

MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING, METODE DEMONSTRASI MEDIA MONOPOLI PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-MUNNAWARAH BANJARMASIN

Yusi Mardatilla¹, Novitawati²

Universitas Lambung Mangkurat

*Email: 2010126320026@mhs.ulm.ac.id¹, Novitawati@ulm.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat menggunakan model *problem based learning*, metode demonstrasi, media monopoli pintar. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenal lambang bilangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas dengan 4 pertemuan. Analisis data menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai persentase 97% dengan kriteria “sangat baik”, aktivitas anak mencapai peningkatan dengan memperoleh persentase 98% kriteria “sangat aktif”, dan hasil capaian perkembangan kognitif anak mencapai persentase 98% kriteria “berkembang sangat baik (BSB)”. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat dijadikan alternatif dalam pemilihan model, metode dan juga media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Kata Kunci: Lambang Bilangan, Model *Problem Based Learning*, Metode Demonstrasi, Monopoli Pintar.

Abstract

This research was motivated by the low cognitive abilities in recognizing number symbols in group A children at Al-Munawwarah Kindergarten Banjarmasin. To overcome this problem, you can use problem based learning models, demonstration methods, smart monopoly media. The aim of this research is to describe teacher activities, children's activities, and the results of children's cognitive development, especially in recognizing number symbols. This research uses a qualitative approach and a type of classroom action research with 4 meetings. Data analysis shows that teacher activity reached a percentage of 97% with the "very good" criteria, children's activity achieved an increase by obtaining a percentage of 98% with the "very active" criteria, and children's cognitive development achievements reached a percentage of 98% with the "very well developed (BSB) criteria." So it can be concluded that the results of this research can be used as an alternative in selecting appropriate models, methods and media to improve the ability to recognize number symbols.

Keywords: Number Symbols, Problem Based Learning Model, Demonstration Method, Smart Monopoly Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu pengalaman yang didapat oleh seseorang dengan memberikan pengalaman belajar ataupun mengajarnya dalam sebuah lembaga, institut, organisasi, komunitas bahkan dibidang lainnya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan dimana anak secara aktif meningkatkan potensi dirinya dalam hal kekuatan agama dan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, intelektualitas, nilai-nilai luhur, dan kemampuan lain yang diperlukan baik bagi masyarakat maupun dirinya (Pristiwanti et al., 2022).

Tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah untuk merangsang perkembangan fisik, spiritual, motorik, kognitif, sosial, dan emosional anak-anak dengan cara yang sesuai untuk tahap pertumbuhan dan perkembangan mereka. Hal ini dikarenakan, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) selalu memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mencapai potensi dalam hal kepribadian dan pengembangan diri agar mereka dapat tumbuh sebaik mungkin (Nurleni & Anggreani, 2022).

Mengingat kembali semboyan dari Bapak Pendidikan Ki Hajar Dewantara yaitu "Ing Ngarso Sung Tulodo (di depan memberikan contoh), "Ing Madyo Mangun Karso" (di tengah membangun dan memberi semangat), dan "Tut Wuri Handayani" di belakang memberi dorongan (Febriyanti, 2021).

Usia dini ialah masa yang krusial bagi anak untuk meningkatkan berbagai potensi yang ada pada mereka. Dunia anak-anak ialah bermain, dimana bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Implementasiannya harus menggunakan media yang menarik dan mengasyikkan, seperti ketika bunyi dan

simbol angka pertama kali diperkenalkan. Oleh sebab itu, pengembangan strategi pembelajaran melalui permainan sangat penting bagi perkembangan awal kemampuan kognitif anak (Shafira & Sakerani, 2023).

Perkembangan kognitif adalah sebuah perkembangan komprehensif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan menalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah, dan kreatif. Dengan demikian, perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun memiliki lingkup yang terbagi menjadi tiga bagian yakni berpikir logis, belajar memecahkan masalah dan berpikir simbolik. Dengan memecahkan masalah dalam kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun dapat membantu anak untuk membilang banyaknya benda satu sampai dua puluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan (Agustina & Radiansyah, 2023).

Aspek kognitif merupakan suatu aspek penting yang dikembangkan untuk anak usia dini, khususnya dalam mengenal lambang bilangan. Menurut Piaget karakteristik kemampuan aspek kognitif anak usia 3-4 tahun sampai dengan 5-6 tahun sudah mampu menyebutkan dan mencocokkan benda-benda yang sama, contohnya anak mampu berhitung dari angka 1-20 dan mampu mengkategorisasikan angka tersebut (Novitawati, 2021).

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan yang diberikan untuk anak dalam mengenal simbol-simbol pada bilangan. Dalam mengenal lambang bilangan sangat penting untuk dikembangkan, karena merupakan kemampuan dasar matematika pada anak. Anak dapat dikatakan mampu mengenal lambang bilangan dengan baik jika anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan itu sendiri, melainkan telah mengenal

bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik (Afrida et al., 2022).

Menurut pendapat (Sakerani & Nufus, 2021) pada usia 4 tahun, anak dapat menyebutkan urutan bilangan satu sampai sepuluh, kemudian pada usia 5-6 tahun, anak dapat menyebutkan bilangan satu sampai seratus.

Sejalan dengan pendapat (Saputri & Agusta, 2022) yang menyatakan bahwa mengenalkan lambang bilangan pada anak harus menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu selama proses belajar mengajar berlangsung sehingga diharapkan mampu menarik minat bakat anak dalam belajar di dalam kelas.

Pencapaian kemampuan kognitif anak usia dini sangat penting untuk Pendidikan selanjutnya, terutama dalam persiapan memasuki tahapan pembelajaran yang lebih tinggi dan harus meningkatkan proses pembelajaran guna mencapai pertumbuhan yang lebih optimal. Oleh sebab itu, salah satu upaya yang harus dilakukan yaitu dengan melakukan kegiatan yang mampu melatih pengetahuan anak untuk mengenal lambang bilangan sesuai bentuknya melalui kegiatan yang menyenangkan dan pembelajaran yang beragam dengan menggunakan metode demonstrasi (Novita & Sulistiyana, 2023).

Problem based learning yaitu menerapkan pembelajaran yang konseptual, penyajian masalah, mengidentifikasi masalah serta mencari solusi yang terbaik untuk meminimalisir masalah tersebut dan juga PBL menuntun peserta didik untuk mampu mengkomunikasikan hasil temuan atas solusi terbaik dari masalah yang telah disajikan (mujahaddah et al., 2021).

Menurut penelitian (Niqo & Wahyudi, 2024) metode demonstrasi merupakan metode yang menggunakan alat bantu peraga/media dalam memperagakan penyampaian materi pembelajaran

mengenai langkah-langkah dalam kegiatan yang sedang dipelajari sehingga anak lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan media yang dipakai untuk merangsang anak agar tidak mudah bosan dengan pembelajaran. adapun contoh dalam meningkatkan kognitif anak adalah bermain media monopoli pintar. Monopoli pintar merupakan media yang cukup relevan, dengan menggunakan dadu sebagai bahan utama dari permainan yang akan membuat minat anak menjadi meningkat, dan anak menjadi tertarik dan antusias dalam memainkan monopoli pintar (Wijaya, 2019).

Dari hasil wawancara bersama dengan guru kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin memiliki harapan bahwa seluruh anak dikelompok A mampu aktif dalam proses pembelajaran, anak dapat mengenal lambang bilangan dengan baik, anak mampu meniru baik dalam hal menulis ataupun menyebutkan lambang bilangan secara acak dengan benar.

Namun ternyata ada permasalahan yang dihadapi guru pada saat proses pembelajaran di kelas, sehingga kemampuan anak dalam aspek kognitif terutama kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih dikatakan belum optimal berkembang sesuai dengan harapan.

Dari seluruh anak yang berjumlah 12 orang, belum ada anak yang berkembang sangat baik. Dengan demikian 2 orang anak yang berkembang sesuai harapan, 4 orang anak masih berkembang dan 6 orang lainnya belum berkembang pada kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kurang variatif dan bermakna dalam kegiatan pembelajaran anak.

Akan tetapi pada kenyataannya yang ditemukan dilapangan dari hasil observasi/pengamatan yang telah dilakukan saat mengamati kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin bahwa ketika guru melakukan kegiatan mengenal lambang bilangan, terdapat beberapa anak yang masih belum mengenal lambang bilangan, beberapa anak lainnya masih belum sepenuhnya bisa dalam meniru baik itu menulis ataupun menyebutkan lambang bilangan, dan cara guru dalam mengenal lambang bilangan kurang bermakna dan variatif serta selalu terpaku pada poster angka di dinding, lembar kerja anak atau angka yang ada dipapan tulis.

Kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan belum optimal berkembang sesuai harapan, dikarenakan proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung, belum mampu mencapai indikator perkembangan yang sesuai yaitu mengenal lambang bilangan dengan baik dan benar.

Adapun jika terus dibiarkan dikhawatirkan akan berdampak pada kesulitan anak untuk membedakan nama bilangan yang satu dengan yang lain, bahkan anak bisa saja tertukar dalam menyebutkan nama bilangan atau salah posisi dalam menulis lambang bilangan pada tahap pembelajaran berhitung tersebut.

Penyebab dari permasalahan yang ditemukan di Kelompok A TK Al-Munawwarah yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat anak dalam belajar, sehingga anak kurang dalam memperhatikan pembelajaran pada saat kegiatan berlangsung dan mudah bosan, serta tidak ada variasi dari model, dan metode yang mengharuskan anak dalam mengenal lambang bilangan. Jika perkembangan kognitif yang masih kurang dalam mengenal lambang bilangan ini

masih terus dibiarkan, tentu saja hal itu akan berdampak pada peserta didik itu sendiri yaitu permasalahan dijenjang Pendidikan selanjutnya. Karena sebagaimana yang diketahui perkembangan kognitif sangat penting dimana dalam hal membaca, menulis dan berhitung dimulai dari berkomunikasi yang diawali dengan pengetahuan dalam pengenalan angka dan cara menulis angka. Selain itu juga dalam pemilihan media, model dan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak, serta mengelola suasana pembelajaran yang menyenangkan perlu dipertimbangkan kembali.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mencari solusi yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dikarenakan dengan menggunakan model *problem based learning* anak akan berusaha untuk memecahkan masalah secara mandiri, dengan metode demonstrasi yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara langsung dengan bantuan alat peraga atau media bermain monopoli pintar agar anak lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Penggunaan model, metode dan alat bermain tersebut diyakini dapat membangkitkan semangat anak serta anak juga dapat aktif bermain sambil belajar yang bisa dilakukan baik didalam maupun diluar kelas agar suasana pembelajaran berbeda.

Dengan demikian alasan peneliti memilih lokasi penelitian yang dilakukan di TK Al-Munawwarah dikarenakan peneliti ingin lebih meningkatkan lagi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui model *problem based learning*, metode demonstrasi bermain monopoli pintar pada anak kelompok A TK Al-Munawwarah Kuin Utara Kota Banjarmasin serta pembelajaran yang

dilakukan dengan suasana belajar yang berbeda, sehingga diharapkan akan memudahkan anak dalam melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan aktivitas anak serta menganalisis peningkatan hasil perkembangan kognitif anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan monopoli pintar melalui model *problem based learning*, metode demonstrasi pada anak kelompok A TK Al-Munawwarah Kuin Utara Kota Banjarmasin.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang merupakan penelitian dengan latar alamiah yang menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan cara melibatkan berbagai metode yang ada serta dideskripsikan ke dalam bentuk kata-kata (Mappasere & Suyuti, 2019). Adapun jenis penelitian yang digunakan ialah PTK dengan langkah-langkah yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi/pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*) (Syaifudin, 2021).

Lokasi penelitian dilakukan di TK Al Munawwarah Banjarmasin yang beralamat di Jl. HKSN Gang Kencana RT.17 No.8 Kuin Utara Kec. Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 Semester II dengan subjek penelitian pada anak kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin yang berjumlah 12 orang anak, terdiri dari 3 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data terdiri dari empat bagian yaitu hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas anak, hasil observasi perkembangan kognitif anak dan dokumentasi. Dengan

demikian dari seluruh data yang diperoleh akan dianalisa untuk mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki pada saat proses pembelajaran. Sehingga Teknik analisis data yang dilakukan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.

Indikator keberhasilan aktivitas guru dikatakan berhasil apabila guru mendapatkan skor 30-36 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas anak dengan skor 20-24 dan secara klasikal mencapai $\geq 85\%$ dengan kriteria sebagian besar anak aktif. Perkembangan kognitif anak mencapai skor 7-8 dan secara klasikal mencapai $\geq 85\%$ dengan kriteria BSH dari keseluruhan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan model *problem based learning*, metode demonstrasi dan media monopoli pintar pada anak kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan baik dari aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas guru saat proses pembelajaran pada kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Kecenderungan Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Persentase	Kategori
1	25	69,44%	Baik
2	28	77,78%	Baik
3	31	86,11%	Sangat Baik
4	35	97,22%	Sangat Baik

Dari table diatas dapat dilihat bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Aktivitas guru pada

pertemuan 1 memperoleh skor 25 dengan persentase 69,44% kategori baik. Dilanjutkan pada aktivitas guru pertemuan 2 meningkat dengan perolehan skor 28 dengan persentase 77,78% kategori baik, kemudian pada pertemuan 3 aktivitas guru mengalami peningkatan dengan skor 31 persentase 86,11% kategori sangat baik dan pada pertemuan 4 terus meningkat menjadi skor 35 dengan persentase 97% kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pada aktivitas guru 4 pertemuan mengalami peningkatan dan dapat terlaksana dengan baik.

Guru merupakan seseorang yang memiliki peran penting pada saat berada di lingkungan sekolah, sehingga dalam sebuah system, kualitas guru akan ikut mempengaruhi kualitas peserta didiknya (Rehny & Sari, 2023).

Menurut penelitian dari (Ariana & Novitawati, 2023) Guru juga merupakan harapan yang banyak digantungkan sekolah untuk memberikan kemajuan dan kinerja yang berkualitas pada seorang guru akan memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan peserta didik maupun terhadap sekolah. Salah satu hal yang perlu diperhatikan guru ialah bagaimana caranya mereka melakukan persiapan mengajar semaksimal mungkin dengan cara menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Perencanaan pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah dikarenakan dengan adanya perencanaan dapat mensukseskan suatu kegiatan pembelajaran atau dapat dikemas menjadi sebuah rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar (Mega & Wahyudi, 2021).

Sejalan dengan pendapat Rahman, (2021) guru yang kompeten akan lebih siap dalam menciptakan lingkungan

belajar yang efektif, kondusif, menyenangkan, dan akan lebih mampu dalam mengelola kelas, sehingga belajar anak akan berada pada tingkat optimal. Oleh sebab itu, proses pembelajaran dan hasil belajar anak bukan hanya ditentukan oleh sekolah, pola, struktur atau isi kurikulum, tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing anak didiknya.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purwanti, 2020) bahwa peran seorang guru ialah sebagai sandaran anak dalam mendapatkan suatu keterampilan baik dalam komunikasi, pemecahan masalah ataupun dalam menyelesaikan konflik.

Guru profesional di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini harus mampu melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien mungkin. Dikarenakan guru merupakan garda terdepan dalam suatu perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan kurikulum dalam pembelajaran. Jika dalam menerapkan suatu tindakan yang dipilih itu kurang berhasil maka guru harus berusaha mencari alternatif lain (Jannah et al., 2022). Guru harus membangun potensi anak untuk mengatasi masalah kreatif di masa depan (Irma, Asniwati, Ratna Purwanti, 2023; Rizka Amalia, Metroyadi, Akhmad Riandy Agusta, 2023; Sitti Sarah, Darmiyati, 2023). Guru adalah komponen penting dari keberhasilan belajar (Adriyani, Darmiyati, 2024; Aisyah, Siti, Agusta, Akhmad Riandy, Santika, Viona, Patriamurti, Yudhita Dwi, Princess, 2024; Amelia, Najma & Cinantya, 2024; Ramadhani, Tasya Amelia, Purwanti, 2024).

Jika dilihat dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *problem based learning*, metode demonstrasi dan media monopoli pintar dapat meningkatkan perkembangan

kognitif anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.

Sejalan dengan penelitian (Rahmadani et al., 2023) menyimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* digunakan untuk menganalisis berbagai masalah yang ditemui dan bertujuan untuk meningkatkan kerjasama anak serta membantu anak belajar secara langsung dengan masalah nyata, proses belajar menjadi lebih kompleks, mampu memotivasi anak saat memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada.

Hasil penelitian (Endayani et al., 2020) menyimpulkan bahwa metode demonstrasi dapat meningkatkan aktivitas belajar anak. Sehingga pembelajaran menggunakan metode demosntrasi mengarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang berawal dari individu ataupun sosial.

Serta diperkuat oleh penelitian Riswari & Ermawati, (2020) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* dengan metode demosntrasi bertujuan untuk memperlihatkan kepada anak tentang suatu cara dalam memecahkan masalah dan memberikan peluang kepada anak untuk mengungkapkan ide yang didapatkannya.

Peningkatan aktivitas yang dilakukan guru akan mempengaruhi peningkatan aktivitas yang dilakukan anak. Peningkatan yang terjadi merupakan suatu perbaikan yang terus dilakukan oleh guru pada setiap pertemuan dengan mengenali kekurangan-kekurangan yang muncul pada saat proses pembelajaran, sehingga kekurangan tersebut menjadi menjadi perbaikan pada pertemuan selanjutnya dan hingga akhirnya guru mampu memperoleh hasil yang diharapkan yaitu dengan kategori Sangat Baik.

Pada aktivitas anak yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dengan dijabarkan melalui perbandingan

hasil penelitian 4 pertemuan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Kecenderungan Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	25%	Sebagian Kecil Anak Aktif
2	75%	Sebagian Anak Aktif
3	92%	Sebagian Besar Anak Aktif
4	100%	Seluruh Anak Aktif

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa aktivitas anak pertemuan 1 memperoleh kategori sebagian kecil anak aktif dengan persentase 25%. Dilanjutkan pada pertemuan 2, aktivitas anak meningkat menjadi kategori sebagian anak aktif dengan persentase 75%. Kemudian pada pertemuan 3 aktivitas anak mengalami peningkatan menjadi kategori sebagian besar anak aktif dengan persentase 92% dan pada pertemuan 4 aktivitas anak terus meningkat hingga mendapatkan kategori seluruh anak aktif dengan persentase 100%. Aktivitas belajar anak usia dini biasanya dilakukan dalam konteks bermain sambil belajar, ataupun belajar sambil bermain.

Dengan bermain, anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, beradaptasi, berinteraksi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, mandiri, kerjasama, mengalah, sportif, dan sikap positif lainnya. Selain itu, anak mampu mengembangkan kecerdasan mental, bahasa, dan motorik anak walaupun kadang-kadang muncul sifat egois mereka saat sedang bermain. Bermain merupakan suatu hal yang sangat disukai anak dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, hendaknya dalam proses kegiatan belajar mengajar harus dilakukan sambil bermain (Nasution & Dewi, 2023).

Pada dasarnya anak suka melakukan aktivitas, terlebih lagi jika dihadapkan pada kegiatan baru yang

menantang. Bagi anak aktivitas merupakan suatu kesenangan tersendiri, dimana karakteristik anak bersifat aktif, energik, eksploratif dan berjiwa petualang. Dengan demikian aktivitas belajar mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan mampu bekerjasama dengan anak lainnya, serta dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Fatimah et al., 2021).

Semakin optimal usaha yang dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran maka akan berdampak bagi aktivitas anak yang semakin hari semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mampu mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Dengan peningkatan aktivitas anak ini tidak lepas dari peranan seorang guru (Salsabila & Novitawati, 2021).

Pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*, metode demonstrasi media monopoli pintar memiliki keunggulan yang mampu meningkatkan aktivitas anak pada setiap pertemuan. Penggunaan model, metode dan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong timbulnya rasa keingintahuan yang ada pada diri anak, seperti halnya pada anak yang senang melihat media yang digunakan guru dalam pembelajaran, apalagi media permainan yang digunakan guru belum pernah dicoba anak sebelumnya saat proses pembelajaran, sehingga saat diterapkan pada penelitian dalam mengobservasi aktivitas anak begitu sangat senang dan bersemangat untuk mencoba permainan tersebut.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Mila Karmila, 2019) dimana tumbuh kembang yang maksimal terjadi pada saat anak usia dini, maka dari itu usia dini disebut sebagai usia emas.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadina & Cinantya,

2022) menyatakan bahwa hasil belajar anak merupakan keterkaitan pada proses interaksi antara guru dan juga peserta didik, sehingga semakin baik kualitas guru maka akan semakin baik aktivitas anak.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anisa & Faqihatuddiniyah, (2022) berpendapat bahwa aktivitas anak yang dirancang sebaik mungkin dengan harapan agar anak mampu membentuk perilaku kooperatif dan juga menjadi sebuah pusat pembelajaran, sehingga pembelajaran yang kooperatif bagi anak TK mampu membantu mereka lebih leluasa dalam berkreasi dan berimajinasi.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan menarik dapat mendorong semangat belajar anak dalam meningkatkan kreativitas pada diri anak. Dengan demikian anak akan menikmati pembelajaran melalui media yang digunakan guru, dengan perasaan gembira, menyenangkan, dan semangat dalam belajar. Melalui pembelajaran menggunakan model *problem based learning*, metode demonstrasi dan media monopoli pintar memiliki keunggulan yang mampu meningkatkan pembelajaran pada aktivitas anak disetiap pertemuan.

Meningkatnya aktivitas anak dalam pembelajaran disetiap pertemuan dikarenakan dalam model *problem based learning*, metode demonstrasi dan media monopoli pintar, anak tidak hanya menyimak dan memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran tetapi anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran dimulai dari pembagian kelompok, mencoba dan mempelajari media pembelajaran yang disediakan oleh guru, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami anak, serta memberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapatnya.

Adapun menurut penelitian yang dilakukan oleh Hananik, (2023) bahwa semakin ideal kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam pertemubuhan pengalaman, maka akan semakin dinamis kegiatan anak dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, meningkatnya aktivitas anak dalam belajar, juga akan mendorong kemajuan anak dalam aspek perkembangan mereka.

Peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru dan juga aktivitas anak akan berpengaruh pada hasil perkembangan anak, dan pada penelitian ini aspek yang ditingkatkan ialah aspek kognitif anak. Untuk lebih jelasnya akan disajikan pada table dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Kecenderungan Perkembangan Kognitif Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	9%	BB
2	25%	MB
3	75%	BSH
4	100%	BSB

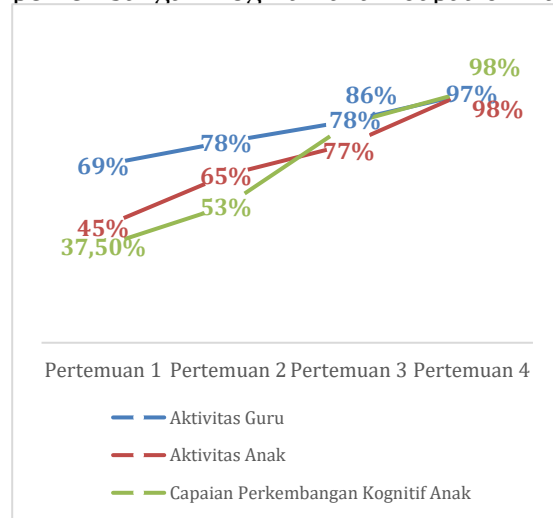
Dari tabel diatas menunjukkan bahwa setiap pertemuan yang dilakukan mengalami peningkatan. Pada pertemuan 1 memperoleh kategori “Belum Berkembang” dengan persentase 9%. Pada pertemuan 2 meningkat dengan kategori “Mulai Berkembang” dengan persentase 25%. Kemudian pada pertemuan 3 mengalami peningkatan menjadi kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dengan persentase 75%, dan pada pertemuan 4 terus meningkat menjadi kategori “Berkembang Sangat Baik” dengan persentase 100%.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika seluruh atau setidaknya sebagian besar anak terlibat aktif secara fisik, mental, dan social pada saat proses pembelajaran. Anak harus diposisikan sebagai subjek belajar yang perlu

mendapatkan pengetahuan dan pengalaman (Norhikmah & Rini, 2022).

Hasil observasi perkembangan kognitif anak menunjukkan bahwa seluruh anak mampu dan berhasil dalam pembelajaran, maksudnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan semakin berkembang. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk meningkatkan kinerja sebagai pendidik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak. Dengan meningkatnya hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, disebabkan karena guru mampu melaksanakan langkah-langkah dari model *problem based learning*, metode demonstrasi dan media monopoli pintar dengan baik sehingga anak memiliki pemahaman mengenai konsep mengenal lambang bilangan sesuai dengan instruksi yang diberikan dan mampu menyusun angka sesuai urutannya.

Adapun hasil kecenderungan aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan kognitif anak dapat dilihat



Gambar 1. Hasil Kecenderungan Seluruh Aspek

Dari grafik kecenderungan seluruh aspek di atas menunjukkan bahwa dalam

melakukan penelitian selama 4 kali pertemuan terlihat seluruh aspek yang diteliti yaitu aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya, hingga mencapai indikator keberhasilan pada kategori yang diharapkan. Pada aktivitas guru setiap pertemuan cenderung meningkat, hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam setiap pertemuannya semakin membaik dari pertemuan sebelumnya sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan. Hal tersebut juga terjadi pada aktivitas anak pada setiap pertemuannya selalu meningkat, yang dimana selama proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuan guru membuat anak menjadi lebih aktif serta bersemangat dalam setiap pertemuan yang dilakukan. Begitu pula dengan hasil perkembangan kognitif anak yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning*, metode demonstrasi media dan monopoli pintar dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak di kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin telah berhasil terlaksana dengan baik dan dapat dilihat dari peningkatan pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan model *problem based learning*, metode demonstrasi media monopoli pintar pada kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin berhasil mencapai indikator

keberhasilan dengan kriteria “Sangat Baik”. Aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan model *problem based learning*, metode demonstrasi media monopoli pintar pada kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria “Sangat Aktif”. Dan hasil perkembangan kognitif anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan model *problem based learning*, metode demonstrasi media monopoli pintar pada kelompok A TK Al-Munawwarah Banjarmasin dapat meningkat dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Sehingga saran yang dapat diberikan kepada guru dan kepala sekolah serta peneliti selanjutnya semoga penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, Darmiyati, H. (2024). Classroom Management for Improving Children's Literacy. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 42–51.
- Afrida, S., Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2022). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan Menggunakan Kombinasi Model Kearipan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 52–65.
- Agustina, A., & Radiansyah, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Model Make a Match Dengan Media Kartu Angka. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 9.
- Aisyah, Siti, Agusta, Akhmad Riandy, Santika, Viona, Patriamurti, Yudhita

- Dwi, Princess, S. V. (2024). Teacher's Learning Strategy for Recognizing the Children's Concept of Numbers. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 30–41.
- Amelia, Najma & Cinantya, C. (2024). Effectiveness of Teacher Innovation in the Children's Independence and Fine Motor Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 1–10.
- Anisa, A., & Faqihatuddiniyah, F. (2022). Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Keaksaraan) Dalam Menghubungkan Tulisan Sederhana Dengan Gambar Melalui Model Kombinasi Mamperga Pada Anak Kelompok B Ra Al-Ihsan Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 33.
- Ariana, L., & Novitawati, N. (2023). Mengembangkan Kemampuan Anak Dalam Mengontrol Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus Melalui Kombinasi Model Project Based Learning Dan Model Direct Instructions Pada Kegiatan Mozaik. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 3(3), 32–41.
- Endayani, T. B., Rina, C., & Agustina, M. (2020). Metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–158.
- Fatimah, M., Aslamiah, & Purwanti Ratna. (2021). Mengembangkan Aktivitas Belajar, Kreativitas Dan Aspek Motorik Halus Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Permainan Puzzle Dan Kegiatan Melipat Pada Kelompok A Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 34–41.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi konsep pendidikan menurut ki hajar dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1637.
- Hananik, I. (2023). Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Ekspresif) Melalui Metode Bercerita, Media Gambar Seri, Dan Model Talking Stick. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 1–8.
- Irma, Asniwati, Ratna Purwanti, C. C. (2023). Effectiveness of Teacher's Learning Strategy for Children's Motivation, Religious and Moral Value Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 1–8.
- Jannah, F., Radiansyah, R., Sari, R., Fahlevi, R., Wardini, S., Aisyah, S., & Kurniawan, W. (2022). *Pembelajaran Hots Berbasis Pendekatan Lingkungan Di Sekolah Dasar*.
- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33.
- Mega & Wahyudi, M. D. (2021). Mengembangkan Kognitif Melalui Model Picture and Picture dan Creative Problem Solving di TK. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 13–24.
- Mila Karmila, P. (2019). *Pembelajaran Bahasa Untuk Anak Usia Dini* (Lontar Media. UPT Penerbitan Universitas PGRI Semarang).
- mujahaddah, mujahaddah, Effendi, R., & Rafianti, W. R. (2021). Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Menggunakan Kombinasi Model Demonstration, Model Number Head Together, Dan Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 1–7.
- Nasution, A., & Dewi, S. R. (2023). Implementasi Bermain Sebagai

- Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Al Athfaal*, 1(2), 82–96.
- Niqo, H., & Wahyudi, M. D. (2024). Mengembangkan Motorik Halus Anak Dalam Kegiatan Menggunting Melalui Kombinasi Model Project Based Learning Dan Metode Demonstrasi Dengan Media Bahan Bekas Di TK. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 1–12.
- Norhikmah, N., & Rini, T. P. W. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sains Anak Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Dan Metode Eksperimen. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 10–20.
- Novita, N., & Sulistiyana, S. (2023). Mengenal Huruf Dengan Kombinasi Model Demonstration, Make a Match, Metode Bermain Dengan Media Flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 17–27.
- Novitawati, N. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make A Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25–30.
- Nurleni, S., & Anggreani, C. (2022). Mengembangkan Rasa Percaya Diri Melalui Model Direct Instruction, Metode Role Playing Berbasis Cerita Daerah. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(2), 1–7.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Purwanti, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 91–105. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2>.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstyia, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141.
- Rahman, M. (2021). Pengaruh Serta Aspek Pengembangan Kompetensi Dan Karier Guru Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Universitas Lambung Mangkurat*, 1–8.
- Ramadhani, Tasya Amelia, Purwanti, R. (2024). Learning Innovation in Introducing Number Symbol (English) for Children. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 20–29.
- Ramadina, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan Aktivitas Dan Motorik Halus Anak Kelompok a Dalam Membuat Garis Sesuai Pola Melalui Model Coklat Di Tk Aba 1 Pagatan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 20.
- Rehny, Z., & Sari, N. P. (2023). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Proses Sains Menggunakan Model Project Based Learning Kelompok A TK. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2).
- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2020). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Rizka Amalia, Metroyadi, Akhmad Riandy Agusta, H. (2023). Classroom Management for Improving the Children Values. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 18–25.
- Sakerani, S., & Nufus, H. (2021).

- Meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan dadu di kelompok bermain Paud terpadu Qathrun Nada Banjarmasin. *JPPTK: Jurnal Pendidikan Pembelajaran & Penelitian Tindakan*, 1(1), 57–71.
- Salsabila, N., & Novitawati. (2021). Mengembangkan Kemampuan Anak Dalam Aktivitas Eksploratif Melalui Model Picture And Picture, Metode Eksperimen Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 42–51.
- Saputri, N. M., & Agusta, A. R. (2022). Meningkatkan Aspek Kognitif Dalam Mencocokkan Angka Dengan Lambang Bilangan Pada Anak Tk Menggunakan Model Matamu. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(2), 19–30.
<https://doi.org/10.20527/JIKAD.V2I2.5441>
- Shafira, N. A., & Sakerani, S. (2023). Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Dan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Model Cooperative Learning. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2).
- Sitti Sarah, Darmiyati, M. (2023). Teacher's Innovation in Improving Children's Cognitive Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 9–17.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.
- Wijaya, D. K. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Monopoli Pintar Di Kelas Iv SD. *Basic Education*, 8(22), 2–177.