

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF AWAL ANAK MELALUI
PERMAINAN BOLA ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A
USIA 4-5 TAHUN**Suci Arisanti¹, Lydia Ersta Kusumaningtyas²
Universitas Slamet Riyadi Surakarta**Info Artikel****Sejarah Artikel:**Diterima Agustus 2017
Disetujui November
2017
Dipublikasikan
Desember 2017**Keywords:***Child cognitive,
Media Ball Figures***Abstrak**

Kognitif sangat penting bagi anak usia dini. Realitas di lapangan kognitif anak cukup rendah karena pembelajaran di TK Kemiri 02 Kebakkramat selalu terpacu pada majalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak di TK Kemiri 02 Kebakkramat Karanganyar pada Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan prosedur kerja 2 siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan dan refleksi. Hasil penelitian ini yaitu pra siklus skor rata-rata kognitif anak sebesar 41,17%. Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan skor rata-rata kognitif anak sebesar 76,47%. Untuk mencapai keberhasilan maka siklus II dengan hasil yang meningkat yaitu sebesar 88,23%. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa dengan media bola angka dapat meningkatkan kognitif anak kelompok A di TK Kemiri 02 Kebakkramat Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016.

Abstract

Cognitive is very important for young children. Reality in the cognitive field of children is quite low because the learning in Kemiri Kindergarten 02 Kebakkramat always motivated in the magazine. The purpose of this study was to improve the cognitive of children in TK Kemiri 02 Kebakkramat Karanganyar in the Lesson Year 2015/2016. This research uses classroom action research with 2 cycle procedure consisting of planning, implementation, action and reflection. The result of this research is pre cycling score of cognitive average of children equal to 41,17%. After doing the action cycle I happened to increase the average cognitive score of children equal to 76,47%. To achieve success, cycle II with an increase of 88,23%. The conclusion of this study stated that denagn sphere ball media can improve cognitive A group children in TK Kemiri 02 Kebakkramat Karanganyar Lesson Year 2015/2016.

Keywords: *Child cognitive, Media Ball Figures*

© 2018 FKIP Universitas Slamet Riyadi

✉ Alamat korespondensi: Jl. Sumpah Pemuda
No.18 Kadipiro, Surakarta

E-mail: varoal9411@gmail.com

ISSN 2528-3359 (Print)
ISSN2528-3367 (Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 Tahun 2014 pasal 1 adalah : “suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Hal ini merupakan upaya untuk menyiapkan generasi bangsa yang memiliki kualitas yang baik karena anak-anak pada masa usia emas (Golden Age), dimana pada masa itu kapasitas kecerdasan anak mencapai 50-80 %. Sehingga pentingnya orang tua dan guru memberikan rangsangan kepada anak.

Pada usia inilah saatnya merangsang potensi dan kecerdasan anak melalui kegiatan-kegiatan yang mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan bakat anak. Pada dasarnya setiap anak memiliki kecerdasan kognitif , hanya saja perlu digali dan dikembangkan untuk mengembangkan kognitif anak diperlukan kondisi lingkungan yang mendukung. Dengan kata lain perkembangan kognitif tidak akan berkembang dengan baik apabila kondisi lingkungan tidak baik.

Lingkungan sekitar memiliki peran penting dalam mengembangkan kognitif. lingkungan sebaiknya mampu memberi kesempatan yang luas untuk anak dalam mengembangkan kognitif anak. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Contoh kondisi lingkungan yang dapat mengganggu perkembangan kognitif anak adalah lingkungan sekolah termasuk Taman Kanak-kanak. Disekolah guru lebih menekankan pada pembelajaran yang lebih berpusat pada buku, padahal di lingkungan sekitar banyak media yang bisa digunakan untuk mengembangkan kognitif anak didik.

Dalam proses belajar mengajar guru dan orang tua adalah pendidik, mereka berkewajiban merangsang kognitif yang ada pada diri anak, sehingga proses belajar

mengajar akan berpusat pada anak didik. Pembelajaran di TK prinsipnya adalah “Bermain Sambil Belajar, Belajar Seraya Bermain”. Dengan bermain anak menemukan dan mendapatkan pengalaman dari dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya, maka pembelajaran mesti dibungkus dalam permainan.

Perkembangan kognitif awal anak, merupakan salah satu unsur yang perlu dikembangkan di TK, peneliti mencoba membahas tentang pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif permulaan anak melalui media permainan bola angka pada Taman Kanak-Kanak.

Atas dasar uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti : “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Permainan Bola Angka Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kemiri 02 Kebakkramat Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016.”

TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif awal anak pada kelompok A Taman Kanak-Kanak Kemiri 02 Kebakkramat Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan kognitif awal anak melalui media permainan bola angka kelompok A Taman kanak-Kanak Kemiri 02 Kebakkramat Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016.

A. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan mengenai usaha meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif awal anak melalui penggunaan media permainan bola angka pada anak didik sehingga mampu memberikan khasanah tersendiri bagi ilmu pengetahuan.
- b. Sebagai kerangka berpikir dalam perbaikan mutu pengajaran di Taman Kanak-Kanak.

Suci Arisanti. Peningkatan Perkembangan Kognitif Awal Anak Melalui Permainan Bola Angka Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun

- c. Hasil penelitian diharapkan dapat berguna sebagai bukti dalam bidang pengajaran. Bahwa kemampuan kognitif awal siswa dapat dipengaruhi oleh faktor pembelajaran dengan media permainan bola angka.
- 2. Manfaat Praktis**
- a. Bagi Guru
Sebagai masukan bagi guru bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan bola angka akan mengembangkan kemampuan kognitif awal anak didik dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Bagi Anak
Dapat mengembangkan kemampuan kognitif awal anak melalui media permainan bola angka.
- c. Bagi Sekolah
Memberikan sumbangan yang berarti pada sekolah bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan bola angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif awal sehingga sekolah dapat meningkatkan perbaikan dan penanganan yang lebih serius tentang berbagai jenis metode pengajaran yang harus dikembangkan di sekolah.
- d. Bagi orang Tua
Orang tua diharapkan dapat bekerja sama dengan guru dan kepala sekolah untuk membimbing anak mereka menjadi anak yang cerdas, aktif, kreatif dan diharapkan orang tua juga memberi fasilitas pembelajaran yang memadai guna untuk memngembangkan bakat dan minat yang ada pada diri anak.

KAJIAN PUSTAKA

Istilah Perkembangan sering digunakan secara bergantian dengan pertumbuhan. Pertumbuhan merupakan perubahan fisiologis sebagai akibat kematangan fungsi-fungsi fisik, pada individual yang normal dan sehat. Sedangkan

perkembangan merupakan perubahan psikofisik sebagai akibat kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis pada individu yang normal dan sehat (Darsinah, 2011:5). Perkembangan memiliki skope yang lebih luas, namun sementara kalangan ada juga yang beranggapan bahwa perkembangan hanya berhubungan dengan perubahan psikologis atau fungsi-fungsi psikis. Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2010:5) bertambahnya strktur, fungsi dan kemampuan anak yang lebih kompleks. Melalui media bola angka, anak bisa bereksplorasi menemukan konsep kemudian menggunakan konsep tersebut sekaligus muncul keaksaraan dalam dirinya. Oleh karena itu media bola angka ini disebut inovatif dengan media ini pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan. Karena pada saat itu anak aktif dan akhirnya aspek perkembangan anak terstimulasi dengan baik sekaligus bisa mengembangkan kesiapan berhitung anak (Lara Fridani, dkk,2010:3.5)

METODE

1. Observasi
Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis (Suharsini Arikunto, dalam Mahardika 2007:30).
2. Catatan Lapangan
Catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi data dalam penelitian kualitatif.
3. Wawancara
Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada sunjek yang diteliti.
4. Dokumentasi
Berupa dokumen baik berupa primer maupun sekunder yang menunjang proses pembelajaran dikelas.

HASIL PENELITIAN

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	Pencapaian aspek percaya diri pada pertemuan		jumlah	presentase	kriteria
			1	2			
1.	Agus	L	10	12	22	91,66	BSB
2.	Alan	L	11	12	23	95,83	BSB
3.	Amarta	L	10	12	22	91,66	BSB
4.	Amelia	P	10	12	22	91,66	BSB
5.	Anggit	L	11	11	22	91,66	BSB
6.	Arnand	L	9	12	21	87,5	BSB
7.	Bella	P	10	12	22	91,66	BSB
8.	Chua	P	12	12	24	100	BSB
9.	Clara	P	8	11	19	79,16	BSB
10.	Grace	P	9	12	21	87,5	BSB
11.	Hafizha	P	8	12	20	83,33	BSB
12.	Isnaini	P	9	12	21	87,5	BSB
13.	Jeriko	L	12	12	24	100	BSB
14.	Nathan	L	6	10	16	66,66	BSh
15.	Pradipa	P	8	12	20	83,33	BSB
16.	Putri	P	8	9	17	70,83	BSh
17.	Salsabil	P	7	12	19	79,16	BSB

Hasil pelaksanaan terlihat peningkatan ke arah kognitif terlihat sudah tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang dan belum berkembang. Anak laki-laki dapat dikatakan lebih cepat meningkat kemampuan kognitif dirinya di bandingkan anak perempuan karena dari sebelum tindakan sampai ke siklus II angka perolehannya yang di dapat jenis kelamin laki-laki lebih besar di banding angka perolehan anak perempuan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terisi dari empat tahap. Tahap penelitian tersebut terdiri dari :(1) Tahap

perencanaan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi tindakan, (4) tahap analisis dan refleksi. Siklus I merupakan tindakan awal untuk memperbaiki proses kegiatan dalam meningkatkan kognitif anak dengan menerapkan metode demonstrasi. Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kognitif yang dimiliki setiap anak berbeda, hal ini dikarenakan kemampuan, karakteristik, pengalaman, rasa percaya diri anak dan minat bakat anak yang berbeda-beda secara terperinci dapat dilihat pada tabel berikut :

Data Kognitif Anak PraSiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Kriteria	PraSiklus		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	Berkembang Sangat Baik	7	41,17	7	76,47	15	88,23
2.	Berkembang Sesuai Harapan	2	11,76	9	52,94	2	11,76
3.	Mulai Berkembang	4	23,52	1	5,88	0	0
4.	Belum Berkembang	4	23,52	0	0	0	0

Tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase belum sepenuhnya memenuhi target yang ditetapkan peneliti. Pada siklus I

peneliti menargetkan pencapaian > 60% , ada 7 anak yang sesuai dengan target yang diberikan oleh peneliti. Pada siklus II ada 15

Suci Arisanti. Peningkatan Perkembangan Kognitif Awal Anak Melalui Permainan Bola Angka Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun

anak yang memenuhi prosentase 80% dari yang ditargetkan peneliti. Pada siklus I hingga siklus II perkembangan anak selalu mengalami peningkatan.

Pada siklus II kegiatan bermain dengan bola angka dapat merangsang motorik kasar anak, melatih pergerakan yang aktif, serta melatih otak agar lebih berkonsentrasi, dan mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam sebuah pembelajaran. Mereka juga diajarkan bekerjasama saat peralatan yang telah selesai digunakan. Kognitif yang dimiliki anak didik sebelum tindakan sampai siklus II menunjukkan peningkatan.

Indikator cukup mudah dilakukan oleh anak sehingga mengasah kemampuan kognitif mereka. Hal ini karena kegiatan yang dilakukan dipraktikkan secara langsung sehingga anak lebih mudah memahami dan menghafal angka dan warna kedalam permainan bola angka.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa hasil pencapaian perkembangan anak dalam setiap tindakan mengalami peningkatan. Dari pencapaian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode demonstrasi, dapat meningkatkan kognitif anak didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I dan siklus II, kemudian berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat

disimpulkan bahwa melalui metode demonstrasi dalam kegiatan pembelajaran dengan media bola angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat ditunjukkan hasil analisis yang didapat bahwa rata-rata prosentase kognitif anak kelompok A di TK Kemiri 02 Kebakkramat pada saat sebelum tindakan 41,17%, pada siklus I adalah 76,47% dan pada siklus II adalah 88,23%.

Penelitian ini membuktikan bahwa kognitif anak, rasa percaya diri anak, dan rasa ingin tahu anak timbul ketika anak melakukan kegiatan. Melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan praktek langsung yang dilakukan oleh anak saat kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. sehingga memberikan suatu proses kegiatan bermain yang menyenangkan, aktif, kreatif dan bermakna bagi anak. Anak tidak pasif pada saat proses pembelajaran dan proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada majalah yang memicu anak merasa cepat bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2010. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darsinah, 2011. *Perkembangan Kognitif*. Yogyakarta: Andi.
- Lara Fridani, dkk. 2008. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka