

BAB V

PEMBAHASAN

A. Strategi pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung

1. Persiapan Proses Pembelajaran

a. Pembagian kelompok belajar

Faktor pendukung guru kelas dalam meningkatkan kemampuan kognitif adalah adanya fasilitas ruangan yang memadai. Ruangan kelas yang berada di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut sangat memadai untuk pelaksanaan proses pembelajaran karena ruangnya begitu luas, sehingga anak yang berjumlah 19 tetap dijadikan satu meskipun dalam penanganannya tidak sama. Dalam proses pembelajaran setiap harinya satu kelas kadang-kadang di pegang oleh dua guru yaitu satu guru kelas dan didampingi oleh kepala sekolah.

Berdasarkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang telah mengatur beberapa hal, antara lain standar pengelolaan PAUD memaparkan rasio ideal antara

jumlah pendidik dengan anak didik dengan usia 4-6 tahun, maka rasio antara pendidik dengan anak didik 1 banding 15.¹

Artinya dalam hal jenjang pendidikan anak usia dini maka satu pendidik tidak boleh melayani atau mengampu lebih dari 15 anak dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal dan dapat mencapai mutu dan kualitas yang terbaik.

b. Materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak

Materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak. Bagi anak yang sudah mampu mengenal konsep angka dengan baik akan diajarkan membilang angka 1-10 dan ukuran benda, sedangkan bagi anak yang masih belum mampu mengenal konsep angka dengan baik akan diajarkan materi pengenalan angka.

Adapun menurut Yuliani, dalam jenjang pendidikan anak pra sekolah ada beberapa kemampuan mengenali konsep lambang bilangan yang harus dikembangkan adalah, 1) membilang 1-10; 2) menyebut angka 1-10; 3) mengenal konsep dan simbol angka 1-10; 4) menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan; 5) mengenal konsep sama dan tidak sama.²

Telah disebutkan juga dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

² Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif*. (Jakarta: CV. Universitas Terbuka, 2009), hal. 5.12

pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif beberapa diantaranya yaitu, 1) mengenal konsep ukuran; 2) mengurutkan berdasarkan ukuran benda; 3) mengenal angka 1-10; 4) menggunakan angka untuk menghitung; 5) mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan atau angka yang sesuai.³

Bagi anak yang sudah mampu mengenal konsep angka dengan baik, maka materi pembelajaran yang diberikan ditingkatkan membilang dan konsep ukuran, karena apabila disamakan dengan anak yang masih belum mampu mengenal konsep angka dengan baik, maka merasa terlalu mudah sehingga akan merasa bosan dan tidak tertarik lagi dalam proses pembelajaran. Sedangkan anak yang belum mampu mengenal angka dengan baik, belum bisa membedakan angka satu dengan angka yang lainnya, apabila diberi materi penjumlahan dan pengurangan maka mereka merasa kesulitan sehingga materi tidak dapat tersampaikan dengan maksimal.

- c. Menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik

Guru memiliki tugas dalam proses belajar mengajar yaitu menjalankan tugasnya yaitu menyampaikan ilmu pengetahuan. Dalam proses pembelajaran terdapat perbedaan individual dalam setiap peserta didik. Guru harus dapat memperhatikan anak didiknya dalam

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

proses belajar mengajar agar dapat berjalan dengan kondusif. Pada waktu pelaksanaan proses pembelajaran pengenalan konsep angka menggunakan media plastisin, anak menjadi antusias dalam proses pembelajaran. Mereka sangat senang, ceria, sangat tertarik dan tidak merasa bosan diajak belajar oleh Bu Siska. Selain diajak belajar dengan plastisin, Bu Siska sesekali memberi reward seperti pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih apabila anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Bu Siska mendampingi dalam proses pembelajaran dengan sabar, dan perhatian.

Umpan-balik guru dapat mempengaruhi kepercayaan diri anak, pada saat guru memberikan pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih saat anak mengikuti pembelajaran dengan baik maka akan meningkatkan efikasi-diri anak atau rasa kepercayaan diri anak akan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya.

d. Pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin

Sebelum guru melaksanakan proses pembelajaran pengenalan angka melalui permainan plastisin, anak-anak merasa tidak suka dengan Bu Siska karena mereka selalu dipaksa untuk belajar dan mengerjakan tugas di LKA. Pada saat proses pembelajaran di kelas seperti mengurutkan angka, menarik garis sesuai dengan jumlah benda dan angkanya di LKA, anak tidak terlalu merespon apa yang disampaikan guru, tidak terlalu memperhatikan, dan lebih tertarik dengan lingkungan sekitarnya atau bermain. Kemudian Bu Siska

berinisiatif, melakukan pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin. Pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin merupakan pembelajaran yang baru bagi anak. Dimana anak akan melakukan praktek secara langsung sehingga anak akan lebih aktif tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian anak secara kreatif membuat bentuk dengan plastisin, dan dengan bermain anak akan merasa tertarik, tidak bosan dan tentu akan merasa senang. Hal ini sejalan dengan penelitian Dwi Astuti Wahyu Nurhayati (2014) yang mengatakan: “*Media can give rise to certain advantages in the teaching – learning process : (1) attracting and increasing students attention.*”⁴ Artinya bahwa media dengan permainan siswa akan lebih berminat dan aktif dalam pembelajaran., sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan prinsip-prinsipnya.⁵ Pada prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini yaitu proses kegiatan didasarkan pada prinsip belajar melalui bermain. Kemudian terkait pelaksanaan program kegiatan belajar di lingkungan yang kondusif dan inovatif baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Selain dengan media permainan, guru juga mengadakan pendekatan

⁴ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Using Pictures Series To Inspire Reading Comprehension for the second semester Students Of English Department of IAIN Tulungagung*. Dinamika Ilmu Vol. 14 No. 2 Desember 2014. Hal.181

⁵ Suyadi dan Maulidya Ulfah *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 31

inquiry.⁶ Dimana dalam pendekatan *inquiry*. Guru mempunyai peranan yaitu sebagai pembimbing belajar dan fasilitator belajar. Dalam pendekatan ini pembelajaran dapat lebih membiasakan kepada anak untuk membuktikan sesuai mengenai materi pelajaran yang sudah dipelajari. Dalam pendekatan ini pengembangan kognitif siswa lebih terarah dan dalam kehidupan sehari-hari dapat diaplikasikan secara motorik, sehingga dalam pengenalan konsep angka selain melalui permainan plastisin juga tepat apabila guru dalam pembelajaran menggunakan pendekatan *inquiry*.

2. Pelaksanaan proses pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin

a. Interaksi timbal balik

Bandura dalam Dale H. Schunk menjelaskan, perilaku manusia dalam sebuah kerangka timbal balik tiga-sisi, atau interaksi-interaksi timbal balik antara perilaku-perilaku, variabel-variabel lingkungan, dan faktor-faktor personal seperti kognisi.⁷ Sebelum pelaksanaan proses pembelajaran pengenalan konsep angka melalui plastisin saat pembelajaran anak tidak terlalu merespon pelajaran dari Bu Siska, mereka tidak terlalu memperhatikan, dan lebih tertarik atau bermain sendiri, jalan-jalan keliling kelas, menyobek kertas dari buku dibuat pesawat terbang, bermain diluar kelas seperti pelosotan.

⁶ H. Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Penebit Alfabeta, 2003), hal. 196-197

⁷ Dale H. Schunk, *Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Edisi ke-6*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) hal. 163

Pada saat ini belum ada interaksi timbal balik antara anak kepada gurunya saat pembelajaran berlangsung.

