

**MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DAN  
KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MENGGUNAKAN MODEL  
COOPERATIVE LEARNING**

**Nelly Asri Shafira**

Universitas Lambung Mangkurat

\*Email: [1810126220003@mhs.ulm.ac.id](mailto:1810126220003@mhs.ulm.ac.id)

**Sakerani**

Universitas Lambung Mangkurat

\*Email: [sakerani@ulm.ac.id](mailto:sakerani@ulm.ac.id)

**Abstrak:**

Penelitian ini berlatar belakang pada rendahnya kemampuan kognitif anak dalam berhitung permulaan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Untuk mengatasinya peneliti menggunakan model pembelajaran *Cooperative learning* dengan Media Permainan Ikan di Aquarium. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak, dan capaian hasil pengembangan kemampuan kognitif anak khususnya dalam berhitung permulaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 pertemuan. Analisis data terdiri dari aktivitas guru mencapai presentase 82% dengan kriteria “Baik” aktivitas anak secara rata-rata kelas mencapai presentase 67% dengan kriteria “Aktif” dan hasil pengembangan aspek kognitif anak 66% dengan kategori “Berkembang Sesuai Harapan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan 2 mencapai 100% dengan kategori Sangat Baik”. Hasil aktivitas anak pertemuan 2 mencapai 83% dengan kategori “Sebagian Besar Aktif”. Dan pada pertemuan 2 hasil perkembangan kognitif mencapai 83% dengan kategori “Sebagian Besar Aktif”. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa guru berhasil melaksanakan menerapkan model *Cooperative learning* dengan media Permainan Ikan di Aquarium dalam mengembangkan aspek kognitif anak.

**Kata Kunci:** *Kognitif, Cooperative learning, Berhitung Permulaan, Media Ikan di Aquarium*

**Abstract**

This study was based on the low cognitive ability of children in counting beginning 1-10 in children aged 4-5 years. To overcome this, researchers use a Cooperative learning learning model with Fish Game Media in the Aquarium. The purpose of this study is to describe teacher activities, analyze children's activities, and the results of children's cognitive ability development, especially in starting counting. This research uses a qualitative approach and the type of research is classroom action research which is carried out 2 meetings. Data analysis consisted of teacher activity reaching a percentage of 82% with the criteria of "Good" children's activities on average class reaching a percentage of 67% with the criteria of "Active" and the results of the development of children's cognitive aspects 66% with the category "Developing as Expected". The results showed that teacher activity at meeting 2 reached 100% with the category "Very Good". The results of meeting 2 children's activities reached 83% with the category "Most Active". And at meeting 2 cognitive development results reached 83% with the category "Most Active". The conclusion of this study is that

teachers successfully implement the Cooperative learning model with Fish Game media in the Aquarium in developing children's cognitive aspects.

**Keywords:** *Cognitive, Cooperative learning, Beginning Counting, Fish Media in Aquarium*

## PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kecerdasan anak-anak sekarang dapat berkembang sepenuhnya dan mereka lebih mudah menerima apa yang dikatakan orang lain. Kali ini adalah tahap perkembangan fisik yang sangat cepat. Mengingat betapa pentingnya tahun-tahun awal bagi seseorang, anak-anak ini perlu dirangsang dengan baik untuk tumbuh, berkembang, dan belajar dengan potensi terbaik mereka.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I pasal 1, ayat 14 menyatakan bahwa 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 memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pendidikan di taman kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*), oleh karena itu pendidikan pada masa ini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka seluruh aspek

perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, usia pra-sekolah sering kali disebut sebagai "masa peka belajar. Yang terjadi pada perkembangan ini kemampuan intelektual anak mencapai 80%. Pernyataan didukung oleh Bloom (Susanto, 2011:35) yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

Waktu terbaik untuk semua aspek pertumbuhan anak adalah saat mereka masih muda. Tumbuh kembang anak harus dirangsang atau difasilitasi oleh pendidikan anak usia dini (PAUD). Perkembangan anak usia dini harus fokus pada lima bidang pertama, pembentukan nilai-nilai agama dan moral, kedua, perkembangan kognitif, ketiga, perkembangan linguistik, keempat, pengembangan keterampilan motorik fisik, dan kelima, pengembangan keterampilan sosial emosional dan kemandirian. Perkembangan kognitif adalah salah satu bidang yang harus ditingkatkan untuk anak-anak.

Usia dini merupakan masa yang krusial bagi anak-anak untuk mengembangkan berbagai potensi mereka. Implementasinya harus dilakukan melalui berbagai media yang menarik dan mengasyikkan, seperti ketika ide angka dan simbol angka pertama kali diperkenalkan. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, yang memanifestasikan dirinya dalam berbagai cara. Oleh karena itu, pengembangan teknik pembelajaran melalui permainan sangat penting untuk perkembangan awal keterampilan kognitif.

Peningkatan kemampuan berhitung permulaan dapat dilakukan dengan memuat unsur bermain yang sederhana, bervariasi, dan praktis dalam kehidupan

sehari-hari ketika dipakai untuk memperkenalkan konsep matematika, seperti mengenal warna, bentuk atau bangun, konsep waktu, bilangan, memasangkan, dan mengelompokkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mariyani (2010) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pengenalan konsep matematika melalui permainan, khususnya pada konsep benda dan konsep bilangan ini dapat berhasil mencapai ketuntasan sebesar 84%. Hayuningtyas (2014) dalam penelitiannya mengatakan pengenalan awal konsep matematika permulaan terhadap anak ditunjukkan oleh hasil *Pretest* yang dilakukan oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol memiliki peningkatan hasil sebesar 49% dan eksperimen 47,22%. Lebih lanjut Irawati (2011) menyatakan bahwa dalam penelitiannya melalui permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sebesar 83,66%.

Keterampilan berhitung merupakan hal yang mengkhawatirkan bagi orang tua dan pendidik saat ini. Ini karena berhitung adalah keterampilan yang sering diajarkan di sekolah dan penting untuk kehidupan sehari-hari. Jadi mengajari anak berhitung bisa menjadi lebih mudah dengan menggunakan permainan ikan. Salah satu keterampilan yang langsung dipelajari anak-anak di tahun-tahun awal mereka adalah kemampuan berhitung.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan pada tanggal 10 maret 2022 menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin pada tahun ajaran 2021/2022 rendah. 12 anak di kelompok A TK Bustanul Athfal 1 Banjarmasin, yang dapat mengenal lambang bilangan dari 1-10 hanya 4 orang, jadi dari 12 anak dalam satu kelas hanya terdapat 36% anak yang dapat tuntas dalam mengenal konsep bilangan. Adapun faktor yang diduga

menyebabkan kurang berhasilnya penyerapan konsep berhitung permulaan dikarenakan kurang menariknya metode yang dilakukan guru saat mengajar, media yang digunakan juga sangat terbatas, dalam mengerjakan berhitung guru biasanya menuliskan angka-angka di papan tulis dan anak menirukan tulisan tersebut atau hanya menggunakan benda yang ada disekitar anak seperti kapur, pensil, buku, jepitan baju. Hal ini menyebabkan anak merasa bosan dan konsep berhitung kurang diserap dengan baik oleh anak didik.

Berdasarkan justifikasi yang diberikan, peneliti memutuskan untuk mencoba pendekatan pemecahan masalah yang berbeda dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif menggunakan permainan ikan untuk melihat apakah ada pengaruhnya terhadap kemampuan berhitung anak kecil. Untuk mengoptimalkan penggunaan alat permainan, meningkatkan keterampilan berhitung awal anak, dan memperjelas konsep, pola, dan urutan numerik, digunakan alat permainan ikan.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistic, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran angka. (Rukajat, 2018). Jenis penelitian yang digunakan dikelas menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto et al., 2021). Penelitian ini dilakukan di

Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin. Sekolah ini beralamat di Jl. Sei Miai Luar Rt.04 No.76 Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan, yang dilaksanakan pada Maret tahun 2022 tahun ajaran 2021/2022. Jumlah anak yang menjadi subjek di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 sebanyak 12 anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin pada semester genap tahun ajaran 2021-2022. Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok A dengan rentang usia tiga sampai empat tahun yang berjumlah 12 anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan. Keadaan fisik TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin ini belum bisa dikatakan lengkap baik dengan sarana maupun prasarana yang masih kurang lengkap.

Berdasarkan data hasil observasi pada pertemuan 1 hasil pengamatan terhadap guru saat melakukan proses pembelajaran melalui model *Cooperative learning* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung permulaan 1-10 pada anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kota Banjarmasin mendapatkan skor 23 dengan kriteria “Baik”. Ada beberapa unsur yang belum terlaksana dengan baik, oleh karena itu guru harus melakukan perubahan secara terus menerus agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan semulus mungkin. Hanya dua ciri kegiatan pembelajaran yang mendapat nilai maksimal 4, dan lima aspek guru mendapat nilai 3. Hal ini menunjukkan

bahwa kegiatan pembelajaran tidak dilaksanakan seefektif yang seharusnya.

