

PENERAPAN PERMAINAN “MANA AKU” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MEMAHAMI KONSEP LAMBANG BILANGAN

Asmaul Husnah¹

IAI Al-Khoziny Buduran Sidoarjo

Abstract: *The purpose of this study was to determine the increase in children's cognitive abilities in understanding the concept of number symbols through the game "Where am I". Data obtained from interviews, observations and documentation. The research subjects were children of group B of Kindergarten Aisyiyah 7 Malang. Based on the results of observations, the data obtained in the pre-action class completeness reached 50%, the first cycle became 78% and the second cycle became 95%. Based on these data, the researcher concluded that the game "Where I am" can improve children's cognitive abilities in understanding the concept of number symbols.*

Keywords: *"Where Am I" Game, Children's Cognitive Ability*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep lambang bilangan melalui permainan “Mana Aku”. Data diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian anak kelompok B TK aisyiyah 7 Malang. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh data pada pratindakan ketuntasan kelas mencapai 50%, siklus I menjadi 78% dan siklus II menjadi 95%. Berdasarkan data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa permainan “Mana Aku” dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep lambang bilangan.

Kata kunci: Permainan “Mana Aku”, Kemampuan Kognitif Anak

¹IAI Al-Khoziny Buduran Sidoarjo, Email: Bu.asmaulhusnah1984@gmail.com

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menyelenggarakan pendidikan. Lembaga pendidikan yang ada meliputi pendidikan informal, formal dan non formal. Untuk menciptakan kualitas bangsa yang bermutu maka pendidikan haruslah di mulai sejak usia dini. Pendidikan formal yang paling dasar adalah pendidikan anak usia dini. Diharapkan pada usia ini semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan tepat dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Arif et al., 2020).

Salah satu upaya mengembangkan kemampuan anak khususnya dalam aspek perkembangan kognitif melalui lembaga pendidikan anak usia dini. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 (dalam Sujiono, 2012:6) ditegaskan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan pendidikan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan uraian diatas pendidikan anak usia dini merupakan awal yang tepat dalam upaya mencetak generasi emas yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah. Arah peletakan dasar meliputi beberapa aspek perkembangan yang harus distimulus yakni aspek bahasa, fisik motorik, kognitif, moral dan sosial emosional.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Carl Witherington (dalam Sujiono, 2008: 1.16) mengemukakan bahwa Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami. Sesuai dengan pernyataan diatas, perkembangan kognitif merupakan suatu proses pemecahan masalah yang melibatkan kemampuan berpikir anak. Perkembangan kognitif dimaknai sebagai kemampuan untuk mengenali, mengetahui dan memahami suatu masalah dalam memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Piaget (dalam Aisyah, 2011:5.7) mengidentifikasi 4 periode utama dalam perkembangan kognitif, yaitu periode sensori motor (lahir s/d 2 tahun), periode praoperasional (2 s/d 7 tahun), periode operasi konkrit (7 s/d 11 tahun), dan periode operasi formal (11 tahun ke atas). Anak Taman Kanak-kanak berada pada tahapan praoperasional (2-7 tahun). Dikatakan praoperasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif tersebut, anak kelompok B masuk pada tahap praoperasional. Tahap praoperasional adalah masa anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol dan anak cukup egosentris karena anak memandang segala sesuatu bagus dari satu sudut pandang. Anak kelompok B yang berada pada fase praoperasional umumnya secara kognitif, sudah dapat melakukan banyak hal

diantaranya menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, meniru lambang bilangan 1 sampai 10 (anak diminta untuk menulis) (depdiknas, 2010:53). Menurut Sujiono (dalam Sukardi & Astuti, 2013:20-21) berdasarkan karakteristik perkembangan yang telah dicapai anak pada fase praoperasional, anak sudah mampu membuat dan menulis angka, daya imajinasi tinggi, mengerti perbandingan dengan membandingkan dua hal, memahami konsep timbal balik.

