

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENTUK MELALUI PERMAINAN CEPAT TANGKAP PADA ANAK

Siti Zulaikhah
Nurhenti Dorlina Simatupang

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai 4 Surabaya 60136. (zoelfana.13@gmail.com) (nurhentisimatupang@yahoo.co.id)

Abstract: The purpose of this research is to describe the increase of the ability to recognize shape through catch game, Subjects were kindergartners children age 3-4 at KB Al Mustofa Gemekan Mojokerto, observing children ability at the first semester 2014-2015. . From the activity,we can conlude that quick catch game can increase the child's apability to recognize shapes.

Keyword: Catch Game, Ability to recognize shape

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan cepat tangkap dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Subjek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun di *Play Group* Al Mustofa Gemekan Sooko Mojokerto, dengan cara mengamati/observasi kemampuan anak pada semester I tahun pelajaran 2014–2015. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa permainan cepat tangkap dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk.

Kata Kunci : Permainan Cepat Tangkap, Kemampuan Mengenal Bentuk.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan selalu ingin tahu dengan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan oleh mereka. Mereka seolah-olah tidak pernah berhenti untuk bereksplorasi dan belajar,

Pendidikan bagi Anak Usia Dini merupakan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, pendidikan bagi anak usia dini juga merupakan sebuah pendidikan yang diberikan sesuai dengan perkembangan dan usia anak yang memfokuskan pada *physical, intellegence/kognitive, emotional*, dan sosial *aducation* serta sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, hal tersebut sesuai dengan Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional tertuliskan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya

yaitu manusia yang beriman bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Mengenal bentuk geometri merupakan salah satu bagian dari pengembangan kognitif yang perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini. Mengenal bentuk geometri bagi anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 dijelaskan bahwa dalam perkembangan kognitif, salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia 3-4 tahun adalah mengenal konsep ukuran, bentuk, dan pola. Sedangkan capaian perkembangan dari mengenal bentuk yang harus dimiliki oleh anak usia 3-4 tahun adalah menunjukkan bentuk dan

mengelompokkan bentuk geometri yaitu segi tiga, lingkaran dan bentuk segi empat.

Berdasarkan hasil pengamatan di KB AL MUSTOFA, kemampuan kognitif anak dalam pengenalan bentuk pada kelompok usia 3-4 tahun masih kurang yakni 5 anak yang sudah mampu mengenal bentuk, dan 13 yang belum mampu mengenal bentuk

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini akan dilakukan dengan mengangkat judul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Melalui Permainan Cepat Tangkap Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB AL MUSTOFA Mojokerto".

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mendeskripsikan penerapan cepat tangkap dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk anak usia 3-4 tahun di KB AL-MUSTOFA Mojokerto dan untuk mengetahui apakah permainan cepat tangkap dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk anak usia 3-4 tahun di KB AL-MUSTOFA Mojokerto.

Istilah kognitif sering kali dikenal dengan istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa Inggris "*intellect*" yang diartikan sebagai berikut "Proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan kemampuan menilai dan kemampuan mempertimbangkan juga kemampuan mental atau intelegensi". Vygotsky (dalam Sujiono dkk, 2009: 4.11) menuliskan bahwa berdasarkan tingkat perkembangan kognitif anak, tahap pertama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial atau tingkat kemampuan aktual, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitif atau tingkat perkembangan potensial, proses perkembangan kognitif tertinggi berkembang pada saat anak berada di sekolah saat terjadinya interaksi antara anak dan guru. Berbagai pengetahuan yang diberikan kepada anak secara bermakna akan memberikan dampak yang berharga dan bermanfaat.

Menurut Piaget (dalam Moeslichatoen, 1999: 65) bahwa setiap individu akan mengalami empat fase perkembangan berpikir yang berlangsung mulai dari lahir sampai remaja. Masing-masing fase selalu dialami

anak secara berurutan, Adapun empat fase tersebut yaitu: (1) Fase sensori motor, (2) Fase pra operasional, (3) Fase operasional konkret (4) Fase operasi formal

Melihat dari fase perkembangan kognitif di atas, Seefeldt dan Wasik (2008: 77) menjelaskan bahwa anak usia tiga tahun dan beberapa anak usia empat tahun dianggap pemikir pada fase pra-operasional (2-7 tahun)

Mengenal bentuk terdiri dari dua kata, yaitu: mengenal dan bentuk, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006: 476) mengenal berasal dari kata "kenal" yang berarti tahu atau teringat kembali, sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006: 149) bentuk adalah rupa atau wujud yang ditampilkan. Jadi mengenal bentuk adalah kemampuan anak dalam mengingat bentuk yang pernah ditunjukkan oleh guru.

Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri sangat perlu diberikan kepada anak usia dini, karena dengan mengenal bentuk anak akan memperoleh beberapa manfaat, antara lain: Pengembangan berhitung, Pengembangan fisik, pengembangan sosial emosional, Matematika.

