



MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA TEBAK WARNA GAMBAR DI TK IT ABATATSA PASURUAN

Nadia Kaffiya Salsabila Samsyah¹ Agustiarini Eka Dheasari²

^{1,2}STAI Muhammadiyah Probolinggo

e-mail korespondensi: samsyahsalsabila@gmail.com

Abstract

Every child has their own way of solving simple problems in using objects in their daily lives. Children are able to use an object based on its function, and recognize various colors. Children's cognitive development can be developed from an early age in various ways. One of them is through the media. Learning media can be used to stimulate aspects of children's cognitive development. Media guess the color of the image is a medium that is used to develop cognitive aspects. This research is a classroom action research (CAR). The research subjects were group B children aged 5-6 years at TK IT Abatatsa Pasuruan. The results of research using guessing color media show that this media can improve cognitive abilities in early childhood. When children play media, children can solve problems by differentiating the colors of the images. So that learning while playing through the media is more fun and further enhances aspects of child development. After using the media, children's cognitive development increased with very good development results obtained by 85%, namely 15 children. Developing according to expectations of 15%, namely 3 children.

Keywords: Cognitive; picture ; guess the color; media

PENDAHULUAN

Bermain merupakan suatu hal yang paling disukai anak-anak. Dunianya anak merupakan dunia bermain. Sehingga belajarnya pun melalui bermain, bermain merupakan kegiatan fleksibel yang bersifat pribadi, berorientasi proses, dan berefek positif yang menyenangkan (Kesehatan et al., 2020). Semua satuan sekolah PAUD menggunakan metode ini. Belajar melalui bermain membuat anak untuk mengerti apa yang akan dikerjakan karena anak dapat melakukannya secara langsung juga merasakan pengalaman dari bermain tersebut. Dalam pembelajaran dan kegiatan anak usia dini hendaknya menggunakan pembelajaran yang seru bisa membuat anak asyik dalam belajar karena pada dasarnya anak cepat bosan salah satunya dengan permainan (Kusumastuti et al., 2021)

Permainan merupakan perantara bagi anak untuk mengeksplor dunianya, mengeksplor imajinasinya, mencoba hal-hal baru. Anak-anak dapat menyerap berbagai hal baru disekitarnya dari anak yang belum tahu sampai tahu dan dari belum bisa melakukan sesuatu sampai mampu untuk melakukannya merupakan dampak dari fungsi positif bermain terhadap perkembangan anak (Yap HK, Liu ID, 2019). Menurut Suyadi (2010) menyebut bahwasannya "Permainan dituju bukan hanya semata sebagai mainan, melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar". diperlukan permainan yang menarik karena permainan penting untuk dituangkan dalam pembelajaran Untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan juga menguatkan daya ingat anak (Teknologi & Informasi, n.d.)

Pembelajaran PAUD yang berisi rencana pembelajaran sambil bermain yang disiapkan pendidik merupakan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan usia anak dengan pengembangan kurikulum Pendidik mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan media

semenarik mungkin agar anak termotivasi untuk melakukan kegiatan dan menumbuhkan keinginan minat anak. media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik dalam pembelajaran itu suatu hal yang penting. mengembangkan kemampuan anak didik supaya berkembang secara baik sesuai dengan usianya merupakan salah satu dari fungsi satuan PAUD(Dheasari, 2020).

Aspek -aspek perkembangan PAUD ada 6 diantaranya ada aspek perkembangan kognitif. dalam mengembangkan segala aspek perkembangan pada anak termasuk perkembangan kognitifnya dapat ditinjau dari apa yang mereka lakukan, dan juga distimulasi rasa keingin tahuan yang besar pada anaknya (Kusumastuti et al., 2021). Jika menyediakan permainan yang mengandung aspek kognitif yang disukai anak, Kognitif akan mudah cepat berkembang. pada usia dini inilah kemampuannya masih terbatas, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya (Jawati, 2013). Menurut Wolfolk (1995:21 kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan wawasan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah sederhana dan dapat beradaptasi dengan lingkungan . Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak. Di antaranya mengetahui dan mengenal warna, mengenal bilangan, mengenal nama benda , menggunakan benda berdasarkan kegunaannya, mengetahui lingkungannya, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Agar anak tertarik belajar diperlukan suatu cara atau sarana media yang sesuai dengan tingkatan usianya. Maka diperlukan suatu media untuk pembelajaran khususnya dalam pengenalan warna dengan memanfaatkan peranan yang mempunyai tujuan anak mudah untuk mengenal dan mengerti pengenalan warna serta anak akan lebih tertarik untuk mempelajarinya, yaitu bermain melalui media tebak warna gambar (Warna et al., 2018). Permainan media ini disukai anak dan memiliki nilai khusus untuk memperoleh pengalaman yang kreatif dan fokus. Permainan tebak warna gambar pada anak-anak dapat mengembangkan banyak ekspresi pada anak. Selain itu, anak juga dapat mengasah kemampuan kognitif, mengasah kefokusannya anak terhadap suatu warna gambar ,keterampilan manipulatif atau meniru dan mengembangkan imajinasi anak melalui media tebak warna gambar.

Media tebak warna gambar merupakan media permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif (Damayanti et al., 2022) . media tebak warna gambar juga memanfaatkan peralatan dan bahan yang menarik. Menciptakan situasi-situasi di ruang kelas dengan memperkenalkan ke yang lebih modern. Hal tersebut akan membuat anak sadar akan warna warna benda yang ada di sekitarnya terutama apa yang mereka pegang pasti akan menyadari akan hal itu. Kegiatan lainnya bisa juga mengelompokkan benda benda yang disukainya tapi sesuai warna. Mencocokkan benda atau mainan sesuai warna yang ada di gambar .

Hasil dari pengamatan yang dilaksanakan di TK IT ABATATSA Pasuruan kami menemukan permasalahan dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun yaitu tentang kognitif anak dalam menyebutkan warna benda masih belum berkembang karena masih bingung dalam menebak warna suatu benda yang diberikan oleh guru, anak masih suka menyebut asal warna yang diketahuinya suatu benda sehingga masih belum berkembang untuk perkembangan kognitif pengenalan warna nya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih berpusat di guru untuk selalu mencontohkan, sehingga harus dicarikan solusi untuk memecahkan masalah supaya anak percaya diri maju dan menjawabnya, fokus dalam pertanyaan, kreatif menyebut warna sehingga peneliti menulis judul artikel jurnal yang akan ditulis yaitu “Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media tebak warna gambar di TK IT Abatatsa Pasuruan”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Supardi (2006) penelitian tindakan kelas(PTK) berarti tindakan penelitian yang menggunakan cara prosedur baru untuk membenahi dan meningkatkan suatu kegiatan guru ketika proses belajar mengajar dikelas dengan dikondisikan sesuai keadaan anak. Penelitian ini bertujuan untuk berusaha mengumpulkan data apakah media tebak warna gambar dapat meningkatkan kognitif anak usia dini di Kelompok B TK IT ABATATSA Pasuruan. Penelitian ini dilakukan di TK IT ABATATSA yang dilaksanakan pada 18 Mei- 18 Juni 2022 . Subjek penelitian ini yaitu anakanak usia 5–6 tahun dengan terdiri dari 12anak laki dan 8anak perempuan jadi keseluruhan 20anak. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, dokumen, dan instrument penelitian.

HASIL PENELITIAN

Peneliti telah melakukan Prasiklus Tindakan awal yang digunakan untuk mengumpulkan data peningkatan kognitif anak. Penilaian dilakukan melalui observasi dengan indikator aspek yang akan dikembangkan. Kegiatan pada prasiklus ini dikerjakan berfokus pada indikator nilai seperti yang diharapkan dalam meningkatkan kognitif anak. dapat meningkatkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan mereka dengan menyebut warna salah satu gambar atau benda yang diberikan oleh guru menyebut warna suatu benda, mengelompokkan benda sesuai warna. Pada penelitian ini hasil prasiklus dibuat dalam bentuk tabel dibawah ini

Tabel 1.
Hasil prasiklus pengamatan untuk peningkatan kognitif anak

Indikator pencapaian	Anak	Nilai	hasil persentase
Kemampuan menyebut warna benda disekitar	7	BB	35%
	6	MB	30%
	5	BSH	25%
	2	BSB	10%
Total	20		100%

Keterangan :

- BB : Belum berkembang
- MB : Mulai berkembang
- BSH : Berkembang sesuai harapan
- BSB : Berkembang sangat baik

Berdasarkan dari hasil peneliti ketika observasi penilaian pra siklus dari table menunjukkan dari 20 anak kelompok B tersebut peneliti menyimpulkan anak yang berada di kategori masih belum berkembang sebanyak 35% yaitu 7 anak dan untuk kategori mulai berkembang sebanyak 30% yaitu 6 anak, kategori Berkembang sesuai harapan sebanyak 25 % dengan banyak anak 5, dan untuk nilai pencapaian kategori berkembang sangat baik menunjukkan 10% dengan 2 anak. observasi yang menganalisis hasil penilaian aspek kognitif kerjasama peneliti dengan pengamat. Bahwasannya rata-rata dari anak TK IT Abatatsa penilaiannya belum berkembang, hal ini dilihat dari lembar observasi belajar untuk keberhasilan KD indikator.

