



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TABUNG ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Tubagus Rahman¹, Nia kurniasih² dan Iis Aisyah³

¹ Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Banten

² Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Banten

³ Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Penulis Korespondensi: tubagusrahman87@gmail.com¹, niakurniasih743@gmail.com²,
iis79456@mail.com³

Artikel: *Pertumbuhan Kognitif Anak Usia Dini*

Penerima: Juli, 2021

Diterima: Agustus, 2021

Dipublikasikan: September, 2021

ABSTRACT

The Number Tube Learning Media is a tube-shaped device that is decorated and given a number symbol used for learning activities to recognize numbers and improve early childhood cognitive development. This study aims to improve the cognitive abilities of early childhood through number tube game activities. This type of research uses literature studies, data collection techniques use primary data (previous thesis, journals and articles) and secondary data (research books). Based on the results of the research and discussion that have been described in the previous chapter, it can be concluded that based on the research that the author has done through previous journals, articles and thesis. From the data analysis above, it can be concluded that in the first cycle the average is 54.4%, in the second cycle the average is 72.6% and for the third cycle the average value is 89%. While the research conducted by Mery Rositasari and Dewi Komalasari with the experimental method the results obtained by the score experienced fruit, so it can be stated that the child's ability to recognize number symbols with pretest evidence with the number 111 with an average of 6.16 then increased with a total posttest score of 136 with average 7.56. The results of Resi Hamalia Fitri's research using the R & D (Research & Development) method for the development of tube media analysis results obtained from media experts are 4.67 with a very feasible category. And the results of the analysis of the number tube media by material experts at 4.25 are very good. So it can be concluded that there is a significant increase in the application of number tube learning media which has the potential to improve cognitive abilities in early childhood. Therefore, teachers need to increase their teaching creativity in order to attract children's interest in learning, one of which is through the application of number tube learning media as an effort to increase activity and achieve cognitive ability targets (knowledge) of early childhood.

Keywords: *cognitive ability of early childhood, number tube media*

ABSTRAK

Media Pembelajaran Tabung Angka yaitu sebuah alat yang berbentuk tabung yang di hias dan diberi symbol angka digunakan untuk kegiatan belajar mengenal angka dan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan permainan tabung angka. Jenis penelitian ini menggunakan studi literature, Teknik pengumpulan data menggunakan data primer (skripsi terdahulu, jurnal dan artikel) dan Data skunder (buku penelitian). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan melalui jurnal, artikel dan skripsi terdahulu. Dari data hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I rata-ratanya sebesar 54.4%, pada siklus ke II rata-rata sebesar 72.6% dan untuk di siklus III Nilai rata-rata 89 %. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mery Rositasari dan Dewi Komalasari dengan metode eksperimen hasil skor yang diperoleh mengalami perbuahan, sehingga dapat dinyatakan bahwa kemampuan anak mengenal lambing bilangan dengan bukti *pretest* dengan jumlah 111 dengan rata-rata 6.16 kemudian mengalami peningkatan dengan total skor *posttest* berjumlah 136 dengan rata-rata 7.56. Hasil dari Penelitian Resi Hamalia Fitri menggunakan metode R & D (*Research & Development*) untuk pengembangan media tabung angka hasil analisis yang diperoleh dari ahli media yaitu 4,67 dengan kategori sangat layak. Dan hasil analisis media tabung angka oleh ahli materi 4,25 sangat baik. Maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan secara signifikan Penerapan media Pembelajaran tabung angka berpotensi dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Oleh karenanya guru perlu meningkatkan kreativitas mengajarnya agar menarik minat belajar anak salah satunya melalui penerapan media pembelajaran tabung angka sebagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan pencapaian target kemampuan kognitif (pengetahuan) anak usia dini.

