

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN DADU ANGKA

Sarif Hidayat

*Tk Dharma Wanita I Keniten
Kec. Mojo Kabupaten Kediri
Email: sarifhidayat@gmail.com*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah: 1). Mendeskripsikan Kemampuan kognitif mengenal bilangan 1-10 melalui permainan dadu angka. 2). Mendeskripsikan penerapan permainan dadu angka untuk mengenal bilangan 1-10 melalui kemampuan kognitif. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Dharma Wanita I Keniten sebanyak 15 siswa. Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita I Keniten Desa Keniten Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri. Dari hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil penilaian anak didik pada tiap siklusnya yang mana pada tindakan Siklus I 33,3% anak mendapatkan bintang 2,40% anak mendapatkan bintang 3. Pada tindakan Siklus II 13,3% anak mendapatkan bintang 2,46,7% anak mendapatkan bintang 3. Sedangkan pada tindakan siklus III 6,7% anak mendapatkan bintang 2,73,3% anak mendapatkan bintang 3 dan 20% anak mendapatkan bintang 4. Penelitian perkembangan kognitif ini dapat ditindaklanjuti dengan perkembangan yang lain, seperti mengembangkan aspek fisik/motorik anak melalui bermain dadu angka, sehingga proses belajar mengajar menjadi semakin menarik bagi anak, sedangkan bagi wali murid sebaiknya menyediakan alat permainan edukatif untuk menunjang kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini, karena sambil bermain anak akan belajar.

Tersedia online di
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>
Sejarah artikel

Diterima pada : 10 Oktober 2021
Disetujui pada : 18 Oktober 2021
Dipublikasikan pada : 27 Oktober 2021

Kata kunci: Kognitif,
Menenal Bilangan,
Permainan Dadu Angka

DOI:
<https://doi.org/10.28926/jprp.v1i1.2>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini meliputi fisik-motorik, perkembangan moral (termasuk kepribadian, watak, dan akhlak), sosial-emosional, intelektual, dan bahasa secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Dalam kaitannya dengan perkembangan potensi anak. Salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan diri anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Slamet, 2005: 53). Secara umum semakin tinggi tingkat kognitif seseorang semakin teratur cara berfikirnya. Dalam kaitan ini seorang guru seyogyanya memahami tahap-tahap perkembangan anak didiknya serta memberikan materi pelajaran dalam jumlah dan jenis yang sesuai dengan tahapan tersebut.

Menyadari pentingnya pembelajaran berhitung dalam kehidupan sehari-hari, maka pengenalan angka sudah ditanamkan sejak Anak Usia Dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap berhitung sebagai pelajaran yang sangat membosankan. Hal ini terjadi dikalangan guru dan anak karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak. Hal lain yang menimbulkan kebosanan yaitu proses pembelajarannya masih terpusat pada guru (*teacher oriented*). Untuk mengatasi kebosanan tersebut maka digunakanlah media pembelajaran konsep bilangan melalui permainan dengan harapan pembelajaran lebih menyenangkan bagi Anak Usia Dini

karena dilakukan sambil bermain sehingga membantu mengembangkan dimensi kognitif anak.

Di TK Dharma Wanita I Keniten kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan 1 – 10 pada kelompok A hasilnya masih rendah, hal ini diketahui dari buku penilaian yang dimiliki oleh guru dari 15 siswa hanya 3 anak yang memiliki nilai bintang 3 (☆☆☆) sedangkan 12 anak masih memiliki bintang 1 dan 2, ini dikarenakan kurangnya minat anak untuk berhitung dan anak tidak bisa mengurutkan dengan benar, urutan bilangan dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya. Selain menggunakan media guru harus selalu memberikan motivasi serta penguatan kepada anak agar anak mau mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat memahaminya dengan baik. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan yaitu dengan menggunakan permainan kartu angka yang disusun sedemikian rupa sehingga anak tertarik mengikuti pelajaran dan kemampuannya dalam mengenal lambing bilangan dapat meningkat serta berkembang secara optimal.

Pengenalan lambing bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambing bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan lambing bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambing bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum membahas mengenai lambing bilangan, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian bilangan.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve (Dali, 1980) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti (2006: 1) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*undefined term*). Soedadiatmodjo, dkk (1983: 67) bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, serta bersifat abstrak sebagai gambaran banyaknya anggota suatu himpunan.

Menurut definisi di atas maka diperlukan adanya symbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Menurut Sudaryanti (2006: 1) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu. Menurut Soedadiatmodjo, dkk (1983: 67), untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Menurut

Munandar (Ahmad, 2011: 97) bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan inilah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga dia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-kanak Memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Materi tersebut terdapat dalam kurikulum 2010 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal. Materi yang diberikan diantaranya: membilang banyak benda 1 sampai 10, membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (menenal konsep bilangan pada benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1 samapi 10 dengan benda, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Sementara itu, menurut Ahmad (2011: 107), kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia TK A adalah sebagai berikut: membilang, menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-bendah ingga 10 (anak tidak disuruh menulis), membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (menenal konsep bilangan dengan benda benda) sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

Menurut Hurlock (Tadkiroatun, 2005: 1) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara sukarela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar. Isenberg dan Jalongo (Tadkiroatun, 2005: 13) menyatakan bahwa dengan bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, member kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan ketrampilan serta konsep beraksara. Menurut Catron dan Allen (Tadkiroatun, 2005: 13) kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan ketrampilan motorik. Piaget (Slamet, 2005: 116) menyatakan bahwa bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar. Berinteraksi dengan objek dan orang, serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan membantu anak memahami tentang objek, orang, dan situasi tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bisa dikatakan sebagai dunia anak karena sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain. Selain bermain anak juga belajar melalui permainan yang mereka mainkan. Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan

pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan iniialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal. Pada pembelajaran yang dilakukan di beberapa TK saat ini, pengenalan lambang bilangan telah diperkenalkan ketika anak berada di Kelompok A (usia 4-5 tahun). Namun, ternyata anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Kesulitan dalam mengenal lambang bilangan ini dapat dilihat saat anak melaksanakan perintah guru yaitu menunjuk lambang bilangan yang diminta oleh guru anak terlihat masih mengalami kebingungan.

Anak sulit membedakan antara lambang bilangan satu dengan lambang bilangan lainnya. Anak juga mengalami kesulitan dalam memasangkan lambang bilangan, hal tersebut terlihat bahwa anak masih membutuhkan bantuan dari guru dalam menyelesaikan kegiatan. Selama ini proses pembelajaran siswa tampak pasif dan anak sulit untuk dikondisikan hal tersebut dikarenakan media yang kurang menarik dan metode pembelajaran yang monoton. Salah satu media yang dapat digunakan untuk pengenalan lambang bilangan pada anak TK usia 4-5 tahun adalah melalui permainan dadu angka. Dadu angka adalah tebuat dari kertas karton yang berisi tulisan angka atau beberapa jenis desain yang lain. Angka merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan.

METODE

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Tempat Penelitian ini berada di TK Dharma Wanita I Keniten kecamatan Mojo Kabupaten Kediri. Waktu Penelitian ini pada bulan Juli sampai bulan desember 2019. Subyek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Dharma Wanita I Keniten sebanyak 15 siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Wardani, (2007;238) merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dalam peneltian peneliti menggunakan instrument sebagai berikut:

Observasi. Pedoman Observasi adalah alat penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkah laku siswa pada waktu belajar dan perilaku guru saat mengajar. Berkaitan dengan hal tersebut Kunandar (2008:143) menyatakan bahwa pengamatan sangat cocok untuk merekam data lainnya. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan membilang anak.

Tabel 3.1

Lembar Observasi Kemampuan berhitung Anak

Nama :
Jeniskelamin :

No	Indikator	KriteriaPenilaian				Ket
		*	**	***	****	

1.	Anak mampu menyebutkan lambing bilangan 1-10					
2	Anak dapat menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda benda.					
3	Anak dapat menulis lambing bilangan dengan benar					
4	Anak mampu membedakan bentuk lambang bilangan.					

Keterangan :

* = Anak belum berkembang dalam mengenallambangbilangan. (BB)

** = Anak mulaiberkembangdalam mengenallambang bilangan. (MB)

*** = Anak berkembangsesuaiharapandalammengenal lambing bilangan. (BSH)

**** = Anak yang berkembangsangatbaikdalam mengenallambangbilangan. (BSB)

Dokumentasi. Sangat membantu melengkapi data, dalam hal pengecekan kebenaran informasi atau data yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan observasi studi dokumentasi merupakan sumber data yang sudah tersedia sehingga dapat dijadikan sebagai bagan penunjang data-data sebelumnya yang sudah terkumpul, yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto dan dokumentasi tertulis lainnya.

