



PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK KANAK AMPERA KOTA CIREBON

Sri kuntari

Pascasarjana IAI Bunga Bangsa Cirebon

Email: skuntari134@gmail.com

Received : 2021-02-16; Accepted : 2021-06-30; Published : 2021-07-15

Kata Kunci: *kemampuan kognitif, konsep angka*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak di taman kanak kanak Ampera kota Cirebon. Penelitian dilakukan dengan latar belakang masih rendahnya kemampuan kognitif anak seperti belum sepenuhnya mengetahui bentuk lambang bilangan dan anak belum sempurna dalam penulisan lambang bilangan dalam hal ini masih banyak yang terbalik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perencanaan, proses dan hasil kegiatan menarik garis, menghubungkan jumlah gambar dan angka untuk peningkatan kemampuan kognitif anak di taman kanak kanak Ampera kota Cirebon ini. Pengembangan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan tujuan agar anak mengetahui bentuk lambang bilangan dengan cara memberikan kegiatan konsep matematika sederhana melalui kegiatan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangannya dengan cara ditarik garis, menghitung jumlah gambar dan dilingkari angkanya, menghitung jumlah gambar dan ditulis angkanya dan bermain kartu angka. Dengan kegiatan konsep matematika sederhana tersebut diharapkan anak mempunyai kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya disaat kelak anak berada di jenjang pendidikan dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan terhadap enam orang anak. Dengan teknik pengumpulan data melalui uji coba, test dan observasi atau pengamatan. dengan menggunakan instrumen penelitian berbentuk Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), lembar kerja anak sebagai pedoman test dan lembar observasi. Analisis data dilakukan melalui analisis hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran melalui kegiatan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangannya dengan cara menarik garis di taman kanak kanak Ampera mengalami peningkatan hal ini diketahui dari hasil

penelitian dimana pada siklus I mencapai 52%, kemudian meningkat di siklus II menjadi 67 % dan pada siklus ke III kemampuan anak pada kemampuan kogniti meningkat menjadi 86%..Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangannya dengan cara ditarik garis, menghitung jumlah gambar dang dilingkari angkanya,menghitung jumalah gambar dan ditulis angkanya dan bermain kartu angka berpengaruh nyata terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak di taman kanak kanak Ampera kota Cirebon.

Key words: *cognitive ability, numbers concept*

Abstract :

Abstract: This research is conducted with the purpose to know the efforts on raising the cognitive ability of the children at Taman Kanak-Kanak Ampera Kota Cirebon (Ampera Kindergarten in Cirebon). The research is to be done due to the fact that there is still a low cognitive ability on the children, such as being unable to completely know the form of number symbols and the apparent room for improvement in writing such symbols. The formulation of the problem in this research is how the planning, the process and the result from drawing line activity, connect the number of pictures and numbers to the effort on raising the cognitive ability on children enrolled in Taman Kanak-Kanak Ampera Kota Cirebon. This cognitive development on the introduction of numbers concept and numbers symbol has the purpose of making the children knowing such numbers symbols through an mathematical learning activity on connecting the amount of pictures and the number symbols with the use of a line, counting the number of pictures by circling the numbers, counting the number of the pictures, and writing the numbers down, as well as a numbers card game session. With the mentioned simple mathematical concept activity, it is hoped that the children will be prepared to follow mathematics learning in later time, for example in elementary school. This research uses experimental research through an approach towards six children. With the data collection technique done through trials, tests and observations, complemented by the use of research instrument “Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), children worksheets as test guideline, and observation sheets. Data analysis will be done with an analysis on the learning outcomes. The learning outcomes result from the activity on connecting the number of pictures to their numbers symbol by drawing a line at Taman Kanak-Kanak Ampera face an improvement, this is known from the research outcomes indicate that Siklus I (1st Cycle) reached 52%, and then a raise in Siklus II (2nd Cycle) with the percentage of 67%, and finally on Siklus III (3rd Cycle) where children’s cognitive ability set the percentage of 86%. It is thus can be concluded that the activity of connecting the number of pictures and their numbers symbol with the use of lines, counting the number of the pictures and circling the numbers, counting the number of pictures and writing the numbers down, as well as a session of numbers cards game have a real impact on the improvement of the cognitive ability of the children at Taman Kanak-Kanak Ampera in Cirebon.

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentang usia 4-6 tahun, para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada peserta didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Agar peserta didik mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki jenjang pendidikan dasar. Upaya para pendidik membekali mereka dengan meningkatkan kemampuan dalam merancang program serta melaksanakan program kegiatan yang utuh yang dapat di capai melalui tema tema yang sesuai dengan lingkungan, karakteristik dan perkembangan anak.