Siklus I

Selanjutnya peneliti melanjutkan ke siklus I, Tahapan siklus ini yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. disiklus 1 ini menyusun perencanaan dalam pertemuan pertama yaitu membuat rancangan dari pembelajaran. Penelitian media tebak warna gambar ini menyusun kegiatan antara lain: (1) menyusun RPPH untuk proses kegiatan belajar dan menjadi acuan peneliti untuk melakukan observasi pada siklus ini. (2) dalam penelitian ini peneliti menyiapkan media untuk belajar dengan media tebak warna gambar (3) peneliti menyusun lembaran observasi tentang meningkatkan anak dalam kognitifnya dengan memakai media yang berisi aspek-aspek untuk penilaian perkembangan diantaranya mengelompokkan sesuai warna (3.6-4.6), mengenal nama benda dan mengetahui fungsi benda berdasarkan kegunaannya, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti melakukan pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada hari jumat- hari sabtu, 19 Mei – 20 Mei 2022. Peneliti mempersiapkan media pendukung untuk dilakukan dalam kegiatan yang dapat meningkatkan kognitif anak

Tabel 2.

Hasil siklus I peningkatan kognitif dengan menggunakan media tebak warna gambar

Indikator Pencapaian	Anak	Nilai	Hasil Presentase
Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif, menggunakan benda berdasarkan fungsi	2	BB	10%
	3	MB	15%
	10	BSH	50%
	5	BSB	25%
TOTAL	20		100%

Keterangan :

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Hasil dari penelitian siklus 1 dapat dilihat berkembang daripada hasil prasiklus. Dalam siklus 1 ini dapat dilihat dari kategori pencapaian belum berkembang sebanyak 10% dengan 2 anak yang sebelumnya 7 anak menurun menjadi 2 anak. Untuk kategori pencapaian mulai berkembang dengan nilai 15% sebanyak 3 anak menurun dari yang awalnya 6 anak menjadi 3 anak. Dan untuk pencapaian Berkembang sesuai harapan diperoleh 50% meningkat pesat sebanyak 10 anak dari yang sebelumnya 15% jumlah 3 anak banding meningkat 7 anak. Untuk pencapaian nilai berkembang sangat baik sebanyak 5 anak dengan persentase 25%. Peneliti masih belum mencapai kriteria standart yang diinginkan pada siklus 1 ini. Sehingga peneliti menindaklanjuti ke siklus 2. Peneliti melakukan Refleksi yaitu ketika melakukan penelitian siklus ini dalam hal evaluasi dari penilaian pada pembelajaran penelitian siklus sebelumnya atau siklus I. Berdasarkan analisis tindakan siklus I ada beberapa permasalahan : meningkatkan kognitif anak satu kelompok kurang dalam pencapaian keberhasilan ; masih ada beberapa anak yang bertanya karena tidak mau untuk berfikir dan menemukan solusinya dalam bermain media tersebut, anak hanya mau mengandalkan guru untuk dicontohkan bukan mengamati dulu apa yang ada didepannya. Selanjutnya, karena pada siklus 1 kognitif anak belum memenuhi pencapaian keberhasilan keinginan dari peneliti. Sehingga peneliti menindaklanjuti untuk melaksanakan siklus 2.

Siklus 2

Pada Siklus 2 ini peneliti terlebih dahulu menyusun rencana pembelajaran harian dengan menggunakan tema subtema yang berbeda dari sebelumnya. Pada siklus 2 ini peneliti melakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan I dalam siklus 2 ini penelitian mendapatkan hasil pencapaian aspek berkembang sangat baik pada presentase sebanyak 70%. Mendapatkan kemajuan dari siklus 1 pada pelaksanaan siklus 2 pertemuan pertama ini, akan tetapi nilai dari persentase anak berhasil mencapai berkembang yang seperti diharapkan masih belum mencapai presentase keberhasilan yaitu 75%. Selanjutnya dibutuhkan peningkatan nilai 5% lagi untuk mencapai presentase keberhasilan. Dan dilaksanakan pertemuan ke 2 pada siklus 2 ini. Dalam siklus 2 pertemuan ke 2 ini mendapatkan peningkatan nilai anak dalam menggunakan media tebak warna gambar dengan mencapai angka keberhasilan. Siklus II pada pertemuan ke 2 dilaksanakan pada 9 Juni 2022 - 10 Juni 2022. Hasil meningkatnya kognitif anak dapat dilihat di tabel bawah ini.

Tabel 3.

Siklus 2 hasil pengamatan meningkatkan kognitif melalui media tebak warna gambar

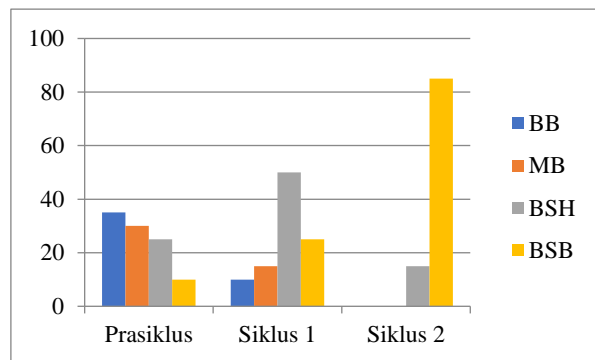
Lingkup perkembangan	Anak	Nilai	Presentase
Kemampuan meletakkan nama warna dengan warna	0	BB	0%
	0	MB	0%
	3	BSH	15%

Lingkup perkembangan	Anak	Nilai	Presentase
yang sama pada gambar,	17	BSB	85%
TOTAL	20		100%

Keterangan :

- BB : Belum berkembang
- MB : Mulai berkembang
- BSH : Berkembang sesuai harapan
- BSB : Berkembang sangat baik

Hasil dari tabel di atas menunjukkan telah didapatkan nilai keberhasilan yaitu memenuhi standart keberhasilan lebih dari 75% . Setelah peneliti mendapatkan kekurangan dan kendala dari siklus sebelum-sebelumnya dan dibenahi, setelah digunakan media tersebut dan berkembangnya semangat anak-anak dalam pembelajaran mengenal berbagai macam warna, dan gambar . hasil dari siklus 2 yaitu tercapainya nilai 85% untuk anak yang berhasil dalam nilai yang diharapkan berkembang sangat baik. Sehingga peneliti tidak menindaklanjuti ke penelitian siklus berikutnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dari table hasil diatas peneliti akan menerangkan waktu pelaksanaan kegiatan proses belajar dan strateginya untuk pengembangan kognitif. Berdasarkan penelitian yang sudah dikumpulkan ketika observasi oleh peneliti disaat kegiatan pembelajarannya memakai media tebak warna gambar di kelompok B TK IT Abatatsa Pasuruan telah didapatkan hasil, anak lebih tertarik dalam pengenalan warna dan mudah mengingatnya sehingga anak sangat antusias untuk bermain tebak warna gambar tersebut.. Anak tertarik untuk belajar dengan media pendukung yang mereka mudah untuk mengingatnya, pendidik kemudian memberi kegiatan intinya yaitu memilih dan merekatkan nama warna yang sesuai dengan warna dari gambar, menyebutkan nama gambar di papan tebak gambar, mengenal benda berdasarkan fungsinya. Anak akan mengamati gambar di depan warna apakah benda tersebut. ini merupakan sebuah media yang mirip seperti aplikasi . Secara tidak langsung Anak bisa memecahkan masalah. Anak juga bisa mengulang kejadian tadi yang sudah dikerjakan atau sudah dimainkan. pendidik bisa menganalisis pencapaian perkembangan kognitif anak . pendidik menilai perkembangan anak dari kemampuan yang sudah dilihat dan dipraktekkan oleh anak dari media tebak warna gambar tersebut . Dalam hasilnya, anak akan bisa memecahkan masalah dan berpikir nalar merupakan salah satu bagian dari aspek pengembangan kognitif yang sudah ada pada setiap anak, tinggal bagaimana untuk mengasahnya. Pendidik juga melihat perkembangan anak dari segi ketika anak berani maju kedepan denga rasa percaya diri untuk mencoba media tebak warna gambar. Pendidik harus memberikan pembiasaan yang cocok terhadap anak sesuai tingkat perkembangan usianya agar perkembangan kognitif anak berkembang sesuai yang diharapkan. Anak bisa terbiasa dengan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari hari melalui media bermain ini (Pendidikan et al., n.d.). Dalam media ini juga bisa mengembangkan inovasi anak melalui teknologi, juga teknik, melalui seni, kosa kata dalam bahasa, dan berhitung bilangan sehingga perkembangan anak terpenuhi

sesuai kebutuhan pada zamannya seperti zaman globalisasi saat ini dengan kemajuan dunia yang berkembang pesat.