Teknik Analisis data

Analisis adalah proses menyusun data agar dapat ditafsirkan. Tahap ini berlangsung dari awal hingga akhir penelitian. Nasution (2003 : 138) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif analisis data dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah sebelum terjun lapangan, selama berlangsungnya penelitian, terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus dari Sujiono (2009:43) sebagai berikut:

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

F = Jumlah aktivitas

N = Jumlah aktivitas yang dilakukan anak

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Alat yang digunakan untuk observasi aktivitas guru dan anak berupa nilai skor, adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

Interval %	Kriteria kemampuan dalam bermain bilangan	Keterangan nilai anak	Keterangan Nilai anak
0% - 25%	BB	1	☆
26%- 50 %	MB	2	☆☆
51% - 75 %	BSH	3	☆☆☆
76 % - 100%	BSB	4	☆☆☆☆

(76 – 100 %) : BerkembangSangatBaik

(51 – 75 %) : BerkembangSesuai Harapan

(26 – 50 %) : MulaiBerkembang

(0 – 25 %) : Belum Berkembang

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pra Siklus

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita I Keniten Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri, TK Dharma Wanita I Keniten. Berdasarkan hasil evaluasi penilaian anak kelompok A didapatkan data siswa yang menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan membilang pada anak, dibuktikan dengan adanya penilaian yang menunjukkan bahwa sebanyak 13 anak mendapat bintang 1, 11 anak mendapat bintang 2 dan 6 anak mendapat bintang 3. Keadaan tersebut mendorong peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membilang. Untuk itu peneliti telah menyiapkan tindakan berupa tiga siklus dimana satu siklus terdiri dari tiga pertemuan. Tidak lupa peneliti mempersiapkan alat atau media penunjang kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil evaluasi sebelum di adakan tindakan terdapat data yang menyatakan bahwa sebanyak 24 atau 80% dari 30 anak belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal bintang 3, ini dikarenakan anak belum bisa mengenal lambing bilangan 1-10. Keadaan tersebut mendorong peneliti melakukan penelitian untuk menemukan penyebab rendahnya nilai anak selain itu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan 1-5 dengan cara menggunakan alat atau media sebagai penunjang kegiatan belajar.

Selain menggunakan media, peneliti juga menggunakan 3 siklus dimana 1 siklus terdapat 3 kali pertemuan. Untuk lebih jelasnya akan di peneliti paparkan sebagai berikut.

Siklus I

Observasi

Anak sudah menunjukkan semangat dan minatnya dalam kegiatan belajar dikelas, ini dibuktikan dengan adanya penilaian yang menyebutkan bahwa anak mulai mengerti intruksi dari guru. Sehingga mereka tahu hal apa yang harus dikerjakan.

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				KRITERIA KETUNTASAN Minimal: ★★★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1	Bela	✓					✓
2	caca		✓				✓
3	Haidar			✓		✓	
4	wildan	✓					✓
5	Dita	✓					✓
6	Sevia			✓		✓	
7	Kirana			✓		✓	
8	Rasyid			✓		✓	
9	Riri		✓				✓
10	Diego			✓		✓	
11	Sany		✓				✓
12	Mela			✓		✓	
13	Dika				✓	✓	
14	Ilham		✓				✓
15	Rizki		✓				✓
	JUMLAH	3	5	6	1	7	8
	PROSENTASE	20%	33,3%	40%	6,7%	46,7%	53,3%

Refleksi

Dari hasil yang di dapat selama siklus I yang berlangsung selama 3 pertemuan dapat dilihat prosentase ketuntasan belajar anak mencapai 46,7% yaitu sebanyak 7 anak yang mendapatkan bintang 3 dan bintang 4.

Tabel 4.2

Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus I

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1	Tuntas	7	46,7%
2	Belum Tuntas	8	53,3%
	Jumlah	15	100%

Siklus II

Observasi

Kegiatan belajar berlangsung dengan tenang karena anak-anak mengerjakan dengan sungguh-sungguh, tetapi ada beberapa anak yang belum mandiri dalam mengerjakan tugas tersebut, mereka bingung dan tidak bisa menyelesaikannya. Sampai-sampai Ada salah satu dari mereka yang menangis karena tertinggal oleh temannya.

Tabel 4.3

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Siklus II

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				KRITERIA KETUNTASAN Minimal: ★★★	
		★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	Tuntas	Belum tuntas
1	Bela	✓				✓	
2	caca			✓			✓
3	Haidar			✓		✓	
4	wildan	✓					✓
5	Dita	✓					✓
6	Sevia			✓		✓	
7	Kirana			✓		✓	
8	Rasyid			✓		✓	
9	Riri				✓	✓	
10	Diego			✓		✓	
11	Sany				✓	✓	
12	Mela			✓		✓	
13	Dika				✓	✓	
14	Ilham					✓	
15	Rizki		✓				✓
	JUMLAH	3	2	7	3	10	5
	PROSENTASE	20%	13,3%	46,7%	20%	66,7%	33,3%

Refleksi

Berdasarkan table penialain di atas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terhadap kemampuan mengenai lambing bilangan, 66,7% anak sudah memenuhi criteria ketuntasan sedangkan 33,3% anak belum memenuhi criteria sehingga masih membutuhkan dampingan guru.

Tabel 4.4

Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus II

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1	Tuntas	10	66,7%

2	Belum Tuntas	5	33,3%
	Jumlah	15	100%

Siklus III

Observasi

Pada siklus ke III pertemuan ke III perkembangan anak dalam mengenal lambing bilangan semakin meningkat, dibuktikan dengan adanya tabel penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus III

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				KRITERIA KETUNTASAN Minimal: ★★★★★	
		★	★ ★	★★★★	★★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1	Bela			✓		✓	
2	caca			✓		✓	
3	Haidar			✓		✓	
4	wildan			✓		✓	
5	Dita			✓		✓	
6	Sevia			✓		✓	
7	Kirana			✓		✓	
8	Rasyid			✓		✓	
9	Riri				✓	✓	
10	Diego			✓		✓	
11	Sany				✓	✓	
12	Mela			✓		✓	
13	Dika				✓	✓	
14	Ilham			✓		✓	
15	Rizki		✓				✓
	JUMLAH	0	1	11	3	14	1
	PROSENTASE	0%	6,7%	73,3%	20%	93,3%	6,7%

Refleksi

Berdasarkan tabel penialain di atas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terhadap kemampuan mengenal lambing bilangan, 93,3% anak sudah memenuhi criteria ketuntasan sedangkan 6,7% anak belum memenuhi criteria sehingga masih membutuhkan dampingan guru.

Tabel 4.6
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1	Tuntas	14	93,3%
2	Belum Tuntas	1	6,7%
	Jumlah	15	100%

PEMBAHASAN

Sejak pengamatan Siklus I sampai siklus III terdapat penjelasan tentang perkembangan menuju kearah positif yaitu perkembangan kognitif khususnya mengenal lambang bilangan anak meningkat melalui kegiatan bermain yang menggunakan media dadu angka. Kegiatan ini selaras dengan pendapat Montolulu (2007:56) bahwa bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk mengenalkan konsep bilangan 1-10.

Berbagai manfaat bisa diperoleh melalui kegiatan bermain ini, antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya pikir (kognitif), melatih konsentrasi, ketekunan, daya cipta salah satu contohnya bermain kartu angka. Pada siklus I anak belum mengalami ketuntasan belajar hal ini dapat dilihat pada table penilaian kemampuan mengenal lambing bilangan sebagai berikut

Tabel 4.7

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pra Tindakan Sampai Dengan Tindakan Siklus III Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita I Keniten

NO	HASIL PENILAIAN	PRA TINDAKAN	TINDAKAN SIKLUS SIKLUS I	TINDAKAN SIKLUS II	TINDAKAN SIKLUS SIKLUS III
1	☆	65%	20%	20%	0%
2	☆☆	25%	33,3%	13,3%	6,7%
3	☆☆☆	10%	40%	46,7%	73,3%
4	☆☆☆☆	0%	6,7%	20%	20%
	JUMLAH	100%	100%	100%	100%

Dijelaskan bahwa bermain memiliki multifungsi sehingga anak lebih mudah menerima materi dan juga pesan yang disampaikan oleh pendidik lebih mudah sehingga anak tidak mengalami kesalahan menerjemahkan pesan yang diberikan oleh guru. Perkembangan kognitif anak mengenal bilangan 1 – 10 lebih mudah dipahami saat melakukan kegiatan menggunakan permainan dengandadu angka.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta hasil penelitian, maka hipotesis yang berbunyi melalui media dadu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Dharma Wanita I Keniten Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri **Diterima.**

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang peneliti peroleh dari anak Kelompok A TK Dharma Wanita I Keniten bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain dengan menggunakan media dadu angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dengan memperhatikan hasil penelitian tindakan kelas ini bahwa meningkatnya perkembangan kognitif anak melalui bermain dadu angka, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut: 1). Penelitian perkembangan kognitif ini dapat ditindaklanjuti dengan perkembangan yang lain, seperti mengembangkan aspek fisik/motorik anak melalui bermain dadu angka, sehingga proses belajar mengajar menjadi semakin menarik bagi anak. 2). Bagi wali murid sebaiknya menyediakan alat permainan edukatif untuk menunjang kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak usia dini, karena sambil bermain anak akan belajar. disamping itu waktu belajar di rumah lebih lama dari pada di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B.E.F. Montolulu, dkk, 2005, *Bermain dan Permainan Anak*.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: PTGrasindo
- Moesli chatoen R, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta

- Patmonodewo, Soemiarti. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta :Departemen P dan K
- Sudijono Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Penerbit Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka