

# **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TK SIS ALJUFRI 1 TATURA PALU**

**Herni U. Olli<sup>1</sup>**

## **ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah kemampuan kognitif pada anak dapat ditingkatkan melalui Alat Permainan Edukatif di TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu? Penelitian dilaksanakan di TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu, melibatkan 20 orang anak terdiri atas 11 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri atas dua siklus. Di mana pada setiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan di kelas dan setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan melalui teknik observasi, pemberian tugas, dan dokumentasi kemudian dianalisis secara deskriptif dari data kualitatif dan kuantitatif.

Data yang dikumpulkan sebelum tindakan pada menyusun puzzle dengan kategori SB 5%, B 10%, C 35%, dan K 50%, kemudian anak yang menyusun balok dengan kategori SB 5%, B 10%, C 40%, K 45%, dan anak melipat kertas dengan kategori SB 10%, B 10%, C 30%, K 50%. Setelah dilakukan tindakan maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, terbukti ada peningkatan dari siklus I ke siklus II dalam menyusun puzzle kategori sangat baik dan baik dari 50% menjadi 80% (30%), menyusun balok kategori sangat baik dan baik dari 45% menjadi 85% (40%), melipat kertas kategori sangat baik dan baik dari 50% menjadi 80% (30%). Secara umum terjadi peningkatan rata-rata 33,33% dari siklus satu ke siklus dua, walaupun masih ada anak yang belum meningkat kemampuan kognitifnya tetapi hanya berkisar 6,66% dari masing-masing aspek yang diamati dengan kategori kurang.

**Kata Kunci :** Peningkatan Kognitif Anak, Alat Permainan Edukatif

## **PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan tingkat Anak Usia Dini adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak yang disingkat menjadi TK. Sebagai sebuah taman tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, No. Stambul: A 451 10 039.

yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas. Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia Indonesia yang cerdas , mandiri, berbudi pekerti luhur serta bermartabat. Tujuan pendidikan yang diharapkan adalah anak Indonesia yang berkarakter sesuai dengan nilai budaya-budaya yang dianut untuk mewujudkan tujuan pendidikan Anak Usia Dini.

Menurut UU No 20 thn 2003 tentang sisdiknas bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan masa emas perkembangan karena pada masa itulah terjadi perkembangan yang tidak ditemui lagi pada perkembangan anak berikutnya. Para ahli menyebutnya sebagai usia emas perkembangan (Golden age) pada masa inilah anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak. Untuk itu proses pembelajaran usia dini hendaknya dilakukan melalui pemberian rangsangan yang dilakukan secara bertahap mulai ahun ajaran 2001 yang dilaksanakan secara bertahap mulai tahun ajaran 2004/2005 hingga tahun 2010 kurikulum baru. Kurikulum dilaksanakan dalam rangka membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya baik psikis maupun fisik motorik, kemandirian, seni, dan sosialnya untuk siap memasuki pendidikan dasar disamping itu juga menekankan adanya pembiasaan melalui penanaman disiplin dan perilaku positif yang diharapkan dapat ditanamkan adalah pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dan makan.

Proses pembelajaran di TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu menggunakan sistem permainan sebagaimana yang tertera dalam kurikulum silabus dan dikembangkan dalam rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian yang mengutamakan mutu agar mampu bersaing dan benar-benar siap untuk masuk pada pendidikan selanjutnya serta dapat membantu tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi dan bakat dimilikinya. Pada kegiatan pembelajaran di kelas terutama kelas B berdasarkan pengalaman sebagai guru yang mengajar di kelas tersebut mempunyai masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Meningkatkan kemampuan kognitif adalah anak tidak bisa menyesuaikan dengan teman-teman yang baru, tidak menghargai orang tua, tidak percaya diri, tidak dapat memberi salam dengan baik, dan tidak mau bergaul. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di TK Sis Aljufri 1 Tatura palu masih membutuhkan metode yang tepat dalam menggunakan Alat Permainan Eduktif yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan kognitif, karena pembelajaran yang tidak menggunakan alat permainan ternyata belum mampu untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Untuk itu seorang guru harus profesional dalam menggunakan berbagai pendekatan dengan menggunakan alat permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Maka alat yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah Alat Permainan Eduktif. Menurut Adams (1975:98) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotong royongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Alat Permainan Eduktif sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran, karena melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut didasarkan pada prinsip penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu belajar sambil bermain, melalui bermain itulah anak dapat menunjukkan berbagai potensi kemampuan dan bakat-bakatnya sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya (Sudono, 1995:15).

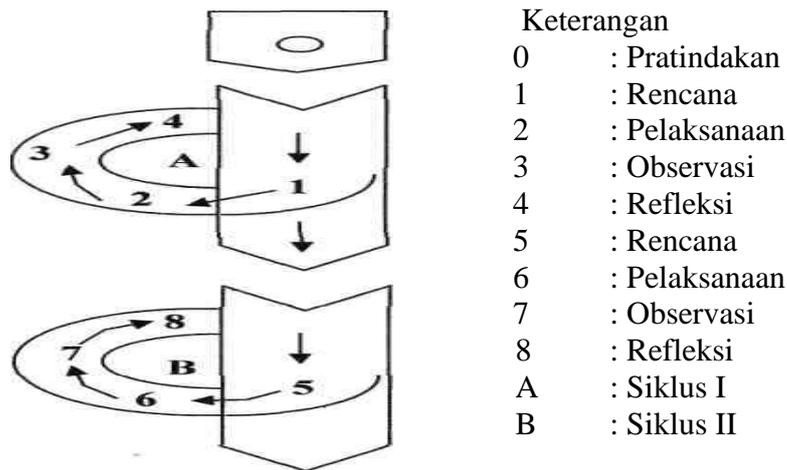
Sesuai dengan uraian diatas maka perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak bukan hanya dengan belajar atau disiplin, tetapi guru yang mengajar di TK diharapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menggunakan alat permainan edukatif yang tepat untuk tercapainya tujuan atau kompetensi yang diharapkan dalam perencanaan yang telah ditetapkan. Peran alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media adalah sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber kepada penerima pesan maka selayaknya jika guru memiliki gagasan dan kreativitas ketika akan melaksanakan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan keterampilan untuk menggunakan alat permainan edukatif yang ada. Melalui penggunaan alat Permainan Eduktif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan pemaparan diatas penulis memilih judul yaitu “Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui Alat Permainan Eduktif (APE) di TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu”.

Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelas B TK Sis Aljufri 1 Tatura palu? Berdasarkan permasalahan diatas tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada TK Sis Aljufri 1 Tatura palu. Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini memberi manfaat dalam memaksimalkan kegiatan belajar mengajar di TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu pada khususnya dan mutu pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar, lebih rinci manfaat penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagi peneliti dapat memperdalam pengetahuan pengalaman dan kemampuan mengembangkan potensi.
- 2) Bagi Anak, sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif dan juga mengurangi kebosanan dalam mengikuti pelajaran dikelas.
- 3) Bagi Guru, dapat menjadi bahan acuan dan motifasi guru dalam rangka menyukseskan kegiatan pembelajaran yang dibuatnya dan juga meningkatkan profesinya, serta dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif.
- 4) Bagi kepala Sekolah, sebagai bahan masukan untuk dapat memperhatikan media yang mendukung proses belajar mengajar.
- 5) Bagi TK Yayasan, sebagai bahan masukan terutama dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan peningkatan mutu pendidikan di TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu.

## **METODE PENELITIAN**

Rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan rancangan penelitian kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Kasbollah K, 1998) dengan tahap-tahap sebagai berikut : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi dalam siklus berulang dengan bagan seperti pada gambar 1.



Gambar 1 Diagram alur desain penelitian diadaptasi dari model Kemmis & Mc. Taggart (Depdiknas,2005)

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu. Sedangkan subjek penelitian ini adalah seluruh anak didik yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2012/2013. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan dalam siklus berulang. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan desain yang telah dikemukakan di atas yang dengan melihat perubahan yang ingin dicapai dalam tindakan. Rencana tindakan ini meliputi: a). Perencanaan Tindakan, b). Pelaksanaan Tindakan, c). Observasi, dan d). Refleksi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif terkait peningkatan interaksi sosial anak yang diperoleh dari hasil pengamatan berdasarkan lembar observasi siswa serta aktivitas guru (peneliti). Dan data kuantitatif yaitu terkait skor penilaian hasil pengamatan. Untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian ini, maka dilakukan pengumpulan data. Adapun cara pengumpulan data 2 cara yaitu observasi dan pemberian tugas.

Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan selama dan sesudah penelitian dilakukan dikelas dan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, paparan data dan penyimpulan atau verifikasi data. Data kuantitatif yang merupakan hasil kegiatan belajar anak yang dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan pengelompokan berdasarkan teknik kategori standar (Depdiknas, 2003: 78)

- ★★★★ = Sangat Baik
- ★★★ = Baik
- ★★ = Cukup
- ★ = Kurang

Setelah semua data terkumpul maka akan di lakukan proses identifikasi dan klasifikasi kembali berdasarkan tolak ukur parameter yang diteliti untuk kemudian diolah dan dianalisis kembali dengan menggunakan tabel frekuensi dan persentase dengan rumus sebagai berikut (Sudjiono, 1991:40) :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Hasil yang dicapai

f = Jumlah jawaban dari setiap alternatif jawaban

n = Jumlah sampel

100= Angka tetap/pembulatan

## HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan melakukan observasi di lapangan (Kelompok B TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu). Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi kelas sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan memberikan tes pra tindakan untuk menentukan kelompok belajar anak, serta menyiapkan alat dan sumber belajar sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil pemberian tes pra tindakan adalah sebagai berikut.

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan**

No	Kategori	Aspek yang Diamati						Jumlah	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1.	Sangat Baik	1	5	1	5	2	10	4	6,66
2.	Baik	2	10	2	10	2	10	6	10
3.	Cukup	7	35	8	40	6	30	21	35
4.	Kurang	10	50	9	45	10	50	29	48,33

Keterangan:

A = Anak yang menyusun puzzle

B = Anak yang menyusun balok

C = Anak yang melipat kertas

Adapun hasil pengamatan aktivitas anak pada tindakan siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I**

No	Kategori	Aspek yang Diamati						Jumlah	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1.	Sangat Baik	4	20	4	20	4	20	12	20
2.	Baik	6	30	5	25	6	30	17	28,33
3.	Cukup	6	30	4	20	4	20	14	23,33
	Kurang	4	20	7	35	6	30	17	28,33
Jumlah		20	100	20	100	20	100	60	100

Keterangan:

A = Anak yang menyusun puzzle

B = Anak yang menyusun balok

C = Anak yang melipat kertas

Adapun hasil pengamatan aktivitas anak pada tindakan siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II**

No	Kategori	Aspek yang Diamati						Jumlah	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1.	Sangat Baik	7	35	8	40	8	40	23	38,33
2.	Baik	9	45	9	45	8	40	26	43,33
3.	Cukup	3	15	2	10	2	10	7	11,66
4.	Kurang	1	5	1	5	2	10	4	6,66
Jumlah		20	100	20	100	20	100	60	100

Keterangan:

A = Anak yang menyusun puzzle

B = Anak yang menyusun balok

C = Anak yang melipat kertas

## PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini meliputi keseluruhan tindakan siklus yang dilaksanakan dan semua aspek penilaian yang menjadi fokus penelitian tindakan kelas ini. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti untuk membuka pelajaran melalui Alat Permainan Edukatif, dimana guru menyuruh anak membiasakan anak membaca doa sebelum memulai pelajaran. Tidak lupa pula guru membangun hubungan yang harmonis dengan anak dan meyakinkan anak akan kemampuan yang dimiliki. Hal tersebut di maksudkan agar anak mempunyai harapan keberhasilan dan mengetahui arah kegiatan pembelajaran. Dengan demikian anak akan termotivasi dan terfokus pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Motivasi belajar

anak sangat penting karena ada atau tidaknya motivasi belajar menentukan apakah anak terlibat secara aktif atau bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sebab anak yang belajar dengan aktif tentu akan memperoleh hasil belajar yang baik, sebaliknya anak yang belajar secara pasif tentunya akan memperoleh hasil belajar yang kurang baik. Selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran anak di bagi dalam kelompok-kelompok sesuai hasil pengamatan pada pra tindakan. Hal ini bertujuan agar anak melatih dirinya untuk bekerja sama dengan yang lain, setelah pembagian kelompok kegiatan pembelajaran dilaksanakan dan guru menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dalam setiap siklus tiga kali tindakan. Pelaksanaan tindakan *pertama*, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yaitu anak diminta untuk menyusun puzzle, setiap anak diperintahkan untuk menyusun puzzle dan guru memberi pujian kepada anak yang bisa menyusun puzzle secara baik dan benar sedangkan yang belum mampu menyusun puzzle diberi motivasi agar dapat menyusun puzzle dan meyakinkan anak bahwa mereka pasti bisa. Pada pelaksanaan tindakan *kedua*, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang telah dibuat dan pada kegiatan pembelajaran ini anak diperintahkan untuk menyusun balok, seperti pada kegiatan pertama anak diperintahkan untuk menyusun balok dan anak yang menyusun balok paling bagus dan sesuai dengan bentuk yang ditirunya diberi pujian sedangkan anak yang kurang mampu menyusun balok dan tidak mampu menyusun balok sama sekali diberi motivasi. Pada pelaksanaan tindakan yang *ketiga* guru memberi motivasi kepada anak didik terlebih dahulu dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran pada kegiatan pembelajaran ini yang akan diamati tentang kemampuan kognitif anak dalam melipat kertas. Setiap anak diberi kesempatan untuk melipat kertas dan anak yang melipat kertas dengan baik dan benar diberih pujian sedangkan yang kurang mampu diberi motivasi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

#### 1. Data Pra Tindakan

Hasil pengamatan yang telah dilakukan mulai dari pra tindakan sebagian anak menunjukkan kemampuan kognitifnya yang belum maksimal. Hal itu terbukti karena 1 anak atau 5% yang dapat menyusun puzzle secara mandiri dengan kategori sangat baik, ada 2 anak atau 10% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori baik, ada 7 anak atau 35% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori cukup, dan terdapat 10 anak atau 50% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori kurang atau belum menunjukkan kemampuannya sama sekali. Sementara pada kemampuan kognitif anak yang diukur

dalam menyusun balok baru 1 anak atau 5% yang dapat menyusun balok dengan kategori sangat baik, ada 2 anak atau 10% yang dapat menyusun balok dengan kategori baik, kemudian ada 8 anak atau 40% yang dapat menyusun balok dengan kategori cukup, dan terdapat 9 anak atau 45% yang kurang berhasil atau yang belum menunjukkan kemampuan kognitifnya dalam menyusun balok.

Kognitif anak yang diamati berikutnya yaitu melipat kertas baru 2 anak atau 10% yang bisa dikatakan berhasil dengan kategori sangat baik, begitu pula dengan kategori baik terdapat 2 anak atau 10% yang dapat melipat kertas, kemudian terdapat 6 anak atau 30% yang dapat melipat kertas dengan kategori cukup, dan hasil pengamatan kognitif anak dalam melipat kertas dengan kategori kurang terdapat 10 anak atau 50% yang belum menunjukkan kemampuan kognitifnya. Dengan demikian pada pra tindakan baru sekitar 16,66% yang bisa dikategori berhasil sangat baik dan baik, masih ada sekitar 83,33% yang belum berhasil, kemungkinan hal itu disebabkan karena anak belum terbiasa dengan melakukan kegiatan yang berhubungan kemampuan kognitif anak seperti menyusun puzzle, menyusun balok, melipat kertas hal ini dilakukan untuk mengukur kemampuan kognitif anak. Disamping itu kurangnya fasilitas atau media yang bisa membantu kemampuan anak juga kebiasaan-kebiasaan anak yang cenderung pasif. Selanjutnya kemungkinan penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengembangkan kognitifnya pada pra tindakan bisa bersumber dari lengkungan bermain dan juga suasana dalam pembelajaran yang kurang menyenangkan. Kemungkinan pembelajaran sangat monoton banyak aktivitas yang didominasi oleh guru atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal-hal itu yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk melakukan tindakan siklus 1 dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## 2. Hasil pengamatan pada siklus I

Pada siklus 1 yang telah direncanakan dengan dua kali tindakan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif pada tema kebutuhanku. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti diskusi dengan teman sejawat tentang rencana penelitian meminta kepadanya untuk berkoleborasi membantu untuk menjadi pengamat. Selanjutnya kami bersama-sama merancang pembelajaran dan persiapan yang harus dilaksanakan juga menyiapkan alat-alat sebagai media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam tindakan siklus I. Selama proses pembelajaran yang dimulai dari

kegiatan awal, inti dan penutup dengan 3 kemampuan yang akan diamatai yaitu : menyusun puzzle, menyusun balok, dan melipat kertas. Fokus penelitian tindakan ini adalah Alat Permainan Edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif yang digunakan dalam pembelajaran tentang tema kebutuhanku yang diharapkan anak bisa menunjukkan kemampuan kognitif dengan baik.

Penerapan Alat Permainan Edukatif tersebut berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum maksimal. Ada 4 anak atau 20% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori sangat baik, ada 6 anak atau 30% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori baik, ada 6 anak atau 30% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori cukup, dan terdapat 4 anak atau 40% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori kurang atau belum menunjukkan kemampuannya sama sekali. Sementara pada kemampuan kognitif anak yang diukur dalam menyusun balok terdapat 4 anak atau 20% dengan kategori sangat baik, ada 5 anak atau 25% yang dapat menyusun balok dengan kategori baik, kemudian ada 4 anak atau 20% yang dapat menyusun balok dengan kategori cukup, dan terdapat 7 anak atau 35% yang kurang berhasil atau yang belum menunjukkan kemampuan kognitifnya dalam menyusun balok.

Kognitif anak yang diamati berikutnya yaitu kemampuan dalam melipat kertas baru 4 anak atau 20% yang bisa dikatakan berhasil dengan kategori sangat baik, begitu pula dengan kategori baik yaitu terdapat 6 anak atau 30% yang dapat melipat kertas, kemudian terdapat 4 anak atau 20% yang dapat melipat kertas dengan kategori cukup, dan hasil pengamatan kemampuan kognitif anak dalam melipat kertas dengan kategori kurang terdapat 6 anak atau 30% yang belum menunjukkan kemampuan kognitifnya. Dengan demikian secara umum sudah menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan pra tindakan. Dapat dibahas pada siklus pertama ini sudah menunjukkan peningkatan meskipun belum maksimal. Peningkatan dari beberapa kemampuan yang diamati seperti kemampuan menyusun puzzle, menyusun balok, melipat kertas, rata-rata sudah mengalami peningkatan dari 3 aspek yang diamati tersebut, diperkirakan mengalami peningkatan berkisar 10% lebih dari sebelumnya pada pra tindakan.

Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak tersebut dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif, dapat menarik minat dan perhatian anak. Dengan peningkatan minat dan perhatian tersebut diasumsikan menjadi pendorong meningkatnya kognitif anak. Disisi lain, dapat pula dianalisa masih ada beberapa anak yang belum menunjukkan hasil yang maksimal atau belum meningkat

kemampuannya. Hal ini masih perlu dianalisa lagi apakah karena anaknya sendiri yang belum termotivasi atau media yang digunakan belum menarik minatnya. Kemungkinan bisa pula disebabkan karena ada guru lain yang ikut dalam kegiatan belajar anak sehingga sangat mempengaruhi aktifitas anak yang masih malu-malu atau kurang memiliki keberanian. Kemungkinan lain bersumber dari lingkungan dirumahnya yang tidak biasa diajak bermain belajar oleh teman atau anggota keluarganya. Maka peneliti berusaha untuk lebih meningkatkan media yang lebih banyak serta bervariasi. Disamping itu guru akan lebih memberi motivasi, dorongan serta semangat agar anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Untuk itu apa yang telah diperbaiki pada siklus kedua dapat dianalisa sebagai berikut.

### 3. Hasil Pengamatan siklus II

Pada siklus kedua ini dengan dua kali tindakan menunjukkan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan siklus pertama atau pra tindakan. Terdapat 7 anak atau 35% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori sangat baik, ada 9 anak atau 45% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori baik, ada 3 anak atau 15% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori cukup, dan terdapat 1 anak atau 5% yang dapat menyusun puzzle dengan kategori kurang atau belum menunjukkan kemampuannya sama sekali. Sementara pada kemampuan kognitif anak yang diukur dalam menyusun balok terdapat 8 anak atau 40% dengan kategori sangat baik, ada 9 anak atau 45% yang dapat menyusun balok dengan kategori baik, kemudian ada 2 anak atau 10% yang dapat menyusun balok dengan kategori cukup, dan terdapat 1 anak atau 5% yang kurang berhasil atau yang belum menunjukkan kemampuan kognitifnya dalam menyusun balok.

Kemampuan kognitif anak yang diamati berikutnya yaitu melipat kertas, pada kegiatan ini sudah menunjukkan jumlah anak berhasil melebihi tindakan siklus 1 yaitu terdapat 8 anak atau 40% yang bisa dikatakan berhasil dengan sangat baik, begitu pula dengan kategori baik yaitu terdapat 8 anak atau 40% yang dapat melipat kertas, kemudian terdapat 2 anak atau 10% yang dapat melipat kertas dengan kategori cukup, dan hasil pengamatan kemampuan kognitif anak dalam melipat kertas dengan kategori kurang terdapat 2 anak atau 10% yang belum menunjukkan kemampuan kognitifnya. Kalaupun masih ada anak yang belum berhasil yaitu 1 anak dalam menyusun puzzle, kemudian ada 1 anak yang belum berhasil dalam menyusun balok belum menunjukkan kognitifnya, dan masih ada 2 anak juga yang belum berhasil dengan baik dalam melipat

kertas. Jika di rata-ratakan ada sekitar 6,66% yang belum berhasil dari kemampuan yang diamati.

Dari hasil pengamatan tindakan siklus I yang dilakukan pada aktivitas anak yang masuk dalam kategori cukup harus ditingkatkan untuk mencapai kriteria keberhasilan baik. Sedangkan dari hasil pengamatan tindakan siklus II yang dilakukan pada aktivitas anak semua aspek yang diamati telah masuk dalam kategori baik. Dapat dikemukakan anak yang belum berhasil tersebut memang anak yang sangat pemalu dan kurang memiliki rasa ingin tau tentang sesuatu tugas atau permainan yang diberikan guru. Hal ini bukan berarti gagal total, namun tetap ada peningkatan kemampuannya namun belum maksimal. Oleh karena itu peneliti dengan teman sejawat memutuskan untuk tidak melanjutkan kesiklus ketiga, karena anak yang belum berhasil persentasenya sangat kecil. Sehingga penelitian tindakan kelas ini bisa dikatakan berhasil dengan baik karena telah dapat memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak dengan meningkatnya kemampuan kognitif anak pada beberapa kemampuan yang telah diamati. Olehnya itu pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyusun puzzle, menyusun balok, dan melipat kertas.

Dari hasil pengamatan tindakan siklus I yang dilakukan pada aktivitas anak yang masuk dalam kategori cukup harus ditingkatkan untuk mencapai kriteria keberhasilan baik. Sedangkan dari hasil pengamatan tindakan siklus II yang dilakukan pada aktivitas anak semua aspek yang diamati telah masuk dalam kategori baik. Di samping perbaikan yang dilakukan guru, faktor yang menyebabkan meningkatnya kemampuan kognitif anak adalah karena anak-anak sudah merasa tidak terbebani dalam memanfaatkan alat permainan edukatif sehingga dengan menerapkan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui Alat Permainan Edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Sis Aljufri 1 Tatura Palu. Kesimpulan tersebut terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus pertama untuk kemampuan dalam menyusun puzzle menjadi 50% sangat baik dan baik, kemampuan dalam menyusun balok meningkat menjadi 45% kategori sangat baik dan baik, dan yang kemampuan yang diamati terakhir yaitu kemampuan kognitif anak dalam melipat kertas terdapat 50% dengan kategori baik dan baik, hasil tersebut diperoleh dari penjumlahan dua kategori yang dimiliki yaitu

sangat baik dan baik. Pada siklus kedua menunjukkan peningkatan dalam menyusun puzzle meningkat dari 50% menjadi 80% (30%) kategori sangat baik dan baik, kemudian pada kegiatan menyusun balok meningkat dari 45% menjadi 85% (40%) dengan kategori sangat baik dan baik, sedangkan kemampuan anak dalam melipat kertas meningkat dari 50% menjadi 80% (40%) kategori sangat baik dan baik. Jika dirata-ratakan peningkatan dari siklus I ke siklus II berkisar 36,66%, walaupun masih ada anak yang belum berhasil tetapi tidak perlu lagi di adakan siklus berikutnya karena sudah menunjukkan keberhasilan pada siklus II secara maksimal.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, saran dari peneliti, yaitu:

- 1) Kiranya Alat Permainan Edukatif dapat diterapkan mengingat Alat pembelajaran ini dapat mendorong anak untuk terbiasa dalam melakukan kegiatan, menumbuhkan motivasi dan minat anak untuk belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- 2) Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan anak dalam belajar, antara lain minat, sikap, dan motivasi. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan situasi yang dapat memungkinkan faktor-faktor tersebut dapat berkembang dengan baik.
- 3) Kepala Taman Kanak-kanak Sis Aljufri 1 Tatura Palu, agar selalu memberikan kesempatan bagi para guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuannya sebagai guru yang profesional.
- 4) Para guru agar termotivasi untuk selalu melakukan berbagai aktifitas dalam meningkatkan profesionalismenya sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
- 5) Murid agar selalu aktif dalam kegiatan kelas dan luar kelas serta memanfaatkan fasilitas yang ada untuk mengembangkan semua potensi yang dimilikinya terutama untuk menjadi anak berkarakter.
- 6) Para peneliti lain untuk menjadikannya hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda baik fokus. Masalah metode tehnik pengumpulan data maupun analisisnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abu Ahmadi. (1990). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rimba Cipta.
- Adams. (1995). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agung Hartono dan Sumarto. (2002) *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta edisi Revisi.

- Badru Zaman, dkk. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Benyamin Maftu. (2005). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Tenaga Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Kependidikan.
- Dahlan Yakub Albani. (2001). *Kamus Sosiologi Antropologi. Surabaya Indah*.
- Nana Sujana. (1997). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rusda Karya.
- Pamela Minet Dalam Yuliani dkk. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Qoard dan Choirul Fuad Yusuf. (1990). *Perilaku Keagamaan Masyarakat Tani*. Jakarta: Depag RI. Balitbang Proyek Penelitian Keagamaan.
- Sudono. (1995). *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.