Berdasarkan hasil observasi di kelompok B TK aisyiyah 7 Kota Malang, dari 22 anak ditemukan 11 anak mengalami masalah dalam memahami konsep lambang bilangan 1 sampai 10, anak masih salah dalam menulis lambang bilangan, sedangkan 7 anak masih belum maksimal dalam mengenal bilangan yang benar. Dari masalah yang ditemukan dapat dilihat bahwa dalam mengenal konsep lambang bilangan anak kurang mampu. Hasil wawancara dengan guru, yang menjadi penyebab munculnya permasalahan pada anak dalam proses belajar yaitu saat kegiatan belajar anak tidak memperhatikan guru saat menjelaskan tema pembelajaran, kurangnya ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, guru lebih dominan menerapkan metode demonstrasi sehingga membuat anak bosan dan tidak konsentrasi. Penerapan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi serta kurangnya penggunaan permainan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan diatas, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami konsep lambang bilangan perlu dilakukan suatu metode pembelajaran dan media yang menarik untuk anak. salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah metode bermain. Wolfgang (dalam Sujiono, 2007: 145) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*, yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif).

Salah satu metode bermain yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam memahami konsep lambang bilangan yaitu dengan permainan "Mana Aku". Permainan "Mana Aku" adalah suatu kegiatan bermain yang dikembangkan dari media kartu dan papan flanel yang dikemas dengan menarik untuk digunakan dalam mengenalkan konsep lambang bilangan pada anak agar kemampuan kognitif anak dapat meningkat. Konsep dari permainan "Mana Aku" yaitu dengan menggunakan gambar asosiatif yang bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengingat bentuk angka yang benar. Permainan ini diperkuat dengan Teori Belajar Behavioris (dalam Hitipeuw, 2009:18-21), yang dikembangkan oleh Edwin Ray Guthrie dengan Teori *Contiguity*. Guthrie menegaskan bahwa kombinasi stimulus yang muncul bersamaan dengan satu gerakan tertentu, kelak kemunculannya akan cenderung diikuti oleh gerakan tersebut. Menurutnya semua belajar adalah konsekuensi dari asosiasi antara stimulus dan respon tertentu. Permainan ini cukup mudah dilakukan oleh anak karena dilakukan dengan metode bermain yang sudah menjadi ciri khas anak-anak. Semua aspek perkembangan dapat distimulus dengan tepat. Diharapkan permainan mana aku dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif penggunaan alat permainan sebagai sarana belajar yang menyenangkan bagi anak.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai April 2016 di TK Aisyiyah 7 Kota Malang. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 21 anak dengan 11 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Arikunto (2008:16) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan ini diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Fokus penelitian adalah kemampuan anak dalam memahami konsep lambang bilangan melalui penerapan permainan “Mana Aku”.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Tahap perencanaan tindakan yang dilaksanakan meliputi: mempersiapkan rencana pembelajaran, lembar kerja anak, instrumen penilaian dan materi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, anak-anak melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan “Mana Aku” yang berpedoman pada RKH yang telah disusun sebelumnya. Tahap pengamatan yang dilakukan yaitu pengumpulan data sesuai dengan satuan kegiatan yang telah dibuat seperti mengamati, mencatat, mengevaluasi dan mendokumentasikan hal-hal penting selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan untuk menganalisa dari pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. (Arif & Handayani, 2020) Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan data tentang proses pembelajaran. Dokumentasi ini berupa foto saat anak melakukan kegiatan permainan “Mana Aku”. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran dan mengamati kemampuan anak. Wawancara dilakukan dengan guru kelas tentang penerapan permainan “Mana Aku”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yaitu cara reduksi data, penyajian data, dan pemberian kesimpulan. Data kualitatif berupa catatan pengamatan hasil kemampuan kognitif anak, dokumen foto dan hasil wawancara. Analisis data kuantitatif dilengkapi dengan rumus yang digunakan untuk menganalisis data, dan dilengkapi dengan tabel kriteria keberhasilannya.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan

Tingkat keberhasilan	Pencapaian kemampuan anak (%)	Pencapaian kemampuan anak () ☆	keterangan
Sangat baik	85-100	☆☆☆☆	Tuntas
Baik	75-84	☆☆☆	
Cukup	55-74	☆☆	Belum Tuntas
Kurang	0-54	☆	

(Susilo, Herawati dkk, 2008:55)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan, peneliti menemukan bahwa pengembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan memahami konsep lambang bilangan masih belum maksimal. Peneliti menemukan data bahwa dari 22 anak terdapat 11 anak (50%) yang belum mampu menulis lambang bilangan dengan benar. Inti dari permasalahan anak di kelas tersebut terletak pada kemampuan pengembangan kognitif. Adapun data kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran pra tindakan dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2 Hasil Skor Ketuntasan Belajar Anak Pra Tindakan

No	Jumlah aspek perkembangan	skor	Jumlah anak yang mendapatkan skor tiap aspek	Nilai tiap individu	Keterangan
1	6	1	50	$50 \times 1 = 50$	BT
2	7	4	58	$58 \times 4 = 232$	BT
3	8	6	67	$67 \times 6 = 402$	BT
4	9	3	75	$75 \times 3 = 225$	T
5	10	1	83	$83 \times 1 = 83$	T
6	11	1	92	$92 \times 1 = 92$	T
7	12	6	100	$100 \times 6 = 600$	T
Jumlah		22	525	1626	Belum Tuntas
Presentase ketuntasan kelas			50%		

Keterangan

BT = Belum Tuntas

T = Tuntas

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui presentase kemampuan kognitif setiap anak dalam peningkatan kognitif yaitu dapat diketahui 7 anak yang memiliki kemampuan kognitif (85-100), dengan taraf keberhasilan sangat baik, dan 4 anak yang memiliki kemampuan kognitif (75-84), dengan baik, dalam kategori mampu.

Sedangkan 10 anak memiliki kemampuan kognitif (55 -74), dalam taraf keberhasilan cukup dan 1 anak memiliki kemampuan kognitif (0- 54), dalam taraf belajar kurang. Jadi 11 anak dalam kategori belum mampu. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui tingkat keberhasilan pembelajaran kognitif pada anak kelompok B TK Aisyiyah Kota Malang yaitu sebesar 50 %.

Berdasarkan hasil temuan tersebut maka perlu adanya perbaikan, sehingga dilakukanlah penelitian tindakan kelas dengan menerapkan permainan “Mana Aku” pada siklus I dengan dua kali pertemuan. Dari hasil Pengamatan yang dilakukan pada saat kegiatan selama tindakan berlangsung adalah dengan mengobservasi kemampuan anak untuk mencapai indikator keberhasilan dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran dalam pertemuan pertama dan kedua. Hasil observasi kemampuan anak sudah meningkat. Penilaian kemampuan kognitif anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3 Hasil Skor Ketuntasan Belajar Anak Siklus 1

No	Jumlah aspek perkembangan	skor	Jumlah anak yang mendapatkan skor tiap aspek	Nilai tiap individu	Keterangan
1	6	0	50	$50 \times 0 = 0$	BT
2	7	1	58	$58 \times 1 = 58$	BT
3	8	4	67	$67 \times 4 = 268$	BT
4	9	2	75	$75 \times 2 = 150$	T
5	10	4	83	$83 \times 4 = 332$	T
6	11	2	92	$92 \times 2 = 184$	T
7	12	9	100	$100 \times 9 = 900$	T
Jumlah		22	525	1892	Tuntas
Presentase ketuntasan kelas			78%		

Keterangan:

BT = Belum Tuntas

T = Tuntas

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui presentase kemampuan kognitif setiap anak dalam pengembangan kognitif yaitu dapat diketahui 11 anak yang memiliki kemampuan kognitif (85-100), dengan taraf keberhasilan sangat baik dan 6 anak yang memiliki kemampuan kognitif (75-84), dengan baik, dalam kategori mampu. Sedangkan 5 anak memiliki kemampuan kognitif (55-74) dalam taraf keberhasilan cukup dan 0 anak memiliki kemampuan kognitif (0-54), dalam taraf belajar kurang. Jadi 5 anak dikategorikan belum tuntas. Berdasarkan paparan data menggambarkan peningkatan kemampuan anak memahami konsep lambang bilangan yang dilihat dari perolehan nilai tuntas setiap harinya meningkat. Dari observasi peneliti pra siklus, ketuntasan belajar anak rendah, dari 22 anak sebelum

pelaksanaan siklus yang mencapai nilai tuntas hanya 11 anak (50%) dan pada siklus I meningkat menjadi 78%.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pembelajaran siklus I mitra peneliti memberikan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut: (1) peneliti kurang jelas dalam memberikan arahan permainan “Mana Aku” pada Anak sehingga anak masih banyak yang salah dalam memasang kartu bilangan sehingga peneliti menjelaskan secara terperinci, dalam hal ini peneliti (peneliti) perlu koreksi diri saat pelaksanaan memberikan arahan permainan “Mana Aku” yaitu secara jelas dan bertahap, (2) pada saat kegiatan inti anak terlalu banyak mengobrol bersama teman dan anak lebih banyak mencontek hasil kerja temannya sehingga ketuntasan belajar anak tidak tercapai, dalam hal ini peneliti perlu mengamati setiap anak saat pelaksanaan kegiatan sehingga peneliti akan melihat dan mengetahui anak yang mengalami kesulitan belajar, proses pengawasan secara individu terutama pada anak yang mendapatkan hasil belajar belum tuntas maka diperlukan perhatian, dalam hal ini peneliti dalam melaksanakan pembelajaran harus membimbing, mengawasi setiap kegiatan anak.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I sudah dikategorikan berhasil namun masih terdapat 5 anak yang belum mencapai kategori tuntas maka dilakukan tindakan selanjutnya pada siklus II dengan dua kali pertemuan dengan perbaikan dari hasil refleksi pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak sudah meningkat, penilaian kemampuan kognitif anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4 Hasil Skor Ketuntasan Belajar Anak Siklus II

No	Jumlah aspek perkembangan	skor	Jumlah anak yang mendapatkan skor tiap aspek	Nilai tiap individu	Keterangan
1	6	0	50	$50 \times 0 = 0$	BT
2	7	0	58	$58 \times 0 = 0$	BT
3	8	1	67	$67 \times 1 = 67$	BT
4	9	0	75	$75 \times 0 = 0$	T
5	10	8	83	$83 \times 8 = 664$	T
6	11	5	92	$92 \times 5 = 460$	T
7	12	8	100	$100 \times 8 = 800$	T
jumlah		22	525	1,991	Tuntas
Presentase ketuntasan kelas				95%	

Keterangan:

BT = Belum Tuntas

T = Tuntas

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui presentase kemampuan kognitif setiap anak dalam pengembangan kognitif yaitu dapat diketahui 21 anak yang memiliki kemampuan kognitif (85-100), dengan taraf keberhasilan sangat baik dan 0 anak yang memiliki kemampuan kognitif (75-84), dengan baik, dalam kategori

mampu. Sedangkan 1 anak memiliki kemampuan kognitif (55-74) dalam taraf keberhasilan cukup dan 0 anak memiliki kemampuan kognitif (0-54), dalam taraf belajar kurang. Jadi 1 anak dikategorikan belum tuntas. Dari perhitungan dapat diketahui tingkat keberhasilan pembelajaran kognitif pada anak kelompok B TK Aisyiyah 7 Kota Malang pada pertemuan 2 yaitu sebesar 95%. Namun pada siklus II masih terdapat 1 anak yang belum tuntas dikarenakan anak tersebut sering berpindah sekolah sehingga kemampuan anak tertinggal dengan teman yang lainnya.

Berdasarkan data yang dipaparkan, hasil peningkatan ketuntasan kelas mulai pratindakan, siklus I dan siklus II pada kemampuan kognitif indikator menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, memasang lambang bilangan sesuai dengan benda-benda sampai 10 dan meniru lambang bilangan 1 sampai 10 menggunakan permainan "Mana Aku" pada anak kelompok B di TK Aisyiyah 7 Kota Malang dapat dilihat pada tabel peningkatan kemampuan kognitif anak di bawah ini.

