

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN BALOK DI TK ISLAM BABUSSALAM RAMBAH

Oleh

Roslamiah

Guru TK Islam Babussalam Rambah

roslamiahtk@gmail.com

Article History

Received : Februari 2018

Accepted : Mei 2018

Published : Juli 2018

Keywords

*The cognitive abilities,
playing block activities*

Abstract

This study aims to improve the cognitive abilities of children through playing block activities. The subject of the study were students in TK Islam Babussalam in Rokan Hulu of group B. The result obtained that the cognitive abilities of children in the 35% cycle I and increased in the cycle II to 75%. Based on the study concluded that beam play activities can improve the cognitive abilities of children.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok. Subjek penelitian adalah murid di TK Islam Babussalam kelompok B Rambah Kabupaten Rokan Hulu. Hasil penelitian diperoleh bahwa kemampuan kognitif anak pada siklus I 35% dan meningkat pada siklus II menjadi 75%. Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

A. Pendahuluan

Taman kanak-kanak merupakan pendidikan prasekolah pada jalur formal yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dasar anak yang meliputi; kemampuan bahasa, kognitif, seni, fisik atau motorik halus dan kasar, sikap perilaku, dan sosial emosional. Setiap bidang pengembangan memiliki indikator pencapaian yang ditetapkan sebagai acuan dalam kegiatan belajar mengajar begitu juga dalam bidang pengembangan kognitif. Sujiono (2007) mengemukakan kognitif adalah proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif sama dengan intelegensi, tetapi kognitif lebih bersifat statis atau pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif merupakan aktivitas atau perilaku. Selanjutnya, menurut Gunarti (2008) kognitif adalah kemampuan verbal memecahkan masalah, kemampuan

beradaptasi dan belajar dalam kehidupan sehari-hari. Setiap anak dilahirkan dengan membawa delapan jenis kecerdasan yang berbeda-beda. Menurut Tadkiratoen (2008) delapan jenis kecerdasan yang kemudian berkembang menjadi Sembilan jenis kecerdasan sebagai berikut. a) Kecerdasan linguistic merupakan kemampuan untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasan. b) Kecerdasan Logis-Matematis merupakan kemampuan seseorang dalam berfikir secara induktif dan deduktif, berpikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berfikir. c) Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih hubungan antara objek dan ruang. d) Kecerdasan musical merupakan kemampuan seseorang yang peka terhadap suara-suara non verbal yang berada di lingkungan sekelilingnya, termasuk dalam

hal nada dan ritme. e) Kecerdasan kinestetis merupakan kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah. f) Kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan dirinya sendiri. g) Kecerdasan antarpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. h) Kecerdasan naturalistic merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap lingkungan alam, senang berada di lingkungan alam yang terbuka seperti pantai dan hutan. i) Kecerdasan eksistensial merupakan kemampuan untuk menempatkan diri dalam lingkup kosmos terjauh makna hidup, makna kematian, nasib dunia, jasmani maupun kejiwaan dan dengan makna pengalaman mendalam seperti cinta dan kesenian.

Bermain balok merupakan salah satu hal penting untuk perkembangan kognitif anak, yaitu sebagai cara untuk mengasimilasikan informasi-informasi

baru dengan pengalaman-pengalaman masa lalu lewat pengertian yang sifatnya simbolik. Menurut Rita (2009) saat bermain balok anak-anak mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Di lembaga TK hendaknya disediakan beberapa set dan jenis balok, seperti balok-balok berukuran besar, ukuran kecil dan balok yang dapat dimainkan di meja. Permainan ini mendorong anak untuk bekerja sama menyusun benda-benda yang sama dalam satu rangkaian. Permainan ini memungkinkan anak bergerak karena harus mengambil bagian-bagian balok yang letaknya ditengah-tengah ruangan. Selain mengasah kecerdasan logika-matematik, permainan ini juga mengasah kecerdasan visual-spasial, kinestetik, dan interpersonal.

Implikasi dari kegiatan bermain melalui media balok terhadap upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah menyajikan balok-balok yang sesuai dengan perkembangan anak dengan

tujuan supaya anak mengerti dengan jumlah balok yang di tunjukkan dalam media tersebut. Kegiatan bermain balok sangat bagus untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada saat anak melihat balok-balok dalam otaknya dia mengenal balok yang tergambar jelas dan tangan mereka akan menuliskan berapa jumlah balok yang ada dalam otak si anak sesuai dengan balok yang disajikan oleh guru di depan kelas. Untuk mendapatkan perkembangan kognitif anak yang optimal dibutuhkan juga campur tangan orang tua di rumah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan menggunakan dua siklus. Tahapan-tahapan penelitian yang digunakan, yaitu tahap perencanaan, tahap perbaikan, tahap observasi dan tahap refleksi. Subjek penelitian, yaitu anak-anak di Taman Kanak-kanak Islam Babussalam Rambah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan di evaluasi baik hasil belajar anak, aktivitas guru, maupun aktivitas siswa. Setelah melakukan tindakan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus, penulis melakukan tindakan berikutnya, yaitu menyajiakan dan menginterpretasikan data kegiatan siklus I dan siklus II.

a) Siklus I

Berikut data hasil perbaikan pembelajaran pada pengembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok di TK Islam Islam Babussalam Rambah.

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan kognitif anak melalui bermain balok pada siklus I dapat dijelaskan terjadinya peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan I yang mendapat kategori tinggi sebanyak 4 orang anak atau 20%, kategori sedang 6

orang anak atau 30%, kategori rendah sebanyak 10 orang anak atau 50%. Pada pertemuan II yang mendapat kategori tinggi sebanyak 4 orang anak atau 20%, kategori sedang sebanyak 6 orang atau 30% dan mendapat kategori rendah sebanyak 10 orang anak atau 50%. Pada pertemuan III anak yang mendapat kategori tinggi sebanyak 5 orang atau 25%, kategori sedang 7 orang anak atau 35% dan kategori rendah sebanyak 10 orang anak atau 50%. Pada pertemuan IV anak yang mendapat kategori tinggi sebanyak 6 orang atau 30%, kategori sedang 8 orang atau 40%, dan kategori rendah 7 orang anak atau 30%. Pada pertemuan V anak yang mendapat kategori tinggi sebanyak 7 orang atau 35%, kategori sedang sebanyak 9 orang anak atau 45% dan kategori rendah 4 orang atau 20%.

b) Siklus II

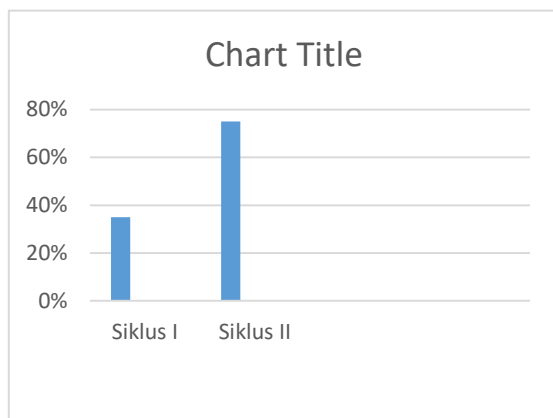
Rekapitulasi hasil kemampuan anak pada siklus II dengan lima kali pertemuan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitin kemampuan kognitif anak melalui bermain balok pada siklus II dapat dijelaskan terjadinya peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan I yang mendapat kategori tinggi sebanyak 7 orang anak atau 31%, kategori sedang 6 orang anak atau 30%, kategori rendah sebanyak 3 orang anak atau 23%. Pada pertemuan II yang mendapat kategori tinggi sebanyak 8 orang anak atau 40%, kategori sedang sebanyak 7 orang atau 35% dan mendapat kategori rendah sebanyak 5 orang anak atau 25%. Pada pertemuan III anak yang mendapat kategori tinggi sebanyak 10 orang atau 50%, kategori sedang 7 orang anak atau 35% dan kategori rendah sebanyak 3 orang anak atau 10%. Pada pertemuan IV anak yang mendapat kategori tinggi sebanyak 12 orang atau 60%, kategori sedang 6 orang atau 30%, dan kategori rendah 2 orang anak atau 10%. Pada pertemuan V anak yang mendapat kategori tinggi sebanyak 15 orang atau 75%, kategori sedang sebanyak 5 orang anak

atau 23% dan kategori rendah tidak ada atau 0%.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan selama dua siklus di peroleh gambaran kemampuan kognitif anak melalui bermain balok sebagai berikut.



Grafik 1. Persentase Peningkatan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil pengolahan data dan refleksi pada siklus II, pada kemampuan kognitif anak melalui bermain balok terlihat beberapa peningkatan aktivitas anak dalam pembelajaran bila

dibandingkan dengan proses pembelajaran pada siklus I, sebagai berikut. a) Anak yang pada awalnya tidak mau melakukan kegiatan pembelajaran, sudah menunjukkan minat dan keinginan untuk melakukan pembelajaran. b) Anak terlihat lebih bersemangat belajar karena kegiatan menyusun balok dengan bermacam-macam bentuk dan variasi seperti; menyusun topi, kepala, menyusun badan, kaki dengan lengkap seperti tubuh manusia. c) Anak dapat lebih memusatkan perhatiannya pada kegiatan menyusun menjadi berbagai bentuk.

Terlihat adanya kemajuan dalam kegiatan belajar anak yang ditujukan pada pertemuan perbaikan pembelajaran dari siklus I hingga siklus II. Hal tersebut tidak terlepas dari peran guru. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru oleh kolaborasi diperoleh hal berikut; guru menyusun geometri, bentuk rumah, bentuk pagar rumah, menyusun bentuk sekolah, menyusun pagar sekolah dan menyusun bentuk gerbang sekolah.

D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk pengembangan kognitif anak melalui bermain balok dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain dengan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Islam Babussala Rambah. Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai siklus I sampai siklus II. Umumnya pada siklus I masih ada anak yang memiliki nilai rendah, namun pada siklus II tidak ada anak yang memperoleh nilai rendah.

2.Saran

Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak khususnya untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya, dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode-metode yang inovatif dan kreatif. Salah satunya menggunakan metode bermain balok pada proses pembelajaran di tingkat anak usia dini atau kanak-kanak.

Daftar Pustaka

- Aisyah, Siti, dkk (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gunardi, Winda, dkk. (2008). *Metode Perkembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kurnia, Rita. (2009). *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Kunto. (2004). *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Marlius, Hamadi dan Warkanis. (2005). *Strategi Mengajar*. Pekanbaru: Sutra Benta Perkasa.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Perkembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.