Di dalam memperkenalkan bentuk geometri pada anak usia dini, pendidik hendaknya memperhatikan tahap-tahap pengenalan bentuk, adapun tahapan mempelajari bentuk geometri pada anak usia 3-6 tahun menurut Lestari (dalam Susanto, 2011: 19) adalah sebagai berikut: Anak belajar tentang bentuk-bentuk sederhana (segi tiga, segi empat, persegi panjang, dan lingkaran), setelah itu Anak belajar tentang ciri-ciri bentuk geometri dan tahap selanjutnya adalah anak belajar menerapkan pengetahuannya dengan memahami benda-benda di sekitar dengan bentuk-bentuk yang sudah dikenal.

Menurut Hurlock (dalam Montolalu, dkk. 2009: 6.14) ada dua jenis permainan yaitu permainan aktif dan permainan pasif, Permainan aktif adalah Permainan aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak yang melibatkan aktivitas tubuh dan gerakan-gerakan tubuh, sedangkan permainan pasif adalah kegiatan dimana anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan

kegiatan yang dilakukan anaknya dan tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik.

Permainan cepat tangkap merupakan jenis permainan aktif karena di dalam permainan cepat tangkap anak mendapatkan kesenangan dari aktivitas tubuh ketika anak berlari menangkap bentuk geometri yang disebut oleh guru.

Kata cepat dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti waktu singkat dalam menempuh jarak jauh. Sedangkan kata tangkap dalam kamus Indonesia (2006: 646) adalah memegang dengan tangan. Sedangkan pengertian cepat tangkap dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara menangkap bentuk geometri dalam waktu yang cepat dari jarak yang sudah ditentukan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Menurut Arikunto (2010: 3) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2010: 83), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Subjek dalam penelitian tindakan ini adalah kelompok usia 3-4 tahun siswa-siswi KB

AL MUSTOFA Gemekan Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2014/2015. Anak yang diobservasi berjumlah 18 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 7 anak perempuan tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan dan diperlukan. Adapun penelitian ini bertempat di KB AL MUSTOFA Gemekan Sooko Mojokerto di kelompok usia 3-4 tahun.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, Penelitian tindakan ini menggunakan instrumen pengumpulan data melalui lembar observasi dan dokumen (foto), peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas anak dan lembar observasi aktivitas guru, serta kembar observasi kemampuan kognitif anak. Pengertian observasi dan dokumen (foto)

karena tujuan utamanya dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Secara umum ada empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, penugasan, dokumentasi dan gabungan / triangulasi. Dari keempat teknik tersebut sesuai dengan variabel yang terdapat dalam judul penelitian, maka teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian mengikuti aturan permainan di wujudkan dalam sub indikator antara lain: (1) Mengenal 3 bentuk geometri, (2) Mencocok gambar jam dinding, (3) Menyusun stik ice cream (4) Menjiplak balik, dan (5) Merangkai keeping geometri menjadi bentuk kesukaan.

Kriteria keberhasilan anak dalam mengenal bentuk melalui permainan cepat tangkap yaitu anak yang mendapat bintang 3 atau bintang 4 pada tiap aspek pengamatan dinyatakan berhasil, sebaliknya anak yang mendapat bintang 1 dan bintang 2 dinyatakan belum berhasil pada tiap aspek pengamatan.

Keberhasilan tindakan dianggap berhasil jika persentase anak yang mampu mengenal bentuk yaitu yang mendapat bintang 3 dan bintang 4 pada tiap aspek pengamatan mencapai 15 anak dari 18 anak.

HASIL

Data yang diperoleh berupa pengamatan pembelajaran dalam mengenal bentuk melalui

permainan cepat tangkap melalui lembar observasi aktivitas guru, aktifitas anak dengan observasi kemampuan anak dalam mengenal bentuk pada setiap siklus.

Data lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal tiga bentuk, yakni segi tiga, lingkaran, segi empat melalui permainan cepat tangkap

Aktivitas Guru

Pengamatan terhadap aktivitas guru dilakukan oleh teman sejawat. Dan berdasarkan hasil pengamatan diketahui adanya peningkatan kinerja guru dari siklus I yakni mendapat skor 60,41% sedangkan pada siklus II mendapat skor 82,45% sehingga dapat dikatakan bahwa pada aspek-aspek pengamatan bahwa guru sudah membimbing, mengarahkan dan memperhatikan anak serta sudah memotivasi anak secara maksimal.

Aktivitas Anak

Dari hasil perhitungan pengamatan terhadap aktivitas anak dalam siklus I proses pembelajaran mendapat skor 66,66% sedangkan siklus II dengan persentase 82,45% mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi anak sudah siap dalam menerima pembelajaran mengenal bentuk melalui permainan cepat tangkap.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Al Mustofa Gemekan, Sooko, Mojokerto pada kemampuan mengenal bentuk anak masih kurang. Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak selama ini kurang menarik dan menantang sehingga kurang diminati oleh anak. Sehingga dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk anak sangat kurang. Strategi yang digunakan oleh guru biasanya adalah menggambar di papan tulis bentuk-bentuk geometri, sedangkan siswa hanya bertindak sebagai pendengar yang pasif dalam waktu kurang lebih 15 menit, untuk anak Kelompok Bermain yang berjumlah 18 anak dalam satu kelas, selain itu untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk anak diminta untuk mengingat dan membandingkan antar bentuk satu dengan bentuk lain tanpa menunjukkan benda

kongkrit yang bisa dilihat dan dipegang oleh anak. Pembelajaran seperti ini dapat dipastikan kurang efektif karena anak merasa bosan.

Hasil dari penelitian tersebut sangat mendukung pendapat Santrock (2007: 216) permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Dengan permainan anak akan lebih mudah menyerap berbagai informasi baru yang mereka tanggapi dengan sikap positif tanpa ada paksaan.

Penelitian ini mendukung pula teori yang dikemukakan oleh Gross (dalam Monks dkk, 2002: 132) permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti.

Usaha dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak dengan permainan cepat tangkap, dilakukan dalam bentuk perlombaan yang membuat anak lebih bersemangat untuk berkompetisi. Melalui permainan cepat tangkap anak lebih bersemangat dan melupakan masalah yang dibawanya dari rumah menjadi lebih tertarik untuk aktif dalam kelas.

Pengelolaan proses pembelajaran oleh peneliti, terlihat terjadi peningkatan kearah yang positif. Terbukti pada siklus 1 persentase keberhasilan aktivitas kinerja guru adalah 60,41% meningkat menjadi 82,45% pada siklus 2. Peningkatan ini merupakan salah satu bukti bahwa ada usaha perbaikan mengelola proses pembelajaran. Selain itu keberhasilan aktivitas anak pada siklus 1 adalah 66,66% pada siklus 2 meningkat menjadi 91,66% Peningkatan pada kemampuan mengenal bentuk pada anak juga terjadi peningkatan pada siklus 2. Dengan bukti prosentase pada siklus 1 adalah 57,07 %, maka pada siklus 2 mencapai 83,32 %. Sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus 2 dinyatakan berhasil karena kemampuan mengenal bentuk anak sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, di KB Al Mustofa Gemekan, Sooko Mojokerto diketahui bahwa Permainan cepat tangkap dapat meningkatkan kemampuan

mengenal bentuk pada anak usia 3-4, terbukti presentase kemampuan mengenal bentuk anak pada siklus 1 adalah 63,19% pada siklus 2 meningkat menjadi 80,55%. Ketuntasan belajar anak pada siklus 1 hanya mencapai 63,19%, maka pada siklus 2 ketuntasan belajar meningkat menjadi 80,55%, dan sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus 2 berhasil karena target ketuntasan belajar tercapai.\

Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Melalui Permainan Cepat Tangkap Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB AL MUSTOFA Mojokerto maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

Dengan adanya bukti bahwasanya permainan cepat tangkap dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk pada anak, maka diharapkan guru dapat menggunakan permainan cepat tangkap sebagai salah satu kegiatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, kegiatan tersebut dapat juga dilakukan secara berulang-ulang agar kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk dapat berkembang menjadi lebih baik lagi. kegiatan ini juga dapat menjadi kegiatan alternatif guru didalam kelas agar proses pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan bagi anak..

Untuk selanjutnya penggunaan permainan cepat tangkap sebaiknya dilakukan di tempat yang luas karena saat bentuk-bentuk geometri ditebar beterbangan dan itu memang lebih baik agar anak tidak bergerombol dan berebut dalam satu lokasi, tempat juga harus aman sehingga anak leluasa bergerak saat melakukan permainan cepat tangkap.

Untuk meningkatkan antusias anak saat berlangsungnya permainan cepat tangkap guru seharusnya lebih memantapkan rencana agar permainan cepat tangkap berjalan lancar. Di dalam menentukan aturan main untuk melakukan permainan cepat tangkap hendaknya melibatkan anak, agar anak lebih mudah mengingat dan menaati, dan setelah aturan main dibuat guru menyebutkan kembali aturan main yang sudah dibuat dan harus lebih jelas agar

anak tidak bingung saat melakukan permainan cepat tangkap.

Jika dalam permainan cepat tangkap[ditemukan anak yang belum mengalami target ketuntasan sesuai dengan yang diharapkan, sebaiknya guru dapat melakukan pendekatan khusus dan menggunakan permainan yang menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk anak sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing anak tersebut, contohnya permainan kotak sulap.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chulsum, Umi dan Novia, Windy. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko.
- http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_2_89.htm. UU No.2 Thn 1989 – *Sistem Pendidikan Nasional*. 15 September 2014.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Monks, F.J., dkk. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permendiknas Nomor 58 . 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri pendidikan Nasional.
- Rich, Barnet. 2005. *Schaum's Easy Outlines. Geometri*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia tiga, Empat, Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UNIVERSITAS TERBUKA