Berdasarkan data hasil observasi pada pertemuan 2 hasil pengamatan terhadap guru saat melakukan proses pembelajaran melalui model *Cooperative learning* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung permulaan 1-10 pada anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kota Banjarmasin mendapatkan skor 27 dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di pertemuan 1 dan 2, dapat dilihat data perbandingan dari tabel berikut:

Tabel 10. Kecenderungan Aktivitas Anak

Kategori	Pertemuan	
	1	2
Presentase	67%	83%
Kategori	Sebagian Aktif	Sebagian Besar Aktif

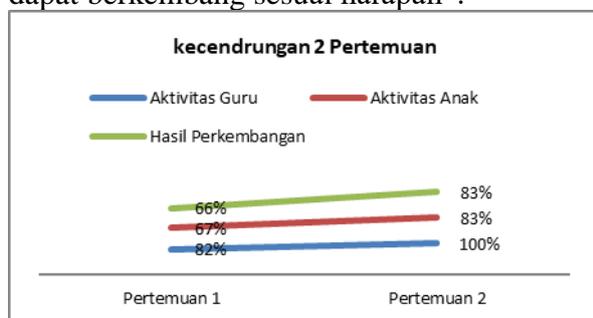
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa setiap pertemuan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, presentase klasikal yang didapatkan bertambah dan sampai mencapai kategori sebagian besar aktif. Setiap kali guru mengadakan pertemuan, terlihat jelas tingkat aktivitas anak-anak meningkat. Ini adalah tanda bahwa pertemuan akan berjalan dengan baik karena menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka dan bergerak lebih dekat ke kategori aktif dan sangat aktif daripada yang kurang terlibat dan cukup terlibat, yang cenderung menurun dari waktu ke waktu. Temuan perkembangan kognitif anak dari penelitian tindakan kelas pertemuan 1 dan 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Kecenderungan Pertemuan 1 dan 2

	Pertemuan	Pertemuan
	1	2
Aktivitas Guru	82%	100%
Aktivitas Anak	67%	83%
Hasil	66%	83%
Perkembangan		

Berdasarkan data aktivitas guru, diketahui bahwa aktivitas guru sangat berpengaruh terhadap aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak, apabila aktivitas guru mengalami peningkatan atau kenaikan setelah melakukan perbaikan maka aktivitas anak dan hasil perkembangan kognitif anak akan mengalami peningkatan secara signifikan.

Berdasarkan data hasil penelitian, maka penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil dan hipotesis yang menyatakan bahwa: Jika dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* melalui permainan ikan di akuarium maka aspek perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin dapat berkembang sesuai harapan”.



Gambar. Kecenderungan 2 Pertemuan

Dilihat pada grafik kecenderungan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi peningkatan aktivitas guru pada tiap pertemuan yaitu 100%, aktivitas anak 83%, dan perkembangan kognitif anak 83%. Hal ini dapat membuktikan bahwa permasalahan kognitif anak dalam berhitung permulaan 1-10 dapat diatasi menggunakan model *cooperative learning* dengan menggunakan media ikan di aquarium.

## Pembahasan

### 1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan aktivitas guru telah berhasil mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya, terjadi penambahan skor pada setiap pertemuan

yang mana pada pertemuan terakhir aktivitas guru mencapai indicator keberhasilan yang ditetapkan yaitu mendapat kriteria “sangat baik”.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pada pertemuan 2, upaya guru dalam menerapkan kegiatan pembelajaran telah membuahkan hasil yang terbaik. Hal tersebut dapat dilihat dari penguasaan guru terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran serta guru membuat refleksi yang dilakukan pada setiap pertemuan agar guru mengetahui kekurangan-kekurangan apa saja yang terjadi pada saat proses pembelajaran dikelas dan yang harus diatasi pada pertemuan selanjutnya.

Seorang guru yang baik adalah guru yang kemampuannya dalam melakukan semua tugas yang terdapat dalam kegiatan proses pembelajaran. Perbaikan guru dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari peran guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak. Kegiatan pembelajaran di kelas ditandai dengan adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar serta penggunaan model dan strategi dalam pembelajaran. Semua kegiatan tersebut menuntut kemampuan guru dalam melaksanakannya (Rusman, 2011).

Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran di PAUD didasarkan pada pelaksanaan pendidik dalam mengorganisasi serta manajemen pembelajaran seperti dalam pelaksanaan pembelajaran, pengadan dan pembinaan tenaga ahli, pemberdayagunaan lingkungan sebagai sumber belajar serta pengembangan dan penataan kebijakan, hal ini dapat dilihat dari pemberdayagunaan lingkungan yang baik dilingkungan fisik, maupun sosial serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk kepentingan belajar dan bermain anak (Mulyasa, 2012). Sejalan dengan pendapat Suriansyah (2011:73)

bahwa Pembelajaran yang dilakukan juga tidak luput dari bagaimana guru saat memberikan materi pelajaran kepada anak. Peran seorang guru dalam membantu anak-anak untuk memperoleh keterampilan berkomunikasi, memecahkan masalah dan menyelesaikan konflik.

Jika ada reformasi pendidikan dengan tujuan untuk mewujudkan proses dan hasil pendidikan taman kanak-kanak yang lebih berkualitas, maka dengan pembaruan pendidikan taman kanak-kanak dimaksudkan untuk menyelesaikan permasalahan pendidikan taman kanak-kanak dan yang termasuk dalam pembaruan pendidikan di taman kanak-kanak yaitu penciptaan pendekatan atau inovasi baru yang sesuai dengan kondisi dan tuntutan TK, proses kegiatan belajar mengajar seorang pendidik akan tercapai..

Tugas seorang pendidik maupun tenaga kependidikan yang utama ialah menyelenggarakan pembelajaran yang tidak hanya baik tapi juga harus berkualitas. Oleh karena itu, pendidik harus berdedikasi untuk mengejar peningkatan kualitas dan berkelanjutan. Jika kegiatan tertentu diterapkan tetapi tidak berhasil, pendidik harus terus mencari pendekatan dan opsi baru. Pendidik yang memiliki jiwa kreatif dan inovatif akan selalu berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didiknya dan secara tidak langsung hal itu akan membantu sekolah dalam menjalankan tanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan untuk mendidik siswanya (Sanjaya, 2012:36).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seorang pendidik atau guru merupakan faktor yang paling menentukan dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru berperan sebagai orang tua kedua bagi anak dan merupakan orang yang akan berinteraksi langsung dengan anak dalam kesehariannya. Selain itu, guru dapat berperan sebagai perencana atau perancang pembelajaran dalam sistem pendidikan.

Guru harus memiliki pemahaman menyeluruh tentang fasilitas, sumber daya, karakteristik anak, dan kurikulum terkait agar dapat mempersiapkan pelajaran secara efektif dengan menggunakan masing-masing faktor ini. Peran dan aktivitas seorang guru sangat penting untuk pembelajaran; mereka juga memiliki dampak yang signifikan pada seberapa baik siswa belajar sendiri di kelas. Guru harus berusaha memfasilitasi atau menciptakan kondisi agar peserta didik dapat belajar dengan nyaman agar ia dapat aktif dalam proses pembelajaran dan juga tumbuhnya kesadaran atas kemauannya sendiri bahwa belajar itu penting bagi kehidupan.

Guru merupakan salah satu faktor berjalannya suatu proses pembelajaran karena merekalah yang paling banyak berinteraksi langsung dengan siswa. Guru juga dapat berperan sebagai perencana atau perancang pembelajaran dalam sistem pendidikan. Guru harus memiliki pemahaman menyeluruh tentang fasilitas, sumber daya, karakteristik anak, dan kurikulum terkait agar dapat mempersiapkan pelajaran secara efektif dengan menggunakan masing-masing faktor ini. Peran dan aktivitas seorang guru sangat penting untuk pembelajaran; mereka juga memiliki dampak yang signifikan pada seberapa baik siswa belajar sendiri di kelas. Agar anak-anak belajar secara aktif atau dengan kesadaran dan kemauan mereka sendiri, guru harus bekerja untuk mempromosikan atau menyediakan kondisi yang diperlukan.

## **2. Aktivitas Anak**

Menurut temuan penelitian, aktivitas anak-anak menghasilkan hasil positif di setiap sesi yang terus meningkat hingga mencapai indikator yang diinginkan. Hal ini dimungkinkan karena kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan tuntutan dan preferensi belajar siswa. Selain itu, dengan adanya kontak antara siswa dan guru yang mendukung

kegiatan belajar anak dengan sebaik-baiknya. Menurut gagasan bahwa siswa adalah makhluk sosial, ungkapan ini valid. Sebagai makhluk social membutuhkan orang lain, dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang utuh. Dalam perkembangannya, pendapat dan sikap peserta didik dapat berubah karena adanya interaksi dan saling pengaruh antara sesama peserta didik maupun dengan orang dewasa lainnya (Kurnia, 2007).

Berbicara mengenai aktivitas anak tentunya kita tahu bahwa dunia anak tidak lepas dari dunia bermain seperti yang dikatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang belajar seraya bermain “bermain sambil belajar” sehingga anak tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, pendidik juga harus bisa merancang sebuah permainan yang tidak biasa dilihat anak-anak dengan kata lain permainan yang berbeda demi menunjang aktivitas anak agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berbicara mengenai aktivitas anak tentunya kita tahu bahwa dunia anak tidak lepas dari dunia bermain seperti yang dikatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang belajar seraya bermain “bermain sambil belajar” sehingga anak tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, pendidik juga harus bisa merancang sebuah permainan yang tidak biasa dilihat anak-anak dengan kata lain permainan yang berbeda demi menunjang aktivitas anak agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

### **3. Perkembangan Kognitif**

Peningkatan perkembangan kognitif anak disebabkan oleh penggunaan pembelajaran yang berpusat pada anak oleh guru selama proses pengajaran. Ini termasuk menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan permainan Ikan di Aquarium, yang sangat mendorong anak-anak untuk menciptakan pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri berdasarkan apa yang mereka

pelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono dan Yuliani dalam bukunya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif itu adalah pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada anak kemudian membiarkan anak untuk berpikir atau bertanya sendiri, sehingga hasil belajar yang didapat merupakan konstruksi dari pemikiran anak tersebut (Sujiono & Yuliani, 2012). Sujiono juga menjelaskan bahwa sangat penting untuk melibatkan anak-anak secara langsung dalam pembelajaran karena mereka memiliki kapasitas untuk mengembangkan dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Dengan menggunakan model *Cooperative learning* melalui permainan ikan di Aquarium dalam berhitung permulaan 1-10. Hasil perkembangan kognitif anak meningkat. Tujuan utama perkembangan kognitif adalah agar anak dapat menggunakan panca inderanya untuk menjelajahi dunia di sekitarnya. Dengan pengetahuan tersebut, anak akan mampu menjalani kehidupannya dan berkembang menjadi manusia seutuhnya sesuai fitrahnya sebagai makhluk Tuhan yang harus menggunakan apa yang ada di dunia ini untuk memperbaiki dirinya dan orang lain.

Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif anak, adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komphrensif; agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya; agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya; agar anak mampu memahami simbol-simbol

yang tersebar didunia sekitarnya; agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan) dan agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya.

Setelah lahir, otak anak terus berkembang dan mengalami perubahan struktur. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa pengalaman awal, kreativitas, paparan bahasa, dan paparan literatur semuanya berkontribusi pada pengembangan jaringan saraf otak. Oleh sebab itu melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah (Susanto, 2014).

## SIMPULAN

Upaya guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal siswa kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kota Banjarmasin melalui permainan ikan di akuarium dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif telah berhasil dan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dengan standar sangat tinggi. Aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model *Cooperative learning* melalui permainan ikan di aquarium dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Banjarmasin telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang secara klasikal dengan kriteria sebagian besar aktif. Hasil perkembangan kognitif anak setelah pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak dalam berhitung permulaan melalui media ikan di aquarium pada kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Banjarmasin telah berhasil mencapai indicator keberhasilan 83% dengan interpretasi Sebagian Besar

Anak Aktif. Untuk meningkatkan keterampilan berhitung dasar siswa dan membuat belajar menarik dan menyenangkan bagi mereka, guru dapat menerapkan taktik pembelajaran alternatif. Mereka juga dapat menggunakan teknik mengajar guru yang lebih beragam sehingga anak-anak tidak mudah bosan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sinar Grafika Offset.
- Hayuningtyas, H. (2014). Pemanfaatan Sumber Belajar Dengan Limbah Kardus Untuk Mengembangkan Konsep Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 tahun (Studi Eksperimen Di TK Taman Indria Semarang). *Early Childhood Education Papers (Belia)*, 3(1).
- Irawati, R. M. (2011). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak - Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku. *Pesona Paud*, 1(1).  
<https://media.neliti.com/media/publications/157219-ID-peningkatan-kemampuan-berhitung-anak-mel.pdf>
- Kurnia, I. (2007). *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Mariyani. (2010). Meletakkan Dasar-Dasar Pengalaman Konsep Matematika Melalui Permainan Praktis di Kelompok Bermain. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 1-11.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Deepublish.
- Rusman. (2011). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu : Model-model*

- Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas.* Prenada Media Group.
- Sujiono, N., & Yuliani. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* PT. Indeks.
- Suriansyah, A. (2011). *Strategi Pembelajaran.* Comdes.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini.* Kencana Renada Media Group.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek.* Prenamedia Group.