

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN MENANAM POHON PADA KELOMPOK A DI TK TUNAS HARAPAN TROSOBO KECAMATAN TAMAN KABUPATEN SIDOARJO SEMESTER 2 TAHUN 2019/2020

Ermalina Khoirunnisak
Universitas Wahidhiyah, ermalina.khoirunnisak@gmail.com

Siti Lebar S.PdI, M.Pd
Universitas Wahidhiyah, siti_lebar@uniwa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan kegiatan bermain menanam pohon pada anak kelompok A di TK Tunas Harapan Trosobo Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Model penelitian yang digunakan adalah Kemmis dan Mc. Taggart dengan menggunakan tiga siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 9 anak kelompok A yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Objek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain menanam pohon. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak. Peningkatan kemampuan kognitif anak tersebut dapat dilihat berdasarkan persentase yang meningkat dari pra tindakan anak yang berada pada kriteria baik sebesar 55% mengalami peningkatan 8% pada siklus I menjadi 63% pada siklus II meningkat 12% menjadi 75%. Proses pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak adalah kegiatan bermain menanam pohon dianggap berhasil karena prosentase keberhasilan akhir mencapai 75%.

Kata Kunci : kognitif, AUD, bermain, menanam pohon.

ABSTRACT

This study aims to improve cognitive abilities using tree planting activities in group A children at TK Tunas Harapan Trosobo Sidoarjo. This type of research is classroom action research. The research model used was Kemmis and Mc. Taggart using three cycles. Each cycle is carried out in three meetings. The subjects of this study were 9 children in group A consisting of 4 boys and 5 girls. The object of this research is to increase cognitive abilities through playing tree planting activities. The data collection method is done through observation and documentation. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed that there was an increase in children's cognitive abilities. The increase in cognitive abilities of these children can be seen based on the increased percentage of pre-action children who are in good criteria by 55%, experiencing an increase of 8% in cycle I to 63% in cycle II increasing 12% to 75%. The process of implementing learning to improve cognitive abilities in children is the activity of playing tree planting is considered successful because the percentage of final success reaches 75%.

Keywords: cognitive, AUD, playing, planting trees.

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak adalah merupakan tempat yang sangat sesuai dengan anak yang belum memasuki SD yang berada pada rentang usia 0-6 tahun untuk merangsang berbagai kemampuan yang dimiliki oleh anak. Menurut Hurlock (1987) bahwa anak usia 4 sampai 6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun, pada usia ini secara teminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah, dimana pertumbuhan kecerdasannya pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% sampai 80%.

Masitoh (2005:1) mengungkapkan bahwa pendidikan di taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan

kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. 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.

Pendidikan anak usia dini khususnya taman kanak-kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993), "Early childhood education is based on a number of methodical didactic

consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality". Artinya, pendidikan Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Masitoh dkk, 2005 :2), mereka butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran disekolah.

Alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat-sifat perkembangan, secara kreatif guru dapat membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia.

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak-kanak (Depdiknas 2007:3) disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sriningsih (2008:1) bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika matematika.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Trosobo, berkaitan dengan masalah kemampuan kognitif anak, diantaranya: anak kurang mampu mengingat, sehingga kemampuan anak untuk menanggapi umpan balik pada kegiatan pembelajaran kognitif (penjumlahan kurang dari 10, mengingat bentuk dan warna) sangat pasif, anak kurang mampu berhitung sederhana, baik menghitung objek-objek tertentu, serta penjumlahan kurang dari sepuluh dan partisipasi anak dalam pembelajaran kurang terlihat.

Rendahnya kemampuan kognitif dan kurangnya minatnya terhadap pembelajaran mengingat dan berhitung bagi anak didik kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Tunas Harapan Trosobo Sidoarjo tahun pelajaran 2019 / 2020 juga ditandai dengan beberapa realitas pada pembelajaran yang dilaksanakan Ketika menyampaikan apersepsi dan memberikan tugas kepada anak untuk melakukan kegiatan mencocokkan yang berhubungan dengan benda-benda yang sering dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari, ternyata anak belum bisa memasangkan dengan hasil yang benar. Hanya ada 5 anak saja dari 9 anak kelompok A yang mampu untuk menjawab dan mencocokkan dengan benar. Dari hasil

observasi ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengingat dan mencocokkan lambang bilangan serta bentuk geometri belum berkembang.

Berdasarkan uraian di atas, maka keadaan yang seperti ini tidak untuk di diamkan begitu saja, karena permasalahan yang terjadi tidak terlepas dari kurangnya wawasan guru dalam memilih kegiatan dan media pembelajaran yang tepat, oleh karena itu juga peneliti ingin melakukan tindakan kelas di kelompok A TK Tunas Harapan Trosobo, dengan harapan dapat melakukan perbaikan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, salah satunya dengan menggunakan kegiatan bermain menanam pohon, dengan kegiatan tersebut di harapkan kegiatan pembelajaran bermakna dan menyenangkan serta tidak membosankan lagi bagi anak, dengan kegiatan dan penggunaan media tersebut di harapkan kemampuan kognitif anak tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul " Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain Menanam Pohon pada Kelompok A TK Tunas Harapan Trosobo Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo Tahun Semester 2 Tahun 2019/2020"

METODE PENELITIAN

Jenis penelian yang diambil peneliti adalah pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas

diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pembelajaran kognitif di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Metode bermain adalah bagian dari pengembangan kognitif anak, hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2007, 1).

Penggunaan media bermain menanam pohon dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok A di TK Tunas Harapan dilakukan dalam

dua siklus. Berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa media bermain menanam pohon untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK Tunas Harapan telah berhasil dilaksanakan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah menjadi tujuan penelitian yaitu anak yang telah mencapai indikator kemampuan membaca permulaan pada kriteria baik $\geq 75\%$ dan hal itu sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini.

Dengan menggunakan APE (alat permainan edukatif) bermain menanam pohon pada anak dalam mengenalkan kegiatan berhitung, kemampuan anak dapat meningkat lebih baik, Menurut Bredekamp & Copple anak usia 5-6 tahun dapat memilih balok berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak dapat menyusun balok berdasarkan urutan paling kecil hingga paling besar atau berdasarkan urutan angka terkecil hingga angka terbesar.

Ternyata peningkatan kemampuan kognitif anak didik juga diimbangi dengan keaktifan anak didik dalam mengikuti pembelajaran berhitung dengan menggunakan media bermain menanam pohon.

Hal ini sesuai dengan teori Gagne (Ali Nugraha 2005) bahwa pengajaran adalah upaya guru meyakinkan anak didik bahwa setiap anak didik mempunyai kemampuan prasyarat untuk tugas-tugas belajarnya; menstimulir penggunaan kemampuan anak didik sehingga siap menyelesaikan dan mengatur prasyarat belajarnya. Untuk dapat terwujud secara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip dasar yang diperoleh melalui penelitian sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar anak didik.

Untuk anak didik yang belum berkembang atau mulai berkembang dalam kegiatan pembelajaran disebabkan kondisi anak didik tersebut yaitu belum tumbuh /termotivasi, dan perkembangan anak yang berbeda antara anak satu dengan yang lain. Disinilah tugas penting seorang guru, yang dituntut untuk membantu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi anak didik baik secara individual maupun kelompok untuk mencapai keberhasilan belajar anak didik. Dengan demikian keberhasilan belajar anak didik akan meningkat, sesuai yang diharapkan.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bermain menanam pohon pada anak didik TK Tunas kecamatan Taman Sidoarjo dilaksanakan selama dua siklus telah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

Upaya meningkatkan kemampuan anak didik dalam kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain menanam pohon pada kelompok A TK Tunas Harapan Taman, telah memberikan hasil yang memuaskan. Hal tersebut terbukti dari rekapitulasi penilaian kemampuan anak didik dalam berhitung menggunakan media bermain menanam pohon. Pada studi awal hanya 4-5

anak atau 52,52% dari 9 anak didik yang berkembang sangat baik dalam pembelajaran kognitif.

Pada siklus I dalam hal memahami pembelajaran kognitif anak didik yang berkembang sangat baik mencapai 63,09%, jadi kemampuan kognitif anak didik dari studi awal ke siklus I bertambah 10,57%. Sedangkan pada siklus II Kemampuan anak dalam memahami pembelajaran kognitif bilangan meningkat menjadi 75% dari 63,09% pada saat siklus I.

