengaja harus dikerjakan oleh anak yang mendapat tugas. Di PAUD tugas yang di berikan dalam bentuk kesempatan melaksanakan kegiatan sesuai dengan petunjuk langsung guru. Dengan Pemberian Tugas, anak dapat melaksanakan kegiatan secara nyata dan menyelesaikannya sampai tuntas.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui Permainan Bowling Menggunakan Kombinasi model Explicit Instruction, metode Bermain dan Pemberian Tugas Pada Kelompok B TK Mawar Hulu Sungai Tengah.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan anak dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sugiyono (2017:8) penelitian kualitatif sering disebut penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah.

Faktor yang diteliti yaitu faktor aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan anak. Faktor guru yaitu aktivitas dan cara kerja selama pelaksanaan proses pembelajaran pertama Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, guru menyiapkan media dan bahan, guru menjelaskan maksud pembelajaran dan menyebutkan langkah pembelajaran, guru mendemonstrasikan permainan bowling, guru mempersilahkan anak bermain bowling, guru menyiapkan lembar kerja yang berisi bilangan dan gambar bentuk (sesuai dengan tema pembelajaran) yang menunjukkan jumlah bilangan, guru membagikan lembar kerja ke setiap anak terakhir guru membuat kesimpulan dan menutup pembelajaran.

Faktor anak, yaitu bagaimana aktivitas anak pada pembelajaran, indikator pertama yang diteliti Anak memperhatikan materi pembelajaran dan demonstrasi dari guru, anak menyebutkan lambang bilangan 1-20 melalui permainan bowling, anak menyebutkan jumlah benda yang jatuh saat dia melempar bola bowling, terakhir anak menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Hasil perkembangan anak yang diamati dilakukan melalui kegiatan observasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung melalui dari setiap pertemuan indikator pertama yang diteliti anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengemukakan hasil tugas. Pengumpulan data kualitatif ini diperoleh melalui teknik observasi pada setiap pertemuan dengan menggunakan lembar pengamatan (observasi). Data aktivitas guru, data aktivitas siswa, dan data hasil perkembangan anak didapat dari analisis lembar observasi hasil perkembangan semua anak pada setiap akhir pertemuan dalam perkembangan kognitif mengenal konsep bilangan melalui media bowling kombinasi model explicit instruction, metode bermain dan pemberian tugas.

Teknik analisis data yang digunakan untuk aktivitas guru dan aktivitas anak adalah teknik analisis dan kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil lembar pengamatan terhadap aktivitas guru. Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini dari aktivitas guru dengan rentang skor 27-32 dengan kriteria sangat baik, skor 20-26 dengan kriteria baik, skor 14-19 dengan kriteria cukup baik, skor 8-13 dengan kriteria kurang baik.

Aktivitas anak dilakukan dengan cara mengamati aktivitas anak selama pembelajaran sedang berlangsung tabel rentang skor dengan 4 kriteria aktivitas anak yaitu sangat aktif dengan skor 14-16 atau secara klasikal 82-100%. aktif dengan skor 11-13 atau 63-81%. cukup aktif dengan skor 8-10 atau 44-62%. kurang aktif dengan rentang skor 4-7 atau 25-43%. adapun teknik analisis data hasil perkembangan kognitif anak dengan kriteria penilaian yaitu bb (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Indikator keberhasilan dikatakan berhasil apabila Aktivitas guru dikatakan berhasil dalam

proses pembelajaran aspek kognitif dalam mengenal konsep bilangan apabila telah mencapai kriteria sangat baik dengan skor ≥ 21 , yang dilakukan secara keseluruhan pada waktu pembelajaran.

Aktivitas keberhasilan anak dikatakan berhasil apabila aktivitas anak masing-masing aspek, dilihat dari secara rata-rata kelas aktivitas anak dapat dikatakan berhasil apabila mencapai presentase $\geq 81\%$ dengan kategori sangat aktif, secara klasikal aktivitas anak dapat dikatakan berhasil apabila jumlah anak yang dikategorikan aktif dan sangat aktif minimal mencapai $\geq 81\%$. Indikator keberhasilan hasil perkembangan kemampuan anak dapat dilihat dari dua sisi yaitu secara individual berhasilnya anak dalam perkembangan kemampuan apabila mencapai nilai BSH atau BSB Secara klasikal anak yang berkategori BSH atau BSB mencapai $\geq 81\%$.

Dalam penelitian ini peneliti meminta bantuan kepada guru wali kelas yang dijadikan sebagai observer yang mana akan menilai proses pembelajaran yang akan dilakukan peneliti. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai pengajar, pengumpul data aktivitas anak, pengumpul data hasil belajar anak dalam perkembangan kognitif mengenal konsep bilangan, kemudian peneliti juga bertugas sebagai pemecah dalam permasalahan belajar dan sebagai orang yang menganalisis data serta menarik suatu kesimpulan yang nantinya akan dibuat sebuah laporan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

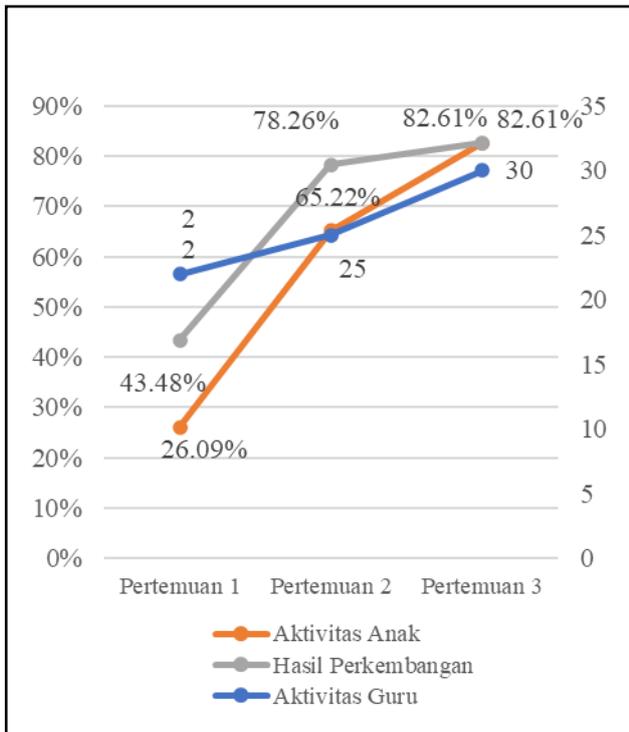
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui media bowling kombinasi model explicit instruction metode bermain dan pemberian tugas dilihat dari pertemuan 1, 2 dan 3 menunjukkan adanya peningkatan disetiap pertemuannya yaitu jumlah skor yang diperoleh dari pertemuan

1 mendapatkan skor perolehan 22 dengan kriteria baik dan pertemuan 2 mendapatkan skor 25 dengan kriteria baik dan pada pertemuan 3 mendapatkan skor 30 dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak pada kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui media bowling kombinasi model explicit instruction metode bermain dan pemberian tugas dilihat dari pertemuan 1, 2 dan 3 menunjukkan tiap pertemuan slalu meningkat dan mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pada pertemuan 1 yaitu 26,08% dengan keterangan Seluruh anak kurang aktif, selanjutnya mengalami peningkatan pada pertemuan 2 yaitu 65,21% dengan keterangan sebagian anak aktif dan meningkat lagi pada pertemuan 3 yaitu 82,60% dengan keterangan seluruh anak aktif. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil perkembangan kognitif anak secara klasikal pada pertemuan 1 memperoleh persentase sebanyak 43,48% yang belum berkembang, kemudian pertemuan 2 hasil perkembangan anak secara klasikal mengalami peningkatan sebanyak 78,26% yang berhasil berkembang. Selanjutnya pada pertemuan 3 hasil perkembangan anak secara klasikal yang berhasil berkembang dan mengalami peningkatan sebanyak 82,61%.

Berikut grafik kecenderungan aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak pada setiap pertemuan:



Gambar 1 grafik Perbandingan Pertemuan 1, 2 dan 3

Berdasarkan grafik diatas maka dapat dilihat kenaikan dari semua aktivitas seperti aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil capaian perkembangan kognitif anak. Pada grafik kecenderungan aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil capaian perkembangan anak mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Hal tersebut membuktikan adanya hubungan antara ketiga aspek tersebut. Dari grafik diatas juga dapat disimpulkan semakin baik aktivitas guru dalam proses pembelajaran maka semakin aktif pula aktivitas anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan mengalami peningkatan pada aktivitas anak tersebut dalam kegiatan pembelajaran maka hasil yang perkembangan anak tersebut semakin berkembang atau meningkat.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yang menggunakan Media Bowling kombinasi Model Explicit Instruction, dengan metode Bermain dan Pemberian Tugas dalam mengenal konsep bilangan telah berhasil

mengembangkan perkembangan anak pada kelompok B TK Mawar Hulu Sungai Tengah karena disetiap pertemuannya mengalami peningkatan disebabkan karena guru telah melaksanakan perbaikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Guru masa depan merupakan guru yang harus mempunyai keahlian membimbing pada anak didiknya, tidak hanya terampil sebagai pengajar sebagaimana fungsinya. Aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran semakin baik dan meningkat, peningkatan yang terjadi tidak lepas dari usaha guru untuk terus melakukan perbaikan setiap pertemuan berdasarkan refleksi dari kegiatan yang telah dilakukan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suriansyah (2014:5) bahwa guru tidak hanya berperan sebagai teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (manager of learning).

Berdasarkan pernyataan diatas, guru dituntut untuk mengetahui metode dan model pembelajaran supaya guru dapat menentukan dan memilih model pembelajaran yang tepat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang ingin dilaksanakan supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Seperti halnya dengan penelitian ini, Keberhasilan ini tidak terlepas dari upaya guru menerapkan dan menggabungkan media dan model guru memilih menerapkan media bowling.

Dengan menerapkan Media Bowling kombinasi Model Explicit Instruction dengan Metode Bermain dan Pemberian Tugas guru dituntut kreatif menentukan dan memilih media, model atau metode pembelajaran oleh karena itu model Explicit Instruction adalah suatu model pengajaran langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan baik.

Dengan model dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan

siswa untuk memulai pembelajaran dengan bertahap selangkah demi selangkah. Maka dari itu, sebelumnya guru sudah menyiapkan media pembelajaran, dan mendemonstrasikan kesempatan untuk berlatih mengenal konsep bilangan. Kemudian dengan menerapkan metode bermain.

Dalam metode bermain ini, guru dan siswa sama-sama aktif. Siswa dituntut untuk aktif agar mereka tidak bergantung dengan keaktifan guru. Dan terakhir menerapkan Metode Pemberian Tugas siswa diberikan tugas berupa LKA yang tertera gambar sesuai tema pembelajaran dan lambang bilangan pada pertemuan pertama siswa diberikan tugas menghubungkan gambar dengan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar bintang, pada pertemuan ke dua siswa diberikan tugas menebalkan garis putus-putus dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar bulan yang sesuai, dan pada pertemuan ketiga siswa diberikan tugas yaitu menghitung dan menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar.

Menurut Trianto (2013:26) bahwa dalam mengajarkan sesuatu materi tertentu harus dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Idris, M. H (2014:15) bahwa keberhasilan seorang guru dapat menjalankan proses diantaranya meliputi menguasai karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar, memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasi potensi yang dimiliki serta dapat menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar. Guru hendaknya menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik perhatian siswa, lingkungan yang nyaman dan damai yang membantu aktivitas belajar siswa semakin optimal.

Bedasarkan pernyataan diatas, guru dituntut untuk mengetahui model dan metode pembelajaran supaya guru dapat menentukan dan memilih model

pembelajaran yang tepat untuk melaksanakan kegiatan guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang ingin dilaksanakan supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran. seperti halnya dengan penelitian ini, keberhasilan ini tidak terlepas dari upaya guru menerapkan dan menggabungkan model guru pilih media bowling kombinasi model explicit instruction, dengan metode bermain dan pemberian tugas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal konsep bilangan.

Kemudian hasil observasi aktivitas anak dalam mengenal konsep bilangan menggunakan Media Bowling kombinasi Model Explicit Instruction dengan Metode Bermain dan Pemberian Tugas mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Aktivitas anak dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga selalu meningkat.

Anak memperhatikan materi pembelajaran dan demonstrasi dari guru, Anak menyebutkan lambang bilangan 1-20 melalui permainan bowling, Anak menyebutkan jumlah pin yang jatuh saat dia menggelindingkan bola bowling dan Anak menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan benar disebabkan oleh ketepatan guru memilih dan menetapkan media bowling kombinasi model explicit instruction dengan metode bermain dan pemberian tugas.