Perilaku-perilaku anak dan lingkungan kelas saling mempengaruhi dalam banyak hal. Pada saat Bu Siska masuk kelas membawa plastisin yang berwarna-warni. Pandangan semua anak tertuju pada plastisin yang dibawa Bu Siska. Pada saat inilah pengaruh lingkungan terhadap perilaku terjadi, ketika anak langsung mengarahkan pandangannya dan perhatiannya ke plastisin yang dibawa oleh Bu Siska tanpa banyak berpikir lagi (lingkungan => orang).⁸ Kemudian mereka bertanya kepada Bu Siska tentang apa yang beliau bawa (kognisi mempengaruhi perilaku). Beliau mengatakan kalau beliau akan mengajak anak-anak mengenal angka dengan bermain bersamanya (perilaku mempengaruhi lingkungan). Semua anak antusias dan ingin bermain plastisin dengan mengacungkan tangannya (lingkungan mempengaruhi kognisi, yang kemudian mempengaruhi perilaku).⁹

Pengenalan konsep angka dengan permainan plastisin mampu membuat anak semakin tertarik dan bersemangat belajar. Ketika guru menjelaskan di depan, semua anak mengarahkan pandangannya kepada gurunya (lingkungan → perilaku). Anak yang merasa belum mengerti atau ragu mereka tanyakan kepada gurunya (kognitif → perilaku). Guru mengulangi penjelasannya tentang materi

⁸ *Ibid.*, hal.164-165

⁹ *Ibid.*, hal.164-165

pengenalan konsep angka yang masih belum dimengerti oleh anak. dan jawaban dari guru menguatkan pengetahuan yang telah diterima oleh anak (perilaku → kognitif). Guru memberikan dorongan untuk meyakinkan bahwa anak mampu melakukannya sendiri. Dengan dampingan dan arahan dari guru, akhirnya anak bisa membuat bentuk angka sendiri (lingkungan → kognitif). Ketiga faktor tersebut saling mempengaruhi.

- b. Pembelajaran melalui praktik (*Enactive Learning*) dan melalui pengamatan (*Vicarious Learning*)

Pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin, anak diajak praktik secara langsung membuat bentuk angka dan bentuk suatu benda. Namun sebelumnya dicontohkan oleh guru dan anak-anak mengamati sambil menirukan. Pembelajaran terjadi dengan cara *praktik* melalui tindakan yang sebenarnya atau dapat dengan cara mengamati model dari guru yang melakukannya.¹⁰

Setelah selesai, hasil bentuk angka dari kreasi anak-anak diamati yang kemudian disamakan dengan bentuk benda disekitar anak. untuk mengasah kemampuan pengamatan anak terhadap benda-benda di sekitar lingkungan anak. Selain bentuk angka, anak juga membuat jenis buah yang selanjutnya dikelompokkan menurut jenisnya. Setelah itu, anak-anak mengamati sambil menghitung kemudian hasilnya ditunjukkan dengan membuat bentuk angka yang

¹⁰ *Ibid.*, hal.165-166

sesuai dengan plastisin. Sebagian besar pembelajaran anak terjadi melalui pengamatan (*vicarious learning*) atau tanpa tindakan nyata dari pihak anak pada saat pembelajaran berlangsung. Sumber-sumber umum dari pembelajaran melalui pengamatan diperoleh dengan mengamati atau mendengarkan model-model yang hidup (dapat dilihat secara langsung seperti guru), simbolis, elektronik, atau media cetak.¹¹

Mempelajari keterampilan-keterampilan yang kompleks terjadi melalui kombinasi dari pengamatan (*observation*) dan praktik (*performance*). Anak mula-mula mengamati model dari guru yang menjelaskan dan mendemonstrasikan keterampilan-keterampilan, lalu juga anak mengikuti mempraktikkannya. Di mana guru menjelaskan dan mendemonstrasikan sementara anak mengamati guru yang menerangkan dan mendemonstrasikan suatu keterampilan.

Melalui pengamatan, anak sering belajar beberapa komponen tertentu dari sebuah keterampilan yang kompleks, bukan komponen-komponen yang lainnya. Seperti halnya pembelajaran melalui praktik, akibat-akibat respon dari sumber-sumber pengamatan dapat memberikan informasi dan memotivasi pengamatan-pengamatannya. Pengamat lebih terdorong untuk mempelajari contoh atau model yang mengarah kepada kebenaran daripada yang mengarah pada kesalahan. Ketika anak yakin bahwa contoh atau model yang

¹¹ *Ibid.*, hal.165

mereka lihat berguna bagi mereka, mereka akan memperhatikan contoh atau model tersebut dengan cermat dan mempraktikkan perilaku tersebut (secara mental) dan pikirannya.¹²

c. Pengaturan diri

Pengaturan diri terdiri dari tiga hal yaitu pengamatan diri (pengawasan diri), penilaian diri, dan reaksi diri.¹³ Sikap Dava yang merasa bahwa angka enam yang dibuat oleh Akbar itu salah, mereka saling mempertahankan pandangan mereka. Pembelajaran yang dikendalikan oleh diri sendiri atau proses di mana individu mengaktifkan, dan mempertahankan perilaku, kognisi, dan pengaruh yang secara otomatis diorientasikan terhadap pencapaian tujuan.¹⁴ Dava mengamati angka 6 dari sisi berlawanan dari Akbar sehingga dia melihat bahwa angka 6 yang dibuat Akbar itu salah. Dava menilai Akbar salah membuat angka 6, ia mencoba membantu membuat, karena menurut Akbar itu sudah benar maka Akbarpun menolak, akhirnya mereka ribut. Bu Siska kemudian datang membantu menyelesaikan, dengan meminta mereka saling bertukar posisi. Reaksi Dava mengatakan kalau angka enam jika dibalik itu menjadi angka sembilan. Lalu Dava meminta maaf kepada Akbar.

Sebelum pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin, anak-anak belum hafal angka (penilaian diri) dan mereka

¹² *Ibid.*, hal.167

¹³ *Ibid.*, hal.169

¹⁴ *Ibid.*, hal.168-169

tidak begitu suka diajar Bu Siska karena selalu dipaksa mengerjakan di buku, juga jarang sekali diajak bermain (pengawasan diri). Setelah pengenalan angka melalui permainan plastisin, mereka jadi suka bermain angka, dan sudah hafal angka satu sampai sepuluh (reaksi diri).

B. Hambatan pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung

1. Minat

Syifa adalah anak yang tidak tertarik dengan kegiatan belajar. Sukanya merobek kertas dari buku tulis dibuat pesawat terbang. Dia berjalan-jalan keliling kelas melihat teman-temannya, dan sering bermain diluar ruangan. Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.¹⁵

Pada saat Bu Siska memberikan pelajaran pengenalan angka melalui bermain plastisin, Syifa tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran Bu Siska. Hal ini sejalan dengan penelitian Dwi Astuti Wahyu Nurhayati (2008) yang mengatakan:

By considering main items and using those three phases teachers could redesign the intrcutional media: final suitable technique based on the student's preferences, use the here and now topic,

¹⁵ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hal. 1.26-1.27

*ask students to guess the vocabulary, practice and drill their pronunciation.*¹⁶

Artinya guru menggunakan media yang tepat bagi anak dalam pembelajaran maka siswa menjadi aktif dan kreatif serta semangat dalam mengikuti pembelajaran. Rasa tertarik merupakan ciri dari anak memiliki minat.

2. Kebebasan

Penentuan kegiatan harian anak adalah guru, namun anak-anak merasa terpaksa mengikuti kegiatan pembelajaran guru yang berpusat pada LKA. Hasil perkembangan kognitif anak dengan LKA saja belum bisa maksimal karena masih banyak anak yang belum mengenal angka dengan baik. Dari 19 anak yang sudah mampu hanya 4 anak, yaitu Jengkar, Aina, Suri, Gibran. Bu Siska berinisiatif mencari solusi bagaimana anak tertarik dengan pembelajaran saya, tanpa harus memaksa mereka dengan permainan plastisin.

Namun pada saat Bu Siska menerapkan pengenalan angka dengan plastisin, semua anak antusias dan ingin bermain plastisin. Kebebasan anak berpikir divergen (menyebar) inilah yang berarti bahwa anak itu dapat dan bebas memilih kegiatan yang diinginkan.¹⁷

Pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin, memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreaitifitas sesuai dengan keinginannya.

Tanpa adanya paksaan, anak-anak dari awal sudah tertarik dengan

¹⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Redesigning Instructional Media In Teaching English of Elementary Schools' Students: Developing Minimum Curriculum*. The 61th TEFLIN International Conference, UNS Solo 2014. Hal. 927

¹⁷ *Ibid.*, hal. 1.27

plastisin yang dibawa oleh Bu Siska. Melalui permainan plastisin, guru menyampaikan pengenalan konsep angka sambil bermain. Anak-anak dapat bermain dengan senang hati, gembira, ceria. Guru tidak lagi memaksa anak, dan anakpun tidak lagi merasa terpaksa dan tidak merasa bosan.

3. Kematangan

Ada anak usianya dibawah rata-rata temannya, namanya Nauval usianya sekitar 5,3 tahun sedangkan teman-temannya yang lain usianya sudah 6 tahun ke atas. Nauval kurang mempunyai rasa percaya diri, dan lambat dalam memahami materi pelajaran. Diajukan pertanyaan hanya terdiam, jarang berkomunikasi dengan temannya, fisiknya paling kecil diantara teman yang lain. kemampuan mengenal angka masih kurang, hadap angkanya ketika menulis masih sering terbalik.

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).¹⁸ Seiring bertambahnya usia anak, maka secara fisik maupun psikis anak semakin matang. Sebagaimana yang telah terlihat perbedaan baik fisik maupun psikis yaitu Nauval yang usianya lebih muda daripada teman-temannya yang lain.

¹⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode . . .*, hal. 1.26

4. Lingkungan dan Pembentukan

Lingkungan yang kurang mendukung, menjadi penghambat perkembangan kognitif anak. seperti Akbar dan Tasya, Tasya adalah anak yang berasal dari keluarga yang mengalami broken home. Kemudian Akbar merupakan anak yang setiap hari kurang dari kasih sayang seorang ibu, karena ibunya pergi bekerja ke luar negeri, Ayahnya bekerja sebagai sopir dan tidak setiap hari berada di rumah. Akbar dirumah bersama nenek dan kakeknya serta tantenya. Neneknya sudah tua untuk mengajari angka juga sudah tidak mampu. Kakenya sering pergi ke sawah pulang sore hari sedangkan tantenya juga sibuk bekerja.

Perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya, terutama lingkungan rumah anak.¹⁹ Sebagaimana Meece dalam Dale H. Schunk menjelaskan pengaruh lingkungan rumah pada perkembangan kognitif terlihat mencolok pada bayi dan usia dini masa kanak-kanak.²⁰

Ada banyak bukti bahwa kualitas pembelajaran anak usia dini di rumah terkait positif terhadap perkembangan intelegensi. Faktor penting di rumah termasuk respon ibu, gaya disiplin, dan keterlibatan anak, susunan yang ada di rumah, ketersediaan materi perangsang, dan kesempatan untuk berinteraksi. Orang tua yang memberikan rumah yang

¹⁹ *Ibid.*, hal.1.26

²⁰ Dale. H. Schunk, *Teori-teori . . .* , hal. 631

hangat dan responsif cenderung mendorong eksplorasi anak dan merangsang keingintahuan mereka dan bermain, yang mempercepat perkembangan kognitifnya.

Di lembaga RA anak-anak diajari pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin, anak bebas membuat bentuk sesuai keinginannya. Mereka bekerjasama mengurutkan angka yang disesuaikan dengan jumlah bendanya di meja, menghitung dan membuat angka yang sesuai dengan jumlah benda, mengurutkan mulai dari benda paling kecil hingga yang paling besar. Kemudian guru juga meminta kerjasama dengan wali murid di rumah untuk membimbing dan mendampingi belajar anak-anaknya saat di rumah.

Hal tersebut, termasuk ke dalam pembentukan sengaja yang diberikan dari lingkungan sekolah anak. Anak terdorong untuk meningkatkan intelegen dengan belajar, karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian dirinya terhadap lingkungan.²¹

5. Keturunan

Di RA ini, ada salah satu anak yang mengalami kesulitan mengenal angka namanya Rosi, kakaknya dahulu juga sekolah di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Kakaknya juga mengalami hal yang sama. mereka sulit mengingat nama dari angka-angka.

²¹ *Ibid.*, hal.1.26

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya. Taraf intelegensi 75- 80 % merupakan warisan atau faktor keturunan.²²

Pembawaan keturunan ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa oleh anak sejak lahir atau batasan kesanggupan Rosi dalam menerima materi pembelajaran. Meskipun Rosi menerima dan pelajaran yang sama dengan teman-temannya yang lain, perbedaan-perbedaan itu masih tetap ada.

C. Respon pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung

1. Kemampuan mengingat

Aspek utama dalam kemampuan kognitif salah satunya adalah kemampuan mengingat.²³ Apabila kemampuan mengingat anak berkembang, maka berkembang pula kemampuan kognitifnya. Untuk memudahkan anak dalam mengingat angka dan perbedaannya, oleh guru diberikan kata kunci atau perumpamaan. Seperti; angka enam seperti memancing ikan lingkarannya di bawah, sedang angka sembilan seperti tongkat kakek lingkarannya di atas.

²² Yuliani Nurani Sujiono, *Metode . . .*, hal. 1.25-1.26

²³ Dale. H. Schunk, *Teori-teori . . .*, hal. 168-169

Sebelum pembelajaran pengenalan konsep angka dengan plastisin, kemampuan mengingat anak-anak belum begitu kuat, untuk sebuah jawaban masih perlu tuntunan dan rangsangan untuk mengingat. Setelah empat kali praktik menggunakan plastisin, guru mengajukan soal berupa pertanyaan- pertanyaan kepada mereka dari sembilan belas anak yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dan benar ada delapan belas anak. Satu anak masih butuh bantuan dari guru untuk mengingat, kemudian diberikan kata kunci sebagaimana perumpamaan untuk memudahkan mengingat, dan anak-anak diminta mengulangi membuat plastisin sampai mereka tahu perbedaan antara angka enam dan sembilan.

2. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)

Kemampuan nalar merupakan kemampuan melakukan analisis terhadap obyek pikir yang terjadi melalui proses mental. Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian dan peristiwa.²⁴ Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*) melalui permainan plastisin juga turut dikembangkan. anak-anak sudah mampu membuat, menempel angka dan mencocokkan jumlah bulatan dari plastisin pada meja. Pada saat guru mengajukan pertanyaan kepada anak-anak tentang sekitar lingkungan anak. Seperti ada berapa telinga,

²⁴ Ratna Julita. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air*. Jurnal Pesona PAUD Vol. No. 1 RATNA JUITA, desi_hobil@yahoo.com.

hidungmu, kaki, jari tangan kanan dan kiri, terus pertanyaan mulai angka satu sampai sepuluh dengan jari. Dan semua anak mampu, namun ada beberapa anak yang masih mengejrah, yaitu Bisma, Syifa, Akbar, Nauval.

3. Kemampuan tilikan ruang (*spacial factor*)

Pada saat kegiatan mengurutkan ukuran benda dari kecil ke besar dan sebaliknya. Dengan kegiatan ini, kemampuan anak dilatih untuk memperkirakan dan membandingkan ukuran lebih kecil atau lebih besar. Pada kegiatan ini, semua anak sudah mampu kecuali Akbar, yang meletakkan urutan keempat pada urutan terakhir. Oleh guru diminta membandingkan satu-persatu sampai ia menemukan urutan yang sesuai.

4. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

Setiap kali praktik kecepatan dan kecermatan anak semakin meningkat. Terlihat semakin sedikitnya waktu yang di butuhkan anak-anak saat praktik membuat angka. Pada awalnya ada yang sampai 6 menit lebih, hingga akhirnya anak mampu mencapai waktu rata-rata kurang dari 2 menit. Kemudian pada saat mengelompokkan benda sejenis hanya membutuhkan waktu rata-rata 5 detik.

Perkembangan dari aspek-aspek utama dalam kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung menunjukkan kemajuan, setiap kali guru melaksanakan pembelajaran pengenalan konsep angka dengan plastisin. Hal

ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan plastisin mampu meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan konsep angka kepada anak.