



Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Belajar Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Kelompok B TK Gmim Eben Haezer Kakaskasen Tiga

Jenny Dengah
Jurny Kumaat
Feggy Kohoki

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

jennydengah@unima.ac.id

jurnikumaat@unima.ac.id

feggykohoki@gmail.com

Abstrak

Kemampuan kognitif anak usia dini harus terus ditingkatkan untuk mengimbangi kemampuan berfikir anak. Dengan kegiatan belajar mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon Di Gmim TK GMIM Eben Haezer Kakaskasen Tiga Tomohon. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas dengan rancangan Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 2 siklus dengan tahapan Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Evaluasi. Subyek penelitian adalah anak didik Di TK Gmim Eben Haezer Kakaskasen Tiga Lingkungan II Kecamatan Tomohon Utara tahun pelajaran 2020/2021, yang berjumlah 7 anak didik yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Hasil penelitian Tindakan Kelas pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar hanya terdapat 42,85% dari target yang di tetapkan yakni 100%. Masih ada anak yang belum memenuhi syarat penilaian dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon dan setelah dilanjutkan pada siklus II ketuntasan belajar anak mencapai 100% dan sudah memenuhi standar ketuntasan belajar. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan kognitif berfikir anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon, serta meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam menyebutkan bentuk-bentuk geoemtri melalui permainan dakon,

Kata Kunci : Kognitif, Bentuk Geometri, Bermain Dakon

Abstract

Cognitive abilities of early childhood must continue to be improved to balance children's thinking abilities. With learning activities to recognize geometric shapes through dakon games at Gmim Kindergarten GMIM Eben Haezer Kakaskasen Tiga Tomohon. The research method uses Classroom Action research with Kemmis and Taggart designs consisting of 2 cycles with the stages of Planning, Implementation, Observation and Evaluation. The research subjects were students at Gmim Eben Haezer Kakaskasen Three Environment II Kindergarten, North Tomohon Sub-district, for the 2020/2021

academic year, totaling 7 students consisting of 3 girls and 4 boys. The results of the Class Action research in the first cycle have not achieved learning completeness, there are only 42.85% of the target set, namely 100%. There are still children who do not meet the assessment requirements in recognizing geometric shapes through the dakon game and after being continued in the second cycle, the children's learning completeness reaches 100% and has met the learning mastery standards. From the results of this study it can be concluded that recognizing geometric shapes through dakon games can improve children's cognitive thinking skills in recognizing geometric shapes through dakon games, as well as improving children's language skills in mentioning geometric shapes through dakon games.

Keywords : Cognitive, Geometric Shapes, Playing Dakon

PENDAHULUAN

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya Masitoh (2009: 6).

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja,

buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan

dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain Mukhtar (2013: 3).

Terdapat lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya adalah tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi, dan tahap akurasi. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Dalam mengenal bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis. Berpikir matematis logis merupakan kemampuan berpikir secara rasional. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematis-logis ini antara lain klasifikasi (penggolongan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan. Daitan (2006: 62),

Berdasarkan hasil pengamatan di TK GMIM Eben Haezer Kakaskasen Tiga Tomohon masih banyak anak yang belum bisa mengenal bentuk geometri, karena media pembelajaran yang digunakan saat mengajar jumlahnya terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu segiempat dan lingkaran. Akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri

belum terkuasi dengan baik sehingga anak-anak belum bisa mengenal bentuk geometri yang ada di sekitar mereka. Kemudian metode yang digunakan guru saat belajar hanya metode bercerama guru hanya bercerita didepan menerangkan gambar bentuk geometri, tanpa di tunjukan dengan media yang seharusnya anak-anak lihat sehingga anak- anak menjadi bosan dalam belajar dan banyak anak yang kurang memeperhatikan penjelasan guru dimuka, mereka hanya sibuk melakukan kegiatan mereka sendiri, sehingga proses pembelajaran mengenal bentuk geometri dari minggu keminggu kurang ada hasil yang memuaskan. Guru juga tidak pernah melakukan kegiatan permainan dakon yang berkaitan dengan mengenalkan bentuk geometri, sedangkan permainan dakon itu sangat mudah ditemukan selain bahan yang sangat mudah didapatkan dan kayu sangat aman dijadikan media permainan anak prasekolah. Sedangkan mengenalkan bentuk geometri melalui permainan dakon pada anak itu sangat penting bagi mereka untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut diatas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul” Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia Dini di TK GMIM Eben Haezer Kakaskasen Tiga Tomohon”.

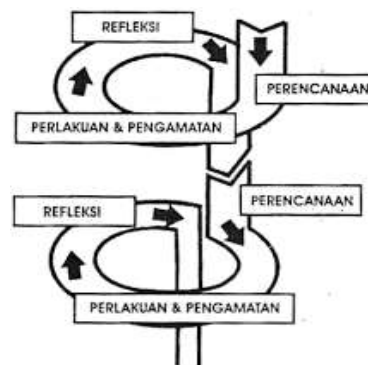
Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon pada anak usia dini di Tk Eben Haezer Kakaskasen Tiga Tomohon?”.

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam Aqib (2011:6) penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahapan:

1. Tahap Perencanaan
2. Tahap Pelaksanaan
3. Tahap Observasi
4. Tahap Refleksi

Alur penelitian seperti gambar di bawah ini:



Gambar PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu mengacu pada indikator pencapaian di TK, yang sesuai dengan Permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian siklus I menunjukkan adanya masalah dalam pembelajaran anak. Masalah tersebut dapat di lihat pada lembar penilaian siklus I dimana hanya: 7 anak yang mengikuti pembelajaran

meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan belajar mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon ada 2 (28,57%) anak yang belum berkembang (BB) artinya ke dua anak ini belum bisa memiliki kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon. Ada 2 (28,57%), ke dua anak mulai berkembang (MB) yang sudah memiliki kemampuan kognitif dalam mengenali bentuk geometri melalui permainan dakon. Dan memiliki kemampuan bahasa dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri melalui permainan dakon. Artinya anak tersebut tergolong sudah memiliki kemampuan kognitif dalam mengenal dan menyebutkan bentuk geometri melalui permainan dakon.

Kemudian terdapat 2 (28,57%) anak mulai berkembang sesuai harapan (BSH) yang sudah mampu memainkan dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri melalui permainan dakon. Artinya anak tersebut sudah tergolong anak yang memiliki kemampuan kognitif dan memiliki kemampuan bahasa dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri juga memiliki kemampuan motorik halus. Dan ada 1 (14,28%) anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB) yaitu anak tersebut bisa mengenal, menyebutkan, memainkan permainan dakon dan sudah mampu menghitung jumlah lubang pada papan dakon serta anak tersebut sudah bisa menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat pada saat guru memberikan pertanyaan. Artinya anak ini pada saat guru mengajarkan pembelajaran dia memperhatikan apa yang sudah guru jelaskan sehingga anak ini sudah memiliki kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri selain anak sudah mengenal bentuk geometri anak juga bisa mengisi biji pada dakon yang bertanda bentuk

geometri yang di perintah guru contohnya "minta anak untuk mengisi 3 biji pada dakon yang bertanda bentuk geometri lingkaran". Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I ini, hanya terdapat 42,85% dari target yang ditetapkan yakni 100% masih ada anak yang belum memenuhi syarat yang belum memenuhi kriteria penilaian yaitu anak belum bisa mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon, menyebutkan bentuk geometri dan belum bisa memainkan permainan dakon, Belum mampu menjawab pertanyaan ada berapakah lubang pada papan dakon, dan juga belum bisa melakukan perintah dari guru dengan baik dan benar, contohnya guru meminta anak untuk mengisi 3 atau 2 biji pada dakon yang bertanda bentuk geometri lingkaran kemudian anak tersebut masih salah dalam mengisi biji tersebut. Untuk itu di perlukan tindakan lanjut yang di lakukan dalam bentuk siklus ke-II.

Pada penelitian siklus II terlihat ada peningkatan dari siklus I. Di mana keuntungan belajar siswa sudah tercapai yakni 100%, pada siklus II ini semua siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon dengan baik. Di mana dari 7 anak yang mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon ada 7 (100%) anak yang berkembang sangat baik (BSB) dan mendapatkan bintang 4 dimana ke tujuh anak ini sudah bisa mengenali, menyebutkan bentuk-bentuk geometri melalui permainan dakon, bisa memainkan permainan dakon, menjawab pertanyaan dari guru ada berapakah lubang pada papan dakon dengan baik dan benar, dan juga dapat

mengisi biji pada dakon yang bertanda bentuk geometri dengan tepat dan benar.

KESIMPULAN

Meningkatkan kegiatan belajar mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon sangat penting bagi Anak Usia Dini, dan sangat bermanfaat bagi Anak Usia Dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri dan belajar dalam berhitung, meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri, kemudian dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada saat bermain permainan dakon. Dan permainan dakon ini sangat disukai oleh anak-anak usia dini.

Kepala sekolah dapat menjadi penggerak dalam perbaikan terhadap proses pembelajaran di Tk Gmim Eben Haezer Kakaskasen Tiga Tomohon

Guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga anak tidak merasa bosan saat kegiatan belajar sedang berlangsung karena media pembelajaran yang itu-itu saja

Agar anak lebih aktif dan lebih meningkat aspek-aspek perkembangannya serta lebih mengenal lingkungan secara nyata terlebih khusus mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan dakon, hendaknya guru selalu memberikan pembelajaran dengan media yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Adityasari, R. (2013). Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain

Angin Puyuh. Skripsi Universitas Negeri Malang.

Daitin Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Lestari K.W. (2011). *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Masitoh & Siti Aisyah (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah & Muhammad Afandi. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.

Sumintarsih. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita.