

Permainan Pohon Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini

Komariah¹, Tuti Indriani², Jamilah³

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi¹⁻³,

Email Korespondensi: komariahgeraibulan@gmail.com

Article received: 23 Januari 2023, Review process: 03 Februari 2023,
Article Accepted: 15 Februari 2023, Article published: 30 Maret 2023

ABSTRACT

The number tree game contains many interesting learning elements. This study aims to analyze the number tree game in developing early childhood cognitive intelligence. The research method uses a qualitative approach, the subject of research is class teachers and accompanying teachers. Data collection techniques using interview observations and documentation, data analysis techniques namely data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results showed that first, the number tree game can develop children's cognitive intelligence, marked by visual stimulation in the form of a number tree so that children can answer when asked, the level of understanding of children in understanding lessons and the level of understanding of children in completing assignments, second, obstacles in tree games numbers are the level of IQ ability of children who cannot add up with large numbers, the nature of children who get bored quickly, third, teachers get used to children being able to solve simple problems in everyday life, get used to children by showing a creative attitude, initiative in choosing game themes.

Keywords: Early Childhood, Number Tree, Cognitive Intelligence.

ABSTRAK

Permainan pohon angka banyak mengandung unsur pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan pohon angka dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, subjek penelitian guru kelas dan guru pendamping. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi wawancara dan dokumentasi, teknik analisa data yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*, permainan pohon angka dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak, ditandai dengan stimulasi visual berupa pohon angka mengakibatkan anak bisa menjawab ketika di tanya, tingkat pemahaman anak dalam memahami pelajaran dan tingkat pemahaman anak dalam menyelesaikan tugas, *kedua*, kendala dalam permainan pohon angka adalah tingkat kemampuan IQ anak yang belum bisa menjumlahkan dengan angka yang banyak, sifat anak yang cepat bosan, *ketiga*, guru membiasakan anak bisa memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, membiasakan anak dengan menunjukkan sikap kreatif, inisiatif dalam memilih tema permainan.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Pohon Angka, Kecerdasan Kognitif.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak diusia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak usia lahir hingga 6 tahun (Yuliani, 2011). Anak diusia dini merupakan periode penting, seperti inisiatif, pengambilan keputusan, kreativitas, kemampuan dalam belajar, sosial emosional dan perasaan harga diri yang semua dimiliki awal diusia dini (Alberta, 2020). Pada usia dini merupakan *golden age* dalam tumbuh kembang anak untuk mengoptimalkan perkembangan otak (Riana, 2011). Ungkapan Syamsu Yusuf bahwa anak usia dini diartikan sebagai masa bermain, karena setiap waktu anak diisi dengan kegiatan bermain yang dilakukan dengan kebebasan batin dalam memperoleh kesenangan (Syamsu, 2010).

Aktivitas bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak usia dini sepanjang hari, bagi anak usia dini bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (M.Fadillah, 2017). Aktivitas bermain diistilahkan sebagai kegiatan yang langsung atau spontan, anak akan berinteraksi dengan orang lain dan benda-benda di sekitarnya, anak melakukan dengan gembira dan atas dasar inisiatif anak itu sendiri, anak melakukan aktivitas bermain dengan imajinatif, menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya (Mubiar, 2022). Aktivitas bermain anak lakukan dalam berbagai bentuk pada saat melakukan aktivitas, anak dapat bermain ketika sedang berjalan, berlalri, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan lain sebagainya (Mubiar, 2022). Aktivitas bermain bagi anak seperti kepingan uang logam yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Novi, 2018). Justine dan Dawn mengungkapkan *Play is recognized in article 31 of the United Nations Convention on the rights of the child, and a growing evidence base as to the value of play for children's development, health and wellbeing has contributed to governmental policies designed to ensure that all children have access to appropriate play experiences*, (Justine & Dawn, 2011). Permainan merupakan sesuatu yang dijadikan untuk bermain yang dapat dilakukan dengan alat ataupun dengan tanpa menggunakan alat (Abu, 2010). Aktivitas bermain dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan dari siapapun dan bukan merupakan sesuatu yang wajib untuk dilakukan (Mukhtar, 2013). Anak usia dini dan bermain memiliki hubungan yang sangat erat, dimana akan selalu menunjukkan kegiatan bermain dan bermain selalu dilakukan oleh anak (Mukhtar, 2013).

Aktivitas bermain memiliki tujuan untuk bermain, pada saat anak bermain perlu memperhatikan esensi waktu yang menjadikan anak belajar dari aktivitas bermain tersebut (Mubiar, 2022). Semakin sering anak bermain, maka fisik dan psikis anak akan berkembang dengan baik (Mohammad, 2017). Ketika anak bermain, maka anak akan mengarah pada perannya sebagai manusia (H.Idris, 2014). Dalam ungkapan Jane bahwa *believe children learn by constructing their own know ledge through play*, yang artinya percaya anak-anak belajar dengan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui bermain (Jane, 2010). Salah satu permainan yang dapat dipergunakan pada pembelajaran anak usia dini adalah permainan pohon angka, permainan pohon angka merupakan inovasi dari media pembelajaran, wujud permainan pohon angka berdasarkan gambar pohon yang terdiri dari bagian batang dan daun, dimana daun berperan sebagai materi utama dan batang berisi jawaban, dan daun berisi masalah-masalah dari jawaban yang

terdapat pada batang. Manfaat permainan pohon angka untuk melatih anak dalam mengenal aneka benda, melatih kreativitas, motorik halus dan emosi (Erlina, 2018). Ungkapan Nurrahmadani permainan pohon angka memiliki manfaat sebagai konsep bilangan, mengenal bentuk dan warna dari pohon angka, dan meningkatkan kemampuan berfikir (Nurrahmadani et al., 2017). Sehingga dengan penerapan permainan pohon angka dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini dari kegiatan permainan tersebut. Kecerdasan kognitif merupakan proses pemikiran yang terjadi didalam otak yang menghasilkan pengetahuan yang mencakup berbagai aktivitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambungkan, berhitung, mengelompokkan, merencanakan, menalar, menghasilkan, dan membayangkan (Rini, 2016).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wa Ode Nurasia Jaya Hayun dkk dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media pohon angka mengungkapkan bahwa setelah dilakukan tindakan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak pada siklus I sebesar 72,73% dan meningkat menjadi 92,85% pada siklus II (Wa et al., 2021). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sariyanti dkk dengan judul pemanfaatan media pohon angka untuk mengenal konsep bilangan pada anak usia dini mengungkapkan bahwa pemanfaatan pohon angka dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan khususnya angka 1-10 (Sariyanti et al., 2022). Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Arisnaini dengan judul penggunaan media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan daya ingat angka di TK Aceh Banda School mengungkapkan bahwa penggunaan media pohon angka sangat efektif untuk anak (Arisnaini, 2022).

Grand Tour yang dilakukan peneliti di lapangan ditemukan pada taman kanak-kanak Permata Bunda kecamatan Maro sebo Kabupaten Muaro Jambi, bahwa menempel, menyebutkan dan mengelompokkan benda atau angka belum berkembang, hal ini ditandai dengan indikator (1) anak belum memperlihatkan kemampuan diri untuk membedakan bentuk angka, (2) anak belum mengenal konsep bilangan, (3) anak belum bisa mengenal lambang bilangan. Berdasarkan data-data yang dikemukakan tersebut menunjukkan bahwa rendahnya anak dalam pengembangan kognitif pada permainan pohon angka tersebut, dari permasalahan tersebut juga ditemukan guru menggunakan permainan pohon angka belum bervariasi, anak-anak terlihat lemas dalam mengikuti pembelajaran permainan pohon angka dan lebih banyak mengikuti permainan yang dia inginkan atau permainan bebas.

