

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN BUKA TUTUP GEOMETRI WARNA (KATUP GEWAR) DI TK ISLAMIC CENTER SAMARINDA

Melda Fitriani K¹, Arbayah², Hasbi Sjamsir³
 Universitas Mulawarman
 e-mail : melfitriani@gmail.com, sjamsirhasbi@yahoo.com

ABSTRACT

The study "Improving the Cognitive Ability of Children Aged 4-5 Years Through the Game "Open and Close Color Geometry" (Gewar Valve) at TK Islamic Center Samarinda" is a professional ability strengthening research that aims to improve children's cognitive abilities, especially regarding the introduction of geomteri shapes and colors to children.

This research was conducted for two cycles starting from October 10 - 22, 2021 at the kindergarten. Islamic Center Samarinda. The subject of the study was the children of group A class KH. Djafar Sabran who will play gewar valve. This study used observation and documentation techniques for observation and data collection needed. While the instruments used are observation sheets and rubrics for assessing children's cognitive skills. The success of this study was achieved if 70% of all children were able to complete the game with the achievement of the Develop According to Expectations (BSH) level.

In the first cycle, children's achievement only touched 45% so this study was continued in cycle two. Improvements in cycle one focused on adding media so that it could be used by all children, in addition to improvements made to time and class management. The implementation of cycle II resulted in the achievement of children who succeeded in achieving the level of Developing According to Expectations (BSH) of 70%. So that this research can be said to be successful and the ketup gewar game deserves to be used as a learning medium for the next game.

Keywords: Child Cognitive, Valve Gewar

PENDAHULUAN

Dunia anak sejatinya adalah bermain, bermain, dan bermain. Dengan bermain anak dapat mempelajari banyak hal dan dengan bermainpun anak dapat mengembangkan pemahaman tentang apa yang telah dipelajarinya. Namun, sayangnya masih banyak orangtua

bahkan guru yang secara sadar menggantikan dunia bermain anak dengan belajar. Orangtua dan guru menganggap dengan proses belajarlh anak dapat menjadi "pintar". Tanggapan ini yang masih terus terpatri di pemikiran orangtua bahkan guru sampai saat ini. Proses belajar yang dimaksud adalah kegiatan monoton anak menyelesaikan tugas dengan

posisi berdiam di satu tempat tertentu. Anak tidak boleh berpindah sebelum tugas yang dikerjakan selesai.

Pembelajaran yang monoton akan membuat aspek perkembangan kognitifnya akan jalan di tempat karena anak hanya diminta untuk memikirkan hal yang sama dalam waktu yang berkelanjutan. Dalam hal ini peneliti mengamati selama di kelas rata-rata anak yang mengetahui 3 bentuk geometri hanya sekitar 2 anak dari 10 anak, sebagian besar anak belum memahami 3 bentuk geometri sehingga dalam prakteknya cenderung keliru, hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang disediakan oleh guru.

Hal inilah yang menjadi dasar bagi peneliti untuk mengangkat penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Buka Tutup Geometri Warna (Katup Gewar) di TK Islamic Center Samarinda”.

KAJIAN TEORI

Menurut Patmonodewo (2003:27) Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan Buka Tutup Geometri Warna (Katup Gewar) di TK. Islamic Center Samarinda.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan data untuk mengembangkan pengetahuan guru anak usia dini khususnya cara peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Manfaat teoritis, a). Bagi Siswa, sebagai media bermain untuk peningkatan perkembangan kognitif anak, b). Bagi Guru, sebagai referensi tambahan untuk lebih kreatif dalam menciptakan permainan dan membuat situasi belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat lebih dipahami oleh anak, c). Bagi sekolah TK Islamic Center Samarinda, sebagai bahan pertimbangan variasi permainan perkembangan kognitif bagi anak usia 4-5 tahun.

sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Menurut Gagne dalam Jamaris, (2006:18) Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang

berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Menurut pendapat saya setelah membaca beberapa defenisi diatas dapat saya simpulkan bahwa kognitif adalah suatu tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan, baik dari segi kemampuan dalam memecahkan masalah.

Kemampuan Kognitif dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020; Kurniati et al., 2020). Hal ini disebabkan semua aktivitas anak usia dini selalu berhubungan dengan kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan pokok bagi anak. Bermain akan membuat semua kegiatan yang dilakukan anak terasa menyenangkan. Melalui bermain secara tidak langsung terjadi pembelajaran pada anak. Sejalan dengan pendapat (Özdoğan, 2011), yang menyatakan bahwa bermain tidak hanya digunakan untuk membuat kegiatan menjadi menyenangkan. Ini mencakup proses logis dan membantu anak-anak mengonfigurasi peristiwa, hubungan, dan koneksi. Sebuah permainan mencakup termasuk berpikir, memproduksi, kreativitas,

menemukan proses, sangat berarti. Hasil penelitian Tatminingsih (2019) didapati ada peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif secara signifikan. Setelah dikaji ebih lanjut, ditemukan bahwa setiap anak menunjukkan perbedaan dalam indikator yang mengalami peningkatan. Menurut Sudono (2000:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan pengetahuan serta mengaktifkan panca indera untuk meningkatkan kemandirian dalam keingintahuan anak dan memberikan motivasi untuk bereksplorasi dalam meningkatkan imajinasi pada anak.

Permainan Buka Tutup Geometri Warna (Katup GEAR)

Permainan Buka Tutup Katup GEAR atau yang disingkat "Katup GEAR" adalah inovasi baru yang diciptakan oleh guru dari bahan bekas yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Permainan ini diciptakan dari tutup botol air mineral kemasan, papan tripleks sebagai alas, dan geometri warna.

Cara bermainnya adalah anak mencocokkan geometri berwarna yang ada di papan tripleks dengan geometri yang berada di tutup botol air mineral kemasan. Apabila belum sesuai, guru akan membantu anak untuk mencari pasangannya. Permainan ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang anak.

1. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Anak Dalam Permainan Buka Tutup Geometri Warna (Katup GEAR)

- a. Melatih kemampuan motorik halus
- b. Melatih kesabaran dan ketelitian
- c. Melatih fokus anak

2. Kaitan Kemampuan Pengembangan Kognitif dengan Permainan Buka Tutup Geometri Warna (Katup GEAR).

Menurut peneliti dapat mengenalkan pertama kali pemahaman tentang pengetahuan sejak usia dini dari lingkungan sekitar kita dan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam pendidikan anak usia dini di rumah maupun di sekolah merupakan basis utama pendidikan anak.

Untuk membantu kemampuan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan observasi. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satu cara berdasarkan penguasaan pengetahuan anak adalah bermain katup gear. Permainan ini akan membantu anak lebih mengenal konsep warna dan bentuk yaitu dengan mencocokkan geometri warna yang ada di papan tripleks dengan geometri warna yang ada di tutup botol.

METODE

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Adapun prosedur setiap siklusnya sebagai berikut:

1. Langkah-Langkah Penelitian Siklus

I:

a. Perencanaan

Dalam perencanaan penelitian, langkah awal yang peneliti lakukan adalah mempersiapkan seluruh perangkat pembelajaran. Peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu permainan katup gewar yang akan digunakan sewaktu penelitian, lembar observasi guru, dan lembar kemampuan kognitif anak.

b. Pelaksanaan

1) Pembukaan

Pada kegiatan awal/pembukaan, guru akan memberi pengantar kepada anak sebelum masuk pada kegiatan inti. Seperti berdoa bersama, dialog tentang hari, tanggal, dan bulan, serta dialog seputar tema pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru sekaligus peneliti akan memfasilitasi, mengarahkan, memotivasi, mengobservasi, dan mengevaluasi anak

dalam melakukan kegiatan belajar dengan bermain. Guru juga akan melakukan tanya jawab seputar permainan katup gewar untuk mengetahui perkembangan kognitif anak.

3) Penutup

Pada kegiatan akhir/penutup, guru akan mengajak anak-anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan.

c. Observasi

Selama kegiatan belajar berlangsung, peneliti akan melakukan observasi untuk melihat seberapa banyak anak yang memiliki motivasi terhadap bermain. Indikator pengembangan kognitif yang diamati pada anak ketika bermain katup gewar adalah:

- 1) Anak mampu berimajinasi terhadap permainan
- 2) Anak mampu berpikir sesuai pendapatnya dalam bermain
- 3) Anak mampu berpikir terhadap suatu objek

d. Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara lisan dengan menanyakan kepada anak tentang permainan dan kejadian apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi setelah peneliti melakukan tindakan di dalam dan

di luar kelas, pada tahap refleksi peneliti akan menganalisis hambatan yang ditemui dan memikirkan pemecahan dan

tujuannya. Kelemahan yang telah dievaluasi akan diperbaiki nantinya pada siklus II.

ANALISA DATA

Data yang telah diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II nantinya akan dianalisis agar mendapatkan hasil yang dapat mengantarkan penelitian ini

kepada tujuan penelitian. Menurut (Suharsimi Arikunto, 2010 : 269). Untuk membandingkan skor dapat menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Setelah data dianalisis diinterpretasikan ke dalam empat ingkatan. Empat tingkatan tersebut menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44) antara lain :

- a. Kriteria sangat bisa :
Kemampuan rata-rata nilai anak berada pada rentang persentase nilai 81% -100%
- b. Kriteria bisa
Kemampuan rata-rata nilai anak berada pada rentang persentase nilai 61% - 80%
- c. Kriteria cukup :
Kemampuan rata-rata nilai anak berada pada rentang persentase nilai 41% - 60%
- d. Kriteria kurang :
Kemampuan rata-rata nilai anak berada pada rentang persentase nilai 21% - 40%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi selama enam hari terhadap kelompok bermain melalui kegiatan permainan Katup GEAR, hasil penelitian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat, hal ini dapat dilihat dari analisa siklus sebagai berikut.

1. Siklus I

Selama penelitian dilaksanakan, peneliti membuat perencanaan selama enam hari yang terbagi menjadi dua siklus. Pada siklus pertama, tanggal 10 Oktober 2021, kegiatan diawali dengan menyanyi lagu kacang untuk sebagai langkah awal untuk

mengenalkan bentuk geometri kepada anak melalui audio visual. Selain sebagai pengenalan bentuk geometri kepada anak, menyanyi bersama diharapkan dapat membuat anak menjadi lebih semangat. Selanjutnya masuk ke dalam kegiatan inti yakni bermain katup gear (buka tutup geometri warna). Pada pertemuan pertama di siklus I, anak-anak merasa antusias dan senang saat dikenalkan dengan permainan katup gear. Hanya saja, media belajar berupa katup gear jumlahnya masih belum memadai sehingga anak-anak masih ada yang berebut hendak bermain. Kurangnya jumlah media belajar ternyata mempengaruhi hasil penelitian yang ingin dicapai peneliti.

Data Hasil Siklus I dalam tiga kali pertemuan sebagai berikut :

No.	Pertemuan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan			
			BSB	BSh	MB	BB
1	Ke-1	Anak mampu mengenali warna	5	3	2	
			50%	30%	20%	
		Anak mampu mengenali bentuk geometri	2	3	4	1
			20%	30%	40%	10%
2	Ke-2	Anak mampu mengenali warna	5	5		
			50%	50%		
		Anak mampu mengenali bentuk geometri	4	5	1	
			40%	50%	10%	
3	Ke-3	Anak mampu mengenali warna	6	4		
			60%	40%		

ISSN: 2747-0504	Anak mampu mengenali bentuk geometri	5	4	1	
		50%	40%	10%	

Data Hasil Rekapitulasi Pengamatan Kemampuan Kognitif pada anak yang Berkembang Sangat Baik pada siklus I sebagai berikut :

Aspek yang diamati	Pertemuan	Siklus I			
		Berkembang Sangat Baik (BSB)			
		Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata kelas	Persentase
Anak mampu mengenali warna	1	20	50%	21,3	53%
	2	20	50%		
	3	24	60%		
Anak mampu mengenali bentuk geometri	1	8	20%	14,7	37%
	2	16	40%		
	3	20	50%		
Nilai Rata-Rata			36,0	45% (Mulai Berkembang)	

2. Siklus II

Pertemuan pertama siklus II diawali dengan kegiatan pembuka seperti siklus I yakni menyanyikan bersama lagu kacang. Pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2021 ini diharapkan menunjukkan perubahan yang signifikan bagi anak mengingat anak sudah bermain katup gewar selama tiga hari. Peneliti mendapati adanya perbedaan pada proses kegiatan inti bermain katup gewar pada pertemuan pertama siklus

II. Pada pertemuan ini, anak-anak terlihat lebih tenang dan teratur jika dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dikarenakan anak-anak sudah kenal dan paham dengan cara bermain katup gewar. Perubahan ini ternyata tidak hanya dalam sikap anak, tetapi dalam capaian juga. Terbukti dengan berhasilnya delapan anak mencapai target BSB dan dua anak mencapai target BSH. Sedangkan aspek anak mampu mengenali bentuk geometri membuahkan hasil enam anak

berhasil mencapai target BSB dan empat anak lainnya mencapai target BSH.

Data Hasil Siklus II dalam tiga kali pertemuan sebagai berikut :

No.	Pertemuan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan			
			BSB	BSH	MB	BB
1	Ke-1	Anak mampu mengenali warna	8	2		
			80%	20%		
		Anak mampu mengenali bentuk geometri	5	4		
			50%	40%		
2	Ke-2	Anak mampu mengenali warna	9	1		
			90%	10%		
		Anak mampu mengenali bentuk geometri	8	2		
			80%	20%		
3	Ke-3	Anak mampu mengenali warna	9	1		
			90%	10%		
		Anak mampu mengenali bentuk geometri	8	2		
			80%	20%		

Rekapitulasi hasil yang dicapai anak pada target BSB dalam bentuk persen adalah 70% dengan nilai rata-rata 64,0. Hasil ini sesuai dengan target penelitian karena presentasi 70% yang

dicapai anak menandakan bahwa dengan permainan katup gewar anak sudah Berkembang Sesuai Harapan untuk aspek mampu mengenali warna maupun mengenali bentuk geometri

Data Hasil Rekapitulasi Pengamatan Kemampuan Kognitif pada anak yang Berkembang Sangat Baik pada siklus II sebagai berikut :

Aspek yang diamati	Pertemuan	Siklus II			
		Berkembang Sangat Baik (BSB)			
		Jumlah Skor	Persentase	Rata-rata kelas	Persentase
Anak mampu mengenali warna	1	32	50%	34,7	70%
	2	36	70%		

ISSN: 2747-0504	3	36	90%		
Anak mampu mengenali bentuk geometri	1	24	50%	29,3	70%
	2	32	80%		
	3	32	80%		
Nilai Rata-Rata				64,0	70% (Berkembang Sesuai Harapan)

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian “Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4 -5 Tahun Melalui Permainan “Buka Tutup Geometri Warna” (Katup Gewar) di TK Islamic Center Samarinda” adalah sebagai berikut:

Siklus pertama anak yang berhasil mencapai target BSB (Berkembang Sangat Baik) hanya menghasilkan angka 45% sehingga perlu diadakan siklus kedua sebagai lanjutan dan evaluasi. Perolehan ini dikarenakan anak masih banyak yang belum memahami bagaimana cara bermain katup gewar.

Pada siklus kedua, terjadi perubahan yang signifikan yakni anak yang mencapai target BSB adalah sebanyak 70%, hal ini menandakan bahwa penelitian ini dapat dikatakan berhasil sehingga permainan Katup Gewar dapat dan layak dijadikan media dan

alat belajar khususnya pada perkembangan kognitif anak untuk aspek pengenalan warna dan bentuk geometri.

Terbatasnya waktu penelitian yaitu, hanya dua siklus. Terbatasnya waktu ini membuat peneliti merasa terburu-buru saat pelaksanaan penelitian. Selain itu, terbatasnya waktu membuat hasil yang diperoleh tidak maksimal meskipun sudah mencapai target minimum capaian penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti,dkk.(2007).*Perkembangan Dasar dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib.dkk. (2009).*Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB,dan TK*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi.dkk. (2009) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas.(2003). *Fungsi Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina*. Jakarta: Depdikbud.
- Hastuti, (2011). Dalam Skripsi yang berjudul “*Upaya Meningkatkan kemampuan Kognitif anak melalui permainan berhitung pemula tahapan konsep*”. Di unduh dari <http://etd.eprint.ums.ac.id/13076>.
- Hughes, (1999). *Pembelajaran pada anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris Martini, Dr. M.Sc, Ed. 2006: 23,25. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kemendiknas.(2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional.No 58 Tahun 2010.Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*
- Khatimah, Husnul. (2015). *Karakteristik Perkembangan Kognitif*.
http://husnulkhatimahpgpaud.blogspot.com/2015/12/karakteristik-perkembangan-kognitif-aud_94.html/ 10 November 2018 14:04
- Martini, (2006). *Perkembangan dan Pengembangan anak usia dini Taman kanak-kanak*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

BEduManageRs Journal

Borneo Educational Management and Research Journal, Vol.3, No.2, 2022

ISSN: 2747-0504

Martuti, A (2008). Mengelolah Paud dengan aneka permainan meraih kecerdasan jamak. Perumsidoreju bumi indah : Kreasi wacana.

Moeslichatoen. R. (2004:). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT. Rineke Cipta

Montolalu. B.E.F. dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sudono,Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo

Zaman Badru,dkk.(2005). *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.