

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN BALOK
PADA KELOMPOK A DI PAUD TUNAS BELIA BONDOWOSO TAHUN
PEMBELAJARAN 2016-2017**

Improve Cognitive Ability of Children Through Playing Blocks In Group A In Paud Tunas Belia Bondowoso Lesson 2016-2017.

Oleh : Lilis Suryani, paud/pgpaud fkip umj

Abstrak

Kemampuan kognitif kemampuan anak dalam membilang banyak balok 1-10, mengklasifikasikan benda berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna. Bermain Balok adalah jenis permainan yang terbuat dari potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk, dan beraneka warna. Masalah penelitian yang ingin dipecahkan melalui kegiatan adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok pada kelompok A di PAUD Tunas Belia Bondowoso Tahun Pelajaran 2016 – 2017. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bahwa dengan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 April 2017 dan dilanjutkan pada tanggal 18-27 April 2017 pada anak usia 4-5 tahun semester II di PAUD Tunas Belia Bondowoso. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas .Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian metode observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa aktivitas selama kegiatan bermain balok dan hasil observasi anak. Hasil observasi anak yang didapat pada siklus I yaitu 53,3% dan pada siklus II 86,6% . Peningkatan hasil observasi siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan criteria kesuksesan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa dengan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 tahun di kelompok A Paud Tunas Belia Bondowoso , dengan ketuntasan belajar sampai siklus II menggunakan media balok yang lebih menarik dan tidak membingungkan anak serta penyampaian pembelajaran yang dilakukan mudah dipahami anak.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Bermain Balok

Abstract

Cognitive Ability is the ability of children to account multiple beams of 1-10, classify objects based on the same or similar groups or groups that are paired with two variations and sort objects by five size or colors series. Playing Blocks are a kind of game made of wooden pieces that have various shapes, and are colorful. The research problem to be solved through the activity is "How to improve children cognitive ability through playing block in group A in PAUD Tunas Belia Bondowoso Lesson Year 2016 - 2017. The research conducted to know that by playing beams can be improve cognitive abilities of children. This research was conducted on April 3, 2017 and continued on April 18-27, 2017 in children aged 4-5 years of second semester in PAUD Tunas Belia Bondowoso. The type of research conducted is Classroom Action Research. Data collecting method used in this research is observation and documentation. Data collected in the from of children activity during playing block and

observation of the children. The result of the observation of the children obtained in the first cycle is 53,3% and in cycle II 86,6%. Improvement of observation result of cycle I and cycle II shows improvement of predetermined success criteria that is 80%. Based on the results of observation can be concluded that by playing block can improve cognitive ability of children at the age of 4-5 years in the group A Paud Tunas Belia Bondowoso, with learning completeness until cycle II using media beams are more interesting and not confuse the children and teaching learning activities are easy to understand by children.

Keywords: Cognitive Ability, Playing Blocks

PENDAHULUAN

Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan prasekolah. Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan yang terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir mereka.

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir,yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan,nilai dan pertimbangan suatu kejadian dan peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali di tujuan kepada ide – ide dan belajar (Sujiono,2011 : 1.3). Tujuan perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan macam – macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah –milah, mengelompokkan serta berpikir teliti (Maisitoh,2014 :1.19).

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran di PAUD Tunas Belia, sepanjang diperoleh data bahwa kemampuan

kognitif anak masih sangat rendah. Sebagian besar anak kesulitan dalam mengenal konsep bilangan, konsep bentuk dan ukuran. Hal ini disebabkan karena guru cenderung masih menggunakan metode ceramah, serta belum memanfaatkan media atau metode pembelajaran yang dapat memperlihatkan secara langsung konsep-konsep tersebut.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, guru harus pandai memanfaatkan media atau sumber belajar agar anak dapat lebih mudah dalam menggali kemampuan kognitifnya. Salah satu untuk media yang meningkatkan kognitif anak adalah media balok, dimana konsep belajar dengan media balok adalah sebagai permainan sehingga anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Media balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Perkembangannya, sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu, sebagai bahan digunakan, karton, busa, karet, dan sebagainya. Anak- anak suka menumpuk balok atau menggabungkan balok untuk memuaskan imajinasinya akan sebuah bentuk. Beberapa jenis balok yang digunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok lego dan balok lainnya.

Melalui media balok anak dapat mengenal bentuk benda, ukuran, serta dapat membedakan berbagai macam warna benda sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang dan meningkat sesuai dengan

indikator. Media balok ini diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak .

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Pada Kelompok A di PAUD Tunas Belia Bondowoso Tahun Pelajaran 2016 – 2017”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2005:1) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Tunas Belia Jl.Hos Cokroaminoto no.31 Rt 01 Rw 01 Kademangan Bondowoso. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 03 April sampai 27 April 2017.

Subjek Penelitian

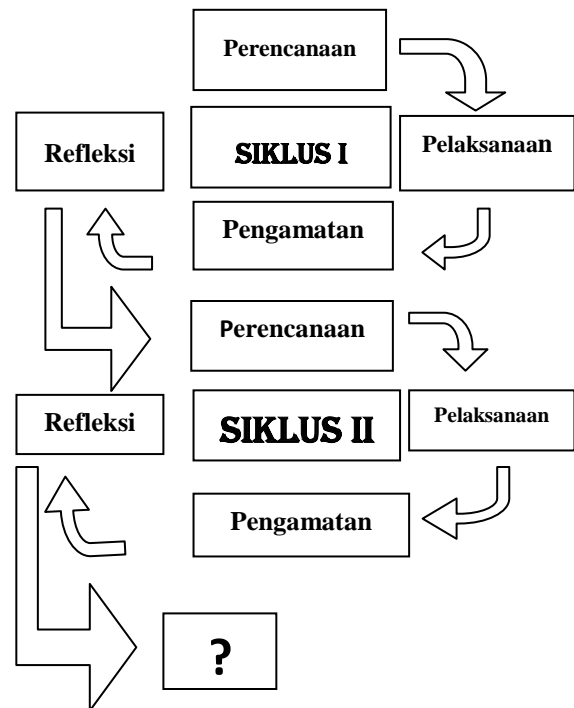
Subjek penelitian dilakukan pada anak kelompok A PAUD Tunas Belia Bondowoso yang berjumlah 15 anak didik yaitu 9 perempuan dan 6 laki-laki.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini direncanakan akan menggunakan model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Arikunto, (2006:16) berupa kegiatan berulang yang terdiri dari

empat komponen pokok yang menunjukkan langkah yaitu perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, pengamatan atau *observing* dan refleksi atau *reflecting*. Setiap langkah pada masing-masing siklus memiliki tahapan yang sama, hanya saja perencanaan yang digunakan pada suatu siklus berikutnya merupakan revisi dari perencanaan yang digunakan pada siklus sebelumnya.

yang disajikan pada gambar berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart, (dalam Arikunto 2006 : 16)

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam kegiatan “Penelitian Tindakan Kelas” meliputi :

1. Studi Pendahuluan

Sebagai upaya efektifitas penetapan rancangan penelitian, peneliti mengadakan studi pendahuluan di lokasi PAUD Tunas

Belia Bondowoso. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pembelajaran tentang bermain balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 tahun, dari jumlah anak didik 15 anak hanya ada 5 anak yaitu 33 % yang dapat dikatakan anak sukses dalam membilang banyak benda 1-10, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna. Atas dasar inilah peneliti mencari solusi terbaik agar pembelajaran berjalan efektif dan kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal dengan menjadikan permainan balok menjadi bermakna.

2. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari rencana kegiatan mingguan (RKM) dan rencana kegiatan harian (RKH) dengan pelajaran terkait dengan kemampuan kognitif anak.
2. Menyiapkan macam-macam bentuk balok.
3. Membuat pedoman observasi sebagai penunjang kelancaran penelitian yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif.
4. Merencanakan Pembelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif menggunakan media bermain balok.
5. Waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada tiap-tiap pertemuan dengan perincian sebagai berikut :
 - a. 15 menit untuk guru menyiapkan media pembelajaran
 - b. 20 menit untuk pembukaan

- c. 60 menit untuk kegiatan inti yaitu pembelajaran bermain balok.
- d. 30 menit istirahat.
- e. 25 menit untuk menutup pembelajaran.

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur perencanaan yang telah dibuat, mengacu pada RKH yang telah disusun peneliti sebelumnya, peneliti berperan sebagai guru yang mengawasi kegiatan belajar mengajar dengan mempersiapkan kondisi belajar sehingga anak benar-benar siap untuk menerima materi pembelajaran.

4. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh pengamat ketika pelaksanaan tindakan berlangsung. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengamat dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama tindakan berlangsung, dengan maksud mendapatkan data mengenai perubahan-perubahan tingkah laku yang terjadi berkaitan dengan partisipasi anak dalam bermain.

5. Refleksi

Refleksi dalam proses belajar mengajar merupakan upaya pengkajian yang mempertimbangkan dari pada dampak pada tindakan kelas. Tahapa refleksi bertujuan untuk mengkaji atau merenungkan kembali (merefleksi) segala hal yang telah terjadi selama pelaksanaan tindakan dan pengamatan berlangsung. Dengan mengkaji kembali, maka peneliti mengetahui kegiatan yang telah tercapai sesuai standart dan yang belum

tercapai. Hasil refleksi ini digunakan untuk merencanakan dan mengadakan perbaikan pada pelaksanaan berikutnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi yang menganalisis, menjelaskan berhasil tidaknya penerapan bermain balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Apabila pada siklus pertama sudah tercapai suatu ketuntasan belajar secara klasikal maupun kelompok maka pelaksanaan siklus akan dihentikan, tetapi apabila dalam siklus pertama masih belum tercapai ketuntasan belajar maka dilanjutkan dengan siklus ke dua sampai mencapai tingkat keberhasilan yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu dengan kriteria baik.

Kriteria Kesuksesan

Didalam kriteria kesuksesan ini peneliti menggunakan simbol bintang (☆).

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti, dikatakan sudah memenuhi kriteria kesuksesan jika dari 15 anak, ada 80% atau 12 anak bisa mencapai bintang tiga (☆☆☆) pada setiap indikator yang dinilai.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya baik, lebih cermat, lebih lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini yaitu pedoman dokumentasi dan observasi. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya baik, lebih cermat, lebih lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini yaitu

pedoman dokumentasi dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini yaitu pedoman dokumentasi dan observasi yang mengacu pada Permendiknas No 58 Tahun 2009.

Tehnik Analisis Data

Data Yang berhasil dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$E = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- E : Presentasi tingkat kesukssan
 n : Jumlah siswa yang tuntas belajar
 N : Jumlah seluruh anak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari hasil observasi pada studi pendahuluan diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dari jumlah anak didik 15 anak hanya ada 5 anak yaitu 33 % yang dapat dikatakan anak sukses dalam membilang banyak benda 1-10, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Melihat hasil observasi studi pendahuluan di atas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah. Keadaan inilah yang menjadi alasan peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang optimal, dan peneliti menggunakan media balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif

anak karena bermain menggunakan media balok dapat menunjang pengalaman belajar serta dapat mengeluarkan dan menggunakan imajinasinya

Siklus I

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilakukan peneliti pada hari Selasa, 18 April 2017. Pada kegiatan awal peneliti sudah mengkondisikan agar anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Melakukan senam pagi agar tubuh anak sehat, sehingga anak siap melakukan kegiatan yang sudah di siapkan oleh peneliti. Peneliti juga mengajak anak untuk duduk melingkar dan bernyanyi (sesuai dengan tema) bersama.

Dalam kegiatan bermain balok ini banyak anak yang belum dapat membilang balok sehingga pengucapan dengan benda yang dihitung tidak sesuai. Anak kebingungan dalam mengelompokkan balok yang sesuai dengan bentuk, anak cenderung mengelompokkan sesuai warna. Ketidak sabaran anak dalam mengurutkan balok dari besar ke kecil, sehingga balok yang diurutkan anak tidak sesuai dengan intruksi.

Pertemuan Kedua

Pada siklus I pertemuan ke II dilakukan pada hari Rabu, 19 Mei 2017. Pada kegiatan awal peneliti mengajak anak bernyanyi dengan menggerakkan tubuh, agar anak merasa senang sehingga pembelajaran anak sudah merasa siap untuk melakukan kegiatan bermain balok.

Dalam observasi pertemuan ke II ini masih ada beberapa anak yang kesulitan dalam mengelompokkan balok sesuai bentuk dikarenakan media yang digunakan Sedangkan media yang digunakan adalah bentuk balok yang berbeda warna, sehingga anak kebingungan dalam mengelompokkan balok sesuai bentuk atau warna yang sama. Pada kegiatan menghitung banyak balok 1-10,

terlihat anak masih kurang memahami konsep, sehingga dalam membilang mengucapan dengan benda yang dihitung tidak sesuai. Pada kegiatan mengurutkan beberapa anak masih kesulitan, karena ukuran media yang disiapkan hampir sama.

Berdasarkan hasil observasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif, peneliti menganalisis tindakan yang dilakukan, maka dapat diberi refleksi berdasarkan data yang diperoleh dari observasi pada siklus I diketahui bahwa bermain balok belum mencapai kesuksesan 80%, sebab hasil yang didapat dari siklus I hanya 53,3%. Secara umum siklus I ini sudah mengalami peningkatan walaupun masih belum mencapai kriteria kesuksesan klasikal yang ditentukan. Adapun hasil observasi siklus I terlihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	☆ ☆ ☆	Persentase
1	Aspek 1	10	67%
2	Aspek 2	8	53%
3	Aspek 3	8	53%

Pada tabel 1 di atas menunjukkan hasil belajar anak pada siklus I mencapai 53% atau 8 anak. Akan tetapi pada aspek satu ada dua anak yaitu Nova dan Liandra yang mempunyai kemampuan lebih pada aspek 1. Hal ini dikarenakan anak tersebut memiliki media balok dirumah. Sehingga anak mampu mengikuti pembelajaran sesuai dengan intruksi guru.

Dari hasil observasi pada siklus I yang dilakukan penelitian dua kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut belum mencapai standart keberhasilan yang telah ditentukan, dikarenakan adanya kelemahan-

kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran baik kelemahan dari peneliti maupun kelemahan media yang disiapkan peneliti. Adapun kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I sebagai berikut:

1. Penyampaian cara bermain yang di kemukakan peneliti terlalu pelan sehingga kurang dipahami anak, dan kurangnya perhatian anak terhadap penjelasan peneliti, sehingga ketika kegiatan berlangsung anak selalu bertanya ulang pada guru seperti pada kegiatan mengelompokkan balok sesuai bentuk terlihat anak cenderung mengelompokkan warna yang sama.
2. Masih rendahnya dalam menghitung jumlah balok maksudnya dalam pengucapan 1, 2, 3, dan seterusnya anak tidak mengucapkan secara berurutan.
3. Dalam kegiatan mengurutkan balok, anak cenderung terburu-buru dan masih kesulitan terhadap ukuran balok yang diurutkan sehingga balok yang diurutkan tidak sesuai dengan intruksi peneliti
4. Media yang digunakan membingungkan anak karena bentuk balok tidak sesuai dengan warnanya, contohnya balok yang berbentuk segitiga dan persegi warnanya sama, sehingga anak kesulitan dalam mengelompokkan bentuk yang sama.

Dari hasil refleksi pada siklus 1 peneliti harus melakukan penelitian lanjutan berupa perbaikan tindakan pada penelitian siklus 2. Adapun perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan peneliti pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian cara bermain balok dilakukan dengan bahasa anak dan berulang-ulang, sehingga anak lebih memahami apa yang dimaksud oleh peneliti.
2. Sebelum melakukan kegiatan bermain balok, peneliti mengajak anak bernyanyi

- 1, 2, 3, 4, sambil berhitung dan disesuaikan dengan bendanya.
3. Peneliti menyediakan balok yang sama, baik bentuk maupun warnanya sehingga anak tidak kebingungan dalam mengelompokkan.
4. Peneliti juga menjelaskan kepada anak bagaimana mengurutkan balok dari besar ke kecil, dengan mengukur balok terlebih dahulu misalnya, mengukur balok persegi dan balok persegi panjang.
5. Menerapkan aturan main dan anak diberikan motivasi agar anak semangat dalam mengerjakan tugas-tugasnya.
6. Ketika anak sudah dapat menyelesaikan tugasnya peneliti memberikan reward pada anak.

Siklus II

Pertemuan Pertama

Siklus II pertemuan I ini dilakukan pada hari Selasa, 25 April 2017. Pada kegiatan awal peneliti sudah mengkondisikan agar anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Melakukan senam pagi agar tubuh anak sehat, sehingga anak siap melakukan kegiatan yang sudah di siapkan oleh peneliti. Peneliti juga mengajak anak untuk duduk melingkar dan bernyanyi (sesuai dengan tema) bersama.

Dalam metode observasi pada siklus II dengan bermain balok diketahui bahwa anak sudah mulai antusias dalam kegiatan, sehingga hasil yang diperoleh pada pertemuan pertama ini mengalami peningkatan kemampuan kognitif dengan adanya perbaikan pada kelemahan yang terdapat pada siklus I. Peningkatan ini terjadi karena peneliti menyediakan lebih beragam bentuk dan warna balok yang sama, misalnya balok yang berbentuk persegi panjang berwarna biru, persegi berwarna merah dan sebagainya,

sehingga anak tidak kebingungan dalam mengelompokkan balok sesuai bentuk yang sama. Akan tetapi pada kegiatan ini balok yang disediakan peneliti kurang sehingga anak yang tidak kebingungan dan menunggu balok dari teman yang sudah menyelesaikannya. Sehingga peneliti pada pertemuan kedua menambah jumlah balok, agar pembelajaran berjalan optimal.

Pertemuan Kedua

Pada siklus II pertemuan I dilakukan pada hari Kamis, 27 April 2017. Pada kegiatan awal peneliti sudah mengkondisikan agar anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Melakukan senam pagi agar tubuh anak sehat, sehingga anak siap melakukan kegiatan yang sudah di siapkan oleh peneliti. Peneliti juga mengajak anak untuk duduk melingkar dan bernyanyi (sesuai dengan tema) bersama.

Hasil yang diperoleh dari observasi siklus II pertemuan kedua ini, menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok. Hal ini terjadi karena adanya perbaikan terhadap kelemahan yang terjadi pada siklus II pertemuan ke I yakni, dengan menambah media balok dengan bermacam bentuknya, sehingga anak dapat memilih sendiri bentuk apa yang mereka inginkan dalam mengelompokkan. Selain itu cara penyampaian bermain lebih mudah di pahami anak karena peneliti menyampaikan dengan berulang-ulang, sehingga dalam menyelesaikan kegiatannya anak fokus dan tidak bertanya pada saat kegiatan.

Pada siklus II pertemuan kedua dengan adanya perbaikan yang peneliti lakukan, diketahui bahwa hasil observasi menunjukkan peningkatan pada kemampuan kognitif anak melalui bermain balok. Hal ini diketahui dengan melihat hasil observasi pada pertemuan ke I yang hanya 11 anak atau 73,3% dan pertemuan ke II meningkat menjadi 13 anak atau 86,6%, hingga tercapai

kriteria kesuksesan. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang sangat baik, sehingga penelitian ini dihentikan.

Secara umum masing-masing indikator pada kegiatan siklus II sudah menunjukkan hasil belajar yang baik dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan . Adapun hasil observasi siklus II dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi siklus II

No	Aspek Yang Diamati	☆☆☆	Persentase
1	Aspek 1	14	93%
2	Aspek 2	13	86,6%
3	Aspek 3	14	93%

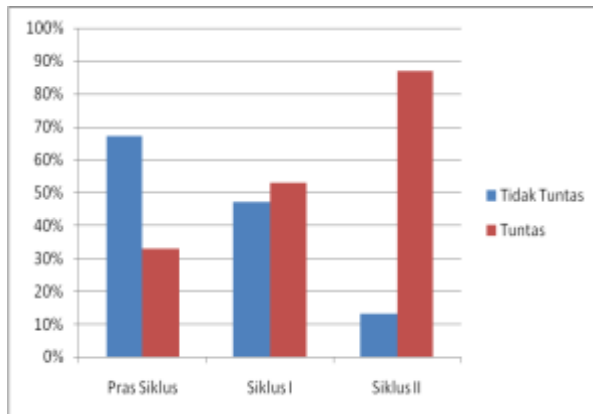
Pada tabel 2 di atas menunjukkan hasil belajar anak pada siklus II mencapai 86,6% atau 13 anak. Akan tetapi pada aspek 1 dan aspek 3 ada satu anak yaitu Nova yang mempunyai kemampuan lebih. Hal ini terjadi karena orang tuanya memfasilitasi media pembelajaran dirumah. Salah satunya media balok. Sehingga Nova tidak merasa kebingungan ketika guru menyediakan balok untuk mengembangkan kognitifnya. Nova dapat membilang banyak balok 1-10 dan mengurutkan lima seriasi balok sesuai ukuran tanpa bantuan.

Dengan adanya pengulangan kegiatan bermain balok dapat mengasah kemampuan kognitif anak. Semakin sering anak berlatih maka kemampuan kognitif anak akan semakin sempurna. Dengan bermain balok anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan maksimal sesuai dengan indikator yang dikembangkan. Pada siklus ini tindakan dihentikan karena telah mencapai kriteria kesuksesan yang telah ditentukan.

Dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, kegiatan bermain balok yang

digunakan peneliti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena bermain menggunakan media balok dapat menunjang pengalaman belajar serta dapat mengeluarkan dan menggunakan imajinasinya.

Adapun hasil observasi pada setiap aspek sebelum dan sesudah tindakan dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar Grafik 1 Prosentase Kemampuan Kognitif Anak Secara Klasikal Sebelum tindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar grafik 1 diketahui bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, yakni dari sebelum tindakan atau prasiklus mencapai 33%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 53,3% dan pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 86,6%.

Dengan demikian hasil penelitian dari hasil grafik menunjukkan dengan memberikan kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok A Paud Tunas Belia Bondowoso tahun pembelajaran 2016-2017.

PEMBAHASAN

Hasil Observasi sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan, kemampuan kognitif anak di PAUD Tunas Belia belum berkembang dengan maksimal, dikarenakan

metode dan media yang digunakan guru belum tepat. Sehingga perlu di adakan penelitian tindakan. Hal ini terlihat pada hasil prosentase klasikal dari pembelajaran sebelum diadakan penelitian tindakan yang hanya mencapai 33% atau 5 anak yang kemampuan kognitifnya berkembang.

Pembelajaran bermain balok yang digunakan untuk tindakan di PAUD Tunas Belia Bondowoso mengalami peningkatan dan mencapai standart kesuksesan 80% pada siklus II. Hal ini telah dibuktikan dengan penelitian yang menggunakan dua siklus. Siklus I menunjukkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan klasikal mencapai 53% atau 8 anak. Dengan rincian 53% atau 8 anak yang mendapat bintang tiga (***), 20% atau 3 anak yang mendapat bintang dua (**), dan 26,6% atau 4 anak yang mendapat bintang satu (*). Walau demikian hasil belajar anak pada siklus I belum mencapai kriteria kesuksesan 80%, dikarenakan adanya kelemahan yang terjadi pada tiap pertemuan.

Secara umum siklus I hasil belajar anak belum maksimal dikarenakan banyak kelemahan yang terjadi baik pada media maupun pada penyampaian cara bermain yang di kemukakan peneliti terlalu pelan sehingga kurang dipahami anak, dan kurangnya perhatian anak terhadap penjelasan peneliti, sehingga ketika kegiatan berlangsung anak selalu bertanya ulang pada guru seperti pada kegiatan mengelompokkan balok sesuai bentuk terlihat anak cenderung mengelompokkan warna yang sama. Masih rendahnya dalam menghitung jumlah balok maksudnya dalam pengucapan 1, 2, 3, dan seterusnya anak tidak mengucapkan secara berurutan. Hasil belajar pada siklus I menunjukkan 53% atau 8 anak. Akan tetapi pada aspek satu ada dua anak yaitu Nova dan Liandra yang mempunyai kemampuan lebih pada aspek 1. Hal ini dikarenakan anak tersebut memiliki media balok dirumah.

Sehingga anak mampu mengikuti pembelajaran sesuai dengan intruksi guru.

Oleh karena itu, perlu diadakan siklus II dengan melakukan perbaikan-perbaikan terhadap kelemahan pada siklus I, yaitu melakukan penyampaian cara bermain balok dilakukan dengan bahasa anak dan berulang-ulang, sehingga anak lebih memahami apa yang dimaksud oleh peneliti. Sebelum melakukan kegiatan bermain balok, peneliti mengajak anak bernyanyi 1, 2, 3, 4, sambil berhitung dan disesuaikan dengan bendanya. Peneliti menyediakan balok yang sama, baik bentuk maupun warnanya sehingga anak tidak kebingungan dalam mengelompokkan. Peneliti juga menjelaskan kepada anak bagaimana mengurutkan balok dari besar ke kecil, dengan mengukur balok terlebih dahulu misalnya, mengukur balok persegi dan balok persegi panjang. Menerapkan aturan main dan anak diberikan motivasi agar anak semangat dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Ketika anak sudah dapat menyelesaikan tugasnya peneliti memberikan reward pada anak.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, di ketahui hasil prosentase meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok mengalami peningkatan 86,6% atau 13 anak. Dengan rincian 86,6% atau 13 anak yang mendapat bintang tiga (★ ★ ★), 13,4 % atau 2 anak yang mendapat bintang dua (★ ★), 0 % atau 0 anak yang mendapat bintang satu (★) sehingga dengan hasil tersebut telah mencapai kriteria kesuksesan yang ditetapkan yakni 80%. Hal ini terjadi karena adanya perbaikan yang dilakukan terhadap kelemahan yang terjadi pada siklus I sehingga pada setiap pertemuan hasil belajar anak meningkat secara signifikan.

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Tunas Belia Bondowoso peneliti menggunakan bermain balok yang terdiri dari : membilang balok 1-10, mengelompokkan balok sesuai bentuk,

dan mengurutkan balok dengan 5 ukuran dengan bentuk balok persegi persegi panjang, persegi, kubus, segitiga, dan setengah lingkaran. Pembelajaran dengan bermain balok ini mengalami peningkatan pada tiap siklus. Hal ini terlihat dalam kemampuan kognitif anak prosentase klasikal prasiklus hanya 33 % atau 5 anak, sedangkan prosentase pada siklus I meningkat yakni 53,3% atau 8 anak, dan siklus II juga mengalami peningkatan yang baik yakni 86,6% atau 13 anak. Dari hasil prosentase dalam siklus II telah mencapai standart kesuksesan yang ditetapkan yakni 80%.

Bedasarkan uraian diatas upaya perbaikan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok semakin baik dan semakin nyata hasilnya, dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan terhadap kelemahan pada siklus I yang dilakukan. Hal ini bisa dilihat dari peningkatan hasil dari aspek yang diamati terhadap kemauan dan perhatian anak dalam melaksanakan kegiatan yang diberikan. Peningkatan dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa dengan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini selaras dengan penelitian Ninung Purwaningsih yang pernah melakukan penelitian “ Upaya Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok anak kelompok A di TK Aisyiyah 1 Sragen Tahun Ajaran 2013/2014” Mengungkapkan bahwa berdasar analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif dengan kegiatan bermain balok. Hal ini ditunjukkan dengan hasil masing-masing siklus yaitu siklus I 60% dan siklus II 80,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam kegiatan bermain balok anak kelompok A di TK Aisyiyah 1 Sragen tahun 2012-2013.

Kognitif merupakan salah satu kemampuan yang ada pada diri anak yang perlu dikembangkan agar anak mampu

melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya. 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, (Depdiknas,2007 : 3).

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini ialah bermain balok. Balok adalah bangunan ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi atau panjang, dengan paling tidak satu pasang diantaranya berukuran berbeda. Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk, dan 8 titik sudut. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Ada juga beberapa bentuk kurva, slinder, segitiga dan setengah dari potongan-potongan balok, namun semua sama panjang yang sama panjang yang sama sesuai ukuran balok dasar (<https://id.wikipedia>, di akses 06 maret 2017).

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) peneliti menggunakan media balok yang menurut Montolalu (2014: 9.24) mengungkapkan tiap area kegiatan digunakan untuk mendorong perkembangan kognitif anak, salah satunya balok. Dalam permainan balok bisa ditemukan beragam konsep seperti warna, bentuk, dan ukuran. Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa kegiatan bermain balok berkaitan dengan membilang balok, mengelompokkan balok sesuai bentuk, dan mengurutkan balok dengan 5 urutan berdasarkan dengan bentuk balok persegi persegi panjang, persegi, kubus, segitiga, dan setengah lingkaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, bahwa meningkatkan kemampuan kognitif anak dikelompok A Paud Tunas Belia Bondowoso dapat dilakukan dengan cara membilang balok, mengelompokkan balok sesuai bentuk, dan mengurutkan balok dari yang besar ke yang kecil. Dalam pelaksanaan dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap kelemahan pembelajaran sehingga hasil yang diinginkan tercapai.

Saran-Saran

Berdasarkan latar belakang dan pembahasan dalam penelitian kemampuan kognitif dengan bermain balok, maka ada beberapa saran yang ingin disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru
Dalam menerapkan kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif yang dikemas dalam bermain sambil belajar yang menarik, bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan anak.
2. Bagi peneliti
Bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian tentang kemampuan kognitif dapat dijadikan bahan masukan atau acuan untuk mencari temuan selanjutnya.
3. Bagi lembaga
Lembaga lebih memfasilitasi sarana dan prasarana yang dapat meningkatkan serta meluaskan permainan khayal anak untuk menunjang proses belajar yang kondusif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Depdiknas. 2007. *Bidang Pengembangan Kognitif Taman Kanak-kanak*.
- Maisitoh, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Edisi pertama. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Montolalu, dkk. 2014. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta: Indeks
-(<https://id.wikipedia>, di akses 06 maret 2017).