
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN *SMART HEAD* ANAK USIA DINI DI TK ABA 32 AMPELGADING DAMPIT-MALANG

Aisyah Nindi Antika^{1*}, Fitrotul Hikmah²

^{1*} Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

² Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

aisyahmindiantika@alqolam.ac.id, fitrotulhikmah@alqolam.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima :

28 November 2024

Disetujui :

28 November 2024

Kata Kunci :

Kemampuan,
Mengenal Angka,
Permainan, Smart
Head, Anak Usia Dini

ABSTRAK

Abstract: Children's cognitive abilities in early childhood tend to be lacking due to the ineffectiveness and appropriateness of the learning methods used by teachers. The purpose of this study is to describe the implementation or application of the Smart Head game in ABA 32 Ampelgading Kindergarten. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method consisting of cycle I and Cycle II which are implemented in ABA 32 Ampelgading Kindergarten. This study has 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data are obtained through observation results and children's test score data. Data collection techniques use interviews, observation, and documentation. Data analysis techniques include qualitative and quantitative data. The results of the study showed that in cycle I the ability to recognize numbers in children was still low, but after implementing the Smart Head game in cycle I for 3 meetings, a percentage of 49.2% was obtained. For children's ability to recognize numbers, there has been an increase but it is still below average. Because in cycle I it still has not reached the average, it is continued to cycle II. In cycle II which was implemented for 3 meetings, there was an increase in the percentage of 100%. It can be concluded that cycle I and cycle II experienced an increase, so there was an increase in the ability to recognize numbers in early childhood through the Smart Head game at ABA 32 Ampelgading Kindergarten with a percentage of 100% with very good criteria.

Abstrak: Kemampuan kognitif anak pada anak usia dini cenderung kurang disebabkan kurang efektif dan tepatnya metode pembelajaran yang digunakan guru. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan pelaksanaan atau penerapan permainan *Smart Head* di TK ABA 32 Ampelgading. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari siklus I dan Siklus II yang dilaksanakan di TK ABA 32 Ampelgading. Penelitian ini terdapat 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui hasil observasi dan data nilai hasil tes anak. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I kemampuan mengenali angka pada anak masih rendah, namun setelah penerapan permainan *Smart Head* pada siklus I selama 3 kali pertemuan didapatkan persentase 49,2%. Untuk kemampuan mengenali angka anak telah mengalami peningkatan tetapi masih dibawah rata-rata. Dikarenakan pada siklus I masih belum mencapai rata-rata, maka dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan mengalami peningkatan persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, jadi ada peningkatan kemampuan mengenali angka pada anak usia dini melalui permainan *Smart Head* di TK ABA 32 Ampelgading dengan persentase 100% dengan kriteria sangat baik.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah program pendidikan yang diikuti anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Tujuannya adalah untuk membantu mereka tumbuh dan berkembang baik secara spiritual maupun fisik sehingga mereka memiliki semua yang mereka butuhkan untuk melanjutkan ke pendidikan tinggi. Menurut Latif, dkk., (2013) mengemukakan bahwa upaya untuk mempromosikan perkembangan anak usia dini harus selaras dengan fitur dari setiap tahap perkembangan anak, proses pembelajaran oleh karena itu terjamin. Otak anak mempertimbangkan dan menyimpan informasi yang diterimanya antara usia 0 dan 6 tahun. Kerangka waktu ini unik, tidak dapat dibedakan, dan penting untuk munculnya atribut manusia berikutnya. Perkembangan kognitif adalah proses dimana anak-anak, remaja, dan orang dewasa belajar untuk berpikir, mengingat, dan berpikir kritis. Perkembangan kemampuan kognitif tergantung pada perkembangan kognitif. keterampilan yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari mereka termasuk pengelompokan, mengenali angka, memahami bentuk geometris, memahami ukuran, memahami konsep ruang dan waktu, memahami pola yang berbeda (Armanila & Khadijah.,2017).

Perkembangan kognitif saat ia secara aktif membangun pemahaman mereka tentang dunia. Setiap tahap memiliki cara berpikir dan memandang dunia yang berbeda, dan itu berkorelasi dengan usia. Menurut Jawati.,(2013) menjelaskan bahwa refleksi adalah yang pertama, dan kombinasi canggih dari keterampilan sensorimotor adalah yang terakhir, tahap pra operasi antara usia dua dan tujuh tahun, anak-anak mulai menggunakan kata-kata dan gambar untuk menjelaskan segala sesuatu. Keyakinan magis dan egosentrisme anak mengatur alam semesta kognitif mereka pada saat yang bersamaan. Menurut Hardiyati.,(2018) menjelaskan bahwa kemampuan untuk memanfaatkan apa pun untuk melambangkan sesuatu yang lain melalui penggunaan simbol muncul selama waktu ini. Anak-anak belajar menggunakan dan menyajikan barang-barang dengan kata-kata dan gambar pada usia ini. Dia masih bisa mengkategorikan objek hanya berdasarkan satu fitur karena pemikirannya masih egosentris. Peran guru secara intrinsik terkait dengan perolehan pengetahuan pada peserta didik. Guru dituntut untuk dapat membantu anak-anak mengembangkan pengetahuan mereka dengan menawarkan mereka sebanyak mungkin kemungkinan untuk dijelajahi, memungkinkan mereka untuk belajar dari pengalaman mereka. Menurut Indri.,(2016) menjelaskan bahwa unsur yang bertanggung jawab atas proses dan tujuan pendidikan adalah guru. Guru harus mampu beroperasi sebagai aktor pendidikan sejak awal, bertindak sebagai pengamat, motivator, fasilitator, dan asesor proses pembelajaran. Pembelajaran harus sangat baik dan efektif untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Santoso.,2011). Guru TK adalah orang-orang yang mendorong melalui pelaksanaan pembelajaran. Keberhasilan belajar anak akan sangat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam memilih dan menjalankan strategi pembelajaran. Untuk membuat pembelajaran bermakna bagi anak-anak, guru harus dapat memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak, membantu mereka belajar dan tumbuh, dan melibatkan semua indera mereka.

Menurut Ulfa.,(2019) menjelaskan bahwa bentuk perkembangan kognitif anak-anak sangat strategis bersifat luas dan kedalaman penggunaan media dengan menggunakan setiap

peralatan nyata yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong pembelajaran pada anak dianggap sebagai media pembelajaran. Dbolehkan untuk menonton, mendengar, membaca, dan mengontrol media. Ketika datang ke pendidikan taman kanak-kanak, setiap media yang digunakan harus memungkinkan anak untuk belajar sambil bersenang-senang. Ini terutama berlaku untuk pertumbuhan kognitif. Media yang membahas sisi kognitif dari hal-hal harus mampu menyeimbangkan sisi afektif. Menurut Tri., (2016) dalam hasil penelitian menjelaskan bahwa media yang digunakan untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini aman, memuaskan, dan bermanfaat ketika membantu pendidik untuk membuat interkoneksi antar konsep. Hal tersebut yang menjadi kendala seorang guru dalam menginstruksikan anak dengan metode tradisional, di mana administrator berpartisipasi lebih aktif dalam proses sementara anak hanya mendengarkan.

