

Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bentuk – Bentuk Geometri Menggunakan Papan Planel di TK Tunas Harapan Tabek Panjang

Wita Suryanti

TK Tunas Harapan

Email : wita.suryanti901@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Tunas Harapan Tabek Panjang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Tunas Harapan Tabek Panjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Apakah pembelajaran melalui permainan bentuk – bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Tunas Harapan Tabek Panjang. 2) Mengenal bentuk – bentuk geometri. 3) Mengelompokkan bentuk – bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna. 4) Menyusun bentuk geometri dari yang tinggi ke yang rendah. 5) Menyebutkan benda – benda yang berbentuk geometri dan menyusun bentuk geometri menjadi sebuah bentuk (mobil, rumah, dll). Subjek penelitian ini adalah kelas B1 TK Tunas Harapan Tabek Panjang yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan pengamatan kegiatan anak selama melakukan pembelajaran kognitif melalui permainan bentuk – bentuk geometri menggunakan papan planel di TK Tunas Harapan Tabek Panjang. Data hasil belajar anak dianalisis dengan teknik persentase. Hasil rata-rata penelitian sebelum tindakan sampai siklus II adalah yang mendapat nilai sangat baik pada kondisi awal (sebelum tindakan) yang mendapat nilai sangat baik 6,25%, pada Siklus I anak yang mendapat nilai sangat baik 16,2%, sedangkan pada Siklus II anak yang mendapat nilai sangat baik 82,5%. Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan bentuk – bentuk geometri menggunakan papan planel di TK Tunas Harapan Tabek Panjang dapat mengembangkan kognitif anak di TK Tunas Harapan Tabek Panjang.

Kata Kunci : Kognitif, Bentuk Geometri dan Papan Planel

Abstract

This research uses Classroom Action Research or PTK which was carried out at Tunas Harapan Kindergarten, Tabek Panjang. The aim of this research was to improve the cognitive abilities of children at Tunas Harapan Kindergarten, Tabek Panjang. This research aims to find out: 1) Whether learning through playing geometric shapes can improve cognitive abilities in Tunas Harapan Kindergarten, Tabek Panjang 2) Recognizing geometric shapes. 3) Group geometric shapes based on shape and color. 4) Arrange geometric shapes from high to low. 5) Name objects in geometric shapes and arrange geometric shapes into a shape (car, house, etc.). The subjects of this research were class B1 at Tunas Harapan Kindergarten, Tabek Panjang, totaling 15 children consisting of 7 boys and 8 girls. The data obtained in this research was through observing and observing children's activities during cognitive learning through playing geometric shapes using panel boards at the Tunas Harapan Kindergarten, Tabek Panjang. Data on children's learning outcomes were analyzed using percentage techniques. The average results of research before the action until cycle II were those who got a very good score in the initial conditions (before the action) who got a very good score of 6.25%, in Cycle I the children who got a very good score were 16.2%, while in Cycle II children who got an excellent score of 82.5%. Children's cognitive abilities increased from Cycle I to Cycle II. Thus, it can be concluded that playing with geometric shapes using panel boards at Tunas Harapan Kindergarten, Tabek Panjang, can develop children's cognitive abilities at Tunas Harapan Kindergarten, Tabek Panjang.

Keywords: Cognitive, geometric shapes and panel boards

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu factor penentu terhadap keberhasilan pembangunan. Sesuai dengan perkembangan kebudayaan manusia, maka timbullah tuntunan akan adanya pendidikan yang diselenggarakan dengan baik, lebih teratur dan didasarkan pada pemikiran yang matang. Kegiatan pendidikan yang diselenggarakan melalui kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara berjenjang, berkesinambungan mulai dari Taman Kanak-kanak (TK), Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah sampai dengan Perguruan Tinggi. TK merupakan salah satu pendidikan non formal terus berupaya untuk meningkatkan mutu lulusannya agar dapat diterima dijenjang pendidikan selanjutnya dengan baik. Masa usia TK anak berada dalam fase berfikir kongkrit. Anak akan berbicara sesuai dengan apa yang dilihatnya. Itulah sebabnya dalam proses belajar mengajar di TK perlu menggunakan alat peraga. Penyediaan alat pendidikan yang berupa alat peraga dan alat bermain yang sangat membantu perkembangan dan kecerdasan anak.

Motessori dalam Eliyawati (2005:67) seorang pelopor pendidikan taman kanak-kanak, menciptakan alat-alat permainan yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan

sehingga memungkinkan anak untuk bekerja secara mandiri diantaranya adalah puzzle geometri, silinder, dan balok berlubang.

Metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini, salah satunya melalui bermain. Belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. (Zaini, 2015). Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela (Pratiwi, 2017). Menurut (Sutini, 2018) bahwa bermain adalah pengalaman yang harus dilalui. Melalui permainan ini sebenarnya mereka sedang menciptakan pengalaman, yang tidak perlu harus merepotkan dengan melarangnya untuk tidak bermain ini atau bermain itu. Biarkan mereka melakukan aktivitas sendiri yang menyenangkan itu tanpa harus terganggu oleh batasan-batasan yang kita ciptakan.

Kenyataan dilapangan masih banyak ditemukan yang mana pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat sangat kurangnya minat anak untuk belajar terutama pada saat pembelajaran pengenalan bentuk-bentuk geometri, anak tidak begitu antusias dan bersemangat dan tidak ikut berpartisipasi serta tidak memberi respon yang baik dalam belajar sehingga banyak anak yang tidak mampu mengenal bentuk geometri, guru tidak menggunakan metode yang bervariasi sehingga anak cepat bosan, alat media yang digunakan kurang menarik dalam membedakan bentuk-bentuk geometri. Kalau hal ini dibiarkan terjadi secara terus menerus maka kognitif anak tidak akan berkembang secara optimal serta anak tidak mendapatkan rangsangan pembelajaran yang menarik baginya, sehingga kognitif anak tidak berkembang sesuai dengan pola perkembangannya serta tidak menghasilkan anak didik yang kognitifnya sangat rendah serta pengetahuan yang dimilikinya sangat kurang.

Maka untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak, penulis tertarik untuk membahas permasalahan ini lebih lanjut dalam bentuk penelitian dengan judul "Menggembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan Bentuk-bentuk Geometri Menggunakan Papan Planel Di TK Tunas Harapan Tabek Panjang". Melalui permainan ini anak akan mengenal berbagai macam bentuk geometri, anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri, dan anak dapat menghitung jumlah sisi dari berbagai bentuk geometri serta anak dapat menciptakan berbagai bentuk dari geometri seperti kapal, rumah, bunga, dan sebagainya dengan cara menyusun bentuk-bentuk geometri.

Tabel 1. Hasil Observasi

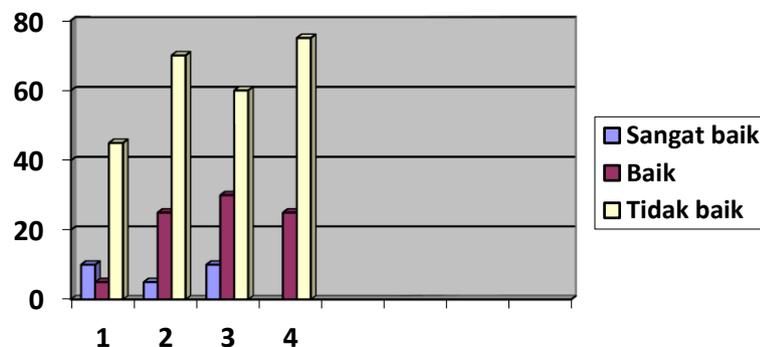
No	Aspek yang diamati	Nilai					
		SB		B		TB	
		Jml anak	%	Jml anak	%	Jml	%
1	Kemampuan mengenal bentuk bentuk geometri	2	10	5	35	8	55
2	Mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna	1	5	5	35	9	70

3	Menyusun bentuk geometri dari yang tinggi ke yang rendah	2	10	6	30	7	60
4	Menyebutkan benda benda yang berbentuk geometri dan menyusun bentuk geometri menjadi sebuah bentuk(rumah,mobil dll)	-	-	5	25	10	75
	Nilai Rata-rata		6,25		29		65

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat persentase dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kondisi awal. Pada aspek pertama yaitu anak dapat mengenal bentuk – bentuk geometri yang memperoleh nilai sangat baik dengan persentase 10%, yang memperoleh nilai baik dengan persentase 35%, yang memperoleh nilai tidak baik dengan persentase 55%.

Pada aspek kedua yaitu mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna, yang memperoleh nilai sangat baik dengan persentase 5%, yang memperoleh nilai baik dengan persentase 25%, yang memperoleh nilai tidak baik dengan persentase 70%. Pada aspek pertemuan ketiga menyusun bentuk geometri dari yang tinggi ke yang rendah, yang memperoleh nilai sangat baik dengan persentase 10%, yang mendapat nilai baik dengan persentase 30%, yang mendapat nilai tidak baik dengan persentase 60%. Pada aspek ke empat yaitu menyebutkan benda benda yang berbentuk geometri dan menyusun menjadi sebuah bentuk seperti mobil, rumah, dll, yang memperoleh nilai sangat baik dengan persentase 0%, yang mendapat nilai baik dengan persentase 25%, yang mendapat nilai tidak baik dengan persentase 75%.

Jadi rata-rata persentase anak yang memperoleh nilai sangat baik dari aspek kesatu sampai aspek kelima yaitu 6,25%, yang memperoleh nilai baik 29%, dan yang memperoleh nilai tidak baik 65%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum tercapai secara optimal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 1 dibawah ini:



Grafik 1. Hasil Observasi

Dari data di atas, maka peneliti menentukan solusi pemecahan masalah berupa peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Melalui Permainan bentuk – bentuk geometri menggunakan papan panel. Adapun alasan peneliti mengambil kegiatan dengan media tersebut karena kegiatan ini mudah dilakukan dan guru dapat menggunakan berbagai media yang ada disekitar lingkungan sekolah. Peneliti fokus pada peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Melalui Permainan bentuk – bentuk geometri menggunakan papan panel Kelompok B sebanyak 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian yang berada di lokasi TK Tunas Harapan Tabek Panjang Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mulai bulan Oktober hingga bulan November 2020. Subjek pada penelitian adalah anak kelompok B1 di TK Tunas Harapan Tabek Panjang, dengan jumlah murid 15 orang yang terdiri dari 8 orang anak perempuan 7 orang anak laki-laki, karena kemampuan anak dalam perkembangan kognitif masih kurang. Maka Peneliti memilih kelompok ini sebagai subjek penelitian karena kemampuan anak dalam perkembangan kognitif masih kurang terutama dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Teknik pengumpulan data tentang kegiatan anak selama proses pembelajaran berlangsung, penulis memperoleh dengan jalan melakukan selama penulis menyajikan Pelajaran hal-hal yang perlu diamati adalah : Kegiatan anak dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung misalnya: Tanya jawab, bercakap cakap antara guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, misalnya, kesungguhan anak dalam melakukan permainan bentuk bentuk geometri menggunakan papan panel. Hasil belajar anak dapat dilihat dari proses pembelajaran berlangsung melalui dokumentasi.

Teknik analisis data yang diperoleh selama penelitian yang berlangsung dianalisis baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif untuk memperoleh hasil yang lebih baik atau maksimal terhadap penelitian kelas yang dilakukan. Data yang digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Keseluruhan data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan dan pengaruhnya terhadap peningkatan mutu pembelajaran. Hasil analisis ini akan dimasukkan kedalam laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

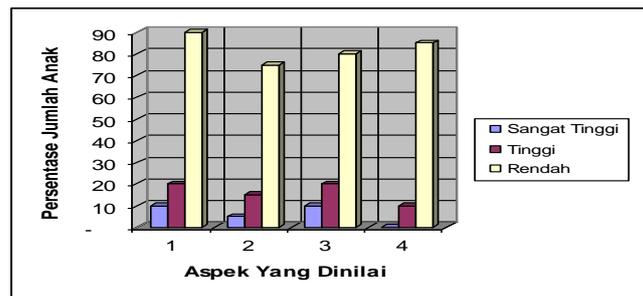
Nilai diambil pada setiap akhir siklus untuk mengetahui capaian hasil belajar anak terkait perkembangan kognitif anak, data ini juga diperuntukkan untuk memustuskan apakah penelitian PTK yang sedang dilakukan ini, dilanjutkan ke siklus berikutnya atau berhenti pada akhir siklus yang sedang berjalan, untuk lebih lanjut akan disajikan tabel perbandingan hasil antarsiklus sebagaimana disajikan berikut ini:

Tabel 2. Perbandingan antar siklus

No	Aspek	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Kemampuan mengenal bentuk bentuk geometri	10	20	90	Naik
2	Mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna	5	15	75	Naik
3	Menyusun bentuk geometri dari yang tinggi ke yang rendah	10	20	80	Naik
4	Menyebutkan benda – benda yang berbentuk geometri dan menyusun bentuk geometri	0	10	85	Naik

	menjadi sebuah bentuk(rumah,mobil dll)				
	Nilai Rata-rata	6,25	16,2	82,5	Naik

Berdasarkan Tabel 2. di atas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase perkembangan kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran, anak yang kemampuan kognitifnya sangat baik mengalami peningkatan dimana sebelum tindakan rata-ratanya 6,25 %, pada siklus I rata-ratanya 16,2 % dan pada siklus II rata-ratanya meningkat menjadi 82,5 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 2. berikut :



Grafik 2. Perbandingan antar siklus

Perkembangan kemampuan kognitif anak pada siklus I setelah tindakan mengalami peningkatan, namun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan 75%. Selain itu jumlah nilai rata-rata anak yang memperoleh nilai rendah (40%) lebih tinggi dari nilai rata-rata anak sangat baik (20) dan baik(37,5). Pada akhir siklus 1 hasil belajar yang ditemukan belum maksimal yaitu kemampuan kognitif anak belum mencapai 75% sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hanya beberapa anak yang mulai bisa mengenal bentuk bentuk geometri, Mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna Menyusun bentuk geometri dari yang tinggi ke yang rendah. Menyebutkan benda benda yang berbentuk geometri dan menyusun bentuk geometri menjadi sebuah bentuk (rumah,mobil dll).

Mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna, nilai sangat Baik 10% menjadi 10 % Menyusun bentuk geometri dari yang tinggi ke yang rendah,nilai sangat baik 5% menjadi 10% Menyebutkan benda benda yang berbentuk geometri dan menyusun bentuk geometri menjadi sebuah bentuk(rumah,mobil dll), sangat baik dari 10% menjadi 5 %. Perkembangan kognitif anak pada siklus II setelah tindakan mengalami peningkatan, namun belum mencapai kriteria ketuntasan 75%. Selain itu jumlah nilai rata-rata anak yang memperoleh nilai rendah 40% lebih tinggi dari nilai-nilai rata-rata anak sangat baik 20 % dan baik 37,5 %.

Pencapaian hasil penelitian tersebut pada siklus I dan siklus II peneliti berkeyakinan bahwa penggunaan alat permainan bentuk bentuk geometri menggunakan papan panel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Tunas Harapan Tabek Panjang. Berdasarkan hasil pada siklus I dan II keberhasilan dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan bentuk bentuk geometri menggunakan papan panel adalah sebagai berikut: Sikap positif anak dalam mengikuti kegiatan ada peningkatan yaitu 7,5% menjadi 30%, sedangkan positif yang rendah berkurang dari 56 % menjadi 35%. Pembelajaran pada siklus II sudah berhasil dengan baik. Kemampuan kognitif anak dalam pembelajarn matematika melalui permainan bentuk bentuk geometri

menggunakan papan panel. Kemampuan mengenal bentuk geometri, pada siklus I nilai sangat baik 25%, pada siklus II naik menjadi 90%. Mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna, pada siklus I nilai sangat baik 25%, pada siklus II naik menjadi 75%. Menyusun bentuk geometri dari yang tinggi ke yang rendah, pada siklus I nilai sangat baik 20%, pada siklus II naik menjadi 80%. Menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri dan menyusun bentuk geometri menjadi sebuah bentuk (rumah, mobil dll), pada siklus I nilai sangat baik 10%, pada siklus II naik menjadi 85% .

Berdasarkan kondisi awal siklus I dan II terjadi perbaikan kearah yang diharapkan hasil observasi mengembangkan kognitif anak melalui permainan bentuk geometri menggunakan papan panel dikategorikan SB (Sangat Baik), B (Baik), dan TB (Tidak Baik). Kemampuan mengenal bentuk geometri, nilai sangat baik 10% menjadi 10%. Mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna, nilai sangat Baik 5% menjadi 10%. Menyusun bentuk geometri dari yang tinggi ke yang rendah, nilai sangat baik dari 10% menjadi 5%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut: Kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan bentuk-bentuk geometri menggunakan papan panel pada anak kelompok B1 TK Tunas Harapan Tabek Panjang. Agar tujuan pengembangan kognitif dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak. Permainan bentuk-bentuk geometri menggunakan papan panel dapat membelajarkan anak dengan menggunakan bentuk-bentuk geometri dan papan panel dapat menumbuhkan minat anak dalam mengembangkan kognitif anak serta dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak. Permainan dengan menggunakan media dalam pembelajaran memegang peran yang sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi yang ada pada diri anak.

Melalui permainan bentuk – bentuk geometri menggunakan papan panel dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II. Penggunaan alat permainan bentuk – bentuk geometri dengan menggunakan papan panel dalam pembelajaran pada anak kelompok B1 TK Tunas Harapan Tabek Panjang dapat meningkatkan sikap positif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hergenhahn. 2008. *Teori Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Poerwadarminta. 1986. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bina Aksara.
- Pratiwi, W. (2017). *Konsep bermain pada anak usia dini*. TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam
- Santrock John W. 2005. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugujono, M. Cholik. 2002. *Matematika untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suratno.2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Sutini, A. (2018). *Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional*.

Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Tadkirotun musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*.

Jakarta: Depdiknas.

Zaini, A. (2015). *Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini*. Jakarta:

Thufula.