

**PENINGKATAN PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI METODE
BERMAIN KOTAK-KOTAK ANGKA PADA ANAK KELAS A
TAMAN KANAK-KANAK TIARA NUSA KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1 Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini**



Disusun Oleh:

KRISTIN WURYANTI
A53B090167

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

HALAMAN PENGESAHAN

**PENINGKATAN PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI METODE
BERMAIN KOTAK-KOTAK ANGKA PADA ANAK KELAS A
TAMAN KANAK-KANAK TIARA NUSA KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

KRISTIN WURYANTI
NIM : A53B090167

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari Kamis, tanggal 1 Nopember 2012
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M.Si
2. DR.Anam Sutopo, S.Pd, M.Hum
3. DR.Tjipto Subadi, M.Si

()
()
()

Surakarta, 1 Nopember 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan



**PENINGKATAN PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI METODE
BERMAIN KOTAK-KOTAK ANGKA PADA ANAK KELAS A
TAMAN KANAK-KANAK TIARA NUSA KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh:
Kristin Wuryanti
A53B090167

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan pengembangan kognitif melalui metode bermain kotak-kotak angka pada anak TK Tiara Nusa Klaten Kelompok A Tahun Pelajaran 2012/2013. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok A TK Tiara Nusa Klaten yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan pengukuran kemampuan anak. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan dua siklus, setiap siklusnya dilakukan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengembangan kognitif di TK Tiara Nusa Klaten. Sebelum tindakan, kemampuan pengembangan kognitif hanya dimiliki oleh 5 anak (33,33%). Setelah dilakukan tindakan yang telah disepakati yaitu menerapkan bermain kotak-kotak angka pada siklus I kemampuan pengembangan kognitif meningkat menjadi 9 anak (60%), dan siklus II meningkat menjadi 12 anak (80%). Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, terbukti bahwa melalui Metode Bermain Kotak-Kotak Angka dapat meningkatkan pengembangan kognitif pada anak kelas A TK Tiara Nusa Klaten tahun ajaran 2012/2013.

Kata Kunci : bermain kotak-kotak angka, pengembangan kognitif

Klaten, 22 Oktober 2012
Penulis,

Kristin Wuryanti

Pendahuluan

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan pendidikan dini bagi anak usia empat sampai enam tahun sebelum memasuki sekolah dasar. Melalui pendidikan di Taman Kanak-Kanak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya (intelektual, sosial, emosi dan fisik), memiliki dasar-dasar agama yang dianutnya, memiliki sikap perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai kebutuhan dan tingkat perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif.

Perkembangan dan pertumbuhan anak didik TK memerlukan dukungan fasilitas berupa sarana dan prasarana. Secara ideal sarana dan prasarana harus tersedia lengkap sesuai bagi anak, menarik, dapat mengundang rasa ingin tahu serta terkait dengan aktivitas-aktivitas yang menyenangkan. Agar penyelenggaraan pendidikan berjalan dengan baik sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak didik dapat tercapai secara baik dan benar.

Di dalam proses penemuan kegiatan kognitif di Taman Kanak-Kanak Tiara Nusa Klaten mengalami kesulitan, diantaranya terdapat terdapat beberapa anak yang mengalami gangguan dalam hal mengenal angka dengan bunyi angka, dan menyusun angka dalam kata yang bermakna. Hal ini terlihat pada saat mengikuti pelajaran, beberapa anak ada yang terlihat kurang konsentrasi, kurang minat belajar angka, bahkan ada anak yang mogok di saat pelajaran berlangsung. Kondisi ini di sebabkan karena metode yang digunakan guru tidak menarik dan penyampaian yang membosankan sehingga anak-anak tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Bahkan guru mengalami kesulitan bagaimana agar anak mau mengenal angka dan menyukai angka. Oleh karena itu, guru perlu melakukan strategi mengajar untuk meningkatkan pengenalan angka.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan dan dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang ditetapkan. Metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak Taman Kanak-Kanak.

Metode yang dapat mengembangkan kognitif anak agar dapat berfikir dan menalar.

Menurut Moeslihatoen (1999:8), bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar. bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Oleh karena itu begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak TK merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Menurut Tedjasaputra (2001:42) "anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lainnya". Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.

Beberapa macam teknik yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pengenalan angka antara lain dengan macam-macam buku bergambar dan angka, menggunakan papan flanel, dan menggunakan media kotak angka. Dalam bermain kotak-kotak angka ini sebaiknya dilakukan dalam kelompok kecil agar guru lebih mudah mengontrol kegiatan yang berlangsung sehingga berjalan lebih efektif. Selain itu setting tempat duduk dapat diatur sedemikian rupa misalnya duduk di karpet, anak-anak duduk melingkar sehingga terjalin komunikasi yang lebih efektif.

Alat permainan edukatif dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Kotak-kotak angka adalah media sumber belajar yang bahannya terbuat dari bahan kayu atau kertas, berbentuk kubus 5x5 cm, bertuliskan angka dan huruf pada tiap sisinya. Bermain kotak-kotak angka memiliki beberapa fungsi yang penting, yaitu: 1)Memacu kreativitas dalam kemampuan bermain menggunakan simbol-simbol; 2)Bermanfaat mencerdaskan otak; 3) Bermanfaat untuk melatih empati; 4) Bermanfaat mengasah pancaindera; 5) Sebagai media terapi.

Melalui kegiatan bermain kotak-kotak angka ini, guru ingin mengembangkan kognitif anak agar lebih mengenal angka dengan menciptakan

lingkungan yang menyenangkan, menarik bagi anak, mudah diterima oleh anak dan tidak membosankan. Bahan dan alat yang digunakan dalam keadaan baik, aman dan menarik, juga menantang anak untuk melakukan aktivitas motorik.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan desain penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2008: 96).

Tempat penelitian ini adalah TK Tiara Nusa beralamat di Jalan Ki Ageng Pengging No. 1 Girimulyo, Gergunung, Katen Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas A TK Tiara Nusa Klaten sebanyak 15 orang terdiri dari laki-laki 8 orang dan perempuan 7 orang dengan rentang usia 4-5 tahun.

Desain PTK ini secara garis besar terdapat empat tahapan yang harus dilaksanakan, yaitu: tahap (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Model penelitian Tindakan kelas yang digunakan mengacu pada model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Peneliti memilih model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart dikarenakan selain mudah dipahami dan diterapkan juga tahap pelaksanaan dan observasi pada penelitian ini akan dilaksanakan secara bersamaan.

Penelitian ini menggunakan bentuk siklus. Tahapan siklus direncanakan sampai dengan siklus 2 tetapi apabila pada siklus 2 masih belum mencapai standar keberhasilan maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Penelitian awal dimulai pada bulan September 2012, diawali dengan pra siklus yaitu melakukan dialog antara peneliti dengan guru kelompok A dan kepala sekolah. Survei awal dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan sebelum peneliti melakukan proses penelitian, survei ini dilakukan dengan cara wawancara dengan guru dan observasi lapangan, berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengembangan kognitif khususnya dalam kegiatan membilang di TK Tiara Nusa. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan pada saat kegiatan pengembangan kognitif khususnya kemampuan membilang pada kelompok A TK

Tiara Nusa dilaksanakan, dapat diketahui kondisi anak pada waktu mengikuti kegiatan serta kekurangan-kekurangan dari guru saat menyampaikan materi pengembangan. Dalam hal pengembangan kognitif, terdapat beberapa anak kelompok A masih mengalami kesulitan dalam membilang, hal tersebut terlihat dengan adanya motivasi anak yang kurang dalam mengikuti kegiatan pengembangan. Hasil observasi kondisi awal yang dilakukan oleh peneliti didapatkan fakta-fakta antara lain: 1) Kemampuan kognitif anak masih rendah; 2) Guru kesulitan dalam membangkitkan minat belajar siswa

Rendahnya kemampuan kognitif anak kebanyakan disebabkan karena kurang tertariknya anak terhadap materi dan media yang digunakan dengan pengembangan kognitif yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan kondisi di atas maka peneliti memuat upaya perbaikan pembelajaran melalui tindakan kelas.

Kegiatan siklus I didasarkan atas indikator dan tema yang telah disusun sebelumnya. Adapun *materi pengembangan kognitif* khususnya *mengenal bilangan 1-10* melalui permainan kotak-kotak angka. *Kegiatan perencanaan tindakan Siklus I*, peneliti dan guru kelas A mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Peneliti dan guru *menyusun perangkat kegiatan pengembangan*, berupa penentuan tema pembelajaran yaitu lingkunganku, sub tema: sekolahku, dan *menyiapkan instrumen penilaian observasi* yang berisi hari dan tanggal kegiatan, kegiatan pengembangan, aspek yang diamati dan nama anak.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I akan dilaksanakan dalam waktu 3 kali pertemuan. Adapun pelaksanaannya dilakukan pada hari Senin, 25 September 2012 sampai Rabu, 27 September 2012. Pelaksanaan pembelajaran pada tindakan siklus 1 terdiri dari: 1) Tindakan Awal; 2) Tindakan Inti; 3) Tindakan Akhir.

Observasi Siklus I. Peneliti melakukan observasi terhadap kualitas pengembangan kognitif dengan menggunakan metode bermain kotak-kotak angka pada anak kelas A TK Tiara Nusa Klaten. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus 1, peneliti dapat melakukan analisis dan *refleksi siklus I* sebagai berikut: 1) Guru hendaknya memotivasi anak agar aktif dalam kegiatan pengembangan kognitif khususnya dalam kegiatan mengenal

lambang bilangan; 2) Hasil ketuntasan belajar kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan kotak-kotak angka pada siklus I tersebut sebanyak 9 anak atau 60%, maka dari itu perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Kegiatan siklus II didasarkan atas indikator dan tema yang telah disusun sebelumnya. Adapun materi pengembangan kognitif pada siklus II tentang bermain kotak-kotak angka dalam membilang dengan benda serta mencocokkan benda dengan lambang bilangan yang terdapat pada kotak-kotak angka. Perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi serta refleksi siklus II

Perencanaan Tindakan Siklus II. Peneliti dan guru kelas A mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Peneliti dan guru menyusun perangkat kegiatan pengembangan, berupa penentuan tema pembelajaran yaitu kebutuhanku, sub tema yang disepakati adalah makanan dan menyiapkan instrumen penilaian observasi.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam waktu 3 kali pertemuan. Adapun pelaksanaannya dilakukan pada hari Senin, 1 Oktober 2012 sampai Rabu, 3 Oktober 2012.

Observasi Siklus II, Hal-hal yang peneliti peroleh mengenai kondisi anak selama kegiatan pengembangan pada siklus II antara lain: 1) Anak yang menunjukkan kemampuan kognitif yang baik (tuntas) adalah sebesar 12 anak (80%), yang belum mampu atau tidak tuntas sejumlah 3 anak (20%); 2) Pada saat kegiatan pengembangan, semua siswa aktif dalam kegiatan tersebut, anak yang tidak aktif sudah berkurang.

Refleksi Siklus II. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti dapat melakukan analisis dan refleksi antara lain: 1) Guru dalam memotivasi anak agar aktif dalam kegiatan pengembangan kognitif matematika khususnya dalam membilang sudah bagus, dapat diketahui dari kondisi dimana tidak terdapat anak yang tidak aktif, semua merespon materi dengan baik; 2) Hasil ketuntasan belajar kemampuan pengembangan kognitif anak dengan menggunakan permainan kotak-kotak angka pada siklus II diperoleh data jumlah anak yang tuntas 12 anak (80%).

Sumber data dalam penelitian adalah “subjek dari mana data diperoleh”. Sumber data yang diperlukan dalam penelitian yaitu dari narasumber atau informan. Data diperoleh dari guru dan anak di TK Tiara Nusa Klaten. *Data penelitian berupa informasi tentang kemampuan kognitif anak melalui metode bermain kotak-kotak angka di TK Tiara Nusa Klaten.*

Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari teknik pengumpulan data, validitas data dan analisis data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi sistematis dan wawancara.

Analisis Data disusun melalui langkah-langkah teknik analisis data adalah sebagai berikut: 1) Memberi nilai atau skor butir amatan yang terdapat tanda *check* (✓) harus sesuai ketentuan; 2) Membuat Tabulasi skor. Dalam hal ini peneliti membuat tabulasi skor observasi tentang kemampuan kognitif yang terdiri dari nomer, nams, butir amatan, jumlah skor/nilai butir amatan yang dikuasai anak; 3) Menghitung hasil data, yaitu menghitung hasil data tentang kemampuan kognitif anak dengan menerapkan metode bermain dalam persentase; 4) Membandingkan hasil persentase, yaitu membandingkan hasil persentase pencapaian setiap anak, dengan skor maksimum pada setiap siklus yang telah ditentukan oleh peneliti. Penelitian pada setiap siklus akan berhasil jika 75% anak di kelas sudah mencapai skor minimum yang telah ditentukan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil peningkatan kemampuan pengembangan kognitif melalui permainan kotak-kotak angka anak dari sebelum tindakan, siklus I dan II di atas dapat dikatakan terdapat peningkatan yang signifikan. Peningkatan kemampuan pengembangan kognitif anak melalui permainan kotak-kotak angka dalam observasi, sebelum tindakan sejumlah 5 anak (33,33%) menjadi 9 anak (60%), dan pada siklus II sejumlah 15 anak (80%). Pencapaian ketuntasan kemampuan pengembangan kognitif anak melalui permainan kotak-kotak angka sampai pada siklus II dapat dikatakan telah berhasil karena target ketuntasan kemampuan anak sebesar 75% dapat dicapai oleh 75% anak. Dari segi hasil, proses kegiatan pengembangan dikatakan berhasil bila setidaknya terdapat 75% anak didik yang

mengalami perubahan positif dan output yang bermutu tinggi. Lebih jelasnya untuk hasil peningkatan kemampuan pengembangan kognitif melalui permainan kotak-kotak angka pada kelompok A TK Tiara Nusa Klaten, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan kemampuan pengembangan kognitif setelah diterapkannya permainan kotak-kotak angka dalam kegiatan pada kelompok A TK Tiara Nusa Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 mengalami peningkatan. Oleh karena itu permainan kotak-kotak angka dapat diterapkan untuk kegiatan pengembangan kognitif khususnya dalam mengenal lambang bilangan.

Kesimpulan di atas memberikan implikasi bahwa metode bermain kotak-kotak angka dapat meningkatkan kemampuan pengembangan kognitif anak. Kegiatan pengembangan kognitif anak dalam penelitian ini lebih ditekankan pada materi mengenal angka, namun dalam pengembangannya dapat disampaikan pula tentang konsep warna dan bentuk melalui permainan yang digunakan sehingga kemampuan pengembangan kognitif anak juga meningkat. Dengan menggunakan metode bermain kotak-kotak angka, proses kegiatan pengembangan lebih efektif, selain itu dengan metode bermain kotak-kotak angka guru lebih mudah menyampaikan materi yang disampaikan.

Penutup

Setelah diadakan perbaikan kegiatan pengembangan kognitif melalui metode bermain kotak-kotak angka di kelompok A TK Tiara Nusa Klaten dapat diperoleh manfaat diantaranya adalah: 1) Adanya kondisi dimana kepala sekolah memperhatikan permasalahan yang muncul dari masing-masing kelas serta bekerjasama dengan guru berusaha mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul; 2) Sekolah harus memfasilitasi guru dalam kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan; 3) Guru kelas harus memantau sikap dan perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membantu guru untuk memahami setiap permasalahan yang muncul dan dapat digunakan dalam peningkatan motivasi belajar anak; 4) Guru harus lebih kreatif dalam

menyampaikan materi kegiatan pengembangan di TK sehingga anak dapat bermain dan belajar dengan menyenangkan; 5) Perancangan metode dan media atau alat peraga edukatif hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan dan faktor perkembangan anak, mengingat tuntutan pendidikan dasar yang menganjurkan anak memiliki kemampuan kognitif dalam hal membilang, maka hendaklah metode yang digunakan disesuaikan prinsip pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam Hamdani, Nizar dan Dody Hermana. 2008. *Classroom Action Research. Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Rahayasa Training and Consulthing.
- Aisyah, Siti dkk. 2008. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Al Khosim, Noer. 2011. *Karakteristik PTK*. (<http://remenmaos.blospot.com/>). Diakses pada hari Jumat tanggal 1 Juli 2011 pukul 14.39.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muslich, Mansur. 2012. *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah Classroom Action Research*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nuryatmi, Dwi. 2010. "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Hitung Hasil Kebun di TK Bendungan 2". *Skripsi*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Priyono, Ali. 2012. *Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain*. (<http://id.shvoong.com/>). Diakses pada hari Minggu tanggal 7 Oktober 2012 pukul 16.37.
- Purnomosari, Endang. 2010. "Penggunaan Kartu Bilangan Dari 1-10 dan Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Kelompok A Semester 2 Di TK Pertiwi Cawas 2". *Skripsi*. Surakarta: Universitas Terbuka.
- Rohani, Herawati Etik. 2010. "Peningkatan Kreativitas Anak Pada Pembelajaran Seni Tari Melalui Metode Demonstrasi". *Skripsi*. Surakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani dkk.2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.