Berdasarkan temuan tersebut peneliti ingin melihat langsung proses permainan pohon angka di TK Permata Bunda, untuk itu peneliti merumuskan judul permainan pohon angka dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini dengan tujuan penelitian untuk menganalisis permainan pohon angka dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini, mengetahui apa saja kendala guru dalam menerapkan permainan pohon angka, dan menganalisis solusi yang dilakukan dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni penelitian yang mencoba untuk memahami pada suatu gejala dan fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Sugiono, 2010). Penelitian dilakukan pada Taman Kanak-kanak Permata Bunda Danau Lamo Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro Jambi. Subjek penelitian menggunakan metode *Perposive Sampling*, dimana guru yang menjadi informan utama, memenuhi syarat-syarat sebagai berikut: (1) guru tersebut harus sudah mengajar minimal 3 tahun, (2) guru tersebut harus memegang anak kelas usia 5-6 tahun, (3) guru tersebut harus yang lebih mengetahui dan memahami tentang fenomena yang sedang diteliti. Dengan infoman tambahan yaitu kepala sekolah. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah tiga orang, dengan rincian sebagai berikut: 1 orang guru kelas 1 orang guru pendamping dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi (Margono, 2015). Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiono, 2014). Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menggunakan triangulasi untuk melakukan pengecekan keabsahan data yang diperoleh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data data yang peneliti temukan di lapangan melalui observasi, wawancara dan penelusuran dokumentasi di Taman Kanak Kanak Permata Bunda kecamatan Maro sebo Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi, dapat peneliti paparkan berkenaan dengan Permainan Pohon Angka dalam Mengembangkan Kecerdasan kognitif Anak di Taman Kanak Kanak Permata Bunda Kecamatan Maro sebo Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi adalah sebagai berikut:

1. **Permainan Pohon Angka dalam mengembangkan Kecerdasan Kognitif anak di Taman Kanak kanak permata Bunda**

Berhitung merupakan salah satu jenis pengetahuan yang di butuhkan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Misalnya ketika berbelanja maka kita tidak perlu memilah dan menghitung jumlah benda yang akan kita beli dan harga yang harus dibayar. Saat akan pergi, kita perlu mengingat arah jalan tempat yang akan didatangi, beberapa lama jauhnya, serta memilah jalan yang lebih bisa cepat sampai di tujuan dan lain-lain. Dalam permainan pohon angka ada beberapa aspek yang harus di lakukan di antaranya:

a. Aturan

Berhitung merupakan salah satu kemampuan akademik dasar yang mulai di ajarkan pendidikan anak usia dini. Kemampuan berhitung berkaitan dengan dengan perkembangan aspek kognitif pada tumbuh kembang anak usia dini. Karena itulah tidak heran jika anak-anak usia dini pada zaman sekarang ini sudah di ajarkan hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Berbeda dengan anak-anak pada jenjang SD dan SMP, mengajari anak-anak TK berhitung tidaklah dengan mudah. Anak TK tidak mengenal konsep abstrak pada operasi hitung.

Karena itulah kita membutuhkan media permainan untuk membantu anak-anak memahami angka, konsep, dan operasi hitung sederhana dengan mudah.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di lapangan yaitu di Taman Kanak-kanak Permata Bunda kecamatan Maro Sebo berkaitan dengan masalah aturan tersebut di atas dapat di jelaskan sebagai berikut:

Pada aturan ini berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di temukan bahwa di Taman Kanak Kanak Permata Bunda sudah secara umum dan terencana melakukan aturan sebagai tahap awal dari proses belajar angka dan berhitung dengan menggunakan pohon angka tersebut. Peneliti menyaksikan bahwa guru Taman Kanak Kanak Permata Bunda ini menggunakan cara atau permainannya dengan pohon angka. Yang mana dalam permainan ini anak-anak disuruh berkumpul terlebih dahulu, kemudian di perlihatkanlah model permainan angka tersebut. Guru menanyakan kepada anak-anak gambar apa yang di perlihatkan, warna apa saja yang ada dan bentuknya bagaimana. Kemudian di kuatkan lagi dengan hasil wawancara dengan ibu AH, guru di taman Kanak Kanak Permata Bunda:

“untuk aturan yang kami berikan kepada anak-anak ini sedikit lebih kurang sama. Dengan permainan ini biasanya diawali dengan berbagai pertanyaan, menyebutkan warna, bilangan dan berhitung”

Jadi secara umum, guru Taman Kanak Kanak Permata Bunda sudah melakukan kegiatan proses belajar permainan Pohon angka dengan aturan. Guru memperlihatkan gambar, menanyakan bentuk, menanyakan warna, menanyakan angka. Bagi anak yang kurang berbicara guru langsung menanyakannya ke anak tersebut. Sebelum itu guru memberikan pertanyaan kepada anak-anak nya tidak dengan memilih. Kemudian mengajarkan anaknya untuk saling membantu temannya. Guru memberikan kelompok bermainnya. Ada yang kelompok Angka dan kelompok Pohon.

Tujuan di buatnya aturan ini adalah untuk langkah awal pendidik atau guru supaya memperkenalkan permainan pohon angka kepada anak didik usia dini di taman kanak kanak agar anak mudah memahami pelajaran permainan ini. Kemudian proses belajarnya pun semakin mudah untuk di pahami. Dengan demikian dikuatkan juga dengan hasil wawancara peneliti dengan ibu Fd, beliau juga merupakan guru di Taman Kanak Kanak permata Bunda. Bunda ini mengatakan bahwa ada aturan yang di lakukan oleh guru tentang pelajaran permainan pohon angka ini, karena dengan aturan maka pembelajaran permainan pohon angka ini akan tersusun dengan baik. Tetapi bila anaknya sudah bosan maka gurunya akan meminta anaknya untuk memainkannya dengan sendiri tetapi masih dengan pengawasan gurunya.

Hal yang sama dikatakan oleh bunda UL yang merupakan bagian dari guru Taman Kanak Kanak Permata Bunda, mengatakan bahwa dalam permainan pohon angka sebaiknya menggunakan aturan, tetapi bila anaknya sudah merasa lelah, lesu dan sebagainya maka dibolehkan bermain dengan permainan ini dengan sesuka hatinya, tetapi tetap dengan pantauan gurunya.

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada bunda AH dan bunda FD adalah, kegiatan belajar dalam permainan pohon angka ini sangat menyenangkan dan membuat anak-anak sangat bersemangat dalam melakukan permainan ini. Dengan permainan ini pula anak-anak sering bertanya-tanya tentang apa saja yang ada di gambar pohon angka ini. Karena bentuknya yang bagus, warnanya yang banyak, permainannya mudah, dengan ini anak-anak menjadi senang dan gembira dengan permainan ini.

Wawancara peneliti dengan bunda EW yang merupakan kepala Taman Kanak-Kanak Permata Bunda mengatakan bahwa permainan pohon angka itu adalah alat untuk membantu guru dalam permainan berhitung anak dan mengenalkan dan menyebutkan angka-angka. Sebagaimana hasil wawancara peneliti yaitu :

“aturan tetap kita pakai dalam pembelajaran permainan pohon angka, akan tetapi kita juga melihat keadaan anak, apabila dia sudah lemas, lesu dan bermalas-malasan, maka permainannya di bebaskan tetapi tetap dalam pengawasan gurunya”

Berdasarkan temuan peneliti di atas dapat dianalisis bahwa permainan pohon angka sangat menyenangkan, sehingga anak menjadi senang dalam permainan ini, dengan pembelajaran permainan pohon angka ini juga anak bisa mengenal warna, karena selain bentuknya yang penuh warna permainan ini juga memudahkan anak dalam mengingat angka, menyebutkan angka, serta menjumlah dalam bentuk yang kecil. Pada dasarnya pula anak tahu apa yang dimainkan. Pada tahap awal anak sudah memperoleh stimulasi visual berupa pohon angka sehingga sebagian mereka bisa menjawab ketika ditanya.

b. Tingkat Pemahaman

Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, kemampuan yang dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan pada anak meningkat dengan baik dan membekali anak untuk masa depannya kelak. Berdasarkan observasi peneliti di lapangan bersama bunda FH bahwasanya tingkat kemampuan anak juga menjadi salah satu dalam mengembangkan kecerdasan anak dalam permainan ini.

Berdasarkan wawancara peneliti bersama bunda AH, beliau mengatakan bahwa anak-anak yang kita ajarkan tidak memahami secara utuh dan apa yang kita ajarkan. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti di lapangan dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan yang ada didalam diri seseorang yang mana bisa dilakukan dengan latihan-latihan yang dapat mendukung seseorang tersebut dalam menyelesaikan tugasnya. Berdasarkan observasi peneliti di lapangan bahwa kegiatan yang dilakukan dalam berhitung pada anak dengan cara mengurutkan bilangan atau membilang serta mengenai jumlah. Kemudian peneliti melakukan wawancara bersama bunda AH bahwasanya pemahaman adalah termasuk menumbuh-kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari anak. Kemampuan berhitung merupakan dasar dalam mengembangkan kemampuan matematika untuk kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dilapangan dapat penulis simpulkan bahwa tingkat pemahaman ini sangat berpengaruh untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak. Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Pengembangan dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu melalui berhitung. Berhitung di Taman kanak kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan untuk anak.

2. Kendala Guru dalam menerapkan permainan pohon angka di Taman Kanak kanak Permata Bunda

Martinis mengatakan bahwa: Bermain sering dikatakan sebagai fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses pengembangan anak. Perkembangan kemampuan motorik anak terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan, oleh sebab itu peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak membuat anak senang bermain dan tidak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Beberapa kendala yang ditemukan dalam menerapkan permainan pohon angka

a. Tingkat kemampuan IQ anak

Observasi yang peneliti lakukan kepada ibu Fd, terlihat bahwa anak dalam kegiatan bermain di Taman Kanak Kanak Permata bunda dilaksanakan di dalam kelas secara klasikal dengan dibagi menjadi dua kelompok. Sebelum kegiatan dimulai guru menyiapkan peralatan dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, seperti kertas Karton tebal pohon angka, kancing baju, spidol papan tulis. Permainan pohon yang sudah dipersiapkan sesuai dengan fungsi yang diinginkan. Kancing baju dengan berbagai warna sudah di persiapkan, dan pohon dengan warna-warna yang cerah sudah di siapkan. Setelah itu guru memberikan contoh cara melakukan kegiatan bermain dengan memperagakan di depan kelas. Guru memberikan contoh cara bermain mulai dari memperlihatkan kancing baju, kemudian menjelaskan angka angka, menjelaskan simbol penambahan dan pengurangan pada pohon angka, sama dengan / symbol penjumlahan, dan hasil dari permainannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan bunda AH setelah guru menerangkan cara-cara melakukan kegiatan bermain, anak diminta untuk mencoba langkah-langkah yang telah dicontohkan oleh guru. Pada saat anak melaksanakan kegiatan bermain, guru memberikan penguatan positif kepada anak seperti "bagus", "anak pintar", "wah hebat", dan memberikan motivasi kepada anak untuk meyakinkan anak bahwa mereka dapat mengerjakan apa yang diperintahkan oleh gurunya dengan benar. Anak yang telah selesai menyebutkan, menghitung, menjumlahkan dalam permainan pohon angka tersebut diminta untuk duduk kembali ketempatnya sambil melihat teman yang lain memperlakukannya guru memberikan pujian kepada anak. Kemudian untuk

anak yang sangat paham dan sangat cekatan dalam permainan ini guru memberikan pujian dan reward kepada anak tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara keterangan yang diberikan oleh bunda AH Taman Kanak Kanak Permata Bunda kecamatan Maro Sebo, permainan diadakan karena permainan ini dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak, adapun salah satu aspek pengembangan kognitif anak adalah pengembangan yang di arahkan untuk penguasaan berhitung.

Kendala yang ditemui guru dalam kegiatan menerapkan permainan ini adalah,ada beberapa anak yang belum bisa menjumlahkan dengan angka yang banyak, dan langkah yang di lakukan oleh anak belum sesuai dengan yang di contohkan oleh gurunya.Untuk mengatasi kendala tersebut maka guru akan selalu memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak-anak terutama yang masih sangat kesulitan dalam pembelajaran permainan ini.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti di Taman Kanak Kanak Permata Bunda bahwa tingkat kepintaran anak-anak di Taman Kanak Kanak ini berbeda -beda dan tentu saja merupakan salah satu dalam menerapkan permainan pohon angka. Untuk anak yang memang tingkat pemikiran dan IQnya tinggi sangat cepat dan mudah memahami materi yang dberikan oleh gurunya. Seperti pada pembelajaran permainan pohon angka ini. Tetapi bagi anak yang IQ nya sedikit lemah dan lambat memahami materi atau pembelajaran yang diberikan oleh gurunya perlu di bimbing dengan metode yang lebih efektif dan efesien agar peserta didik dengan mudah dapat menerima materi yang di berikan oleh guru.

b. Sifat anak yang cepat bosan

Dalam pendapat Tedjasaputra bermain memang menyenangkan. Meskipun demikian perlu adanya pengawasan resiko bermain yang dapat mengarah ke dampak yang tidak di inginkan. Resiko yang mungkin muncul dari permainan yaitu:

c. Waktu bermain berlebihan

Jika anak terlalu banyak bermain maka akan timbul kebosanan dan waktu akan melakukan aktivitas lain yang bermanfaat akan berkurang. Pelaksanaan kegiatan penerapan permainan pohon angka sering dilakukan di Taman Kanak Kanak Permata Bunda, karena dianggap menyenangkan oleh anak. oleh karena itu guru memfasilitasi kegiatan bermain pohon angka kepada anak seminggu dua kali kegiatan bermain angka dan menggunakan permainan yang menarik bagi anak. Dari hasil observasi peneliti dengan guru bunda Fd guru Taman Kanak-kanak Permata Bunda kecamatan Maro Sebo bahwa melakukan kegiatan bermain pohon angka kepada anak dikarenakan guru ada memahami dan mempunyai keahlian khusus dalam mengembangkankognitif pada anak.Media yang digunakan guru cukup menarik. Berdsarkan wawancara peneliti bersama bunda AH.

“Permainan yang kita berikan kepada anak haruslah di buat semenarik mungkin buk, kemudian warna yang menyenagkan juga berpengaruh bagi anak “.



Gambar 1. Obsevasi TK Permata Bunda

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan apa saja bagi anak usia dini ini harus menarik dan menyenangkan. Begitu pula dengan warnadibuat semenarik mungkin, walaupun pembelaran tidak terlalu dia inginkan, tetapi melihat warnanya saja sudah menyenangkan.

Pembelajaran yang dilakukan ditaman kanak-kanak berdasarkan tema yang ada. Guru melakukan kegiatan permainan pohon angka yang berhubungan dengan tema pembelajaran dan medianya menarik, sehingga bermain pohon angka dilakukan dengan optimal. Peran guru sebagaimana dalam membuat perencanaan pembelajaran bermaian pohon angka yang bervariasi dan menyenangkan bagi anak dan tidak rumit dan permainan pohon angka yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

d. Porsi main sendiri dan main bersama teman tidak seimbang

Main bersama teman sebaya memang penting untuk mengasah sosialisasi anak tetapi anak juga butuh waktu untuk bermain seorang diri. Berdasarkan observasi peneliti di lapangan bersama bunda Fd bahwa porsi bermain sendiri dan bermain bersama di Taman Kanak Kanak Permata Bunda di lakukan pada anak. Mereka ada yang asyik bermain bersama dan tidak banyak berrmain dengan sendirinya.

Adapaun hasil wawancara bersama bunda AH bahwa, bermain dengan sendiri atau bermain dengan bersama mempunyai peran penting dalam permainan dan blejar pada anak, keduanya harus seimbang agar anak tidak mudah bosan dalam pembelajaran permainannya. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa bermain bersama dengan bermain sendiri itu mempunyai peran penting dalam pembelajaran permainan anak usia dini itu sendiri. Walaupun dengan bermain bersama anak terlihat senang dan gembira, porsi untu bermain sendiri pun tetap ada. Karena dengan bermain sendiripun anak berkesempatan untuk mengembangkan diri secara personal dan bebas berimajinasi Oleh sebab itu porsi bermainnya harus seimbang.

e. Terlalu banyak atau terlalu sedikit campur tangan orang tua.

Ada orang tua yang menganggap anak sudah tau cara memainkan mainannya sehingga mersa tidak perlu memberikan arahan kepada anaknya. Ada

yang merasa anaknya tidak apa-apa sehingga perlu diajari secara detail. Keduanya tidak baik bagi anak.

Berdasarkan observasi peneliti dilapangan bersama bunda Fh bahwa ada beberapa orang tua yang ikut serta dalam permainan anaknya. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan bunda AH yang mengatakan bahwa orang tua kurang berpartisipasi dalam mengoptimalkan kognitif anak, ini dilihat masih ada orang tua murid yang tidak sabar melihat anaknya menyelesaikan tugas dengan baik dan orang tuanya langsung membantu anaknya.

Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pada perihal pertama anak akan cepat bosan pada permainannya, karena dengan di bantu anak tidak tahu cara bermainnya. Kemudian dengan di bantu ini juga mendatangkan bahwa perasaan bangi anak tidak bermain kareana dengan bermain ini terlalu banyak bantuan. Jadi dengan demikian kendala yang dapat di temuakn pada permainan anak usia dini.

3. Solusi yang dilakukan dalam meningkatkan kognitif anak 5-6 tahun di Taman Kanka Kanak permata Bunda

Kognitif adalah kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan termasuk kesadaran, perasaan, atau usaha menggali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Proses pengenalan, dan penafsiran lingkungan oleh seseorang, hasil pemerolehan pengetahuan. Kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif ini sendiri mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat memahami sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Perubahan perilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan disekitarnya. Solusi yang dilakukan guru dalam meningkatkan kognitif anak 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Permata Bunda kecamatan Maro sebo adalah sebagai berikut:

a. Guru membiasakan anak bisa memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan bahwa orang tua belum sepenuhnya memberikan kepercayaan anaknya untuk belajar dalam memecahkan masalah. Berdasarkan wawancara peneliti bersama bunda AH anak ingin menjumlahkan dalam permainan pohon angka, kemudian tiba-tiba kancing baju yang ia mainkan salah dalam menghitung, maka dalam penjumlahannya salah. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua mengatakan "ibu / ayah mungkin tadi berhitungnya terlalu semangat nak, kamu bisa coba lagi". Perkataan seperti ini lebih baik dari pada orang tua yang langsung berkata "begini caranya supaya berhitung itu selalu benar dan dalam penjumlahan selalu tepat". Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa memecahkan masalah sederhana pada anak usia dini dapat meningkatkan kognitif anak dan belajar kesabaran dari hal terkecil.

b. Guru membiasakan anak dengan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi

anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Berdasarkan teori belajar, melalui pendekatan lingkungan pembelajaran menjadi bermakna. Sikap verbalisme anak terhadap penguasaan konsep dapat diminimalkan dan pemahaman anak akan membekas dalam ingatannya. Manfaat keberhasilan pembelajaran akan terasa apabila yang diperoleh anak dari pembelajaran dapat diimplementasikan dalam realitas kehidupan.

Berdasarkan observasi peneliti di Taman Kanak Kanak Permata Bunda kecamatan Maro sebo yaitu guru membiarkan anak dalam pengawasannya menemukan sesuatu yang baru akan tetapi sesuatu yang baru itu bermakna positif. Kemudian peneliti melakukan wawancara bersama bunda AH. Bunda Taman Kanak Kanak itu mengatakan bahwa, di sini guru memberikan peluang kepada anak terhadap apa yang ingin dia lakukan, seperti dalam permainan pohon angka, pada penjumlahan misalnya. Kemudian apabila dia menemukan sesuatu yang baru lagi unik, guru tidak segan-segan memberikan pujian kepadanya. Seperti misalnya penjumlahan dalam pohon angka $2+2=4$ dan $1+3=4$ sama jumlahnya hanya saja beda cara menjumlahkannya. Supaya kedepannya anak selalu bersemangat dalam mencari atau mengenal sesuatu yang baru.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa dalam meningkatkan kognitif anak khususnya di taman kanak kanak permata bunda, guru tidak melarang anak untuk selalu bermain dan belajar bebas, selagi dalam pengawasan yang baik.

c. Guru membiasakan anak dengan menunjukkan sikap kreatif, inisiatif dalam memilih tema permainan

Berdasarkan wawancara peneliti bersama bunda AH di Taman Kanak Kanak Permata Bunda bahwa anak yang kreatif dapat terlihat dari perilaku yang dilakukannya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, begitu pula dalam permainan berhitung seperti permainan pohon angka, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru di lihatnya, selalu bertanya tentang hal yang baru saja di lihatnya, memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan yang lainnya, suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya, lebih mengutamakan diri sendiri, dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan.

Dari hasil observasi dan wawancara dapat peneliti simpulkan bahwa kenyataan sekarang, sering dijumpai bahwa kreativitas anak terhambat oleh keterbatasan lingkungan bermain anak, kurangnya kebebasan anak untuk bermain, dan kurangnya sarana bermain bagi anak, terlebih lagi ada sebagian orang tua yang melarang anaknya bermain dengan teman sebayanya di luar.

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan bahwa bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan sebagai modal yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat, akan sangat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, baik perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan afektif pada umumnya, serta dapat mengembangkan daya kreativitas anak.

Dari hasil wawancara peneliti bersama bunda AH di Taman Kanak Kanak Permata Bunda menyebutkan bahwa "iya buk" permainan merupakan solusi

yang dapat meningkatkan kreatifitas anak seperti halnya dalam permainan pohon angka juga. Melalui bermain seperti kegiatan eksperimen sederhana yang kegiatannya tidak jauh dari unsur bermain anak, karena anak akan secara langsung berinteraksi sendiri dengan objeknya dan sesuai dengan kemauan anak, dengan bimbingan dan arahan seorang guru Taman Kanak-kanak.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini berkaitan dengan permainan pohon angka dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini *pertama*, bermain pohon angka dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini yang ditandai dengan stimulasi visual berupa pohon angka mengakibatkan anak bisa menjawab ketika di tanya, tingkat pemahaman anak dalam memahami pelajaran dan tingkat pemahaman anak dalam menyelesaikan tugas, *kedua*, kendala yang ditemui guru dalam kegiatan menerapkan permainan ini adalah ada beberapa anak yang belum bisa menjumlahkan dengan angka yang banyak, dan langkah yang di lakukan oleh anak belum sesuai dengan yang di contohkan oleh gurunya, *ketiga*, Solusi yang dilakukan dalam meningkatkan kognitif anak 5-6 tahun di taman Kanak Kanak Permata Bunda adalah membiarkan anak memecahkan masalah sendiri, menemukan keunikan dari permainannya itu kemudian memujinya. Guru tidak melarang anak untuk selalu bermain dan belajar bebas, selagi dalam pengawasan yang baik, dan memberikan peluang untuk anak menunjukkan sikap kreatif, dalam memilih tema permainan

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti kepada civitas Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang memberikan banyak dedikasi selama 2 tahun, ucapan terimakasih peneliti kepada kedua dosen pembimbing Tesis peneliti yang selalu sedia membimbing peneliti dalam penyusunan karya ilmiah ini sebagai syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, ucapan terimakasih peneliti kepada teman-teman kelas PIAUD MJB yang telah kebersamai selama ini, dan ucapan terimakasih peneliti kepada Jurnal DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah menerbitkan karya peniliti ini, semoga memberikan manfaat bagi orang banyak.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu, A. M. (2010). *Al Jami' Al Shokhih Al Bukhari*. Dar Al Kutub Al Ilmiyah.
- Alberta. (2020). *Kindergarden Program Stetement*. Fran Kizer.
- Arisnaini. (2022). Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Angka di TK Aceh Banda School. *Jurnal Serambi Konstruktivis*, 4(2), 359.
- Erlina. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri. *Jurnal PINUS*, 3(2), 75.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/pinus.v4i1.254>
- H.Idris, M. (2014). *Strategi Pembelajaran dan Menyenangkan*. PT. Luxima Metro.

- Jane, P. (2010). *Outdoor Play Teaching Strategies With Young Children*. Teachers Coeegge Press.
- Justine, H., & Dawn, A. (2011). *Play in Early Childhood From birth to six year*. Frincis Group.
- M.Fadillah. (2017). *Bermain & Permainan*. Kencana Prenanda Media Group.
- Margono, S. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Mohammad, F. (2017). *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita dan Menyanyi Secara Islam*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mubiar, A. (2022). *Bermain Bagi Anak Usia Dini*. PT.Refika Aditama.
- Mukhtar, L. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kenna.
- Novi, M. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Gava Media.
- Nurrahmadani, Anizar, Ahmad, & Yuhasriati. (2017). Memperkenalkan Bilangan Untuk Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pohon Angka di TK Darurrahman Kota Banda Aceh. *Jurnal JIM PAUD*, 2(2), 45.
- Riana, M. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Kencana.
- Rini. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. UT.
- Sriyanti, L. S., Rosita, W., & Nurhamsa, M. (2022). Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 3(1), 45.
- Sugiono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Syamsu, Y. (2010). *Psikolog Perkembangan Anak dan Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Wa, O. N. J. H., Sitti, R. A., & Dorce, B. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Pohon Angka. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(1), 65.
- Yuliani, N. S. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT.Indeks.