Penelitian diawali dengan pengamatan jumlah di TK ABA 32 Ampelgading yang berjumlah 20 orang. Berdasarkan data ini, ditentukan bahwa masih ada masalah dengan pemikiran simbolik anak-anak. Cara berpikir anak-anak membuat ini jelas. Dari 20 anak, 16 masih tidak tahu cara mencocokkan simbol angka, dan yang lain tidak tahu berbagai jenis simbol, vokal, dan konsonan. Oleh karena itu diharapkan para pendidik, khususnya yang berada di TK ABA 32 Ampelgading, berperan aktif dalam membuat RPP. Demikian juga pendidik harus kreatif saat membuat sumber belajar. Anak masih berpikir abstrak selama proses pembelajaran karena belum mampu berpikir konkret untuk menggunakan media dalam bentuk audio, visual, atau audio-visual. Metodologi pengajaran yang digunakan adalah salah satu yang dapat memberikan suara yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Ketika strategi pengajaran yang tidak memadai digunakan, anak-anak dapat menjadi bosan dan memiliki masalah dalam memahami apa yang mereka ajarkan. Selanjutnya, menurut temuan wawancara guru yang dilakukan di TK ABA 32 Ampegading, anak-anak umumnya memiliki keterampilan membentuk yang baik. Namun, tidak semua anak dapat dianggap memiliki keterampilan membentuk yang baik, karena beberapa kadang-kadang menunjukkan perilaku yang kurang aktif, seperti kurangnya rasa ingin tahu atau minat untuk mencoba hal-hal baru.

Anak-anak lebih diam dan kurang terlibat di kelas, misalnya, ketika ada kurangnya rasa ingin tahu karena hanya satu atau dua yang sering mengambil inisiatif untuk mengajukan pertanyaan dan berbagi ide jika mereka bingung tentang tugas yang diberikan instruktur kepada mereka. Menurut Mania., (2017) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang sesuai diperlukan untuk salah satu jawaban yang ditemukan dalam masalah yang disebutkan di atas. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan membentuk peserta didik (Sadiman, dkk., 2018) . Menurut Tadjuddin.,(2015) menjelaskan bahwa paradigma pembelajaran kooperatif memberi anak-anak kesempatan untuk mengambil tanggung jawab untuk tugas kelompok. Kegiatan anak-anak, bagaimanapun, biasanya tidak menguntungkan bagi diri mereka sendiri atau kooperatif. Anak-anak harus merasa seolah-olah mereka memiliki hubungan kerjasama yang meyakinkan dengan guru agar mereka dapat menikmati kegiatan kooperatif.

Permainan *Smart Head* yang juga dikenal dengan permainan pengenalan materi

merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang akan diperkenalkan dalam penelitian ini. Ini dirancang untuk membantu memahami dan mempertahankan materi yang diajarkan kepada mereka secara lebih menyeluruh. Menggunakan permainan *Smart Head* di kelas dapat menjadi metode pengajaran yang berguna untuk berbagai keterampilan sosial, bahasa, dan kognitif, terutama untuk anak-anak TK. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Faizah., (2023) mengatakan bahwa salah satu metode pembelajaran atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan juga mengutamakan kerjasama antara dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam studi ini, peneliti menggunakan permainan *Smart Head*, yang mempromosikan anak-anak untuk meningkatkan keterampilan kognitif mereka dalam kelompok dengan belajar tentang angka, huruf, dan gambar, bukan hanya angka. Untuk membuat anak-anak lebih terlibat, antusias, dan tertarik untuk belajar, permainan *Smart Head* menggunakan grafik yang ditempatkan di kepala untuk meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan kapasitas kognitif anak-anak tentang angka dan huruf. Berdasarkan hasil pemaparan diatas, perkembangan kognitif anak usia dini perlu ditingkatkan. Penerapan permainan *Smart Head* ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan *Smart Head* dan hasil kemampuan mengenal angka melalui permainan *Smart Head* di TK ABA 32 Ampelgading Dampit-Malang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian semacam ini. Menurut Hasan., (2022) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang dilakukan guru di kelas mereka sendiri melalui refleksi dalam upaya untuk meningkatkan kinerja mereka sendiri dan meningkatkan hasil belajar . Suharsimi Arikunto mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai pengamatan kegiatan pembelajaran berbasis kelompok yang disengaja yang terjadi di ruang kelas. Peneliti (guru), setelah bertemu dengan semua sekelompok orang untuk mengidentifikasi masalah, kemudian memutuskan tindakan untuk menyelesaikannya. Sesuai dengan ilustrasi Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas (PTK), seperti yang disarankan oleh para ahli ini, terdiri dari empat komponen global: perencanaan, implementasi, tindakan, observasi, dan refleksi. Hal ini dapat dipahami bahwa peneliti mengambil PTK sebagai metode penelitian disebabkan ada problem pada saat pembelajaran. Problem itu perlu pemecahan secara maksimal dengan penggunaan media ataupun hal lain, sehingga hambatan itu dapat dihilangkan. Dalam hal ini peneliti hendak mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan *Smart Head*.

Penelitian tindakan kelas pada penelitian ini memiliki 2 siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari 4 langkah, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap langkah digunakan untuk mengetahui kelemahan dalam setiap siklus, setelah mengetahui kelemahannya maka dilanjutkan pada siklus berikutnya. Peneliti berfungsi sebagai pengumpul data dan instrumen. Relevansinya terletak pada peran ganda peneliti dalam penelitian ini, termasuk desain kegiatan, penyebaran pembelajaran, pengumpulan data, analisis, dan pelaporan temuan. Pelaksanaannya didukung oleh seorang guru dari kelas TK ABA 32

Ampelgading. Guru bertanggung jawab untuk mengawasi peneliti saat mereka melakukan tindakan (mengajar), serta melayani sebagai mitra diskusi ketika mereka menganalisis data yang dikumpulkan selama proses pembelajaran dan merefleksikannya untuk merencanakan tindakan korektif dalam siklus II. Menurut Sanjaya.,(2015) menjelaskan bahwa peneliti dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data berikut semakin dekat untuk mengumpulkan data yang relevan, seperti pengamatan (Observasi), Proses pengumpulan data atau informasi dengan pengamatan sistematis dan pencatatan peristiwa yang sedang diteliti dikenal dengan observasi. Ada dua jenis pengamatan: non-partisipatif dan partisipatif. Ketika seorang pengamat berpartisipasi dalam acara atau kegiatan yang mereka amati, itu disebut sebagai pengamatan partisipatif. Di satu sisi, pengamatan non-partisipatif terjadi ketika orang menonton tidak mengambil bagian dalam tindakan yang mereka tonton. Peneliti mengadopsi jenis observasi partisipatif tertentu dalam studi class action ini.

Untuk mendapatkan data yang menggambarkan bagaimana perilaku anak- anak saat mereka mengikuti proses pembelajaran, pengamatan dilakukan. Selanjutnya, informasi atau pengetahuan yang berkaitan dengan situasi atau pengaturan tertentu juga dapat diperoleh dengan pengamatan. Ini termasuk keadaan kantor dan ruang kelas. Guru dan peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengumpulkan data tentang praktik pembelajaran dan mendokumentasikan semua gejala yang diamati selama proses pembelajaran, seperti akurasi anak dalam menghafal angka dan huruf alfabet. Secara khusus, menganalisis pertumbuhan kognitif pemikiran simbolik pada 20 anak dan mencatat semua yang terlibat dalam melakukan penelitian. Wawancara, Praktik untuk mengumpulkan data atau informasi untuk tujuan penelitian dengan pertukaran pertanyaan secara langsung antara pewawancara dan seseorang yang merespons ketika menggunakan panduan wawancara dikenal sebagai wawancara. Peneliti berbicara dengan instruktur kelas dan kepala sekolah yang secara teratur mengawasi anak- anak di kelas, akrab dengan lingkungan, dasar-dasar anak-anak, dapat menghitung simbol untuk angka 1 sampai 10, dan menyadari vokal dan konsonan. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bentuk gambaran realistik tentang kemampuan guru dalam mengajar memanfaatkan media permainan *Smart Head* dan kemampuan intelektual anak, serta untuk mendukung data yang telah dikumpulkan, penelitian ini menggunakan foto yang diambil selama kegiatan pembelajaran sebagai dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada tahapan siklus bahwa anak-anak harus secara aktif terlibat dalam pendidikan mereka. Karena itu, Bruner menggunakan teknik yang disebut pembelajaran penemuan, di mana mengumpulkan pengetahuan yang telah mereka ambil ke dalam format akhir. Metode ini berbeda dari pembelajaran ekspositori, atau pembelajaran penerimaan, di mana pelajar diminta untuk mempelajari semua konten atau informasi setelah guru menjelaskannya. Menurut Hardiyati, (2018) menjelaskan bahwa anak-anak berkembang dari tingkat representasi sensorik ke tingkat representasi konkret (ikonik), dan tertinggike tingkat representasi abstrak (simbolik). Proses belajar, anak diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda atau alat peraga. Sebab melalui benda-benda atau alat peraga tersebut anak akan

melihat langsung bagaimana keteraturan, pola dan struktur yang ada di dalamnya. Proses belajarnya anak melewati tiga tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Adapun hasil penilaian mengenal angka dalam bidang kemampuan kognitif melalui permainan smart head dalam setiap siklus, terlihat pada tabel 4, sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Penilaian kemampuan mengenal angka dalam bidang kemampuan kognitif melalui permainan *Smart Head* pada siklus I dan siklus II

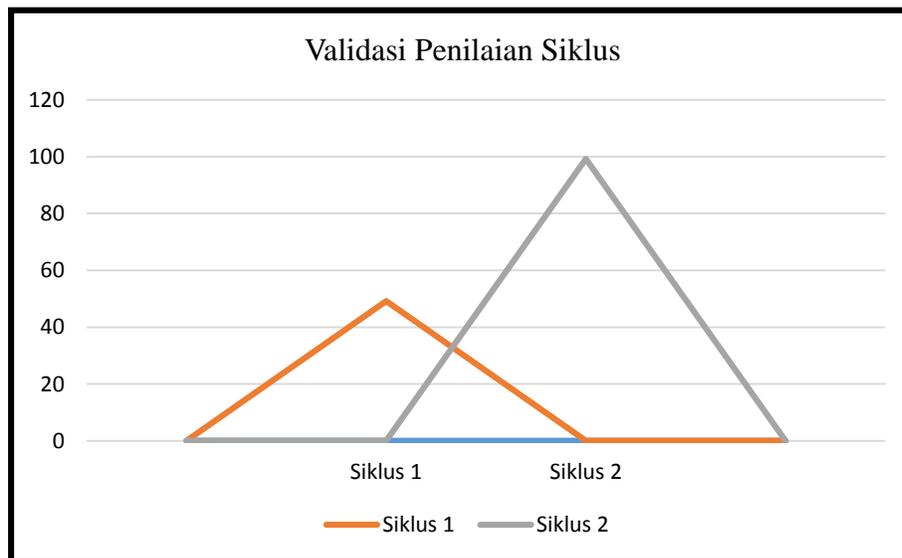
Aspek yang Diamati	Nilai Rata-Rata Siklus		Prosentase Peningkatan Siklus	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10	48	100		
Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung	43	99		
Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan	50	98	49,2	99,2
Mengenal Berbagai Macam Lambang Huruf Vokal Dan Konsonan	40	100		

Berdasarkan paparan data yang menggambarkan peningkatan kemampuan kognitif anak dengan mengerjakan lembar tes di TK ABA 32 Ampelgading di atas, maka dapat inferensikan hasil penelitian dalam temuan-temuan penelitian. Secara umum, penerapan permainan *Smart Head* pada tema binatang dan indikator membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan dengan gambar yang melambangkannya anak masih canggung dalam menghitung, mengurutkan, mengelompokan, dan menulis karena kurangnya konsentrasi. Sedangkan, pada pertemuan II anak mampu dalam membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan anak sudah semakin baik dari pertemua I. Siklus I dalam kemampuan memahami kemampuan kognitif berfikir simbolik anak ditemukan data bahwa pada pertemua I anak masih kesulitan dalam membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan melalui permainan *Smart Head*, anak masih canggung dalam menunjukkan dan kurangnya konsentrsi. Sedangkan pada pertemuan II anak mampu membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan sudah semakin baik. Siklus II dalam mengerjakan kegiatan lembar tes yaitu membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan anak sudah mulai mampu meningkatkan konsentrasinya, mengembangkan daya ingatnya, dalam menghitung menulis.

