



Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Metode Bermain Media Benda Konkrit pada Anak Usia Dini

Moh Fauziddin, Luluk Elyana

Received: 22 03 2018 / Accepted: 27 04 2018 / Published online: 27 10 2018
© 2018 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstrak Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang dikembangkan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian bertujuan mengetahui kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang di TK Pembina Bangkinang Kota. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang direncanakan dilakukan dalam 2 siklus. Data yang dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak pada kegiatan membilang tergolong rendah. Upaya yang dilakukan adalah menggunakan pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media benda konkrit. Hasil penelitian didapatkan bahwa dengan menggunakan metode bermain media benda konkrit dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang.

Kata kunci: *kemampuan kognitif, kegiatan membilang, media benda konkrit*

Abstract Cognitive ability is one aspect developed in Early Childhood Education. The aim of this research is to know the cognitive ability of the children in the activity of spelled out in TK Pembina Bangkinang Kota. The research method used Class Action Research (PTK) which is planned to be done in 2 cycles. Data collected by observation and documentation techniques. Data analysis in this research is by using quantitative descriptive analysis technique. The results of preliminary observations indicate that the cognitive abilities of children in activities are relatively low. Efforts made is to use learning through playing with the use of concrete objects media. The results obtained that using the method of playing a concrete object media can improve the cognitive abilities of children in activities to count.

Keywords: *cognitive potentials, event counting, media objects concrete*

Pendahuluan

Memperhatikan pendidikan sejak usia dini merupakan keharusan bagi orang tua, potensi yang dimiliki oleh anak maksimal. Fase usia dini sering kita sebut dengan usia emas (*golden age*) dimana perkembangan otak dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan pada anak seperti halnya mencukupi kebutuhan nutrisi si anak, perawatan kesehatan, serta pelayanan pendidikan yang mendorong tumbuhnya kreativitas anak. (Nik Amah, 2017, pp. 31-40)

Metode yang paling tepat dalam mengembangkan potensi pada anak usia dini adalah dengan bermain. Mengingat pentingnya masa pada anak usia dini tidak terlepas dari aktivitas bermain. Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah suatu dunia anak berkembang. (Iin Priyanti, 2015, pp. 20-33)

Belajar pada anak usia dini dapat dilakukan tanpa mengenal tempat dan waktu. (Hurlock, 1978) Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri

orang itu, mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Selain itu belajar merupakan suatu kewajiban bagi seorang agar memperoleh banyak pengetahuan. Seseorang belajar dari buaian ibu sampai liang lahat.

Struktur kurikulum PAUD yang tercantum dalam permendikbud nomor 146 tahun 2014 menyatakan ; Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup; a. nilai agama dan moral; b. fisik-motorik; c. kognitif; d. bahasa; e. sosial-emosional; dan f. seni. (Pendidikan, Kebudayaan, & Indonesia, 2014)

Selanjutnya dalam Permendikbud tersebut diuraikan salah satu pengembangannya adalah kemampuan kognitif dengan konteks bermain. Program pengembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain. (Pendidikan et al., 2014)

Pengembangan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Berdasarkan pengamatan guru bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama dalam kegiatan membilang. Menyadari pentingnya aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini di antara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek kognitif termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai dini.

Karena membilang termasuk dalam kategori abstrak, maka anak usia dini masih merasa kesulitan dan cenderung bosan. (Afandi, 2016) Selain itu proses pembelajaran yang masih teacher center turut menyumbangkan rasa kebosanan pada anak. Sebagai solusi dalam meningkatkan kemampuan membilang tersebut, maka perlu dicarikan model pembelajaran yang menyenangkan, yakni dengan bermain. Dalam hal ini menggunakan media konkret yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

Peran guru sangat penting dalam memberikan motivasi dan arahan kepada anak untuk menghubungkan konsep membilang yang abstrak dengan benda konkret. Guru sebaiknya menstimulasi pembelajaran dengan cara menghubungkan konsep abstrak dengan benda konkret, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas. (Ni Made Oktiana Dewi, I Nyoman Wirya, 2014)

Konsep bilangan ditanamkan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak.

Kegiatan membilang sudah mulai dilakukan di TK Pembina Bangkinang kelompok A, akan tetapi sangat disayangkan kemampuan membilang anak pada kelompok A masih sangat rendah, yakni 33%. Minat anak pun masih rendah dalam kegiatan membilang, anak tidak mengenal bentuk angka hanya mengetahui bunyi pengucapannya saja.

Data awal yang diperoleh peneliti akan rendahnya kemampuan membilang anak TK Pembina Bangkinang adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Awal

Indikator membilang	BB	MB	BSH	BSB	N
Mengenal lambang bilangan 1-10	5	10	3	0	18

Pada indikator membilang untuk bilangan 1-10, 5 anak belum berkembang, 10 orang anak masih berkembang adapun 3 orang anak masuk pada level berkembang sesuai harapan. Rendahnya pencapaian anak TK Pembina Bangkinang Kota kegiatan membilang disebabkan beberapa hal di antaranya Guru kurang cermat memilih metode pembelajaran sehingga anak merasa bosan dan tidak antusias di dalam kelas, media yang

digunakan oleh Guru kurang menarik karena kegiatan berhitung yang diterapkan di TK Pembina Bangkinang Kota Kota masih menggunakan media pembelajaran latihan di buku tulis.

Berdasar permasalahan yang terjadi di TK Pembina Bangkinang Kota, perlu diberikan solusi untuk peningkatan kemampuan kognitif pada kegiatan membilang, yakni dengan menggunakan metode bermain dengan menggunakan benda konkret.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah penerapan metode bermain media benda konkret dalam kegiatan membilang pada anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Bangkinang Kota? Dan Apakah kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang dapat meningkat dengan penerapan metode bermain media benda konkret pada anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Bangkinang Kota?

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui penerapan metode bermain media benda konkret dalam kegiatan membilang pada anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Bangkinang Kota. (2) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang dengan metode bermain media benda konkret terhadap anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Bangkinang Kota.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Class action research). PTK adalah suatu pencermatan kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersama.(Arikunto, 2006) Pada penelitian ini menggunakan penelitian kolaboraitf. Peneliti sebagai observer dan guru kelas sebagai objek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembina Bangkinang Kota Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini diperkirakan akan dilaksanakan semester 1, dengan jumlah anak sebanyak 22 anak.

Adapun data dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dengan teknik observasi, dokumentasi, Menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif yakni data yang diperoleh dan disajikan dengan apa adanya kemudian data tersebut dianalisa dengan menggunakan angka.

Hasil Penelitian dan Analisis

Siklus Pertama

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan menerapkan metode bermain media benda konkret, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan seperti yang tertuang di Bab III. Adapun persiapan tersebut antara lain; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran Media bermain benda konkret. Dalam menyusun RKH tersebut guru dibantu oleh teman sejawat yang berpedoman pada tema maupun sub tema lebih jelas dapat diperhatikan penjelasan berikut ini:

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, menyusun rencana kegiatan harian, dengan tema diri sendiri. Tema ini dapat dicapai melalui satu indikator yaitu: Membilang dan menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 (Kognitif). Dilanjutkan guru menyiapkan perlengkapan yang berkaitan dengan metode pembelajaran. Kemudian guru menyiapkan pancangan berkaitan dengan materi pelajaran berupa pertanyaan tentang materi yang akan dibahas.

Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama pembelajaran melibatkan seluruh anak. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum dengan mengikuti langkah pembelajaran mMedia bermain benda konkret.

Kegiatan awal dilakukan kurang lebih 10 menit, guru memulai pelajaran dengan Salam pembuka, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan guru memberi motivasi anak yang berhubungan materi pelajaran.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit, menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan benda konkret. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memerlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

Kemudian pada pertemuan kedua guru Pada kegiatan Awal dilakukan kurang lebih 10 menit, dimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan sistematika pembelajaran dengan metod bermain media benda konkret kepada anak dan memberikan kesempatan kepada anak yang kurang mengerti tentang langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain media benda konkret.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan benda konkret. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memerlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

Observasi

Waktu pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan melibatkan seorang guru dan peneliti sebagai observer.

Data yang diperoleh didapatkan bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 60% dengan kategori sedang dan pada pertemuan 2 dengan persentase sebesar 70% termasuk dalam kategori sedang. Terdapat peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 sebesar 10%. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1 yaitu menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan benda konkret, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Pada indikator 2 yaitu menyiapkan peralatan yang diperlukan, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik.

Pada indikator 3, yaitu memperlihatkan lambang angka dalam kartu, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Pada indikator 4 yaitu meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori cukup. Dan pada indikator 5, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik.

Sedangkan aktivitas belajar anak pada siklus I didokumentasikan pada lembar pengamatan. Pada siklus I pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 48% dengan kategori kurang. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1, anak mendengarkan guru mendapatkan penilaian dengan kategori rendah, pada indikator 2 yaitu anak ikut mempersiapkan peralatan, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori rendah. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan juga mendapatkan penilaian dengan kategori rendah.

Berikut ini dipaparkan rekapitulasi pertemuan 1 dan 2 siklus II pada observasi aktivitas belajar anak. Bagian ini adalah bagian artikel ilmiah, dan oleh karena itu biasanya merupakan bagian terpanjang. Bagian ini menyajikan hasil-hasil analisis data; yang dilaporkan adalah hasil bersih. Proses analisis data (seperti perhitungan statistik) tidak perlu disajikan. Proses pengujian hipotesis pun tidak perlu disajikan, termasuk perbandingan antara koefisien yang ditemukan dalam analisis dengan koefisien dalam tabel statistik. Yang dilaporkan adalah hasil analisis dan pengujian hipotesis.

Hasil analisis boleh disajikan dengan tabel atau grafik. Tabel ataupun grafik harus diberi komentar atau dibahas. Pembahasan tidak harus dilakukan per tabel atau grafik. Tabel atau grafik digunakan untuk memperjelas penyajian hasil observasi verbal. Apabila hasil yang disajikan cukup panjang, penyajian dapat dilakukan dengan memilah-milah menjadi subbagian-subbagian sesuai dengan penjabaran masalah penelitian. Apabila bagian ini pendek, atau apabila kedua bagian itu tidak mungkin dipisah, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk subtonik-subtonik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian.

Tabel 2. Aktifitas Anak dan Siklusnya

Pertemuan	1	2
Kategori	Baik	Baik
Presentasi	48%	54%

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus I pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 48% dan pada pertemuan kedua sebesar 54% dengan kategori rendah.

Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, maka dapat diperhatikan pada tabel berikut ini

Tabel 3. Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Siklus I

No	Kemampuan Kognitif	Hasil Belajar				N
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengenal Lambang Bilangan 1-10	3	14	5	0	22

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak mendapatkan persentase sebesar 57% atau berada pada kategori sedang. Sebagian anak berada pada tahap berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, contohnya mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10.

Refleksi

Refleksi pada siklus pertama diperoleh berdasarkan hasil analisis data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan peneliti pada tahap ini. Selanjutnya didiskusikan dengan observer, yang berperan sebagai observer yaitu teman sejawat. Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan dan melihat kemampuan kognitif anak, maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus pertama terdapat beberapa kelemahan pembelajaran diantaranya:

- 1) Pengelolaan pembelajaran oleh peneliti telah sesuai dengan tahapan yang dimuat dalam RKH, namun penggunaan Pembelajaran Media bermain benda konkret dalam proses pembelajaran masih mengalami beberapa kelemahan khususnya adalah:
 - a. Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan benda konkret
 - b. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu
 - c. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan
- 2) Partisipasi anak yang diobservasi dalam lembar observasi aktivitas anak pada dasarnya sudah dalam kategori baik, aspek yang menjadi perhatian adalah pada aspek Membilang banyak benda satu sampai sepuluh dan Mengenal lambang bilangan 1-10. Sedangkan untuk kemampuan kognitif anak masih pada tingkat yang cukup, kemampuan anak menangkap pelajaran dalam belajar tidak terlepas dari aktivitas guru. Kemampuan kognitif anak diprediksi meningkat seiring dengan adanya kepiawaian guru dalam membawakan materi pelajaran.

Siklus Kedua

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan pembelajaran Media bermain benda konkret, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan yakni ; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran Media bermain benda konkret. Dalam menyusun RKH tersebut guru dibantu oleh teman sejawat yang berpedoman pada tema maupun sub tema dengan mempertimbangkan refleksi siklus 1.

Perencanaan/persiapan tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, menyusun rencana kegiatan harian, dengan tema diri sendiri. Tema ini dapat dicapai melalui satu indikator yaitu: Membilang dan menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 (Kognitif). Dilanjutkan guru menyiapkan perlengkapan yang berkaitan dengan metode pembelajaran. Kemudian guru menyiapkan pancingan berkaitan dengan materi pelajaran berupa pertanyaan tentang materi yang akan dibahas.

Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran melibatkan seluruh anak. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum dengan mengikuti langkah pembelajaran Media bermain benda konkret.

Kegiatan awal dilakukan kurang lebih 10 menit, guru memulai pelajaran dengan Salam pembuka, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan guru memberi motivasi anak yang berhubungan materi pelajaran. Guru menyajikan informasi tentang materi.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan benda konkret. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

Kemudian pada pertemuan kedua guru Pada kegiatan Awal dilakukan kurang lebih 10 menit, dimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan sistematika pembelajaran Media bermain benda konkret kepada anak dan memberikan kesempatan kepada anak yang kurang mengerti tentang langkah-langkah pembelajaran Media bermain benda konkret.

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit. Menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan benda konkret. Menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memperlihatkan lambang angka dalam kartu. Meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan.

Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Kognitif). Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni). Diskusi tentang kegiatan satu hari. Menyanyi, berdoa, pulang.

Observasi

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Berdasarkan data lembar observasi yang diperoleh, didapatkan aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 75% dengan kategori tinggi dan pada pertemuan 2 dengan persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Terdapat peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 sebesar 15%. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1 yaitu menetapkan tujuan dan menjelaskan tentang permainan benda konkret, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik sekali. Pada indikator 2 yaitu menyiapkan peralatan yang diperlukan, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik sekali dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik sekali.

Pada indikator 3, yaitu memperlihatkan lambang angka dalam kartu, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Pada indikator 4 yaitu meminta anak menyebutkan lambang tersebut angka berapa, telah dilaksanakan guru dengan kategori cukup dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Dan pada indikator 5, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sehingga anak mampu melaksanakan permainan, telah dilaksanakan guru dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua dengan kategori baik sekali.

Sedangkan aktivitas belajar anak pada siklus II didokumentasikan pada lembar pengamatan. Berikut ini dikemukakan aktivitas anak yang dilaksanakan saat pertemuan 1 pada siklus II.

Tabel 4. Aktivitas Anak dalam Pelaksanaan Media bermain benda konkret Siklus II Pertemuan 1

No	Aktivitas Anak	Pertemuan 1	
		Skor	%
1	Anak mendengarkan guru	60	75%
2	Anak ikut mempersiapkan peralatan	59	74%
3	Anak memperlihatkan lambang angka	57	71%
4	Anak menyebutkan lambang tersebut	58	73%
5	Anak mencoba sendiri melaksanakan permainan	58	73%
	Jumlah	292	73%

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 73% dengan kategori tinggi. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1, anak mendengarkan guru mendapatkan penilaian dengan kategori baik, pada indikator 2 yaitu anak ikut mempersiapkan peralatan, mendapatkan penilaian dengan kategori baik.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori cukup. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori cukup baik. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan juga mendapatkan penilaian dengan kategori cukup baik.

Berikut ini diuraikan hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dalam permainan permata tersembunyi pada pertemuan kedua sebagai berikut.

Tabel 5. Aktivitas Anak dalam Pelaksanaan Media bermain benda konkret Siklus II Pertemuan 2

No	Aktivitas Anak	Pertemuan 2	
		Skor	%
1	Anak mendengarkan guru	71	89%
	Anak ikut mempersiapkan peralatan	68	85%
2	Anak memperlihatkan lambang angka	75	94%
3	Anak menyebutkan lambang tersebut	72	90%
4	Anak mencoba sendiri melaksanakan permainan	72	90%
5	Jumlah	358	90%

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus II pertemuan 2 mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi. Secara lebih mendetail dapat dijelaskan bahwa pada indikator 1, anak mendengarkan guru mendapatkan penilaian dengan kategori baik, pada indikator 2 yaitu anak ikut mempersiapkan peralatan, mendapatkan penilaian dengan kategori baik.

Pada indikator 3 yaitu anak memperlihatkan lambang angka, mendapatkan penilaian dengan kategori berkembang sangat baik. Pada indikator 4 yaitu anak menyebutkan lambang tersebut, mendapatkan penilaian dengan kategori baik. Kemudian pada indikator 5 yaitu anak mencoba sendiri melaksanakan permainan mendapatkan penilaian dengan kategori baik.

Berikut ini dipaparkan rekapitulasi pertemuan 1 dan 2 siklus II pada observasi aktivitas belajar anak.

Tabel 6. Aktivitas Anak dalam Pelaksanaan Media bermain benda konkret Siklus II Pertemuan 3

Pertemuan	1	2
Kategori	Tinggi	Sangat Tinggi
Persentase	73%	90%

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan aktivitas anak pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 73% dan pada pertemuan kedua sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, maka dapat diperhatikan pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Siklus II

No	Kemampuan Kognitif	Hasil Belajar				N
		BB	MB	BSH	BSB	
	Mengenal lambang bilangan 1-10	3	14	2	0	22
	Jumlah Persentase	15%	70%	15%	0%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak mendapatkan persentase sebesar 87% atau berada pada kategori sangat tinggi. Sebagian anak berada pada tahap berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, contohnya mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10.

Refleksi

Sebagian besar anak sudah terlihat aktif walaupun belum semuanya, namun peneliti sudah merasa puas karena proses pembelajaran telah sesuai dengan apa yang peneliti rencanakan. Dari observasi yang dilakukan peneliti di siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Media bermain benda konkret telah sesuai dengan yang direncanakan dan merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Kemudian terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak terhadap materi pelajaran. Sehingga kemampuan kognitif anak meningkat khususnya pada materi pokok membilang.

Pembahasan

Perbandingan antara kemampuan kognitif pada Siklus I dan Siklus II secara jelas dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 8. Rata-rata kelas Kemampuan kognitif

Pertemuan	Rata-rata	Keterangan
Sebelum Tindakan	46%	Cukup
Siklus I	75%	Sangat Tinggi
Siklus II	87%	Sangat Tinggi

Tabel di atas menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan persentase 46% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus I mendapatkan persentase 58% juga dianggap masih belum maksimal dengan kategori cukup atau sedang dan pada siklus II mendapatkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat tinggi dan dianggap sudah maksimal.

Aktivitas Guru

Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode bermain media benda konkret terjadi peningkatan secara positif. Pada siklus I setelah dilakukan observasi maka aktifitas guru dengan penerapan metode bermain Media benda konkret pada siklus I ini berada pada klasifikasi "sedang", dan aktifitas guru dengan penerapan pembelajaran Media bermain benda konkret pada siklus II ini berada pada klasifikasi "sangat tinggi" dengan persentase 90%.

Perbandingan aktivitas guru berikut ini:

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
1	Siklus I	60%	Sedang
		70%	Sedang
2	Siklus II	75%	Tinggi
		90%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 60% dengan kategori sedang, pada pertemuan 2 sebesar 70% dengan kategori sedang dan siklus II pertemuan 1 sebesar 75% dengan kategori tinggi dan pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi” berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Aktivitas Anak

Aktivitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran Media bermain benda konkret tersebut pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
1	Siklus I Pertemuan I	48%	Rendah
2	Siklus I Pertemuan II	54%	Sedang
3	Siklus II Pertemuan I	73%	Tinggi
4	Siklus II Pertemuan II	90%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas anak siklus I pertemuan 1 sebesar 48% dengan kategori rendah, pada pertemuan 2 sebesar 54% dengan kategori “sedang”, siklus II pertemuan 1 sebesar 73% dengan kategori tinggi dan pada pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi”.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti disampaikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang meningkat dengan metode bermain media benda konkret terhadap anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Bangkinang, lebih jelasnya sebagai berikut: Kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan persentase 46% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus I mendapatkan persentase 58% juga dianggap masih belum maksimal dengan kategori cukup atau sedang dan pada siklus II mendapatkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat tinggi dan dianggap sudah maksimal.

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 60% dengan kategori sedang, pada pertemuan 2 sebesar 70% dengan kategori sedang dan siklus II pertemuan 1 sebesar 75% dengan kategori tinggi dan pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi” berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas anak siklus I pertemuan 1 sebesar 48% dengan kategori rendah, pada pertemuan 2 sebesar 54% dengan kategori “sedang”, siklus II pertemuan 1 sebesar 73% dengan kategori tinggi dan pada pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi”.

Daftar Rujukan

- Afandi, A. (2016). Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 2(2).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I. (Alih Bahasa: Agus Dharma)*. Jakarta. Erlangga.
- S, N, Priyanti, In., (2015). *Optimalisasi Kecerdasan Emosi melalui Musik Feeling Band pada Anak Usia Dini*. *Care*, 3(1), 20–33.
- Dewi, Oktiana, Made, Ni; A, M, N, Wirya, Nyoman, I., (2014). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Balok Cruissenare untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- S, E, N, Amah, Nik., (2017). *Permainan Poli Dana untuk Menumbuhkan Kecerdasan Finansial pada Anak Usia Dini*. *Jurnal CARE*, 4(2), 31–40.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014). *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.