Menurut (Zaman, 2011:9.2) anak-anak menunjukkan ketertarikan alami serta rasa ingin tahu ketika mereka bermain dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, selain itu aktivitas anak meningkat karena anak terlibat langsung secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil pengamatan terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang konsep bilangan menggunakan Media Bowling kombinasi Model Explicit Instruction dengan Metode Bermain dan Pemberian Tugas pada Anak Kelompok B TK Mawar Kabupaten Hulu Sungai Tengah pada pertemuan 1 sampai dengan

pertemuan 3 mengalami peningkatan jumlah anak yang berkembang.

Hasil pembelajaran yang mampu mengantarkan anak usia dini dengan lingkungannya dan perkembangan selanjutnya juga merupakan bukti keberhasilan pembelajaran di TK (Masitoh, 2011:1.22). Berkaitan dengan hasil pengembangan anak, dalam proses pembelajaran guru harus memberikan motivasi kepada anak agar hasil pengembangan pada aspek kognitif anak pada khususnya akan meningkat karena motivasi belajar adalah dorongan menjadi penggerak dalam diri sendiri seseorang untuk melakukan sesuatu tujuan yaitu untuk mencapai prestasi. Hasil penelitian (Rangkuti, D, 2021; Aryani, P. A., Agung, A. A. G., Tirtayani, L. A., & Psi, S.,2015) menemukan bahwa media bermain bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Susanto (2011:48) menyatakan kognitif adalah salah satu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang dialami. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama yang ditujukan kepada ide-ide.

Perkembangan kemampuan kognitif pada anak akan berhasil bila proses pembelajaran itu menyenangkan. guru bisa dikatakan guru yang menyenangkan apabila mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik melalui penyampaian materi pembelajaran, cara yang menarik dan juga mengesankan sehingga anak didik senang dan tidak terpaksa dalam menerima pelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran perlu ditekankan adanya aktivitas anak baik secara fisik, mental, maupun emosional (Dimiyati, 2013:272).

Sejalan dengan pendapat Suriyansyah (2014: 220) yang menyatakan bahwa belajar dalam membangun merupakan suatu proses aktif dan si

pembelajar dalam membengun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima informasi atau pengetahuan dari guru belaka. Pada peningkatan prestasi belajar peserta didik bukan hanya peran guru saja yang dibutuhkan tetapi sendirilah yang dituntut berperan aktif dalam proses belajar dan pembelajaran.

Media bowling kombinasi model explicit instruction, dengan metode bermain dan pemberian tugas dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, P., Yunsira, Y., & Alim, M. L. (2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak kelompok B TK Mawar Hulu Sungai Tengah dalam mengembangkan kognitif mengenal konsep bilangan melalui media bowling, model *explicit instruction*, metode bermain dan pemberian tugas di tk dapat disimpulkan maka aktivitas guru mengalami peningkatan dengan mencapai kriteria sangat baik. Aktivitas anak pada perkembangan kognitif mengalami peningkatan dengan mencapai kriteria sangat aktif. Dan kemampuan aspek kognitif anak mengenal konsep bilangan mengalami peningkatan mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan kriteria Berkembang Sangat Baik. Sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam memilih media, model dan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

Aryani, P. A., Agung, A. A. G., Tirtayani, L. A., & Psi, S. (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Mengenal Konsep Huruf Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
- Dimiyati, J. (2013). *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Darmiyati, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini Melalui Model Direct Instruction Kombinasi Model Make A Match dan Pemberian Tugas. *Jurnal Paud*.
- Idris, M. H. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini melalui Dongeng*. Jakarta: Luxima
- Idris, M. H. (2014). *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini melalui Dongeng*. Jakarta: Luxima
- Masitoh, D. (2011). Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rahayu, P., Yusrina, Y., & Alim, M. L. (2020). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Bowling Aritmatika Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A TK An-Nur Ujung Padang Kampar Utara. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 256-261
- Rangkuti, D. (2021). Penerapan Media Bermain Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak Ditingkat Di Tk/Paud Adetia Tembung. *In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian (Vol. 4, No. 1, pp. 64-70)*.
- Sari, M. D. P., Wirya, N., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
- Sood, S., & Mackey, M. (2015). Examining the Effects of Number Sense Instruction on Mathematics Competence of Kindergarten Students. *International Journal of Humanities*
- Suriansyah, Ahmad. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo. Persada
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wijana, Widarmi D, dkk. (2014). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Zaman, B. (2011). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.