



Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 melalui Permainan Congklak pada Siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule, Trenggalek

Sulasmi

sulasminurmanis@gmail.com

TK Idhata 2 Pule, Trenggalek

Abstract : Counting or counting is one of the areas of development in cognitive abilities that is developed at Idhata 2 Pule Kindergarten, Pule District, Trenggalek Regency. However, from the results of research carried out in learning numeracy at Idhata 2 Pule Kindergarten, learning numeracy has not achieved the expected learning objectives. This can be seen from the results of observations of 16 children, only 4 children had good numeracy skills according to their stage of development. From the results of observations made in counting 1-10 activities at Idhata 2 Pule Kindergarten, some children are not able to count 1-10 well, this is because counting or counting activities are mostly done using conversation and without using media that attracts children's interest. Based on the description above, the researcher conducted classroom action research which was carried out from September to October 2020. Meanwhile, the class used as the research object was group A students, totaling 15 children. The results of the research on increasing cognitive abilities regarding the material of recognizing numbers 1-10 through the congklak game were that in Cycle I the percentage of classical completeness was 50% while in Cycle II it was 81%, an increase of 31%.

Keywords : Cognitive Ability, Recognizing Numbers, Congklak Game

Abstrak : Berhitung ataupun membilang adalah salah satu bidang pengembangan dalam kemampuan kognitif yang dikembangkan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Akan tetapi dari hasil penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran berhitung di TK Idhata 2 Pule, pembelajaran berhitung belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dari 16 anak hanya ada 4 anak yang kemampuan berhitungnya baik sesuai dengan tahap perkembangannya. Dari hasil observasi yang dilakukan dalam kegiatan membilang 1-10 di TK Idhata 2 Pule sebagian anak belum mampu membilang 1-10 dengan baik, hal ini dikarenakan kegiatan membilang ataupun berhitung lebih banyak dilakukan dengan menggunakan bercakap-cakap dan tanpa menggunakan media yang menarik minat anak. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam bulan September s/d Oktober 2020. Sedangkan kelas yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelompok A yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak adalah Siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 50 % sedangkan Siklus II sebesar 81 %, meningkat sebesar 31 %.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Mengenal Bilangan, Permainan Congklak

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu (Anggraini, 2019). Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas dalam jangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik-biologis, kognisi, maupun sosio emosi. Anak yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik (Devita, 2020).

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar pengembangan kemampuan nilai-nilai agama, moral, bahasa, kognitif, fisik motorik sosial emosional serta seni. Kemampuan ini sangat penting bagi anak usia dini, karena terjadi lebih awal dibandingkan dengan kemampuan yang lain. Pada masa usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung pada jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka perkembangan sosial anak. Kemampuan sosial yang dimiliki oleh anak. Akan dapat melakukan sesuatu dengan sangat mudah, sehingga dalam kegiatan permainan membilang anak akan dapat bermain dengan berbagai macam permainan yang dapat mengasah otak/berpikir yang lebih konkret (Depdiknas, 2003)

Belajar berhitung dan membilang tidak selalu di dalam ruangan atau kelas, tetapi kita bisa mengajarkan anak-anak usia prasekolah untuk membilang dengan mengenalkan angka terlebih dahulu. Membilang digunakan oleh anak-anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor (Manurung et al., 2017). Membilang satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Ia tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda (Rahayu, 2015). Hal itu dapat kita amati pada saat anak usia dua tahun menghitung benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan berhitung bisa dari mana

saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya.

Berhitung ataupun membilang adalah salah satu bidang pengembangan dalam kemampuan kognitif yang dikembangkan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Akan tetapi dari hasil penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran berhitung di TK Idhata 2 Pule, pembelajaran berhitung belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dari 15 anak hanya ada 3 anak yang kemampuan berhitungnya baik sesuai dengan tahap perkembangannya. Dari hasil observasi yang dilakukan dalam kegiatan membilang 1-10 di TK Idhata 2 Pule sebagian anak belum mampu membilang 1-10 dengan baik, hal ini dikarenakan kegiatan membilang ataupun berhitung lebih banyak dilakukan dengan menggunakan bercakap-cakap dan tanpa menggunakan media yang menarik minat anak. Peneliti berpendapat jika hal itu dibiarkan, maka kemampuan berhitung anak tidak akan berkembang dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba mencari cara ataupun media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam hal membilang. Peneliti memilih permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak materi membilang 1-10. Congklak merupakan jenis permainan tradisional yang sekarang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak karena majunya teknologi saat ini. Dengan permainan congklak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam membilang dan mengenal bilangan 1-10.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas merupakan tindakan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Sanjaya, 2016). Dalam penelitian ini peneliti mengemukakan masalah dalam aspek perkembangan kognitif anak TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule yaitu kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan membilang bilangan 1-10 dan kurangnya media serta metode yang digunakan guru dalam pembelajaran membilang untuk anak. Untuk itu peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut permainan congklak untuk anak, karena dunia anak adalah bermain sehingga guru berpendapat jika kegiatan membilang dilakukan melalui permainan maka kemampuan kognitif anak dalam membilang akan meningkat.

Penelitian Tindakan Kelas ini dipaparkan dalam bentuk siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan alokasi waktu selama 2 kali pertemuan, 4 jam pelajaran. Pelaksanaan penelitian ini mengacu pada model Steppen Kemmis dan MC Taggart dalam (Arikunto et al.,

2015) bahwa penelitian tindakan kelas terjadi dari siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu (1) tahap perencanaan. (2) tahap pelaksanaan atau tindakan, (3) tahap pengamatan atau observasi, dan (4) tahap refleksi.

Subjek Penelitian Tindak Kelas ini adalah siswa Kelompok A semester I tahun pelajaran 2020/2021 TK Idhata 2 Pule yang berjumlah 16 siswa. Penelitian Tindakan kelas ini berlokasi di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Pelaksanaan Tindakan Penelitian kelas ini akan dilaksanakan pada bulan September s/d Oktober 2020. Instrumen Penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian (Permana, 2016). Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu nontes. Instrumen nontes tersebut adalah lembar pengamatan untuk mengumpulkan data kegiatan siswa selama proses pembelajaran materi membilang 1-10 melalui permainan congklak. Selain lembar pengamatan, peneliti juga menggunakan lembar evaluasi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa tentang kemampuan kognitif anak dengan aspek penilaiannya meliputi kemampuan membilang, kemampuan mengenal bilangan, dan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas (Permana, 2018). Analisis data kualitatif digunakan untuk menemukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan prosentase. Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjukkan pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penelitian berupa bilangan kemudian diubah menjadi predikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, selama kegiatan pembelajaran banyak siswa yang kurang merespon dalam kegiatan membilang dan mengenal bilangan. Siswa tampak bosan dengan metode yang digunakan oleh guru, karena kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran serta kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Kemampuan kognitif siswa Kelompok A Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 masih termasuk kategori rendah karena anak yang sudah mencapai tingkat berkembang sangat baik kurang dari 75%. Untuk itu peneliti sebagai guru kelas berupaya mengadakan perbaikan pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas, untuk meningkatkan kemampuan kognitif materi mengenal bilangan

1-10 melalui permainan congklak.

Siklus 1

Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas siklus I ini dilaksanakan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek pada tanggal 29-30 September 2020 untuk materi mengenal bilangan 1-10. Kegiatan pada tahap ini meliputi mempersiapkan satuan kegiatan harian, menyusun lembar observasi, menyusun lembar evaluasi. Pelaksanaan tindakan dengan alokasi waktu selama 4 jam pelajaran dengan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama tanggal 29 September 2020 dan Pertemuan kedua tanggal 30 September 2020. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak dengan langkah-langkah seperti berikut ini.

Pertemuan Pertama tanggal 29 September 2020. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu “Guruku tersayang”. Kegiatan Pembukaan diawali dengan berdo’a, absensi serta tanya jawab tentang tema hari itu yaitu kue kesukaan. Guru memperkenalkan kue donat kepada anak-anak dan mengajak anak-anak untuk menghitung kue donat yang di bawa oleh bu guru. Guru juga mengajarkan tentang bersyukur terhadap bahan makanan yang Allah ciptaan untuk manusia. Dan kegiatan awal diakhiri dengan bernyanyi lagu “belajar berhitung”. Selanjutnya kegiatan Inti dilaksanakan dengan kegiatan bermain congklak dengan cara memainkan congklak bergandangan dengan teman dan memasukkan biji-biji congklak dalam lobang congklak. Kegiatan inti yang kedua adalah menggunting bilangan 5 dan 10, kegiatan ketiga yaitu dengan bermain *puzzle* angka, dan ditambah lagi satu sudut pengaman dengan kegiatan bermain leggo angka. Kegiatan penutup diisi dengan diskusi kegiatan hari itu dan informasi untuk kegiatan esok.

Pertemuan Kedua tanggal 30 September 2020. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu “Guruku tersayang”. Untuk kegiatan inti ada 3 kegiatan inti dalam 3 kelompok dan ditambah satu kelompok sudut pengamanan. Kegiatan inti pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut. Kegiatan pertama dengan mengurutkan bilangan 1-10 dengan menempelkan manik-manik pada lembar kegiatan, kegiatan kedua dengan bermain kolase bilangan 5 dengan potongan kertas warna, kegiatan ketiga dengan menggambar 5 bentuk kue donat. Sedangkan kegiatan pengaman dengan bermain balok angka.

Adapun hasil refleksi pada siklus 1 diantaranya : 1) Proses belajar-mengajar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. 2) Siswa masih banyak yang belum bisa mengenal bilangan 1-10 secara mandiri. 3) Suasana pembelajaran belum kondusif, anak masih gaduh, kurang konsentrasi dalam mendengarkan perintah guru, sehingga belum maksimal dalam kegiatan bermain congklak untuk mengenal bilangan 1-10. 4) Hasil evaluasi siswa pada siklus I dengan materi kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak. seperti pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Belajar mengenal bilangan 1-10 Pada Siklus I.

No	Lambang	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Ketuntasan	
					Tuntas	Belum Tuntas
1	★★★★★	Berkembang Sangat Baik	4	25	T	
2	★★★	Berkembang Sesuai Harapan	4	25	T	
3	★★	Mulai Berkembang	8	50		BT
Jumlah			16	100%	8	8
Persentase Ketuntasan 50%						

Berdasarkan table 1. di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang masuk dalam kriteria berkembang sangat baik ada 4 siswa atau 25%, siswa yang masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan ada 4 siswa atau 25% dan siswa yang berada dalam kriteria mulai berkembang ada 8 siswa atau 50%. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 50%. Berdasarkan paparan data di atas secara klasikal pembelajaran belum tuntas, karena siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan belum memenuhi indikator penelitian. Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Pembelajaran berlangsung sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran dan dapat dipakai pada siklus berikutnya. 2) Motivasi belajar siswa belum maksimal karena masih ada siswa yang kurang aktif dalam permainan congklak. 3) Hasil pembelajaran belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II

Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas siklus II ini dilaksanakan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek pada tanggal 12-13 Oktober 2020 untuk materi kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak. Kegiatan pada tahap ini meliputi mempersiapkan rencana kegiatan harian, menyusun lembar observasi dan menyusun lembar evaluasi. Pelaksanaan penelitian siklus II di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek pada tanggal 12-13 Oktober 2020. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran kognitif materi mengenal bilangan 1-10

melalui permainan congkak dengan langkah-langkah seperti berikut ini.

Pertemuan Pertama tanggal 12 Oktober 2020. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu “satu ditambah satu”. Selanjutnya dalam kegiatan inti terbagi menjadi 3 kelompok kegiatan dan ditambah satu kegiatan pengaman. Kegiatan inti yang pertama adalah Mengenal Perbedaan lebih banyak ($>$), lebih sedikit ($<$) dan Sama Dengan ($=$) dengan permainan congklak. Kegiatan inti kedua adalah dengan menempel bilangan 5 dan 10 dengan manik-manik. Kegiatan inti ketiga adalah mengurutkan bilangan 1-10 dan satu kegiatan dalam kegiatan pengaman adalah meronce dengan balok angka

Pertemuan Kedua tanggal 13 Oktober 2020. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu (pandai berhitung). Dalam kegiatan inti pertama anak diajak untuk mengenal penambahan sederhana melalui permainan congklak. Kegiatan kedua mewarnai angka delapan sedangkan kegiatan inti ketiga dengan menirukan menuliskan kata sederhana. Sedangkan kegiatan keempat dengan bermain balok angka. Anak diajak melakukan kegiatan pendinginan dengan merentangkan tangan ke samping dengan menarik nafas dan menghembuskan kembali. Anak dikondisikan memasuki ruang kelas kembali.

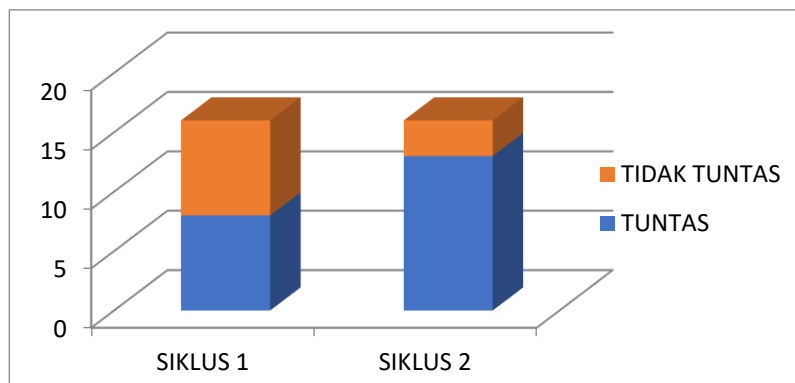
Observasi kegiatan pembelajaran kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak dilaksanakan saat pelaksanaan proses pembelajaran untuk kegiatan inti berdasarkan rencana kegiatan harian. Pengamatan dilakukan peneliti dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun. Sedangkan yang diamati adalah kemampuan membilang dan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun refleksi pada siklus 2 diantaranya: 1) Proses belajar-mengajar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran Harian. 2) Siswa sudah bisa mengenal bilangan 1-10 dan membilang 1-10 dengan permainan congklak sesuai perintah guru. 3) Suasana pembelajaran sudah mengarah pada suasana yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. 4) Hasil evaluasi siswa pada siklus II dengan materi kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak pada tabel 2 seperti berikut ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Mengenal bilangan 1-10 Pada Siklus II.