Deskripsi peningkatan aspek kemampuan kognitif berfikir simbolik anak, usaha yang dilakukan, ekspresi dalam pembelajaran, kemampuan anak dalam pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *Smart Head* dapat diperoleh siklus I dan siklus II. Pada tabel diatas menunjukkan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan permainan Smart Head dapat meningkatkan kemampuan kognitif berfikir simbolik anak di TK ABA 32 Ampelgading menunjukkan peningkatan yang lebih baik dari pada sebelum distimulasi dengan permainan menggunakan permainan *Smart Head*. Pada siklus I sudah menunjukkan ada peningkatan pada kemampuan kognitif berfikir simbolik anak, tetapi masih memerlukan perbaikan lebih lanjut untuk memperbaiki kemampuan kognitif berfikir simbolik anak. Melalui analisis secara kuantitatif pembelajaran menggunakan permainan Smart Head dan lembar tes dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran yang ditandai dengan terjadinya peningkatan dalam kemampuan kognitif berfikir simbolik anak 100%. Adapun secara kualitatif diuraikan pada paparan data. tentang deskripsi kegiatan penerapan pembelajaran menggunakan permainan *Smart Head* untuk

menyebutkan dan menunjukkan angka 1-10 dan huruf abjad dan menghubungkan angka 1-10 dan huruf abjad dengan gambar yang melambangkannya, dan hasilnya dijelaskan pada uraian diatas, maka tampak perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *Smart Head* untuk meningkatkan kemampuan kognitif daya ingat anak. Diterapkan permainan *Smart Head* dan mengerjakan lembar tes untuk membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan dalam kegiatan ini membuat anak-anak senang, gembira dan bersemangat untuk melakuakan kegiatan pembelajaran.

Perkembangan kognitif anak berkembang dengan cepat khususnya kemampuan dalam menyebut, menunjukan, mengelompokkan, menghubungkan, dan kemampuan menulis. Selain kemampuan tersebut anak juga mampu mengembangkan daya ingat, daya konsentrasi dan kreatifitas anak. Secara umum penerapan permainan permainan *Smart Head* di TK ABA 32 Ampelgading dapat meningkatkan kemampuan kognitif berfikir simbolik anak dan hasil pembelajaran. Para mampu memahami hubungan antara konsep baru dan lama. Guru juga harus mampu mengatur kelas dengan cara yang mendorong pemahaman aktif dan kreatif dari . Guru sangat berperan dalam permainan *Smart Head* dimana guru dituntut untuk memahamkan konsep permainan kepada sehingga dapat menemukan pemecahan masalah yang ada dalam pembelajaran. Serta juga harus aktif dalam permainan *Smart Head* sehingga dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, serta lambang huruf vokal dan konsonan. Permainan dilakukan berpangangan sehingga anak dituntut untuk kreatif agar pasangannya mengerti dan bisa menjawab pertanyaan atau gambar pada permainan *Smart Head*. Jadi dalam penelitian ini kerjasama antara guru dan anak sangatlah penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Adapun hasil peningkatan grafik yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka dalam bidang kognitif melalui permainan *Smart Head*, terlihat pada gambar 4, sebagai berikut :



Gambar 4 Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dalam Bidang Kognitif Melalui Permainan *Smart Head* di Setiap Siklus.

Pada refleksi hasil grafik pada gambar 4 ini ditemukan beberapa hal tentang proses pelaksanaan pembelajaran permainan *Smart Head*, meliputi pelaksanaan pembelajaran permainan *Smart Head* dapat terlaksanadengan baik, namun masih belum mencapai hasil yang maksimal,

sehingga perlu dilakukan pelaksanaan siklus II. Guru sudah menyusun RPPH dengan baik dan menampakkan semua indikator kemampuan kognitif berfikir simbolik anak dalam membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran sebelumnya hampir tidak pernah dilakukan dengan permainan, sehingga saat pelaksanaan penerapan permainan anak kelihatan senang dan bersemangat karena selama ini dalam kegiatan pembelajaran anak hampir tidak pernah dilakukan dengan bermain langsung.

Hasil observasi kemampuan kognitif berfikir simbolik anak dalam membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan dapat berkembang lebih optimal. Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak dalam mengeksplorasi perasaannya dalam kegiatan bermain, anak belum mampu menunjukkan ekspresi wajahnya dengan jelas selama kegiatan berlangsung. Upaya perbaikan pada siklus II meliputi Keaktifan anak dalam permainan *Smart Head* yang digunakan, kemampuan anak dalam membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan, kemampuan anak dalam menghubungkan angka 1-10 dan huruf abjad dengan gambar yang melambangkannya, kemampuan anak dalam mengeksplorasi perasaannya dalam kegiatan bermain, dan kemampuan anak dalam menceritakan kembali kegiatan permainan mulai dari awal hingga akhir permainan.



Gambar 5 Anak Sedang Melakukan Permainan Smart Head

Pada tabel 4 dan gambar 5, diatas menunjukkan bahwa aspek perkembangan kognitif anak pada siklus II mengalami peningkatan pada tiap pertemuan. Anak terlihat sudah sangat mampu dalam mengembangkan keempat indikator keberhasilan. Aspek perkembangan kognitif berfikir simbolik anak mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai 100% dari perkembangan maksimal yang diharapkan. Penilaian dalam menjawab lembar tes untuk mengetahui keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan bahwa pada siklus II anak sangat antusias mengikuti pembelajaran dilihat dari usaha yang dilakukan, ekspresi dalam pembelajaran, kemampuan dalam pembelajaran kegiatan pembelajaran. Kemauan yang ditunjukkan melalui keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan rata-rata mencapai 100% dari perkembangan maksimal yang diharapkan. Penilaian dalam kegiatan pembelajaran lembar tes untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengeksplorasi perasaannya pada kegiatan pembelajaran lembar tes menunjukkan bahwa Berdasarkan data tabel keseluruhan siklus II diatas,

maka tampak bahwa pada kemampuan kognitif berfikir simbolik anak mengalami peningkatan rata-rata 98%. Usaha yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan rata-rata 98%, ekspresi yang ditunjukkan dalam kemampuannya mengeksplorasi perasaannya dan kemampuan dalam pembelajaran mengalami peningkatan rata-rata 100%. Jadi dari keseluruhan aspek penilaian yang dilakukan menunjukkan peningkatan rata-rata 99,2% dari perkembangan yang diharapkan.

Berdasarkan paparan hasil di atas dapat direfleksikan dari beberapa temuan pada siklus II meliputi beberapa hal tentang proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *Smart Head* dalam segi pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *Smart Head* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada siklus II sudah lebih baik dari pada siklus I. Semua indikator serta tujuan pembelajaran terpenuhi dengan baik. Kemampuan anak dalam membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan semakin terlihat lebih baik. Guru sudah merencanakan dan melaksanakan RPPH dengan baik dan menampakan semua indikator kemampuan kognitif berfikir simbolik anak yang berhubungan membilang lambang bilangan 1-10 serta mengetahui huruf vokal dan konsonan dengan lembar tes. Saat pelaksanaan pembelajaran mengerjakan lembar tes anak terlihat senang, gembira, bersemangat dan ceria dalam melakukan kegiatan. Karena pembelajaran pada siklus II lebih dianggap menyenangkan dari pada siklus I, dikarenakan anak mampu mengerjakannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II yaitu mengerjakan lembar tes, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan sangat besar dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaannya permainan *Smart Head* dapat disimpulkan dalam penelitian dinyatakan cukup menarik bagi anak-anak, dimana anak-anak lebih aktif dalam pembelajaran, lebih tertarik, lebih berani, serta suasana kelas menjadi lebih hidup. Pelaksanaan permainan *Smart Head* yaitu guru mempersiapkan dan mendemonstrasikan cara permainannya. Permainan *Smart Head* dimainkan berpasangan atau berkelompok, sebelum memulai guru menyiapkan alat-alat dan anak-anak agar lebih siap bermain. Anak-anak sangat antusias dan semangat dalam permainan. Pada siklus I walaupun masih ada kendala, hal tersebut mungkin dikarenakan masih asing dengan peneliti dan baru mengenal permainan *Smart Head*. Tetapi hal tersebut bisa diperbaiki pada siklus II. Permainan *Smart Head* dapat meningkatkan kognitif anak dapat dilihat dari persentase pada setiap siklus, pada awal pembelajaran anak yang mampu dalam kemampuan kognitif hanya sedikit, maka pada kegiatan siklus I pertemuan 1 sudah mengalami peningkatan dengan persentase 45% tetapi nilai tersebut masih dibawah rata-rata. Pada pertemuan selanjutnya mengalami peningkatan persentase 50% namun nilai masih dibawah rata-rata, dipertemuan terakhir juga mengalami peningkatan 55% tetapi masih juga dibawah rata-rata. Dikarenakan nilai masih dibawah rata-rata maka dilanjutkan ke siklus II untuk mendapatkan peningkatan nilai yang lebih baik. Pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase 65%, namun nilai masih tetap dibawah rata-rata, maka dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya mendapatkan persentase 75% nilai tersebut masih dibawah rata-rata. Dipertemuan ke 3 mengalami peningkatan persentase 85% dimana nilai yang diharapkan tercapai. Jadi permainan *Smart Head* yang diterapkan peneliti di TK ABA 32 Ampelgading dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan persentase 85% dengan kriteria sangat baik. diharapkan penelitian ini dapat melakukan tingkat yang lebih tinggi dan mata

pelajaran yang lain untuk melihat hasil penggunaan permainan *Smart Head* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak atau hasil belajar anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Armanila dan Khadijah., (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Faizah Zain, Nur (2023). *Pengembangan Media Permainan Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tegah Lampung*. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Hardiyati, Leni (2018). *Hubungan Penggunaan Media Dengan Kemampuan Berfikir Simbolik Anka Usia Dini Di TK Al-Azhar 16 Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Universitas Lampung.
- Hasan, Muhammad (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan I. Jakarta: Tahta Media Group.
- Indri Hapsari, Iriani (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Cetakan I. Jakarta: Indeks.
- Jawati, Ramaikis (2013). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II*. Skripsi. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Latif, Mukthar, dkk., (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Cetakan IV. Jakarta: Kencana.
- Mania, Sitti (2017). *Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran*. Universitas Islam Negeri Alauddin. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Vol 11, No 2, (Online) https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3781
- Sanjaya, Wina (2015). *Penelitian Tindakan kelas*. Cetakan I. Jakarta: Kencana
- Santoso, Sugeng. (2011). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Cetakan I. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman, Arief, dkk., (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Tadjuddin, Nilawati (2015). *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Cetakan I. Bandar Lampung: Aura Printing Publishing.
- Tri Astuti, Ani. (2016). *Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Menggunakan Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok B1 Tk Aba Gading Lumbung*. JPA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 7 Tahun Ke-5.
- Ulfa, Maria (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Paud Miftahul Ulum Pringsewu*. Skripsi . Lampung: UIN Raden Intan Lampung