Menurut Gardner(2000:4) berpendapat kemampuan memecahkan masalah dan membuat hasil karya yang dapat dihargai dalam suatu budaya merupakan termasuk dalam kognitif . Sedangkan Wolfolk (1995:21) berpendapat satu kemampuan atau lebih untuk bisa mencapai memecahkan masalah dengan menggunakan pemahamannya agar bisa beradaptasi juga terhadap lingkungan merupakan arti dari kognitif. Menurut Piaget memahami kenyataan dan symbol symbol merupakan permulaan aktivitas kognitif anak tapi belum punya pemikiran yang tertata rapi terorganisir. Pada tahap ini anak bersifat egosentrisme, artinya anak mau dengan kemauannya sendiri. dalam kehidupan sehari-hari anak sudah dapat untuk menyelesaikan masalah sederhana, anak memahami bilangan angka sehingga dapat menyebutkan berapa angka bilangan tersebut , bersifat eksploratif untuk menyelidik aktifitas memahami dari suatu sebab dan akibat , aktifitas yang dimulai dengan memahami kenyataan dari beragam symbol karena system berpikirnya tidak mampu untuk berpikir yang logis , terorganisir, sistematis dengan pikiran yang konsisten.

Manfaat bermain tebak warna gambar antara lain Anak dapat memahami berbagai konsep pengetahuan mulai dari apa gambar yang ditampilkan, warna gambar, ukuran nya juga Konsep matematika dan sains sederhana ; Mengembangkan ide berpikir anak untuk memperoleh wawasan pengetahuan ; memecahkan masalah sederhana dalam menyusun nama warna ; mengembangkan logika dari ruang waktu berpikir ; Melatih kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan.. Ketika menerapkan media tersebut anak bisa mengeksplor kepercayaan dirinya sejak dini untuk maju bermain menunjukkan karyanya, menambah imajinasi nya ketika bermain, keterampilan yang bertambah, meningkatkan kekuatan fisik motoric halus, bersocialisasi dengan teman yang lain dengan mengutarakan emosi anak, meningkatkan keimanan melalui bermain dengan mengenal benda yang diciptakan sekitar lingkungan, sehingga seluruh aspek perkembangan berkembang terutama aspek kognitif. Itulah alasan utama peneliti dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam pengembangan kognitif anak.

Hasil dari keterangan diatas menyebutkan bahwa bermain dengan menggunakan media tebak warna gambar menjadi solusi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak. ketika anak menebak warna suatu gambar anak sudah mengamati dan anak sudah bernalar dengan apa yang dilihatnya dan menambah kosakata dalam penyebutan suatu warna dan nama gambar, anak juga bisa menggunakan benda berdasarkan fungsi benda. Anak juga sudah menemukan sebuah rasa kepuasan terhadap dirinya sendiri apabila bisa menebak warna gambar dengan benar sesuai dengan yang diketahuinya(nadia kaffiya, n.d.). seperti pendapat Montolalu, (2008).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Disimpulkan bahwa dapat meningkatkan kognitif anak di TK IT ABATATSA menggunakan media tebak warna gambar. Rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah sesuai dengan penelitian. disaat anak mengamati dan bernalar secara real dengan media yang bisa memecahkan masalah, rasa ingin tahu, percaya diri berani mencoba dengan mengoptimalkan semua panca indra dan juga menggerakkan fisik motoric menyebabkan aspek perkembangan anak dapat meningkat . dari hasil dan pembahasan diatas untuk pembelajaran yang menarik dan memudahkan anak belajar sambil bermain pendidik dapat menggunakan media tebak warna gambar untuk meningkatkan kognitif anak, karena bahan yang digunakan untuk membuat media ini menggunakan media alat dengan bahan yang mudah didapat dan bisa juga menggunakan bahan second atau bekas dipakai yang berada di lingkungan sekolah atau lingkungan rumah. Media tebak warna gambar bisa juga dimodifikasi atau disesuaikan dengan tema dalam kegiatan, dalam bermain tebak warna gambar selain untuk meningkatkan kognitif bisa juga dikembangkan dan dimodifikasi dengan mengembangkan aspek yang lainnya seperti aspek keagamaan yaitu nilai agama moral, aspek fisik motoric halus dan bisa juga di modifikasikan dengan menambahkan fisik motoric kasar disebelum penggunaan media, aspek bahasa , seni ,dan social emosional. Pendidik bisa menggunakan media ini untuk dipraktekkan ke anak didik atau dicoba dengan