Tabel 5 Data Tentang Peningkatan Hasil Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Pratindakan-Siklus I	Siklus I-Siklus II
Jumlah	1626	1892	1991	266	99
Persentase	50%	78%	95%	28%	17%

Ketuntasan

Kelas

Berdasarkan tabel di atas menginformasikan bahwa peningkatan persentase ketuntasan kelas kemampuan kognitif anak dari pra tindakan sampai siklus I sebesar 266 (28%), sedangkan untuk siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan ketuntasan kelas sebesar 99 (17%). Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa melalui Permainan "Mana Aku" dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam memahami konsep lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah 7 Kota Malang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Penerapan permainan "Mana Aku" untuk meningkatkan kemampuan kognitif memahami konsep lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah 7 Kota Malang sudah menunjukkan peningkatan. Anak mampu mencapai indikator menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, meniru lambang bilangan 1 sampai 10 (anak diminta untuk menulis), pernyataan tersebut sesuai dalam (depdiknas, 2010: 53) bahwa indikator yang harus dicapai anak kelompok B yaitu Menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, Meniru lambang bilangan 1 sampai 10.

Tujuan pembelajaran tercapai dengan adanya penggunaan permainan “Mana Aku” ini, terbukti anak sudah memperlihatkan kemampuannya dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan 1-10 dengan dibuktikan anak sudah mampu mencapai ketuntasan indikator yang sudah ditentukan peneliti serta ketuntasan belajar anak mencapai kategori sangat baik.

Permainan “Mana Aku” dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan 1-10. Pada pra tindakan mencapai ketuntasan belajar sebesar 50% dengan kategori belum tuntas, pada penelitian siklus I mencapai ketuntasan kelas sebesar 78% dengan kategori tuntas, namun pada siklus I ini masih ada 5 anak yang belum mencapai kategori tuntas. Maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada penelitian siklus II mencapai ketuntasan kelas sebesar 95% dengan kategori sangat baik atau tuntas.

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan kognitif anak melalui permainan “Mana Aku”. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan 1-10 dari sebelum diterapkannya permainan “Mana Aku” hingga setelah diterapkannya permainan “Mana Aku”, mengalami peningkatan 45% dari ketuntasan belajarnya, meskipun masih ada 1 anak yang belum mencapai kategori tuntas. Adanya 1 anak yang belum tuntas dari 22 anak, diduga karena anak tersebut adalah anak baru dan sering berpindah sekolah, sehingga kemampuan anak tertinggal dengan temannya. Hal tersebut yang menyebabkan anak belum mampu mencapai ketuntasan dalam pembelajaran yang menggunakan permainan “Mana Aku”.

KESIMPULAN

Melalui penerapan permainan “Mana Aku” hasil pembelajaran menjadi meningkat. Pembelajaran melibatkan anak aktif melakukan kegiatan dan anak tidak merasa jenuh walaupun anak diminta menunggu giliran. Pada saat pembelajaran anak terlihat sangat antusias dan tertib dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan “Mana Aku”. Anak sudah mampu mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan, namun setelah pelaksanaan siklus II masih ada satu anak yang memerlukan bimbingan lebih khusus. Penerapan permainan “Mana Aku” mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memahami konsep lambang bilangan.

Kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan meningkat dengan penerapan permainan mana aku sebagai metode belajar yang menyenangkan bagi anak. Hal ini bisa dilihat dari tabel ketuntasan belajar anak yang selalu meningkat. Hasil ketuntasan belajar anak dari pra tindakan sebesar 50% meningkat menjadi 78% pada siklus I, dari siklus I ke siklus II sebesar 78% meningkat menjadi 95% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh penerapan permainan mana aku pada ketuntasan belajar anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan sangat besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. dkk. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arif, M., & Handayani, E. F. (2020). Budaya Literasi Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kesamben Wetan Driyorejo Gresik). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 198–220.
- Arif, M., Mulyadi, M., Bahrozi, I., & Hudah, N. (2020). Madrasah Ibtidaiyah Transformation Based on Pesantren in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Psychology And Education*, 57(8), 420–435
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Herawati, Susilo. dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru Dan Calon Guru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hitipeuw, M.A, Imanuel. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani, Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukardi, Musa & Astuti, Wuri. 2013. *Kajian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.