No	Lambang	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Ketuntasan	
					Tuntas	Belum Tuntas
1	★★★★	Berkembang Sangat Baik	8	50	T	
2	★★★	Berkembang Sesuai Harapan	5	31	T	
3	★★	Mulai Berkembang	3	19		BT
Jumlah			16	81%	13	3
Persentase Ketuntasan 81%						

Berdasarkan tabel 2. di atas dapat dijelaskan bahwa 8 siswa atau 50% siswa masuk dalam kriteria berkembang sangat baik dan 5 siswa atau 31% siswa berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan sedangkan siswa dengan kriteria mulai berkembang sebanyak 3 anak atau sebesar 19%. Berdasarkan paparan data di atas secara klasikal pembelajaran dinyatakan tuntas karena siswa yang mencapai kriteria ketuntasan atau minimal berkembang sesuai harapan telah memenuhi indikator penelitian. Hal ini berarti bahwa berdasarkan kriteria penilaian, indikator penelitian telah tercapai, yaitu siswa yang tuntas belajar dengan kriteria “berkembang sesuai harapan” sebanyak 8 anak (50%) dan siswa yang tuntas belajar dengan kriteria “Berkembang Sangat Baik” mencapai 5 anak (31%). Persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 81%. Hal ini berarti bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai, yang berarti bahwa kriteria penelitian telah tercapai sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Paparan perbandingan hasil siklus I dan hasil siklus II. Hasil belajar yang di dapat dari penelitian tindakan kelas terhadap siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule dalam melakukan pembelajaran mengenal bilangan 1-10 menunjukkan peningkatan yang baik. Terbukti dengan peningkatan kemampuan kognitif pada siklus I yang berada pada kriteria “berkembang sangat baik” sebesar 25 % dan berkembang sesuai harapan sebesar 25 % pada kriteria. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 50 %. Pada siklus II meningkat menjadi “berkembang sangat baik” sebesar 50% dan pada kriteria “berkembang sesuai harapan” sebesar 31%. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 81%. Terjadi peningkatan sebesar 31%. Dari data hasil penelitian tersebut diketahui bahwa persentase ketuntasan telah mencapai indikator dan telah terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak, sehingga penelitian ini dinyatakan telah selesai. Untuk lebih jelasnya adanya peningkatan kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Kognitif

Tabel 3. Tabel Peningkatan Kemampuan Kognitif

	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
SIKLUS 1	8	8
SIKLUS 2	13	3

Berdasarkan Gambar 1 dan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa siswa yang telah tuntas belajar pada siklus I sebesar 50%. Siswa yang telah tuntas belajar pada siklus II sebesar 81%. Persentase ketuntasan belajar klasikal naik sebesar 31%. Peningkatan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam hal ini guru melakukan kegiatan melalui permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan congklak sangat cocok digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena dalam kegiatan ini siswa diajak bermain berhitung dengan menggunakan benda kongkrit atau nyata, sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian di atas, menunjukkan bahwa permainan congklak lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan dan membilang pada siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok A Semester I Tahun pelajaran 2020/2021 di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek

SIMPULAN

Hasil Belajar kemampuan kognitif siswa kelompok A Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari kenaikan kriteria ketuntasan belajar dari 50% pada siklus I naik menjadi 81% pada siklus II. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan kriteria ketuntasan belajar sebesar 31%. Sehingga dengan demikian pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan congklak sangat efektif untuk

meningkatkan motivasi belajar pada siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Berdasarkan kenaikan kriteria ketuntasan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa Kelompok A Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).
<https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. In *PT. Bumi Aksara*.
- Depdiknas. (2003). *Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*,. Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jendral Departemen Pendidikan Nasional.
- Devita, Y. (2020). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Masalah Mental Emosional Remaja. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 503.
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.967>
- Manurung, A., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Hasil Belajar Dalam Materi Bilangan Bulat Di Kelas V Upt Sd Negeri 02 Lima Puluh. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 105(2), 79.
- Permana, E. P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 1(2).
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i2.210>
- Permana, E. P. (2018). Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 101–106. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1441>
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo*, 3, 1–16.
<http://repository.upy.ac.id/166/>
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.