Kemampuan kognitif perlu diperkenalkan pada anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan anak tentang apa yang di lihat, didengar, dirasa, diraba atau yang ia cium melalui panca indera yang dimilikinya. Novan mengungkapkan bahwa kognitif diartikan sebagai aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, menilai, dan memikirkan lingkungan.¹

Pada dasarnya pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini ditujukan agar anak usia dini dapat mengekspresikan lingkungan disekitarnya melalui alat indera dan otaknya untuk mendapatkan berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan hasil eksplorasi tersebut sangat bermanfaat bagi dirinya dalam menyelesaikan berbagai tugas pengembangannya. Tidak semua anak usia dini dapat melakukan kegiatan eksplorasi tersebut, hal itu dikarenakan anak usia dini mengalami masalah terkait dengan perkembangan kognitifnya. Permasalahan tersebut pada umumnya tampak manakala anak tersebut menempuh pendidikan di kelompok bermain (KB) atau taman kanak-kanak (TK).

Pengertian kemampuan dalam kamus besar bahasa Indonesia sendiri berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau sanggup melakukan sesuatu. Sementara kemampuan diartikan kesanggupan, kecakapan, kekuatan.

Yuliani mendefinisikan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, memulai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.² Sedangkan dalam Yuliani mendefinisikan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, pilihan adalah bagian dari proses berfikir dan otak.³

¹ Novan AW. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Gava Media, 2014. h. 6.

² Yuliani, Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka. 2005, h. 12

³ Yuliani, Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka. 2005, h. 13

Pengertian kemampuan dalam kamus besar bahasa Indonesia sendiri berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau sanggup melakukan sesuatu. Sementara kemampuan diartikan kesanggupan, kecakapan, kekuatan.

Jadi kemampuan kognitif dalam penelitian ini adalah kemampuan anak taman kanak kanak (TK) ,yaitu anak dapat membilang /menyebutkan urutan lambang bilangan,dapat menghubungkan lambang bilangan dengan gambar,dan menuliskan bentuk lambang bilangan serta dapat menyebutkan konsep lebih banyak dan lebih sedikit.

Adapun dalam mengenalkan konsep angka dapat juga dilakukan dengan kegiatan menarik garis, menghubungkan jumlah gambar dan angka. Mengenal angka dapat juga dikatakan telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari hari.

Kegiatan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangannya dengan cara ditarik garis, menghitung jumlah gambar dengan cara dilingkari angkanya, menghitung jumlah gambar dan ditulis angkanya dan bermain kartu angka juga dapat dilaksanakan karena sama memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak seperti halnya menarik garis, menghubungkan gambar dengan angka yang menjadi object penelitian karena anak dapat memahami konsep bilangan dalam bentuk angka, serta dapat membantu anak memahami konsep banyak dan sedikit.

Berdasarkan uraian tersebut diatas kegiatan bermain sesungguhnya memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Juga membantu anak dalam mempelajari konsep konsep matematika sederhana dengan mudah melalui gambar dan benda disekitar yang menyenangkan sehingga anak termotivasi untuk menyukai kegiatan matematika sederhana. Seperti semboyan pendidikan di taman kanak kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Kegiatan menarik garis dan menghubungkan gambar dan angka dalam proses belajar mengajar di taman kanak kanak Ampera kota Cirebon jarang dilaksanakan, begitu pula kegiatan pengembangan kemampuan kognitif dengan mempergunakan alat peraga sering kali kurang sesuai dengan tujuan dari indikator yang hendak dicapai, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan cenderung cepat merasa bosan dan sulit dengan kegiatan yang dilaksanakan.

Kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan dapat membantu anak dalam mengenal membilang ,mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan bilangan ,menghitung benda ,mengenal himpunan dengan nilai yang berbeda, mengenal operasi penjumlahan dan pengurangan , menggunakan konsep dari yang konkrit ke yang abstrak dan

menciptakan bentuk benda sesuai konsep bilangan merupakan kegiatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Realita dilapangan kemampuan pengembangan kognitif dengan konsep matematika sederhana di taman kanak kanak ampera kota Cirebon masih belum optimal hal ini terlihat dari anak belum mengenal lambang bilangan dengan sempurna, anak belum dapat menuliskan bentuk lambang bilangan dengan baik, anak masih sering tertukar ketika menyebutkan lambang bilangan, anak masih sering terbalik ketika menuliskan bentuk lambang bilangan dan kemampuan menghitung gambarpun masih rendah, maka peneliti melakukan penelitian dengan tujuan agar anak taman kanak kanak Ampera kota Cirebon dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya sebagai bekal dalam menghadapi pembelajaran matematika yang sebenarnya ketika anak melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi dengan siap.

Berdasarkan kenyataan diatas peneliti membuat judul penelitian ini:”Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak Kanak Ampera Kota Cirebon.”

METODOLOGI PENELITIAN

Desain Penelitian

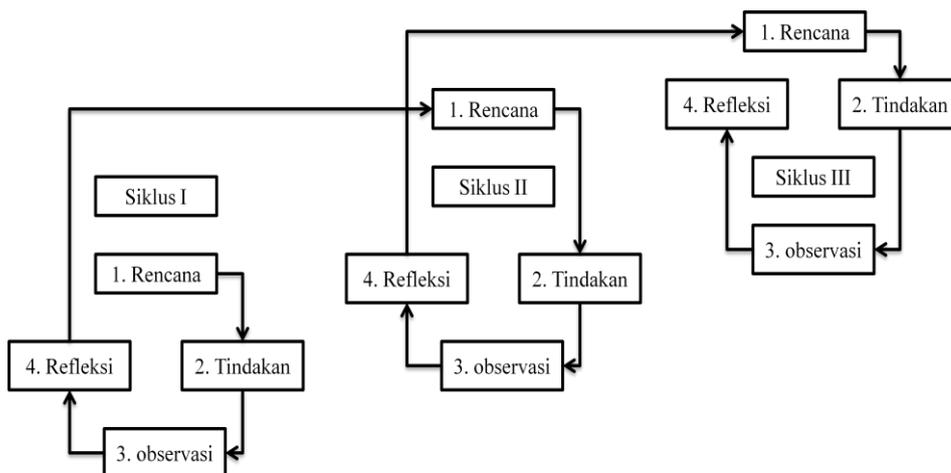
Penelitian Tindak Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk penelitian refleksi diri yang melibatkan sejumlah partisipan (guru, peserta didik, kepala sekolah dan partisipan lain) didalam suatu situasi pembelajaran yang bertujuan untuk membuktikan kerasionalan dan keadilan tahap : a) praktik sosial dan pembelajaran yang mereka lakukan; b) pemahaman terhadap praktik-praktik pembelajaran; c) situasi dan institusi yang terlibat didalamnya. Hal ini dipaparkan.⁴

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas menurut harus melalui beberapa siklus sesuai dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan⁵, siklus tersebut digambarkan sebagai berikut :

⁴ Mulyasa. *Praktek Penelitia Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, h.5.

⁵ Mulyasa. *Praktek Penelitia Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, h.70.

Bagan 3.1
Alur Siklus PTK



Bagan PTK menurut Mulyasa (2012 : 73)

Secara rinci tahapan-tahapan kegiatan penelitian dalam siklus sebagai berikut, yaitu :1)Rencana ,2)Tindakan,3).Observasi,4) Refleksi.

Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2017 - 2018 semester I dengan tema Tanaman, Tempat penelitian dilakukan di TK Ampera Jalan Suratno 69 Kelurahan Kebon Baru Kecamatan Kejaksan Kota Cirebon., Subyek Penelitian TK Ampera Jalan Suratno 69 Kelurahan Kebon Baru Kecamatan Kejaksan Kota Cirebon Tahun Ajaran 2017 / 2018. Seluruh siswa kelompok A berjumlah 6 anak, Siswa laki-laki 4 anakSiswa perempuan 2 anak.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Portofolio
3. Kinerja guru

Instrumen Penelitian

Dalam instrumen sangat penting memperhatikan obyek penelitian yang diteliti, sumber data, waktu, dana yang tersedia, serta beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian instrumen tersebut adalah Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dengan pedoman pengamatan *checklist*.

Selain RPPH, kisi-kisi instrumen penelitian merupakan salah satu pendukung sebagai acuan selama proses pembelajaran. Kisi-kisi penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2

Kisi – Kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian			
					1	2	3	4
1	Variabel Y Kemampuan Kognitif	1.Membilang / menyebutkan urutan angka 1-5	a.Anak dapat menyebutkan bilangan secara berurutan dan benar	a.Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari 1-5				
		2.Membilang dengan benda 1-5	a.Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dengan benda sesuai dengan benda yang diambilnya	a.Anak mampu membilang dengan benda				
		3.Mengenal lambang bilangan	a.Anak mengenal lambang bilangan 1-5	a.Anak mampu menyebutkan lambang bilangan				
		4.Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan	a.Mencocokkan lambang bilangan dengan sejumlah benda	a.Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan sejumlah benda				
2	Variabel X Menarik Garis	1.Menyiapkan alat belajar	a.Memahami dan mengerti cara menggunakan alat	a.Anak mampu menyiapkan alat kegiatan				
		2.Menyiapkan media (LKA)	a.Mudah dipahami anak	a.Anak memahami lembar kerja yang diberikan guru				
		3.Teknik menarik	a.Menarik garis	a.Anak dapat				

		garis	menhubungkan jumlah gambar lambang bilangan	menarik garis menghubungkan jumlah gambar dan angka				
--	--	-------	--	---	--	--	--	--

Tabel 3.3

Lembar Subyek Penelitian Tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menarik Garis Mencocokkan Jumlah Gambar dan Angka Satuan Pengamatan Harian

Hari / Tanggal :																	
Siklus :																	
No	Kode Nama Anak	Aspek Yang Di Amati															
		Membilang /Menyebutkan Urutan Angka 1-5				Membilang Dengan Benda				Mengenal Lambang Bilangan				Menarik Garis Mencocokkan Jumlah Gambar Dan Angka			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	01																
2	02																
3	03																
4	04																
5	05																
6	06																
Jumlah																	
Persentase %																	

Keterangan Nilai :

- 1 = Belum Muncul
- 2 = Mulai Muncul
- 3 = Sudah Muncul
- 4 = Muncul Sangat Baik

Tabel 3.4
Lembar Tes

Hari / Tanggal :					
Siklus :					
No	Aspek Yang Di Amati	Bobot Nilai			
		BM	MM	SM	MSB
1	Membilang / menyebutkan urutan angka 1-5				
2	Membilang dengan benda				
3	Mengenal lambang bilangan 1-5				
4	Menarik garis mencocokkan jumlah gambar dan angka				
	Jumlah				
Total Nilai Aspek Yang Di Amati					

Keterangan Nilai :

BM : Skor 1, artinya anak belum menunjukkan perkembangan kemampuannya sesuai indikator yang di harapkan.

MM : Skor 2, artinya anak mulai menunjukkan perkembangan kemampuannya sesuai indikator yang di harapkan.

SM : Skor 3, artinya anak sudah menunjukkan perkembangan kemampuannya sesuai indikator yang di harapkan.

MSB : Skor 4, artinya anak sudah sangat baik menunjukkan perkembangan kemampuannya sesuai indikator yang di harapkan.

Tabel 3.5
Format Penilaian Kinerja Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Anak Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menarik Garis Mencocokkan Jumlah Gambar Dan Angka Pada Kolompok A di TK Ampera Cirebon

Nama Guru	:
Kelompok	:
Hari / Tanggal	:

Siklus ke :					
No	Penampilan Guru	SB	B	C	K
1	Kemampuan membuka pelajaran a. Menarik perhatian siswa b. Memberikan motivasi awal c. Memberikan apersepsi d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan e. Memberikan acuan bahan belajar yang akan diberikan				
2	Sikap guru dalam proses pembelajaran a. Kejelasan artikulasi suara b. Variasi gerakan tidak mengganggu perhatian c. Antusiasme dalam penampilan d. Mobilitas posisi mengajar				
3	Penguasaan materi pembelajaran a. Bahan belajar disajikan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam RPP b. Kejelasan dalam menjelaskan bahan belajars c. Kejelasan dalam member contoh d. Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan bahan belajar				
No	Penampilan Guru	SB	B	C	K
4	Kegiatan belajar mengajar (proses KBM) a. Kesesuaian metode dengan bahan belajar yang disampaikan b. Penyajian bahan pelajaran sesuai dengan tujuan indicator yang telah ditetapkan c. Memiliki keterampilan dalam menanggapi dan merespon pernyataan siswa d. Ketetapan dalam penggunaan alokasi waktu yang tersedia				
5	Kemampuan menggunakan media pembelajaran				

	a. Menggunakan prinsip-prinsip penggunaan media b. Ketetapan / kesesuaian penggunaan media materi yang disampaikan c. Memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran d. Membantu meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.				
6	Evaluasi pembelajaran a. Penilaian relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan b. Menggunakan jenis ragam c. Memberikan kesimpulan kegiatan pembelajaran				
Jumlah Skor Aspek					
Nilai Penampilan					

Sumber Kinerja Guru Ini Dari Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan, Departemen Nasional Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Jawa Barat (2007).