Kata kunci : *kemampuan kognitif anak usia dini, media tabung angka*

PENDAHULUAN

Pentingnya tahun-tahun awal kehidupan seorang anak sudah disadari oleh semua pihak karena pada usia inilah otak individu berkembang sangat pesat. Para ahli banyak yang menyatakan bahwa ditinjau dari perkembangan otak manusia maka tahap perkembangan otak pada usia dini menempati posisi yang paling vital yakni meliputi 80% perkembangan otak. Pada bayi yang baru lahir telah mencapai perkembangan otak 25% dari orang dewasa. Perkembangan otak manusia 50% dicapai hingga usia 4 tahun, 80% hingga usia 8 tahun dan selebihnya diproses hingga anak usia 18 tahun, dengan demikian usia 0-8 tahun memegang peranan yang sangat penting karena usia dini adalah fasa fundamental

bagi perkembangan individu yang disebut sebagai "*golden age*" atau usia emas¹.

pengertian pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Perkembangan kognitif (atau intelektual) adalah perkembangan berpikir bagian dari otak yang dipakai untuk memahami, mengetahui, menalar

¹ Susilawati", *peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka di kelompok bermain miftahuk jannah, ngalian, semarang*"

² undang-undang Sisdiknas Tahun 2003

serta mengenali sesuatu. Bagian ini mencakup: pengetahuan serta kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengatasi masalah, memori, konsentrasi, perhatian dan persepsi, imajinasi dan kreativitas³

Permasalahan kognitif tersebut dikarenakan permainan yang tidak berganti sehingga anak merasa bosan., Guru belum menggunakan media belajar tabung angka, Perkembangan kognitif anak juga masih rendah, perkembangan kognitif anak belum sesuai dengan standar tingkat pencapaian anak (STTPA) Permendikbud. Oleh karena itu peneliti memberi satu masukan kepada guru untuk melakukan kegiatan kognitif permainan tabung angka. Dengan adanya permainan tabung angka diharapkan akan memotivasi semangat anak untuk berhitung.

Permainan tabung angka dipilih oleh peneliti sebagai tindakan yang akan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan bermain tabung angka anak dapat mengenal lambang bilangan, menghitung benda dan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, melalui penelitian ini membahas tentang Penerapan Media Belajar Tabung Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.

Media Pembelajaran Tabung Angka yaitu sebuah alat yang mirip dengan celengan tanpa tutup yang di beri symbol angka digunakan untuk kegiatan belajar mengenal angka dan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini

LANDASAN TEORI

kemampuan kognitif ialah sebuah proses berfikir anak, tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada

³ Idad suhada, psikologi perkembangan anak usia dini (RA) (Bandung :PT Remaja Rosdakarya 2018 © 2021, JoEE, Jurnal of Early Childhood. PGPAUD e-ISSN: 2775-7870

pengembangan kemampuan auditory, visual, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains.⁴

Kognitif Berdasarkan permendikbud No. 137 Tahun 2014 "*Kognitive ability, ecuatic learning, early childhood*" mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini meliputi:⁵

- 1) Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- 2) Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, belajar melalui bermain untuk meningkatkan kreativitas dan kognitif anak usia dini "berinisiatif, berencana dan mengenal sebab- akibat. Dan
- 3) Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini tersebut secara rinci yaitu sebagai berikut:⁶

- a) Karakteristik tahap sensoris motoris
- b) Karakteristik tahap pra ope Karakteristik Tahap operasional konkrit rasional
- c) Karakteristik Tahap operasional konkrit

⁴ meryRositasari& Dewi komala sari,2018"*pengaruh media tabung angka terhadap kemampuan mengenal lambing 1-5 bilangan pada kelompok A Usia 4-5 tahun di TK Dharma wanita jugo kasemen Blitar*"

⁵ Permendikbud no 137 tahun 2014 Tentang *Standar Nasional PAUD*, Lampiran ssl, h. 24.

⁶ Lok.cit.Khadijah

Tabung angka adalah bangun ruang tiga dimensi berbentuk silinder. yang diberi angka atau bilangan yang dapat digunakan sebagai media pengenalan angka anak usia dini. Tabung angka dapat dibuat dengan menggunakan dari plastik bening yang berbentuk tabung kemudian diberi angka sesuai kebutuhan kita untuk mengenalkan angka pada anak misalnya 1-5. Tabung angka dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak dengan memasukkan benda ke dalam tabung sesuai dengan angka yang tertera pada tabung. Benda yang dapat digunakan untuk bermain tabung angka bervariasi ukuran dan bentuknya dapat dibuat sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang diajarkan kepada anak⁷

Permainan tabung angka adalah permainan yang dirancang dengan menggunakan alat berupa tabung transparan yang memiliki lambang bilangan (angka) yang dimainkan dengan memasukkan benda ke dalam tabung jumlah benda yang dimasukkan sesuai dengan angka yang tertera pada dinding tabung. Permainan ini bertujuan memperkenalkan anak konsep angka melalui permainan atau bermain sambil belajar. Permainan ini dapat dilakukan secara individu ataupun berkelompok.⁸

Media Pembelajaran Tabung Angka yaitu sebuah alat yang mirip dengan celengan tanpa tutup yang di beri symbol angka digunakan untuk kegiatan belajar mengenal angka dan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini

Manfaat bermain tabung angka

- Anak dapat mengenal lambang bilangan, menghitung benda, dan

bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.⁹

- Memperkenalkan anak konsep angka melalui permainan atau bermain sambil belajar.¹⁰

Hubungan perkembangan kognitif dengan media belajar tabung angka sangat berkaitan karena sesuai dengan tujuan penerapan media belajar tabung angka yaitu untuk mengenal lambang bilangan sebagaimana tercantum dalam aspek perkembangan kognitif point lingkup perkembangan anak dalam berfikir simbolik tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 4-5 tahun yaitu mengenal lambing bilangan¹¹.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Studi Literatur. Menurut Danial dan Warsiah, Studi literature merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Studi literature adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, istilah studi literature ini juga sangat familiar dengan sebutan studi pustaka. Dalam sebuah penelitian yang akan dijalankan, tentunya seorang peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti. Jika tidak, maka dapat dipastikan dalam

⁷ Op.cit. susilawati

⁸ Loc.cit Resi Hamalia Fitri

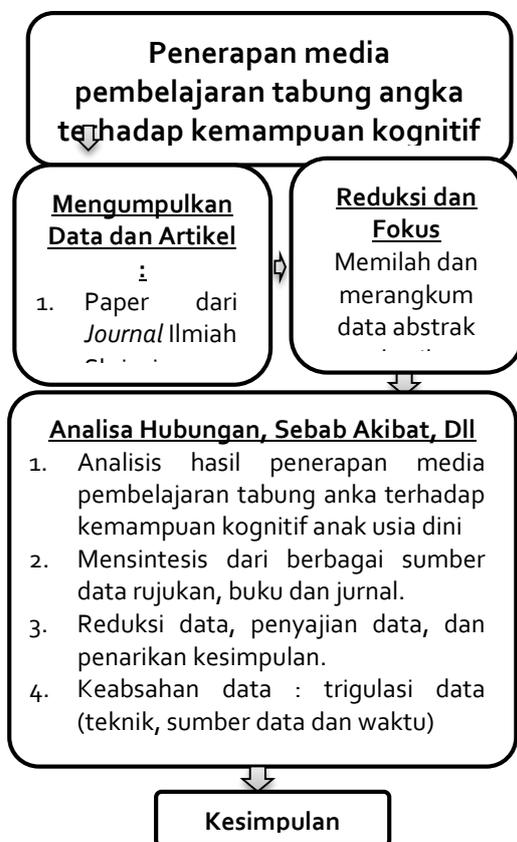
⁹ Debora rotua dmsnjuntak, 2017 "peningkatan perkembangan kognitif tentang berhitung permulaan melalui permainan tabung angka pada anak usia dini di TK Pertiwi I kota jambi"

¹⁰ Yuni wulandari, "upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain tabung angka di TK Dharma wanita 2 Genengadal."

¹¹ Loc.cit. Permendikbud .hal.26

presentasi yang besar bahwa penelitian tersebut akan gagal.¹²

Adapun alur penelitian, penulis gambarkan di bawah ini :



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Bagaimana Penerapan Media Belajar Tabung Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Berikut hasil penjelasan sumber data primer:

1. Menurut penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam jurnal Debora simanjuntak yang berjudul peningkatan kognitif tentang berhitung permulaan melalui permainan tabung angka. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) Kondisi awal anak usia dini

di TK pertiwi I kota Jambi pada kelompok B yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 11 laki-laki dan 5 perempuan kemampuan kognitifnya belum berkembang dengan presentase 26%.

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan permainan tabung angka sebanyak 3 siklus masing-masing 4 kali pertemuan. Setiap siklus dengan presentase 26%. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan permainan tabung angka sebanyak 3 siklus masing-masing 4 kali pertemuan. Setiap siklus menunjukkan presentase kemampuan kognitif anak berkembang secara signifikan hingga akhirnya pada siklus III pertemuan ke 4 melebihi kriteria nilai ketuntasan 85% yaitu 88%.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan Debora Simanjuntak dengan judul peningkatan perkembangan kognitif tentang berhitung permulaan melalui permainan tabung angka ini dianggap berhasil. Sehingga pembelajaran menggunakan media tabung angka ini bisa diterapkan di sekolah Taman Kanak-Kanak (TK)

2. Penelitian ini dilakukan pada kelompok A usia 4-5 tahun di TK Dharma wanita jago kesamben. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey dengan jumlah 18 anak yang terdiri dari 9 perempuan dan 9 laki-laki. Peneliti melakukan penelitian selama 4 hari pertemuan *Pretest* 1 kali *treatment* 2 kali dan *posttest* 1 kali. *Pretest* yang dilakukan yaitu anak melakukan kegiatan menghubungkan angka dengan jari 1-5.

Kegiatan pada tahap *Treatment* yaitu anak menghitung bola dan mencari kartu angka yang kedua anak melakukan kegiatan menghitung

¹² Salmaa awwaabiin.2021.Menulis karya ilmiah ,studi literature:pengertian ,ciri-ciri dan teknik pengumpulan datanya .

angka 1-5 dengan menggunakan tabung angka. dan tahap *Posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil dari penelitian. Berdasarkan hasil setiap data selisih menunjukkan hasil positif. Artinya setiap anak memperoleh kenaikan skor hasil belajar.

Sehingga dinyatakan bahwa kemampuan anak mengenal lambing bilangan dengan dibuktikan *pretest* dengan jumlah 111 dengan rata-rata 6.16 kemudian mengalami peningkatan dengan total skor 136 dengan rata-rata 7.56. Jadi dalam penelitian menggunakan media tabung angka berpengaruh dalam meningkatkan pengenalan lambang bilangan (kemampuan kognitif) anak usia dini.

3. Dari hasil yang teliti pada jurnal ayu mustika sari yang berjudul peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan tabung menggunakan balok angka dan huruf pada kelompok A Usia 4-5 tahun. Penelitian yang digunakan oleh ayu yaitu penelitian tindakan kelas (PTK).

Peneliti ingin melakukan penelitian menggunakan media tabung angka karena Pendidik di TK islam terpadu sungai rumbai kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran berhitung dan membaca. penelitian ini di lakukan sebanyak 2 kali siklus dengan 3 kali pertemuan setiap siklusnya. Kegiatan pembelajaran dikondisikan berkelompok di dalam ruangan, dengan cara guru menjelaskan serta memberi contoh permainan tabung dengan menggunakan balok huruf dan angka.

Kemudian anak-anak diajak mempraktikan permainan tabung dengan menggunakan balok angka dan huruf. Masing-masing kelompok diberi tabung ,balok angka ,dan huruf.

Kemudian balok angka dan huruf ditumpuk secara tidak beraturan. Anak diminta menyebutkan huruf dan angka sesuai dengan contoh yang ada.

Anak pada tahap Belum berkembang (BB) setelah melakukan penelitian pada siklus pertama meningkat menjadi mulai berkembang (MB) sebanyak 70%. Dan pada siklus kedua pertemuan ketiga 90% anak sudah berada pada taraf BSH dan BSB (Berkembang sangat baik). Dari hasil tersebut nilai yang diperoleh anak telah mencapai target perkembangan kognitif.

4. Peneliti ingin mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak menggunakan sebuah media yaitu media Tabung Angka. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Dan Bagaimanakah kelayakan media tabung angka yang dikembangkan untuk kemampuan mengenal angka permulaan pada anak di TK AnNada Aceh Selatan.

Untuk mengetahui kelayakan media tabung angka yang dikembangkan untuk kemampuan mengenal angka permulaan pada anak di TK An Nada Aceh Selatan. Media tabung angka yang telah dikembangkan telah dilakukan uji coba pada anak TK A dengan jumlah anak 10.

Adapun kelayakan media tabung angka ini di validator oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi serta angket lembar observasi kemampuan mengenal angka permulaan pada anak sehingga setelah di akumulasi mendapatkan hasil yang diperoleh dari Skor rata-rata keseluruhan 85 % yang dinilai oleh guru sesuai indikator yang dicapai dan mendapat kategori sangat setuju menggunakan media

pembelajaran tabung angka ini di terapkan di sekolah.

5. Penelitian ini di lakukan oleh Sulistiyawati pada tahun 2013. Dalam penelitian ini permainan tabung angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung (kognitif) di Kelompok Bermain Miftahul Jannah, Ngaliyan ,Semarang . Penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan tahap 2 siklus yang sumber datanya adalah siswa, Pembelajaran tabung angka dengan benda yang disesuaikan dengan tema sebagai sumber belajar.

Cara bermainnya dengan tema Diri ku sub tema menjaga kebersihan rambut . Guru meminta anak untuk memperhatikan cara bermain tabung angka dengan gambar sampo dan mengurutkan angka pada tabung 1-5.

Guru menunjukkan tabung angka dan menyebutkan angka yang ada dalam tabung satu persatu kemudian menyueuh anak menirukan ,setelah itu guru memasukan gambar sampo kedalam tabung sesuai angka. Anak di beri kesempatan untuk memasukan gambar sampo kedalam tabung bergantian.

Guru memanggil 5 anak yang sudah tertib untuk mengambil tabung angka dan memasukan gambar shampoo. Setelah selesai guru dan anak bersama-sama mencocokkan angka dan jumlah benda dalam tabung.

Pada siklus I pembelajaran dengan permainan tabung angka di peroleh hasil 66% dan pada siklus ke II di peroleh hasil 86% peningkatan kemampuan berhitung permulaan dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil karena melebihi target indicator penelitian yaitu 80%.

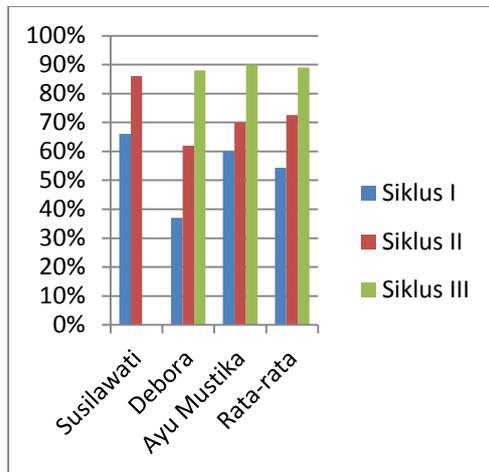
Berikut tabel rekapitulasi hasil analisis penelitian dan pembahasan penelitian diatas, sebagai berikut:

No	Peneliti	Persentase			Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1	Sulistiyawati	66 %	86 %		20 %
2	Debora rotua simanjuntak	37 %	62 %	88 %	51 %
3	Ayu Mustika Sari	60 %	70 %	90 %	30 %
Rata-Rata		54,4 %	72,6 %	89 %	34 %

Dari data hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I rata-ratanya sebesar 54.4%, pada siklus ke II rata-rata sebesar 72.6% dan untuk di siklus III Nilai rata-rata 89 %. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mery Rositasari dan Dewi Komalasari dengan metode eksperimen hasil skor yang diperoleh mengalami perbuahan ,sehingga dapat dinyatakan bahwa kemampuan anak mengenal lambing bilangan dengan bukti *pretest* dengan jumlah 111 dengan rata-rata 6.16 kemudian mengalami peningkatan dengan total skor *posttest* berjumlah 136 dengan rata-rata 7,56.

Hasil dari Penelitian Resi Hamalia Fitri menggunakan metode R & D (*Research & Development*)untuk pengembangan media tabung angka hasil analisis yang diperoleh dari ahli media yaitu 4,67 dengan kategori sangat layak . Dan hasil analisis media tabung angka oleh ahli materi 4,25 sangat baik.

Berikut dijelaskan dengan grafik diagram batang



PEMBAHASAN

Pada Bab ini diberikan penjelasan tentang menganalisis dari beberapa sumber yang telah diuraikan di atas baik sumber primer dan sumber skunder.

Dari data hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I rata-ratanya sebesar 54.4%, pada siklus ke II rata-rata sebesar 72.6% dan untuk di siklus III Nilai rata-rata 89 %. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mery Rositasari dan Dewi Komalasari dengan metode eksperimen hasil skor yang diperoleh mengalami perubahan, sehingga dapat dinyatakan bahwa kemampuan anak mengenal lambing bilangan dengan bukti *pretest* dengan jumlah 111 dengan rata-rata 6.16 kemudian mengalami peningkatan dengan total skor *posttest* berjumlah 136 dengan rata-rata 7.56.

Hasil dari Penelitian Resi Hamalia Fitri menggunakan metode R & D (*Research & Development*) untuk pengembangan media tabung angka hasil analisis yang diperoleh dari ahli media yaitu 4,67 dengan kategori sangat layak. Dan hasil analisis media tabung angka oleh ahli materi 4,25 sangat baik.

Aspek perkembangan kognitif yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 adalah anak mampu membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Penggunaan media tabung angka ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-5. Media tabung ini sangat menarik karena bola yang berwarna-warni dan anak mudah untuk memutar untuk menemukan angka. Manfaat media tabung angka ini sangat efektif dalam penyampaian pembelajaran serta mempermudah pemahaman anak dalam mengenal lambang bilangan.

Dasar pertimbangan pemilihan media permainan tabung dengan balok angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca permulaan pada anak sebagai berikut:

- Pertama permainan tabung balok angka dan huruf mudah dimainkan oleh anak.
- Kedua permainan tabung balok angka dan huruf bertujuan untuk mengenalkan angka dan huruf pada anak sekaligus melatih motorik kasar karena dapat dikombinasikan dengan permainan lari atau gerakan motorik kasar lainnya.
- Ketiga Permainan tabung balok angka dan huruf dapat memberikan rasa senang sekaligus pengetahuan kepada anak sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar.
- Keempat Permainan tabung balok angka dan huruf menggunakan tabung sebagai tempat bermain anak yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran berhitung.

contoh tentang permainan tabung dengan menggunakan balok huruf dan angka menurut Ayu Mustikasari.

Kemudian anakanak diajak mempraktikkan permainan tabung dengan menggunakan balok angka dan huruf.

- ❖ Masing-masing kelompok diberi tabung, balok angka dan huruf. Kemudian blok angka dan huruf ditumpuk secara tidak beraturan.
- ❖ Anak diminta untuk mengurutkan angka dan huruf sesuai dengan contoh yang ada.
- ❖ Anak diminta menyebutkan huruf dan angka yang telah disusun. Permainan dimulai serentak sesuai dengan perintah guru,
- ❖ Guru mengambil satu buah balok mengangkat balok anak berebut menjawab balok yang di angkat guru
- ❖ Guru memberi perintah coba ambil huruf yang sama dengan yang diperagakan guru
- ❖ Anak berlomba pula mengambil huruf yang sama dengan yang diperagakan guru
- ❖ Setelah itu memberi masukan yang bisa diingat oleh anak sesuai dengan huruf yang diperagakan
- ❖ Gambar yang kita ingat apa dan begitu selanjutnya. setelah itu anak diperintahkan menyusun huruf sesuai gambar.contohnya. Matahari kelompok yang sudah selesai diminta untuk menyebutkan hurufnya.
- ❖ Setelah berhasil menyebutkan huruf anak diminta untuk melemparkan balok kedalam tabung sesuai dengan warna.
- ❖ bagi yang duluan selesai melempar itulah pemenangnya. Bagi kelompok yang memenangkanya akan diberi pujian dan hadiah.



Berdasarkan pendapat Piaget maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut: (a) Agar anak mampu mengembangkan daya persepnsya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komperhesif, (b) agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua pristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, (c) agar anak memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitanya.

a. Fungsi dari Media tabung angka adalah :

- Alat untuk membantu dan mendukung proes pembelajaran

anak di TK agar lebih baik, menarik dan jelas,

- Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak,
- Memberikan kesempatan kepada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan,

Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Menurut suyanto fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif. Disamping itu menurut Gardner matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang disebut dengan istilah logika matematika.

Kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dikembangkan sejak usia dini. Anak-anak mengalami perkembangan yang pesat dalam memahami matematika. Pada usia tiga tahun awal anak sudah dapat menunjukkan banyak benda dengan menggunakan jari-jarinya. Tidak semua anak dapat menghitung dengan benar, mungkin masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam berhitung namun itu semua merupakan sebuah perilaku matematika (mathematical behaviour) yang ditunjukkan.

Kelemahan dari media tabung angka yaitu alatnya kurang praktis sedikit sulit jika harus berpindah tempat karena media tabung angka minimal bermain dengan 5 tabung. Jika berpindah maka guru/Pendidik harus memindahkan tabung dan memerlukan tempat yang luas untuk menyimpan tabung angka tersebut.

Dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dari dua jurnal dua skripsi terdahulu dan satu artikel bahwa setelah melakukan penelitian dari lima literature tersebut dapat di paparkan sebagai berikut :

- Kelima literature tersebut menggunakan media tabung angka untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar anak tidak merasa bosan dengan media yang monoton dan tercapainya indicator kemampuan kognitif anak usia dini di Taman Kanak-kanak (TK) atau di Kelompok Bermain (Kober) sesuai dengan kelompok usianya.
- Kelima literature menggunakan media tabung angka tapi pembelajaran dengan media tabung angka dapat di mainkan dengan cara yang berbeda-beda namun tetap tujuannya sama yaitu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan (kemampuan kognitif) pada anak usia dini
- Kelima literature menggunakan metode penelitian yang berbeda-beda baik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maupun *Eksperimen*. Dari hasil yang diperoleh semua penelitian menunjukkan berhasil dan mendapatkan hasil yang lebih dari standar pencapaian penelitian .
- Kelima literature yang di teliti menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran tabung angka sangat layak digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan Kognitif anak usia dini

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya ,maka dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan

melalui jurnal, artikel dan skripsi terdahulu. Dari data hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I rata-ratanya sebesar 54.4%, pada siklus ke II rata-rata sebesar 72.6% dan untuk di siklus III Nilai rata-rata 89 %. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mery Rositasari dan Dewi Komalasari dengan metode eksperimen hasil skor yang diperoleh mengalami perbuahan ,sehingga dapat dinyatakan bahwa kemampuan anak mengenal lambing bilangan dengan bukti *pretest* dengan jumlah 111 dengan rata-rata 6.16 kemudian mengalami peningkatan dengan total skor *posttest* berjumlah 136 dengan rata-rata 7.56.

Hasil dari Penelitian Resi Hamalia Fitri menggunakan metode R & D (*Research & Development*) untuk pengembangan media tabung angka hasil analisis yang diperoleh dari ahli media yaitu 4,67 dengan kategori sangat layak . Dan hasil analisis media tabung angka oleh ahli materi 4,25 sangat baik.

Penerapan media pembelajaran tabung angka ini sangat efektif diterapkan di sekolah jenjang Pendidikan anak usia dini baik di Taman kakak-kanak maupun Kelompok bermain atau yang lainnya. Penerapan media Pembelajaran tabung angka berpotensi dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia di

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode penelitian studi literatur, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dengan adanya metode penelitian studi literatur diharapkan menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya karena masih sedikit penelitian yang menggunakan studi literatur sebagai metode penelitiannya.

2. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian studi literatur, karena penelitian akan lebih mudah dilakukan dengan tidak secara langsung bertemu dengan orang banyak, terlebih pada pandemi COVID 19 pada saat ini yang belum tahu wabah ini akan berakhir.
3. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan besar harapan penulis untuk dapat membawa kemajuan dibidang pendidikan khususnya Program Pendidikan Anak Usia Dini dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui penerapan media tabung angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Mustika Sari, Universitas Dharmas Indonesia yang berjudul "*Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan tabung menggunakan balok angka dan huruf*"
- Debora rotua simanjuntak, 2017 *peningkatan perkembangan kognitif tentang berhitung permulaan melalui permainan tabung angka pada anak usia dini di TK Pertiwi 1 kota jambi*
- Diantama. *metode penelitian pendidikan* (bandung: Pustaka Rahmat: 2018)
- Fitri Resi Hamalia . *Pengembangan Media Tabung Angka Untuk Kemampuan Mengenal Angka Permula Anak Di Tk An-Nada Aceh Selatan.* 2020
- Holis, A. (2017). *Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini.* *Jurnal Pendidikan UNIGA*
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif.* *Jurnal PG-PAUD*

- Trunojoyo: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*,
- Khadijah, *perkembangan kognitif anak usia dini* (medan, perdana publishing:
- Mery Rositasari, *Pengaruh Media Tabung Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang 15 Bilangan Pada Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Tk Dharma Wanita Jugo Kesamben Blitar*
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan" Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Permendikbud no 137 tahun 2014 Tentang *Standar Nasional PAUD*
- Rahman, T. (2020). penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif (berhitung) pada anak usia dini. *JoEE: Journal of Early Childhood Education..*
- Ropiah. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Tentang Nama-Nama Binatang Ternak Dalam Dua Bahasa (Inggris-Indonesia) Melalui Metode Bernyanyi. STKIP Banten.*
- Suhada idad: *psikologi perkembangan anak usia dini (RA)*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya 2018)
- Sujiono Yuliani Nurani: *konsep dasar pendidikan anak usia Dini* (Jakarta, PT Indeks, 2013)
- Sulistiyawati, *peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka di kelompok bermain miftahul jannah*, ngaliyan, semarang
- Susanto ahmad, *teori belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: kencana prena media group, 2014)
- Susanto ahmad: *Perkembangan anak usia dini* (Jakarta: kencana prena media group, 2014)
- Suyono, *belajar dan pembelajaran* , (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia*