

PENERAPAN BERMAIN ASOSIATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK 007 KARYA BHAKTI KABUPATEN KAMPAR

YULMAR

Guru TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar

email: yulmar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar, dan untuk membantu anak untuk mengenal konsep bilangan, huruf, dan warna. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Tindakan kelas yang peneliti lakukan pada penelitian adalah bermain asosiatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar, dan diamati oleh observer. Sampel yang diambil adalah anak TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar dengan jumlah anak sebanyak 20 orang, yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi guru dan anak serta data kemampuan kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan melalui bermain asosiatif. Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika diterapkan bermain asosiatif, maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar. Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan penelitian ini bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar dapat ditingkatkan melalui bermain asosiatif. Hal ini diketahui dari peningkatan rata-rata nilai atau skor kemampuan anak dari data awal hingga siklus kedua pertemuan kedua. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar pada data awal diperoleh rata-rata 58.9, setelah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran melalui bermain asosiatif, diperoleh rata-rata 62.2 pada pertemuan pertama siklus pertama, sehingga diperoleh peningkatan sebesar 5.6%. Kemampuan kognitif anak meningkat pada pertemuan kedua siklus pertama dengan rata-rata 69.4 (meningkat 11.6%), pada siklus kedua pertemuan kedua tercapai rata-rata 80.6 (meningkat 16.1%), dan meningkat pada pertemuan kedua siklus kedua dengan rata-rata kemampuan 88.9 (meningkat 10.3%). Jika dilihat dari 20 anak, 3 anak memperoleh penilaian sangat baik, dan selebihnya memperoleh penilaian baik. Sehingga diperoleh persentase keberhasilan penelitian sebesar 100%.

Kata Kunci : Bermain Asosiatif, dan Kemampuan Kognitif

PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki tugas-tugas perkembangan, salah satunya perkembangan kognitif. Tentu saja tugas-tugas perkembangan ini berbeda-beda pada tiap tahapan usia. Dalam hal perkembangan kognitif anak usia TK di dalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna seperti membuat bangunan dan balok, mengamati perubahan yang terjadi di lingkungan anak, menggambar, menggunting, bermain bola dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa.

Bermain adalah suatu aktivitas yang paling menyenangkan, kesenangan akan bermain selalu ada pada setiap anak, dengan fasilitas dan

peralatan sederhana ataupun dengan yang komplis, bermain dapat mengeluarkan ekspresi dalam diri anak, dengan cara membuat dirinya sedang dan nyaman. Anak-anak belajar dengan bermain dan anak-anak bersosialisasi dengan bermain. Bagi anak-anak bermain berarti mengakomodasikan dirinya keluar, kelingkuhan sekitarnya, keteman-temannya, benda-benda disekelilingnya, juga keaturan-aturan yang terkadang ada dalam permainan.

Bermain mengajarkan anak akan banyak hal, misalnya belajar mengerti dan mentaati aturan yang sudah disepakati, belajar menghargai teman; belajar berkompetisi secara sehat dan jujur, belajar untuk mengenal temannya dengan segala kepribadiannya, belajar memecahkan sesuatu masalah baik sendiri maupun bersama-sama, belajar mengenal dan memahami nilai moral yang ada dalam permainan maupun interaksi selama permainan.

Hal-hal yang melatarbelakangi munculnya permasalahan yang berkaitan tentang kemampuan kognitif anak adalah anak tidak mampu bereksplorasi jika di berikan tentang konsep permainan yang di berikan oleh guru, anak tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang ditentukan, anak masih lemah mengenal huruf dan angka, sebagaimana hasil observasi sebelum tindakan dilakukan dari 20 orang hanya 1 anak atau 5% yang memperoleh kategori kemampuan kognitif baik. Oleh sebab itu, melalui bermain asosiatif diharapkan kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan.

Berdasarkan gejala-gejala di atas dan kelebihan dari bermain asosiatif, maka penulis menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menerapkan alat permainan edukatif (APE) sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Fenomena yang terjadi pada saat ini adalah kurangnya pemahaman tentang kognitif melalui permainan terutama alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Seperti halnya yang terjadi di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan bermain asosiatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar".

Dorothy (2005:220) mengatakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain semua proses fundamental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak. Kegiatan bermain secara langsung berperan dalam usaha pengembangan kemampuan kognitif anak.

Jumaris (2006:73) mengemukakan bahwa bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai masalah melalui penemuan. Dengan demikian bermain memperkuat kemampuan dan keterampilan anak dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan belum diketahuinya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak.

Assosiatif play (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak

sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama. Misalnya anak yang sedang menggambar, mereka saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, berbagi pensil berwarna, ada interaksi di antara mereka, namun sebenarnya kegiatan menggambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri. Kegiatan bermain ini bisa terlihat pada anak usia pra sekolah. Kemampuan anak untuk dapat melakukan kerja sama dalam bermain bersama, tumbuhnya tergantung pada kesempatan yang dimilikinya untuk banyak bergaul dengan anak lain. Oleh karena itu jenis kegiatan bermain asosiatif, bukan kooperatif, yang masih banyak terlihat dilakukan oleh anak-anak di Taman Kanak-kanak (Tedjasaputra, 2005:22).

Menurut Anonimous (2009) bahwa kegiatan bermain asosiatif dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

- 1) Kegiatan bermain hendaknya dimulai dengan bernyanyi
- 2) Guru memberikan apersepsi tentang belajar sambil bermain
- 3) Guru memberikan penjelasan tentang belajar dengan bermain asosiatif
- 4) Guru mempersiapkan bahan ajar
- 5) Guru memberikan contoh bermain
- 6) Guru mencontohkan bermain sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- 7) Kegiatan bermain diakhiri dengan bernyanyi

Anak usia Taman Kanak-kanak adalah individu yang sedang mengalami

atau menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental. Anak usia Taman Kanak-kanak menurut piaget dalam Rahayu(1991:215) "berada di fase praoperasional. Praoperasional dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi (tidak langsung) serta bayangan dalam tahap mental, pada tahap ini anak TK mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda disekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensori motor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolik." Perkembangan ini merupakan perluasan dari kemampuan mental dan intelektual anak. Perkembangan kognitif meliputi pengenalan, pemrosesan dan pengaturan informasi serta penggunaan informasi dengan tepat. (Flavell, Miller, dan Miller, 2001). Proses kegiatan ini mencakup kegiatan mental seperti menemukan, menginterpretasi, memilah, mengelompokkan dan mengingat.

Perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di sekitarnya (Piaget, 1954).

Perkembangan anak usia TK yang terentang usia 4 sampai 6 tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan pada usia ini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Masa ini menurut Ebbeck (1998) merupakan masa pertumbuhan paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Usia TK seringkali juga disebut fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya di masa datang. Untuk itu, penting sekali untuk memahami perkembangan anak usia prasekolah.

PERMEN 58 mengatur bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menirukan bunyi vocal a, i, u, e, o
- 2) Membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh
- 3) Memasangkan lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian data ini berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Aisyiah Pekanbaru. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar. Kemampuan kognitif dinilai berdasarkan 3 indikator, yaitu: 1) menirukan bunyi vocal a, i, u, e, o, 2) membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh,

dan 3) memasangkan lambang bilangan dengan benda atau gambar 1-5. Kemudian bermain asosiatif diamati 7 aktivitas, yaitu: 1) guru bersama anak bernyanyi dan dilanjutkan dengan do'a serta salam, 2) guru memberikan apersepsi tentang belajar sambil bermain, 3) guru memberikan penjelasan tentang belajar dengan bermain asosiatif, 4) guru mempersiapkan gambar huruf vokal, dan meminta anak menirukan bunyi vokal a, i, u, e, o, 5) guru membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh, 6) guru memasangkan lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5, dan 7) guru bersama anak bernyanyi dan dilanjutkan dengan do'a serta salam.

1. Siklus I

Kemampuan kognitif anak yang dinilai terdiri dari 3 indikator, yaitu menirukan bunyi vocal a, i, u, e, o, membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh, dan memasangkan lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5. Secara jelas mengenai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiah II Pekanbaru diuraikan per indikator sebagai berikut:

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Menirukan bunyi Vocal a, i, u, e, o. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain asosiatif di TK Aisyiah Pekanbaru ditinjau dari indikator menirukan bunyi vocal a, i, u, e, o diketahui dari siklus pertama pertemuan pertama hingga siklus kedua pertemuan kedua seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Menirukan bunyi Vocal a, i, u, e, o (Siklus Pertama)

No	Kriteria	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	Mampu	3	4
2	Kurang Mampu	15	16
3	Tidak Mampu	2	0
	Jumlah	20	20

Berdasarkan data pada tabel 4.4 diketahui bahwa dari 20 orang anak pada pertemuan pertama siklus pertama terdapat 3 anak yang mampu dalam menirukan bunyi huruf vocal, 15 anak kurang mampu, dan hanya 2 anak yang tidak mampu dalam menirukan bunyi huruf vocal. Pada pertemuan kedua siklus pertama, ada 4 orang anak yang mampu menirukan bunyi huruf vocal, 15 anak kurang mampu dalam menirukan bunyi

huruf vocal, dan tidak ada anak yang tidak mampu menirukan bunyi huruf vocal.

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Membilang Jumlah Bagian-bagian Anggota Tubuh. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain asosiatif di TK Aisyiah Pekanbaru ditinjau dari indikator membilang jumlah bagian-bagian

anggota tubuh diketahui dari siklus pertama pertemuan pertama hingga siklus kedua pertemuan kedua seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain sosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Membilang Jumlah Bagian-bagian Anggota Tubuh (siklus pertama)

No	Kriteria	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	Mampu	0	4
2	Kurang Mampu	16	14
3	Tidak Mampu	4	2
	Jumlah	20	20

Berdasarkan data pada tabel 4.5 diketahui bahwa dari 20 orang anak pada pertemuan pertama siklus pertama tidak ada anak yang mampu dalam membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh, 16 anak kurang mampu, dan terdapat 4 anak yang tidak mampu dalam membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh. Pada pertemuan kedua siklus pertama, ada 4 orang anak yang mampu membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh, 14 anak kurang mampu dalam membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh, dan ada 2 anak yang

tidak mampu membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda/Gambar 1-5. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain asosiatif di TK Aisyiah Pekanbaru ditinjau dari indikator memasang lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5 diketahui dari siklus pertama pertemuan pertama hingga siklus kedua pertemuan kedua seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain sosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda/Gambar 1-5 (Siklus Pertama)

No	Kriteria	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	Mampu	0	1
2	Kurang Mampu	15	17
3	Tidak Mampu	5	2
	Jumlah	20	20

Berdasarkan data pada tabel 4.6 diketahui bahwa dari 20 orang anak pada pertemuan pertama siklus pertama tidak ada anak yang mampu dalam memasang lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5, 15 anak kurang mampu, dan ada 5 anak yang tidak mampu dalam memasang lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5. Pada pertemuan kedua siklus pertama, hanya ada 1 orang anak yang mampu memasang lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5, 17 anak kurang mampu dalam memasang lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5, dan ada 2 anak yang tidak mampu memasang lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5.

2. Siklus II

Kemampuan kognitif anak yang dinilai terdiri dari 3 indikator, yaitu menirukan bunyi vokal a, i, u, e, o, membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh, dan memasang lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5. Secara jelas mengenai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiah II Pekanbaru diuraikan per indikator sebagai berikut: Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Menirukan bunyi Vocal a, i, u, e, o. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain asosiatif di TK Aisyiah Pekanbaru ditinjau dari indikator menirukan bunyi vocal a, i, u, e, o diketahui dari siklus kedua pertemuan pertama hingga siklus kedua pertemuan kedua seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Menirukan bunyi Vocal a, i, u, e, o (Siklus Kedua)

No	Kriteria	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	Mampu	11	16
2	Kurang Mampu	9	4
3	Tidak Mampu	0	0
	Jumlah	20	20

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Membilang Jumlah Bagian-bagian Anggota Tubuh. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui

bermain asosiatif di TK Aisyiah Pekanbaru ditinjau dari indikator membilang jumlah bagian-bagian anggota tubuh diketahui dari siklus kedua pertemuan pertama hingga siklus kedua pertemuan kedua seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Membilang Jumlah Bagian-bagian Anggota Tubuh

No	Kriteria	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	Mampu	12	14
2	Kurang Mampu	8	6
3	Tidak Mampu	0	0
	Jumlah	20	20

=Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Memasangkan Lambang Bilangan dengan Benda/Gambar 1-5. Kemampuan kognitif anak usia 5-6

tahun melalui bermain asosiatif di TK Aisyiah Pekanbaru ditinjau dari indikator memasangkan lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5 diketahui dari siklus kedua pertemuan pertama hingga siklus kedua pertemuan kedua seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar Ditinjau dari Indikator Memasangkan Lambang Bilangan.

No	Kriteria	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	Mampu	2	10
2	Kurang Mampu	18	10
3	Tidak Mampu	0	0
	Jumlah	20	20

Berdasarkan data pada tabel 4.12 diketahui bahwa dari 20 orang anak pada pertemuan pertama siklus kedua hanya ada 2 anak yang mampu dalam memasangkan lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5, 18 anak kurang mampu, dan tidak ada anak yang tidak mampu dalam memasangkan lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5. Pada pertemuan kedua siklus kedua,

ada 10 orang anak yang mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5, 10 anak kurang mampu dalam memasangkan lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5, dan tidak ada anak yang tidak mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda/gambar 1-5. Berdasarkan penyajian dan analisa data yang telah dipaparkan sebelumnya diketahui bahwa secara

keseluruhan dari masing-masing aspek dilihat dari skor rata-rata, maka diketahui bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten

Kampar lebih baik dibandingkan sebelum bermain asosiatif.

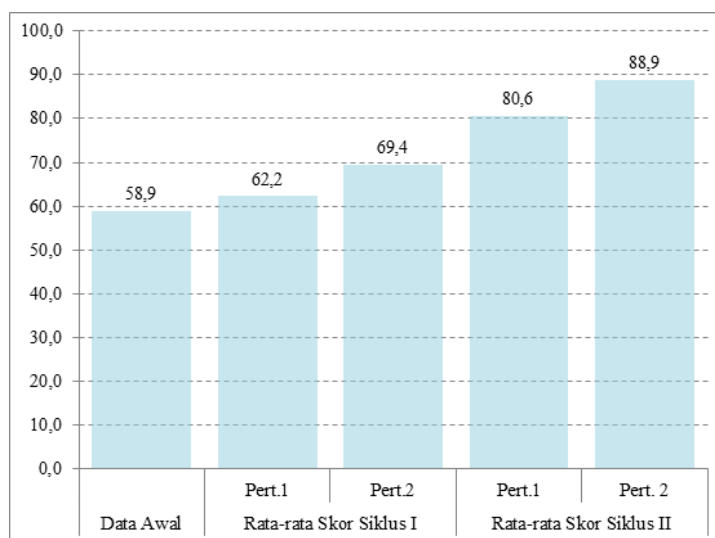
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk tabel rekapitulasi pada halaman berikut ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Asosiatif di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar

No	Kode Anak	Data Awal	Rata-rata Skor Siklus I		Rata-rata	Kategori	Rata-rata Skor Siklus II		Rata-rata	Kategori
			Pert.1	Pert.2			Pert.1	Pert. 2		
1	Anak 01	67	67	78	72	Baik	89	100	94	Sangat Baik
2	Anak 02	78	78	89	83	Baik	89	89	89	Baik
3	Anak 03	56	56	67	61	Sedang	67	89	78	Baik
4	Anak 04	67	67	78	72	Baik	89	89	89	Baik
5	Anak 05	67	67	78	72	Baik	89	89	89	Baik
6	Anak 06	44	56	67	61	Sedang	78	89	83	Baik
7	Anak 07	56	67	78	72	Baik	89	89	89	Baik
8	Anak 08	56	56	67	61	Sedang	78	89	83	Baik
9	Anak 09	44	56	56	56	Sedang	89	89	89	Baik
10	Anak 10	67	67	78	72	Baik	78	89	83	Baik
11	Anak 11	56	67	67	67	Sedang	78	89	83	Baik
12	Anak 12	56	56	67	61	Sedang	78	78	78	Baik
13	Anak 13	56	56	56	56	Sedang	78	100	89	Baik
14	Anak 14	56	56	67	61	Sedang	67	67	67	Sedang
15	Anak 15	67	67	67	67	Sedang	89	100	94	Sangat Baik
16	Anak 16	56	67	67	67	Sedang	67	78	72	Baik
17	Anak 17	44	56	67	61	Sedang	78	89	83	Baik
18	Anak 18	56	56	56	56	Sedang	78	89	83	Baik
19	Anak 19	67	67	67	67	Sedang	78	89	83	Baik
20	Anak 20	67	67	78	72	Baik	89	100	94	Sangat Baik
	Jumlah	1178	1244	1389	1317		1611	1778	1694	
	Rata-rata	58.9	62.2	69.4	65.8	Sedang	80.6	88.9	84.7	Baik

Berdasarkan tabel 4.13, bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dari data awal atau sebelum pemebelajaran bermain asosiatif dan setelah penggunaan pembelajaran

bermain asosiatif atau siklus pertama hingga siklus kedua. Secara ringkas peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Aisyiah II Pekanbaru dapat dilihat dalam bentuk histogram di bawah ini.



Histogram 1. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar sebelum dan setelah Melalui Bermain Asosiatif

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar pada data awal diperoleh rata-rata 58.9, setelah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran melalui bermain asosiatif, diperoleh rata-rata 62.2 pada pertemuan pertama siklus pertama. Kemampuan kognitif anak meningkat pada pertemuan kedua siklus pertama dengan rata-rata 69.4, pada siklus kedua pertemuan kedua tercapai rata-rata 80.6, dan meningkat pada pertemuan kedua siklus kedua dengan rata-rata kemampuan 88.9. Jika dilihat dari 20 anak, 3 anak memperoleh penilaian sangat baik, dan selebihnya memperoleh penilaian baik. Sehingga diperoleh persentase keberhasilan penelitian sebesar 100%, dan penelitian dikatakan berhasil serta tidak perlu dilakukan siklus ketiga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan penelitian ini bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar dapat ditingkatkan melalui bermain asosiatif. Hal ini diketahui dari peningkatan rata-rata nilai atau skor kemampuan anak dari data awal hingga siklus kedua pertemuan kedua. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun TK 007 Karya Bhakti Kabupaten Kampar pada data awal diperoleh rata-rata 58.9, setelah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran melalui bermain asosiatif, diperoleh rata-rata 62.2 pada pertemuan pertama siklus pertama. Kemampuan kognitif anak meningkat pada pertemuan kedua siklus pertama dengan rata-rata 69.4, pada siklus kedua

pertemuan kedua tercapai rata-rata 80.6, dan meningkat pada pertemuan kedua siklus kedua dengan rata-rata kemampuan 88.9. Jika dilihat dari 20 anak, 3 anak memperoleh penilaian sangat baik, dan selebihnya memperoleh penilaian baik. Sehingga diperoleh persentase keberhasilan penelitian sebesar 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *UU RI No. 20 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- . 2007. *Permainan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Kusuma Wijaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- PERMENDIKNAS No. 58 Tahun 2009 tentang PAUD
- Sadiman. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Sudijono, 2009. *Pengantar Statistik Penklidikan*. Jakarta: Rajawali pers.
- Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tedjasaputra. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tu'u. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Anak*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Winkel. 2005. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.