Motivasi anak didik dalam pembelajaran kognitif dengan menggunakan permainan bermain menanam pohon pada anak kelompok A TK Tunas Harapan Taman mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan berhitung dengan media bermain menanam pohon dilakukan melalui permainan yang tidak membebani memori otak anak, sehingga anak merasa senang dan tidak terbebani.

Berdasarkan pengamatan pada siklus I dan II dapat diambil kesimpulan bahwa permainan dengan menggunakan media bermain menanam pohon dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK Tunas Harapan Taman.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut : 1) Bagi anak didik diharapkan dapat menggunakan metode bermain menanam pohon untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. 2) Bagi guru TK ; a). Sebagai pendidik harus mampu dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran. ketiga kegiatan itu sama sangat pentingnya dan saling erat hubungannya.

Perencanaan pembelajaran didasarkan pada pelaksanaan dan evaluasi sebelumnya, pelaksanaan program didasarkan pada perencanaan, dan evaluasi dilakukan berdasarkan perencanaan dan pelaksanaan program. Evaluasi akan berguna untuk menentukan langkah/perencanaan pembelajaran berikutnya utamanya jika ditemukan masalah maka akan segera bisa dilakukan untuk menentukan tindakan. b) Diharapkan agar media bermain menanam pohon dipakai dalam pembelajaran kognitif dan guru dapat mengembangkannya lagi. c) Membimbing atau motivasi kepada anak baik secara individual atau kelompok dilaksanakan dengan penuh kesabaran. d) Kreativitas guru dalam mengembangkan APE sebagai media pembelajaran perlu di tingkatkan dari waktu ke waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Yusuf. 2009. *Agar Anda Menjadi Jauh Lebih Cerdas* (Alih Bahasa: Syaiful Mujahidin). Cetakan pertama. Solo: Al-Jadid.
- Adi, Waluyo. 2009. *Implementasi Pembelajaran Terpadu Pada Anak Usia Dini Vol. 5*. http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/51097690_0216-7999.pdf. [diakses 08-04-2020].
- Andari, A. 2008. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak Kanak Melalui*

- Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0603952_chapter4.pdf. [diakses 11-02-2020].
- Anwar dan Ahmad, Arsyad. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Panduan Praktis Bagi Ibu dan Calon Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Aulady, Amany. 2011. *Kecerdasan Logika Matematika*. <http://amanyaulady.wordpress.com/2011/12/20/2-kecerdasan-logika-matematika/>. [diakses 03-02-2020].
- Anggraeni, Reni Siti Rachmi. 2011. *Pengaruh Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pelita Leles*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia. http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pgpaud_06064610_chapter4.p df. [diakses 12-04-2020].
- Bedard, Joanne M. 2002. *Effects Of A Multi-Sensory Approach On Grade One Mathematics Achievement*. <http://www.touchmath.com/pdf/JMB.pdf>. [diakses 12-02-2016].
- Diana. 2011. *Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Anak Usia Dini*. FIP UNNES. <http://journal.unnes.ac.id/index.php/edukasi/article/viewFile/963/900>. [diakses 20/04/2020].
- Fakhrudin, Asef Umar. 2010. *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD*. Yogyakarta: Bening.
- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Latiana, Lita. 2009. *Media Pembelajaran*. Semarang. Tidak diterbitkan.
- Masykur, dan Fathani, Abdul H. 2009. *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Megawangi, Ratna., dkk. 2005. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan: Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practices (DAP) Anak Usia Dini 0 sampai 8 Tahun*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation. Muawanah, Nurul. 2011. *Kecerdasan Logika Untuk Anak*. <http://sinarmentari4u.blogspot.com/2011/11/kecerdasan-logika-untuk-anak.html>. [diakses 03-02-2020].
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2004. *Multiple Intelligences*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MULTIPLE%20INTELLIGENCES%20III.pdf>. [diakses 13-02-2020].
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Cetakan kedua. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Y. N., dan Bambang S. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Intan Madani.
- Suyanto, S. 2003. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyudi dan Dwi, R. D. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Wasik, dkk. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah* (Alih Bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks.