

PENGEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BERMAIN

COGNITIVE DEVELOPMENT IN EARLY AGE CHILDREN THROUGH PLAYING MEDIA

Muh Imron Rosyadi
Stit Al-Hikmah Bumi Agung Way Kanan
Imron87@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the process and learning outcomes as an effort to improve children's cognitive development through fishing play media for group B children in Miftahul Huda Kindergarten, East OKU Regency. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This study uses Kemmis and Mc Taggart designs. Each cycle consists of four stages: planning, implementing actions, observing, and reflecting. The subjects of the study were children of group B kindergarten Miftahul Huda. Data collection techniques are done through observation, interviews and documentation studies. The collected data were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results showed the cognitive development of children before the action was still in the category began to develop namely 58.55%; the results of the first cycle research reached 69.62% in the developing category and the second cycle reached 80.99% in the highly developed category; the use of playing fishing media has a very good effect shown by the cognitive development of children who experience very good development compared to before the action

Keywords: *Cognitive, Play Media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil pembelajaran sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media bermain memancing pada anak kelompok B di TK Miftahul Huda, Kabupaten OKU Timur. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan desain Kemmis dan Mc Taggart. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Miftahul Huda. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis secara diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kognitif anak sebelum tindakan masih dalam kategori mulai berkembang yakni 58,55%; hasil penelitian siklus I mencapai 69,62% dalam kategori berkembang dan siklus II mencapai 80,99% dalam kategori sangat berkembang; penggunaan media bermain memancing mempunyai dampak sangat baik ditunjukkan dengan perkembangan kognitif anak yang mengalami perkembangan sangat baik dibandingkan sebelum tindakan

Kata kunci: Kognitif, Media Bermain

Pendahuluan

Perkembangan berbagai aspek anak berjalan secara holistik, tidak terjadi secara terpisah dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak, faktor eksternal adalah keluarga, guru, dan berbagai sumber belajar yang lainnya. Anak sejak lahir sampai usia 6 tahun merupakan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Pada usia ini pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak terjadi sangat pesat. Sekalipun Tuhan telah memberikan potensi bawaan pada anak, lingkungan memberikan sikap, kepribadian dan pengembangan pembelajaran anak.

Setiap anak bersifat unik yang terlahir dengan potensi yang berbedabeda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri-sendiri yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan. Bentuk pendidikan untuk anak usia empat sampai enam tahun adalah pendidikan Taman Kanak-kanak yang merupakan pendidikan pada jalur pendidikan formal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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" (Pusat Kurikulum Direktorat PAUD, 2007, p.5).

Salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan yang akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada aspek lain adalah perkembangan kognitif. Mena & Eyer (2009, p.175) mengemukakan

perkembangan kognitif menjadi perhatian karena berhubungan dengan keterampilan, memori, bahasa dan kemampuan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (meaningfull) (Sujiono, 2014, p.1.7).

Perkembangan kognitif usia 3 sampai 6 tahun berada pada tahap praoperasional yaitu (1) Menggunakan simbol, dimana anak tidak harus kontak sensorimotor dengan objek. Anak dapat membayangkan objek atau orang tersebut memiliki sifat yang berbeda dengan yang sebenarnya; (2) Memahami identitas, dimana anak memahami bahwa perubahan yang terjadi tidak merubah karakter ilmiah; (3) Memahami sebab akibat, dimana anak memahami bahwa suatu peristiwa ada sebabnya, (4) Mampu mengklasifikasi, anak mengelompokkan objek, orang, suatu peristiwa ke dalam kategori yang bermakna, (5) Memahami angka, dimana anak dapat menghitung dan memahami angka. Karakteristik perkembangan kognitif tahap pra-operasional antara lain: mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, menghitung 1-20, mengenal bentuk-bentuk sederhana, memahami konsep makna berlawanan, mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, memasangkan dan menyebutkan benda, mencocokkan bentuk-bentuk sederhana, mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur, mengenal huruf kecil dan besar, mengenal warna-warna. (Sujiono, 2014, p.2.16).

Perkembangan kognitif sangat penting dan sangat diperlukan bagi anak karena (1) mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan agar anak dapat memahami dan menerima dengan baik, (2) melatih ingatannya pada peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, (3) mengembangkan pemikirannya untuk menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lain, (4) menalar apa yang sedang terjadi baik proses alamiah (spontan) maupun proses ilmiah (percobaan), (5) memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya agar dapat menolong dirinya sendiri, (6) memahami berbagai simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya (Sujiono, 2014, p.1.25).

Penggunaan media bermain akan lebih efektif, lebih menarik, menyenangkan, mudah diikuti dan dipahami karena bermain merupakan wahana belajar dan anak mendapatkan pengalaman sehingga potensi yang dimiliki dapat berkembang. Mulyasa (2014, p.191) mengatakan ketika bermain, anak mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan, dan menjelajahi lingkungannya, serta menjalin hubungan sosial dan mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, spiritual, moral, emosional secara bersamaan.

Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak, dapat menimbulkan rasa senang, memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan serta mendapatkan pengetahuan baru. Dengan proses bermain, pembelajaran menjadi sangat menyenangkan bagi anak. (Wijaya, 2009, p.1.31).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil pembelajaran sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media bermain memancing. Media bermain memancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak karena (1) bersifat konkret, anak dapat melihat benda secara nyata dalam bentuk tiruan sehingga anak tidak salah dalam membayangkan bentuk suatu benda, (2) meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal sebab akibat, (3) hasil memancing anak mengenal perbedaan ukuran, mengklasifikasi, membilang 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang.

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis yaitu hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah berupa data hasil penelitian dengan teori perkembangan kognitif untuk usia 5-6 tahun khususnya tentang peningkatan perkembangan kognitif melalui media bermain memancing. Manfaat praktis bagi anak untuk (1) meningkatkan perkembangan kognitif mengenai mengenal sebab akibat tentang lingkungan, membedakan konsep berat ringan, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, konsep bilangan, dan lambang bilangan dengan menggunakan media bermain memancing dan (2) memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik dengan menggunakan media yang konkret sehingga anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK bercirikan perbaikan terus menerus sehingga kepuasan peneliti menjadi tolak ukur berhasilnya siklus tersebut. Penelitian tindakan kelas melalui proses yang dinamis dan saling melengkapi dengan

beberapa tahapan: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Pada tahap perencanaan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas melakukan perencanaan penelitian sebagai berikut: (a) menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang berisi tentang materi kegiatan pembelajaran, (b) menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media bermain memancing, (c) menyiapkan lembar observasi sebagai pedoman penilaian untuk melihat peningkatan perkembangan kognitif anak. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Pelaksanaan bersifat fleksibel artinya tindakan siap diubah sesuai kondisi yang ada sebagai usaha kearah perbaikan dan siklus akan dihentikan ketika indikator sudah tercapai.

Guru sebagai pelaksana dan peneliti mengamati dan mengevaluasi. Pelaksanaan tindakan berpedoman pada RKH yang telah dipersiapkan oleh guru dan peneliti. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan tiga tahap yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Peneliti mengobservasi perkembangan kognitif saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan memberi skor pada butir amatan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Hal-hal yang diamati peneliti mengenai mengenal sebab akibat tentang lingkungan, mengklasifikasi berdasarkan ukuran (menenal besar kecil), konsep ukuran berat ringan dengan menggunakan timbangan, membilang hasil pancingan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Selama observasi peneliti juga mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung, untuk mengetahui aktivitas anak selama pembelajaran Refleksi untuk mengkaji semua tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan data yang telah terkumpul, dievaluasi bersama

guru kelas untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya. Kegiatan refleksi dilakukan setiap akhir kegiatan pembelajaran menggunakan media bermain memancing. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2015 sampai Mei 2016 bertempat di TK Miftahul Huda, Kabupaten OKU Timur. Subjek penelitian tindakan kelas ini anak kelompok B1 TK Miftahul Hudatahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 23 anak (9 laki-laki dan 14 perempuan). Dipilih anak kelompok B1 karena dari hasil observasi dan wawancara perkembangan kognitif anak kelompok B1 belum maksimal. Dari 23 anak, 14 anak perkembangan kognitif belum maksimal dari aspek mengenal sebab akibat tentang lingkungan, membedakan konsep berat ringan, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, konsep bilangan, dan lambang bilangan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti melihat hasil pra siklus yang dilakukan pada kelompok B1 TK Miftahul Huda, Kabupaten Cilacap tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun mulai berkembang tetapi pada umumnya tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak belum optimal. Proses kegiatan pembelajara masih berpusat pada guru, menggunakan LKA, hafalan dan belum menggunakan media. Hal ini memuat anak kurang antusias dan kurang tertarik mengerjakan tugas yang diberikan guru, belum ada interaksi antara anak dan guru, bahkan ada yang bermain sendiri, mengajak berbicara teman, mengganggu teman dan keluar masuk ruangan sehingga situasi kelas menjadi tidak kondusif.

Proses kegiatan pembelajaran menggunakan media bermain memancing merupakan hal yang baik untuk dilakukan karena hasil yang diperoleh berdasarkan teori dan penelitian dapat meningkatkan

perkembangan kognitif anak sesuai tahapan perkembangan bila dibandingkan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan LKA, bersifat hafalan dan belum menggunakan media. Penggunaan media bermain memancing dalam proses kegiatan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi keingintahuan dan pemahaman anak dalam mengenal sebab akibat tentang lingkungan, mengembangkan konsep jumlah, memasang jumlah dengan lambang bilangan, memilih dan mengelompokkan benda-benda yang mempunyai kesamaan, mengembangkan keterampilan membandingkan sesuai ukuran dan bentuk menjadi menyenangkan dan menarik karena dengan menggunakan media bermain memancing anak merasa sedang bermain bukan sedang belajar.

Guru harus melibatkan anak secara fisik dan mental dalam berpikir reflektif dengan membimbing, memotivasi dan memberikan rangsangan kepada anak agar dapat melakukan percobaan, memahami sesuatu, membangun pengertian sendiri dan menemukan pengalaman yang bermakna sehingga pengalaman dan pengetahuan anak dapat diintegrasikan dalam kehidupan nyata serta potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal dan lebih baik serta mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Simpulan

Proses pembelajaran menggunakan media bermain memancing yaitu: (1) Guru berinteraksi untuk mengetahui kemampuan anak mengenal sebab akibat tentang lingkungan, (2) Anak bermain memancing, hasil pancingan diklasifikasi dan ditimbang kemudian dihitung berapa jumlah ikan-ikanan yang besar dan yang kecil, mengambil kartu angka untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pembelajaran melalui bermain

memancing akan (a) mendorong rasa ingin tahu tentang apa yang anak lihat, dengar dan rasakan, (b) pembelajaran yang menjemukan dan membosankan akan hilang, (c) anak terlibat secara langsung dan aktif menemukan pengalaman untuk mengintegrasikan dalam kehidupan nyata, (d) anak dapat melakukan percobaan, memahami sesuatu, membangun pengertian sendiri dan menemukan pengalaman yang bermakna, (e) mengenal hubungan sebab akibat, membedakan konsep berat ringan, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Perkembangan kognitif anak di TK Miftahul Huda Kabupaten Cilacap dapat ditingkatkan melalui media bermain memancing. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami dalam penelitian yang dilakukan peneliti dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak di setiap indikator dapat meningkat setelah melakukan tindakan. Peningkatan perkembangan kognitif anak sebelum tindakan dalam kategori mulai berkembang yaitu mencapai 58,55%. Pada siklus I terjadi peningkatan sehingga menjadi 69,62% dalam kategori berkembang. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,99% dalam kategori sangat berkembang.

Saran

Guru hendaknya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang tepat, menarik, menyenangkan dan bervariasi agar anak tertarik, berminat dan antusias saat kegiatan pembelajaran; guru hendaknya dalam kegiatan pembelajaran melakukan interaksi dan melibatkan anak secara optimal pada kegiatan nyata agar anak mendapatkan pengalaman langsung dari

proses pembelajaran; guru sebaiknya melanjutkan menggunakan media yang telah digunakan saat peneliti melakukan penelitian dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Penelitian yang serupa dilakukan peneliti berikutnya hendaknya menggunakan pendekatan dan materi yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Benson, A., & Odera, F. (2013). Selection and use of media in teaching Kiswahili language in secondary schools in Kenya. *International Journal of Information and Communication Technology Research*. Vol. 3, No. 1, Januari 2013.
- Diakses tanggal 20 Desember 2015.
- Bernard, S & Olivia, N.S. (1994). *Right from the start: Teaching children ages three to eight*. Boston: Allyn and Bacon.
- Brewer, J.A. (2007). *Introduction to early childhood education*. Boston: Pearson Allyn and Bacon.
- Dimiyati, J. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada PAUD*. Bandung: Kencana.
- Goldstein, J. (2012). *Play in children's development, health and well-being*. Utrecht: Utrecht University.
- Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia Kabupaten Cilacap (2015). *Pedoman pengembangan kurikulum 2013 PAUD taman kanak-kanak*.
- Mena, J.G., & Eyer, D.W. (2009). *Infants, toddlers, and caregivers*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Mulyasa. H.E (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Feldman, P. O. (2009). *Human development perkembangan manusia edisi 10*. (Alih bahasa: Brian Marswendy). Jakarta: Salemba Humanika.
- Huang, R (2013). What can children learn through play? Chinese parents' perspective of play and learning in early childhood education. *School of Education Journal*. Vol. 1 No. 1. Diakses tanggal 18 Agustus 2016.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan anak jilid 1 (child development)* (alih bahasa: Mila Rahmawati & Anna Kuswanti). Jakarta : Erlangga.
- Sujiono, Y.N. (2014). *Metode pengembangan kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Pusat Kurikulum Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta. (2007). *Kerangka dasar pendidikan anak usia dini*.
- Departemen Pendidikan Nasional. Wijaya, W.D. (2009) *Kurikulum pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.