Keterangan :

- SB = Sangat Baik = Nilai 4
- B = Baik = Nilai 3
- C = Cukup = Nilai 2
- K = Kurang = Nilai 1

Pengolahan data sangat penting dalam proses penelitian, untuk dapat mengetahuinya melalui perhitungan. Menentukan bentuk analisis data yang tepat agar hasil penelitiannya dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara tepat, sesuai dengan kondisi yang terjadi didalam kelas.

Analisis data adalah proses penyederhanaan kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Tujuan analisis data dalam penelitian ini untuk membatasi penemuan-penemuan sehingga mudah dipahami oleh peneliti dan orang lain yang ingin mengetahui hasil penelitian ini.

Data kualitatif yang diperoleh peneliti diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan rumus statistik distribusi frekuensi relative.

$$N = \frac{\sum X}{YF} 100\%$$

Kriteria penilaian

- N = Hasil
X = Jumlah perolehan Nilai anak
Y = Jumlah anak
 Σ = Skor
F = Frekuensi yang sedang dicari
100% = Bilangan tetap

Adapun kriteria untuk menentukan berhasil atau tidak sebuah pembelajaran dapat dilihat berdasarkan tentang pencapaian sebagai berikut (Imas, 2014 : 43) :

- 85% - 100% = Sangat Berhasil
65% - 84% = Berhasil
50% - 64% = Cukup Berhasil
< 49% = Kurang Berhasil

Kemampuan kognitif anak melalui kegiatan teknik menarik garis mencocokkan jumlah gambar dan angka dikatakan meningkat apabila hasil kegiatan meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

Kemampuan kognitif anak melalui kegiatan teknik menarik garis, mencocokkan jumlah gambar dan angka dikatakan meningkat apabila hasil kegiatan meningkat. Dari hasil pengamatan sebelumnya, berdasarkan data hasil observasi awal pada 4 aspek penilaian kemampuan kognitif pada anak hanya mencapai rata-rata 43,75%. Nilai tersebut guru belum melakukan kegiatan perbaikan pembelajaran. Kegiatan kemampuan kognitif anak dilakukan secara monoton. Anak usia taman kanak kanak yang harus tetap dibimbing dan dilatih dalam mengerjakan tugasnya menjadi kesulitan beradaptasi dengan kegiatan pembelajaran di kelas karena dianggap sulit. Data diatas merupakan hasil data awal yang diperoleh peneliti sebelum dilakukannya perbaikan dalam proses pembelajaran kemampuan kognitif anak. Kegiatan menarik garis menghubungkan jumlah gambar dan angka dipilih sebagai kegiatan yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan anak pada kemampuan kognitif, sehingga penelitian dilanjutkan dengan melakukan perbaikan pembelajaran melalui siklus. Dalam siklus ini dibagi empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Berdasarkan hasil data awal yang menyatakan bahwa proses pembelajaran kemampuan kognitif anak belum berhasil maka untuk dilakukan tindakan perbaikan melalui siklus pertama sehingga diperlukan perencanaan ,pelaksanaan, refleksi dan tindakan agar tujuan pembelajaran kemampuan kognitif anak dapat tercapai.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap guru selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus pertama ini diperoleh hasil sebagai dari aspek penilaian aktivitas anak memperoleh rata-rata 52,08% .Data ini merupakan hasil observasi belajar anak yang di peroleh peneliti ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran menarik garis dengan menghubungkan jumlah gambar dan angka pada siklus pertama. Pada siklus pertama ini terlihat bahwa anak belum sepenuhnya mengerti apa yang diinginkan guru dalam proses pembelajaran dan alat peraga serta lembar kerja anak yang di buat seakan aka nasal jadi sehingga minat anak untuk mengerjakan kegiatannya sendiri terlihat enggan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan anak belum mencapai hasil yang maksimal, dengan begitu proses pembelajaran pada kemampuan kognitif hasilnya masih dianggap kurang. Refleksi guru perlu dilakukan untuk mencapai hasil maksimal tersebut, guru selama proses pembelajaran termotivasi untuk lebih memberikan bimbingan dan bantuan terhadap anak yang belum dapat menyelesaikan tugas sendiri, karena tidak memahami tugas yang diberikan, disamping itu kepada siswa yang sudah mengerti pada perintah dan petunjuk tugas dari guru diberikan motivasi agar lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas kegiatan yang diberikan.

Menindak lanjuti hasil refleksi pada siklus pertama maka penelitian akan lebih dipersiapkan dan diperbaiki pada siklus kedua.Pada tindakan kedua, perencanaan dilakukan sama dengan yang dilakukan pada tindakan perbaikan pertama yaitu mempersiapkan dan merumuskan masalah pembelajaran, dalam merumuskan masalah pada proses pembelajaran pada siklus ini memiliki perbedaan bahan evaluasi, refleksi atau tindak lanjut akan kekurangan pada siklus yang pertama dilakukan. Pemberian kegiatan kemampuan kognitif dengan metode pemberian tugas masih dengan kegiatan menarik garis, namun pada siklus kedua ini peran guru dimaksimalkan untuk membantu anak dalam menyelesaikan tugasnya serta guru telah membuat perubahan pada suasana kelas, alat peraga dan lembar kerja anak dibuat lebih menarik agar anak lebih tertarik mengikuti proses kemampuan kognitif ini.

Setelah adanya berbagai perbaikan maka diharapkan adanya peningkatan hasil dan perubahan nilai.Hal ini dikarenakan apabila hasil yang dicapai pada siklus kedua ini belum mendapatkan hasil maksimal yang ingin dicapai maka harus dilakukan kembali pada siklus berikutnya hingga hasil maksimal tercapai.

Berdasarkan pengamatan memang terdapat kenaikan nilai rata-rata dari siklus pertama ke siklus kedua, dengan perolehan nilai siklus pertama yang 52.08% memang terdapat kenaikan 14,59% sehingga pada siklus kedua nilai rata-rata menjadi 66,67%.

Kenaikan nilai rata-rata ini tidak termasuk signifikan karena secara keseluruhan anak belum mencapai hasil yang maksimal. Pembelajaran kognitif pada tindakan siklus kedua hasilnya baru mencapai cukup. Hal ini membuat guru kembali harus melakukan refleksi diri, karena walaupun ada peningkatan prosentase keberhasilan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan menarik garis, namun belum mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan pelaksanaan kegiatan menarik garis ini. Dapat disimpulkan tindakan kedua secara umum proses pembelajaran dengan nilai 66,67% termasuk kategori cukup. Masih diperlukan tindakan dan refleksi agar adanya peningkatan nilai. Belum mencapai kategori baik, maka masih perlu ada tindakan siklus ketiga untuk memperbaiki dan memperoleh hasil nilai yang lebih baik dan maksimal. Untuk mencapai hasil maksimal tersebut, guru selama proses pembelajaran harus lebih meningkatkan pemberian bimbingan dan bantuan terhadap anak yang belum dapat melakukan kegiatannya sendiri, karena tidak memahami tugas yang diberikan, disamping itu kepada siswa yang sudah mengerti pada perintah dan petunjuk tugas dari guru diberikan motivasi agar lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas kegiatan kemampuan kognitif kegiatan menarik garis.

Tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus kedua, peneliti berusaha memperbaiki dalam persiapan proses pembelajaran di siklus ketiga dengan menggunakan gambar yang lebih menarik dan setting duduk yang lebih nyaman serta memberikan penjelasan cara melaksanakan tugas kegiatan se jelas mungkin dan berulang sehingga anak paham bagaimana cara melaksanakan kemampuan kognitif kegiatan menarik garis dengan atau tanpa bantuan guru. Pada siklus ketiga, perencanaan dilakukan sama dengan tindakan perbaikan pertama dan kedua yaitu mempersiapkan dan merumuskan masalah pembelajaran pada siklus pertama dan kedua, hal ini sebagai bahan evaluasi refleksi atau tindak lanjut akan kekurangan pada siklus kedua dan pertama.

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) merupakan pedoman selama proses belajar mengajar berlangsung, memuat kegiatan pembelajaran yang susunannya sama dengan RPPH siklus pertama dan kedua dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. Pada siklus ketiga ini guru mencoba untuk merubah tema yang diberikan, setelah pada dua siklus terdahulu guru memilih menggunakan tema yang sama. Diharapkan dengan perubahan tema anak mampu meningkatkan kemampuan kognitifnya, dan dapat merangsang anak untuk termotivasi mengerjakan kegiatan menarik garis dengan semangat. Selain adanya perubahan tema juga alat peraga dibuat semenarik mungkin serta menyertakan alat peraga yang

bersifat nyata. Lembar kerja anak dibuat berwarna sehingga anak akan tertarik, dan guru juga merubah gaya penyampaian materi kemampuan kognitif dengan kegiatan menarik garis yang dapat membuat anak memusatkan perhatiannya sehingga penyampaian cara pengerjaan kemampuan kognitif dengan kegiatan menarik garis dimengerti anak sepenuhnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti didapat adanya kenaikan signifikan dari prosentase siklus kedua yang berada pada 66,67 % menjadi 86,46% pada siklus ketiga sehingga ada kenaikan 19,79%, dengan demikian proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menarik garis menghubungkan jumlah gambar dan angka telah mencapai hasil yang baik dan memuaskan. Oleh karena itu hasil siklus ketiga yang dianggap sudah mendapatkan hasil yang memuaskan, maka siklus ketiga tersebut menjadi siklus terakhir pada penelitian ini.

Pembahasan Hasil Penelitian Secara Keseluruhan

Penelitian dilaksanakan tiga siklus, pada siklus pertama dan kedua belum mencapai target pembelajaran yang maksimal, sehingga ada tindakan siklus ketiga. Upaya peningkatan kemampuan kognitif pada kelompok A banyak menemui kendala, di usia kelompok A aktivitas bermain dan konsentrasi anak tidak dapat diarahkan dengan paksaan, guru harus pandai memusatkan perhatian dan memotivasi anak belajar dengan metode yang tepat dan strategis kegiatan yang menarik. Menumbuhkan rasa tanggung jawab pada tugas diterapkan melalui pembiasaan sehari-hari, sehingga anak merasakan situasinya tetap bermain.

Perolehan rata-rata hasil belajar pada siklus pertama 52,08% dengan jumlah nilai 50, perolehan nilai yang kurang di siklus pertamadisebabkan kurangnya konsentrasi anak pada proses pembelajaran dan pada pendukung lainnya pada kegiatan belajar serta tidak maksimalnya guru dalam perencanaan ,pengorganisasian dan pelaksanaan kegiatan menarik garis untuk peningkatan kemampuan kognitif anak. Hal ini di tandai dengan hasil yang tidak sesuai dengan tujuan kegiatan tersebut.Kurangnya inovasi guru dalam membuat alat pelajaran turut serta mempengaruhi hasil dari kegiatan tersebut. Hal yang patut diapresiasi adalah adanya keinginan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran kemampuan kognitif anak setelah melakukan refleksi diri sehingga guru mencoba untuk memperbaiki penampilan dengan tujuan akan mendapatkan perbaikan hasil kegiatan. Sehingga pada siklus kedua setelah adanya perubahan cara menyampaikan kegiatan menarik garis serta membuat alat peraga yang lebih menarik maka mendapatkan kenaikan hasil pembelajaran sebanyak 14,55% dari yang semula pada siklus pertama mendapatkan 52,08 % sehingga memperoleh nilai rata-

rata menjadi 66,67% kenaikan pada siklus kedua belum dianggap maksimal karena nilai tersebut masih dianggap cukup sehingga ditindak lanjuti dengan adanya siklus ketiga. Pada siklus ketiga kembali mendapatkan kenaikan nilai sebesar 19,79% dari nilai siklus kedua sehingga memperoleh nilai rata-rata 86,46%, nilai ini dianggap sudah mencapai hasil maksimal dengan begitu tidak perlu ada siklus berikutnya.

Tahapan-tahapan antara siklus, selisih kenaikan nilainya cukup baik, perhatikan tabel dibawah ini :

Rekapitulasi Perolehan Nilai Pada Setiap Siklus

No	Siklus Ke	Prosentase	Keterangan
1	I	52,08%	Kurang
2	II	66,67%	Cukup
3	III	86,46%	Baik

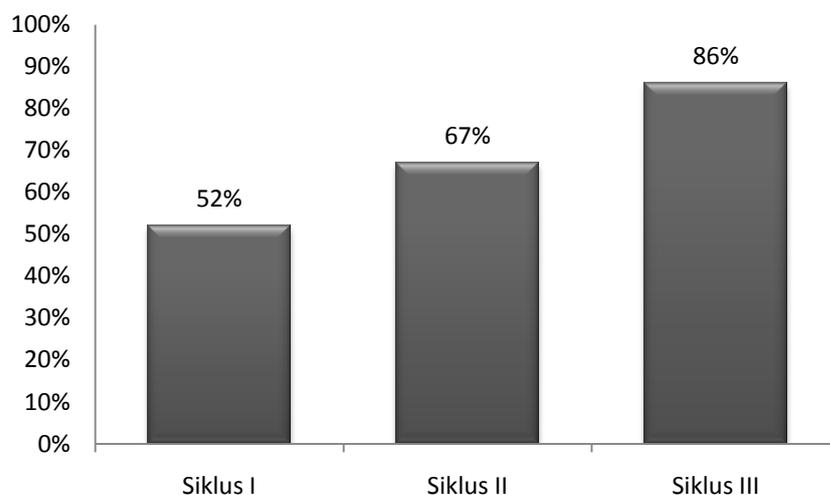
Jika melihat tabel diatas, maka ada peningkatan di setiap siklus, hal ini disebabkan karena lembar kerja anak selalu berbeda gambar sehingga ada ketertarikan sebagai motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta adanya usaha guru untuk merubah suasana belajar yang lebih menyenangkan , membuat alat peraga dan alat belajar yang lebih kreatif dan mudah dipahami serta menarik minat anak, dalam diri guru sendiri juga timbul motivasi untuk membuat anak didiknya tertarik dengan kegiatan yang guru berikan sehingga mendapatkan hasil dari tujuan yang hendak dicapai.

Peneliti menyajikan peningkatan nilai kemampuan kognitif anak dengan kegiatan menarik garis dalam bentuk grafik dari siklus pertama, siklus kedua, siklus ketiga dimana pada setiap siklus tampak kenaikan nilainya. Untuk memudahkan dalam pembuatan grafik maka nilai persiklus oleh peneliti dilakukan penggenapan.

Hasil nilai setiap siklus pertama yang semula 52,08 % menjadi 52%, siklus kedua dari 66,67% menjadi 67% dan siklus ketiga yang semula 86,46% menjadi 86%..

Seperti yang tampak pada grafik dibawah ini :

Perbedaan Setiap Siklus



KESIMPULAN

Penelitian upaya guru meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan menarik garis menghubungkan jumlah gambar dan angka di taman kanak-kanak Ampera Kota Cirebon ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Persiapan RPPH pembelajaran kemampuan kognitif mempergunakan tiga siklus.
2. Pelaksanaan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan menarik garis menghubungkan jumlah gambar dan angka meliputi empat tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan pada tiga siklus, setiap siklus lembar kerja anak gambarnya selalu berbeda sesuai tema dan sub tema, sehingga menjadikan anak-anak tertarik dan lebih bersemangat. Hal ini terbukti dengan aktifitas anak yang meningkat, kegiatan menjadi lebih menyenangkan dan anak jadi termotivasi untuk belajar sehingga hasil yang diperoleh meningkat dan menjadi lebih baik dan maksimal.
3. Hasil kegiatan dengan gambar yang berbeda meningkatkan hasil nilai anak dalam kegiatan pembelajaran menarik garis menghubungkan jumlah gambar dan angka. Pada siklus pertama perolehan rata-rata hasil belajar 52,08% , pada siklus kedua meningkat 66,67% hal ini mengalami peningkatan 14,55% dari perolehan siklus pertama. Pada siklus ketiga kembali mengalami peningkatan 19,79% dari perolehan nilai siklus kedua sehingga menjadi 86,46%, maka dengan adanya peningkatan hasil tersebut guru tidak perlu lagi membuat siklus berikutnya, karena kegiatan menarik garis menghubungkan jumlah gambar dan angka ini telah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep dan angka.

4. Refleksi diri yang dilakukan guru ketika merencanakan, melakukan tindakan, melaksanakan perbaikan pembelajaran kemampuan kognitif anak di taman kanak kanak Ampera kota Cirebon dapat disimpulkan berhasil, karena adanya peningkatan hasil dan adanya perbaikan proses pembelajaran, sehingga hasil yang diharapkan dari refleksi tersebut untuk menghasilkan anak memiliki kemampuan kognitif yang mumpuni sebagai bekal ketika mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan hasil akhir yang memuaskan maka kegiatan yang dilaksanakan dianggap berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,dkk. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib 2,dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. 2003. *Kamus Pelajar*: Jakarta.
- Depdiknas.2007. *Sumber Kinerja Guru.Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan*.Jawa Timur.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pelaksanaan pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak Kanak*.Jakarta
- Depdiknas. 2015. *Pengembangan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta.
- Mulyasa. 2012. *Praktek Penelitia Tindakan Kelas*.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*..Jakarta: Universitas Terbuka.
- Novan AW. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sri Ningsih,dkk. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Yuliani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.