



PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN PERMAINAN GUNUNG MELETUS



Sysva Nurwita^{1,a)}, Hariantini¹⁾, Rika Partikasari²⁾

¹⁾Program studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Dehasen Bengkulu

^{a)}Corresponding Author: sysvawita@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to find out the process and result of studying process as an effort of early childhood cognitive growth through erupting volcano game on children group B at PAUD Dehasen Kebun Tebeng Bengkulu. This research is a class action research (PTK). The researcher uses Jhon Eliot design, every cluster consists of 4 steps, planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were the children of DEHASEN PAUD Group B. Data collection techniques are done through observation and documentation. The results showed an increase in children's cognitive development, where before the action is still in the category of not good with an average percentage of 40%, the results of the first cycle of research reached an average percentage of 51.75%, included in the category quite well, and the second cycle reached an average average percentage of 89.62%, included in the very good category. The use of volcano eruption learning has a very good effect shown by the cognitive development of children who are experiencing very good development compared to before class action.

Key words: cognitive growth, early childhood, erupting volcano game.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil pembelajaran sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran permainan gunung meletus pada anak Kelompok B PAUD DEHASEN Kebun Tebeng Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan desain Jonh Eliot setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Subjek penelitian adalah anak Kelompok B PAUD DEHASEN. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif anak, dimana sebelum tindakan masih dalam kategori kurang baik dengan rata-rata persentase 40%, hasil penelitian siklus I mencapai rata-rata persentase 51,75%, masuk dalam kategori cukup baik, dan siklus II mencapai rata-rata persentase 89,62%, masuk dalam kategori sangat baik. Penggunaan pembelajaran permainan gunung meletus mempunyai dampak sangat baik ditunjukkan dengan perkembangan kognitif anak yang mengalami perkembangan sangat baik dibandingkan sebelum tindakan..

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, anak usia dini, permainan gunung meletus.

Pendahuluan

Masa Kanak-kanak merupakan masa peka untuk menerima berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar, anak yang ikut menentukan pengembangan kemampuan dan imajinasinya dalam berpikir dan menalar.

Perkembangan berbagai aspek anak berjalan secara holistik, tidak terjadi secara terpisah dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak. Faktor

eksternal adalah keluarga, guru, dan berbagai sumber belajar yang lainnya.

Anak sejak lahir sampai usia 6 tahun merupakan pondasi awal pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Pada usia ini pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak terjadi sangat pesat. Sekalipun Tuhan telah memberikan potensi bawaan pada anak, lingkungan memberikan, sikap, kepribadian, dan pengembangan pembelajaran anak. Setiap anak bersifat unik yang terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri-sendiri yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan.

Bentuk pendidikan untuk anak usia empat sampai enam tahun adalah pendidikan Taman Kanak-kanak yang merupakan pendidikan pada jalur formal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pusat Kurikulum Direktorat PAUD, 2013:5).

Usia dini adalah usia yang paling efektif dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Ada lima aspek dalam perkembangan anak usia dini yaitu: *Pertama*, perkembangan nilai-nilai agama dan moral. *Kedua*, perkembangan fisik-motorik, *Ketiga*, perkembangan bahasa. *Keempat*, Perkembangan kognitif. *Kelima*, perkembangan sosial-emosional dan kemandirian/keterampilan.

Salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan yang akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada aspek lain adalah perkembangan kognitif. Mena & Eyer (2009:175) mengemukakan perkembangan kognitif menjadi perhatian karena berhubungan dengan keterampilan, memori, bahasa dan kemampuan memecahkan masalah.

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan, dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi, secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*Meaningfull*)(Sujiono,2009:27)

Pembelajaran perkembangan kognitif anak merupakan hal yang sangat penting, perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh, perlu dirangsang, dan dikembangkan supaya anak dapat memecahkan masalah., membantu anak mengembangkan logika matematika, mengelompokkan, dan mengetahui ukuran benda, maka hendaknya dalam mengarahkan anak melalui proses pembelajaran yang bermakna dan dilakukan secara sederhana melalui media permainan.

Media permainan sebagai pesan apa yang akan dipelajari supaya memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, menyenangkan dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

Pendekatan kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan dunia anak yaitu menggunakan media bermain sebab aktivitas anak tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan bermain. Penggunaan media bermain akan lebih efektif, menyenangkan, lebih menarik perhatian, mudah diikuti dan dipahami karena bermain merupakan wahana belajar dan anak mendapatkan pengalaman sehingga potensi yang dimiliki dapat berkembang, Mulyasa (2014:19) mengatakan "Ketika bermain anak mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan dan menjelajahi lingkungannya, serta menjalin hubungan sosial dan mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, spiritual, moral, emosional, secara bersamaan."

Metode Penelitian

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk peningkatan perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran permainan gunung meletus. PTK dilakukan oleh guru dalam rangka untuk memperbaiki cara dan metode guru serta alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran, demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Suharsimi Arikunto (2015) menyatakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. Dalam model PTK ini, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu ; 1). Tahap perencanaan, 2). Tahap tindakan, 3). Tahap observasi atau evaluasi , 4).

Tahap refleksi. Penelitian ini akan berkolaborasi dengan guru kelas. Diagram siklus PTK digambarkan sebagai berikut.

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD Dehasen Kota Bengkulu, Jl.Merapi Raya No.43 Kelurahan Kebun Tebeng , Kecamatan Ratu Agung .pada Semester II bulan Maret – April 2019. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B jumlah anak didik 10 orang dengan kegiatan permainan gunung meletus.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Pengembangan Kognitif Anak Kelas B PAUD Dehasen Melalui Pembelajaran Permainan Gunung Meletus

Komponen	Indikator Pengembangan Kognitif		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Prosentase Rata-rata	40%	51,7%	89,62%
Kreteria	Kurang Baik	Cukup Baik	Sangat Baik

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua siklus ,masing-masing siklus dilakukan dua kali pertemuan yaitu pada hari Selasa dan Kamis.

Pada kondisi sebelum dilakukan tindakan peneliti melihat hasil pra siklus yang dilakukan pada anak kelompok B Paud Dehasen Kota Bengkulu tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun mulai berkembang tetapi pada umumnya tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak belum optimal. Proses kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), masih bersifat hafalan dan jarang menggunakan media permainan. Hal ini membuat peserta didik kurang antusias dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang di laksanakan oleh guru, belum ada interaksi antara anak dan guru. Terlihat dari kelakuan anak yang tidak tertib, anak sibuk sendiri, ada yang keluar masuk kelas, bermain sendiri, ngobrol sama teman-temannya, ada juga yang mengganggu temannya yang belajar.sehingga keadaan kelas menjadi tidak kondusif.

PAUD adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga sekaligus penerus bangsa. Betapa bahagianya orang tua melihat

keberhasilan anaknya baik dalam pendidikan, berkeluarga, bermasyarakat, maupun berkarya. Sebaliknya orang tua akan sangat bersedih atas kegagalan anak-anak mereka gagal dalam pendidikan dan kehidupannya. Oleh karena itu PAUD sangat penting bagi setiap keluarga demi menciptakan generasi penerus keluarga dan bangsa yang berkarakter dan beriman.

Hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa pada usia dini masa yang benar-benar berharga bagi anak, dan tepat untuk menanamkan fondasi kepribadian, oleh sebab itu (Suyanto,2010:6) mengemukakan bahwa masa usia dini disebut masa keemasan (golden Age) dimana pada masa tersebut merupakan suatu masa yang sangat menentukan bagi keberhasilan pendidikan pada usia sekolah, usia remaja, masa dewasa dan seterusnya.

Untuk melihat peningkatan dan perbandingan seberapa besar keberhasilan pembelajaran permainan gunung meletus untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini pada siklus I dan siklus II, maka peneliti menggunakan prosentase rata-rata peningkatan perkembangan kognitif anak.

Permainan gunung meletus ini hanya meniru peristiwa alam yang berkaitan dengan kegiatan gunung merapi, berupa lahar yang keluar dari gunung. Bahan-bahan yang digunakan berupa cuka dapur, soda kue, ditirjen, pewarna makanan (merah) agar sesuai dengan warna magma (Myca, 2017).

Paembelajaran permainan gunung meletus ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak , anak menjadi tertarik melakukan kegiatan secara langsung dan memperoleh pengalaman langsung. Hal ini terlihat dari peningkatan kognitif anak tiap siklusnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru Kelompok B dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan kognitif anak melalui permainan gunung meletus di PAUD DEHASEN Kebun Tebeng Kota Bengkulu, pada anak Kelompok B mengalami peningkatan. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan minat, keaktifan, dan keantusiasan anak dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan belajar anak lebih komunikatif dan menyenangkan sehingga kelas lebih interaktif.

2. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pengembangan kognitif anak usia dini yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yaitu pada tahap Siklus-I peningkatan kognitif anak memperoleh persentase rata-rata sebesar 51,75% yang termasuk dalam kesesuaian kriteria CUKUP BAIK, meningkat menjadi 89,62% yang termasuk dalam kesesuaian kriteria SANGAT BAIK pada Siklus-II.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ausubel, D. P. 2011. *The Psychology Of Meaningful Verbal Learning*. New York : Grune and Straton.
- Cresty Anggraeni. 2015. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen Berbasis Lingkungan*. Jakarta : UI.
- Brewer. 2009. *Intruduction To Early Childhood*. Boston : Pearson and Bacon.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hany, Atun Mushasyaroh. 2015. *Mengembangkan Kemampuan Sains Melalui Percobaan Gunung Meletus Pada Anak Kelompok A PAUD Permata Hati Kaliboto Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri*. Kediri : Universitas PGRI Kediri.
- Jeong, Ah. 2014. *Pintar Sains 4*. Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Pusat Kurikulum Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2013. *Kerangka Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Piaget. 2014. *The Science Of Education And The Psycology Of The Child*. NY : Grossman.
- Rahman, Hibana. 2015. *Konsep Dasar Pendidika Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PGTKI Press.
- Republik Indonesia. 2011. *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahu 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* . Jakarta : PT. Armas Duta Jaya.
- Slavin. 2011. *Physicology Pendidikan. Teori dan Praktis Edisi Sembilan*. Jakarta : Indeks.
- Sujiono. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : UT.
- Wijaya. 2009. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : UT.
- Wulandari, Ratnaningrum. 2009. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing*. Cilacap : Universitas NU Ghonzali.