

PENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI METODE PEMBERIAN TUGAS DENGAN PERMAINAN KARTU GAMBAR DI TK PRADNYA PARAMITA

Putu Astri Diah Utari¹, Ni Ketut Suarni,M.S², Didith Pramunditya Ambara³

^{1,3}Jurusan PG-PAUD,²Jurusan BK
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja,Indonesia

e-mail: theyahcute@rocketmail.com¹, tut_arni@yahoo.com²
didithambara@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui metode pemberian tugas dengan permainan kartu gambar pada anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di TK Pradnya Paramita Penarungan Kec. Buleleng sebanyak dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tahap rencana tindakan kelas, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 orang Anak TK pada Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Data dikumpulkan dengan metode pemberian tugas dengan instrumen berupa lembar format observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kognitif dengan penerapan metode pemberian tugas dengan permainan kartu gambar pada siklus I sebesar 58,5% yang berada pada kategori rendah. Setelah dilakukan perubahan media pembelajaran menjadi lebih menarik ternyata mengalami peningkatan sebesar 30 % yang terjadi pada siklus II yaitu 88,5% yang tergolong pada kategori tinggi.

Kata kunci: metode pemberian tugas, permainan kartu gambar,perkembangan kognitif.

Abstract

This reseach aims is to know the enhancement cognitive ability from method for giving task with the game card pictures for children aged 4 to 5 years. The kinds of this observation is observation of class action (PTK) that is doing in Paud Pradnya Paramita Penarukan Buleleng distrinct as two cycles, each cycle consisting of phases class action plans, implementation, evalustion of observation and reflection. The subject of observations are 15 childrens of Paud group B second semester 2012 to 2013. Data enhancement by the method of assignment to the instrument in the from of sheet observation format. Of the results of the study were analyzed by using methods of statistical analysis, descriptive and quantitative statistical analysis methods. Data analysis showed that an increase in the application of the method of administration of cognitive tasks game card pictures on cycle one of 58,5 percent which is in the low category. After the change of media of learning become more 30 percent interesting and increase in cycle two to 88,5 percent is belonging to the high category.

Key word: tast learning method, picture card games, cognitive development.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tentu saja mencakup keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Namun tidak semua orang memahami apa arti dari pendidikan anak usia dini itu. Pendidikan anak usia dini diberikan untuk anak usia 0-6 tahun.

Sejalan dengan kemajuan bangsa Indonesia dan kesadaran akan pentingnya pendidikan, maka perkembangan sekolah taman kanak-kanak (TK) sangat maju pesat. Setiap daerah di Indonesia memiliki lembaga Pendidikan Taman Kanak-Kanak. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa: "pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak (Peraturan Menteri Nasional No 58 Tahun 2009).

Ada tiga perkembangan perkembangan penting yang dialami oleh anak, yaitu: perkembangan psikologis, perkembangan kecerdasan, dan perkembangan otak. Secara psikologis, setiap anak memiliki waktu dan irama perkembangan sendiri, unik dan berbeda antara satu dengan yang lain. Disamping itu, setiap anak juga memiliki kecerdasan yang berbeda yang dapat membedakan antara anak yang satu dengan yang lain. Perkembangan anak juga dapat dipengaruhi oleh perkembangan otak, karena otak merupakan refleksi jiwa dan cermin kepribadian, menentukan niat, pikir, emosi dan perilaku manusia (Peraturan Menteri Nasional No 58 tahun 2009)

Peraturan Menteri Nasional No 58 tahun 2009 ditekankan kecerdasan atau intelegensi sebagai faktor tunggal yang mampu membedakan tingkah laku dan kemampuan belajar antara manusia satu dengan manusia yang lain dinyatakan dalam angka IQ. Intelegensi merupakan kemampuan seorang untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan produk-

produk yang bernilai dalam satu atau beberapa lingkungan budaya tertentu.

Kegiatan bermain sambil belajar dilakukan di TK sangatlah ditentukan oleh kemampuan seorang guru untuk mengkondisikan belajar yang maksimal yang dirancang sambil bermain. Melalui pemberian tugas anak memperoleh pemantapan cara mempelajari materi pelajaran secara lebih efektif karena dalam kegiatan melaksanakan tugas itu anak memperoleh pengalaman belajar untuk memperbaiki cara belajar yang keliru atau kurang tepat dan dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, pemberian tugas merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar yang cocok untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus (Moeslichatoen, 1999).

Sesuai dengan manfaat penggunaan metode pemberian tugas bagi anak TK dapat diambil kesimpulan kegiatan pemberian tugas merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar agar anak memperoleh penguasaan materi yang diajarkan lebih baik. Melalui pemberian tugas anak memperoleh pemantapan materi yang telah diajarkan. Pemantapan materi tersebut merupakan prasyarat untuk mempelajari materi yang lebih sulit atau yang lebih kompleks dengan mudah karena prasyarat kemampuan untuk mempelajari materi tersebut sudah dikuasai (Moeslichatoen, 1999). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pembelajaran, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong proses pembelajaran (Akmopala, 2009).

Kemampuan kognitif anak-anak di TK Pradnya Paramitha tempat penelitian masih sangat rendah karena fasilitas dan media pembelajaran yang kurang lengkap. TK Pradnya Paramitha anak-anak masih banyak yang belum memahami tentang angka atau lambang bilangan. Melalui penelitian ini diterapkan permainan memasang angka-angka dengan menggunakan kartu gambar yang bertujuan untuk meningkatkan

perkembangan kognitif anak di TK Pradnya Paramitha.

Hasil penelitian lain menurut (Ekayanti, 2012) menyatakan bahwa selain fungsi-fungsi dari media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran seperti media kartu gambar juga sangat memiliki manfaat yang penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat diperoleh metode pembelajaran yang akan di terapkan untuk anak usia dini untuk mengembangkan kognitif anak melalui permainan kartu gambar. Melalui permainan kartu gambar yang berisi angka-angka yang dibuat oleh guru, maka anak bisa belajar sambil bermain untuk mengenal angka-angka dari sebuah kartu gambar itu. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk bisa berkreasi semenarik mungkin untuk mengajarkan suatu kegiatan kepada anak usia dini. Karena dengan media-media yang menarik anak akan menjadi senang dan nyaman melakukan suatu kegiatan pembelajaran itu. Jadi perlu diupayakan untuk masalah-masalah anak yang minat belajarnya kurang dengan membuat suatu media yang menarik untuk anak usia dini agar anak dapat memahami suatu pembelajaran dengan maksimal tanpa mengurangi sistem sifat bermain sambil belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Metode Pemberian Tugas dengan Permainan Kartu Gambar pada anak Usia 4-5 Tahun Kelompok B semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 di TK Pradnya Paramitha Penarungan Kec. Buleleng".

Pengertian kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan

dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Menurut Sujiono 2004, kognitif didefinisikan beragam. Terman (Sujiono 2004) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Colvin (Sujiono, 2004) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Herman (Sujiono, 2004) mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan. Hunt (Sujiono, 2004) mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. Jadi kognitif adalah kemampuan berpikir secara abstrak, kritis untuk memecahkan suatu masalah yang dipahami.

Mengenai perkembangan kognitif, Piaget (Sujiono, 2004) berpendapat bahwa anak pada rentang usia 3-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret pada saat sifat egosentris pada anak semakin nyata. Pada tahap ini anak dapat manipulasi objek, simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting tahap ini. Berikut akan dipaparkan identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah salah satunya yaitu, mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, menyentuh dan menghitung 4-7 benda, mengenali dan menghitung angka sampai 20, dan mengklasifikasi angka, tulisan, buah, sayur.

Kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai. Hal ini karena pendidikan tidak cukup dengan sekedar mengejar masalah kecerdasannya saja. Berbagai potensi anak didik atau subjek belajar lainnya juga harus mendapatkan perhatian yang proporsional agar berkembang secara optimal. (Sujiono, 2004).

Departemen Pendidikan Nasional (2002) menjelaskan kemampuan kognitif

adalah kemampuan berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Kemampuan kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kemampuan kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dengan demikian kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menyesuaikan diri dengan lingkungan dan dengan memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Tahap-tahap perkembangan kognitif di urutkan Piaget (Sexsioani, 2012) ke dalam 4 (empat) tahapan perkembangan yang berbeda secara kualitatif yaitu, tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan Tahap operasional formal (11-16 tahun). Aspek yang digunakan untuk mengukur perkembangan kognitif yaitu pada tahap pra operasional pada usia (2-7) tahun dimana pada tahap ini anak-anak belum bisa atau belum mampu memahami pengertian operasional yaitu interaksi atau aktivitas mental dimana anak-anak hanya mampu berpikir secara logis. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain yaitu: faktor hereditas atau keturunan, teori heriditas pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer (Sujiono, 2004) berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Faktor lingkungan, teori lingkungan dipelopori oleh John Locke (Sujiono, 2004) berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Faktor kematangan, tiap organ fisik maupun psikis dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Faktor pembentukan, ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu sendiri yang menarik minat

seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud dan bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Faktor kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir *divergen* (menyebarkan) yang artinya bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya (Sujiono, 2004).

Metode pemberian tugas bagi anak TK akan diuraikan berturut-turut pengertian pemberian tugas, manfaat bagi anak TK, dan tujuan pemberian tugas serta tema yang sesuai dengan metode pemberian tugas. Metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak TK yang harus dilaksanakan dengan baik. Tugas yang diberikan itu adalah untuk memberikesempatan kepada anak-anak untuk menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk langsung dari guru yang sudah dipersiapkan sehingga anak-anak dapat menjalani secara nyata dan melaksanakan dari awal sampai tuntas. Tugas yang diberikan kepada anak-anak dapat diberikan secara perseorangan atau kelompok (Departemen Pendidikan Nasional, 2002).

Sujiono (2004) metode pemberian tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakannya sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas. Metode pemberian tugas dapat diberikan secara kelompok atau perorangan. Yang perlu diperhatikan dalam pemberian tugas adalah kejelasan tugas yang harus dilaksanakan dan batasan pemberian tugas. Pemberian batasan tugas merupakan syarat mutlak pada metode pemberian tugas yang harus menjadi perhatian guru TK. Anak-anak TK sering mengalami hambatan untuk memperoleh kemajuan belajar karena tidak menentukan batas yang harus dikerjakan. Hal yang harus diperhatikan penjelasan

guru kepada anak mengapa harus mengerjakan tugas tersebut. Kejelasan penentuan batas tugas akan memperkecil kemungkinan anak-anak untuk membuang waktu dan tenaga untuk suatu kegiatan yang tidak bermakna.

Metode pemberian tugas harus jelas dan penentuan batas yang tepat yang harus diberikan benar-benar nyata. Pemberian penentuan batasan tugas merupakan prasyarat yang sangat penting yang harus mendapat perhatian guru TK. Banyak anak yang mengalami hambatan untuk memperoleh kemajuan belajar karena tidak menentukan batas tugas yang diberikan oleh guru yang harus diselesaikan. Anak-anak harus mendapat kejelasan mengapa ia harus mengerjakan tugas itu. Apa yang menjadi tujuan khusus dari tugas yang diberikan guru harus jelas. Kejelasan penentuan batas tugas yang harus diselesaikan anak-anak akan memperkecil kemungkinan anak membuang-wang waktu dan tenaga untuk suatu kegiatan yang tidak membuahkan hasil dan tidak bermakna bagi anak-anak (Moeslichatoen, 1999).

Moeslichatoen (1999) metode pemberian tugas merupakan salah satu metode untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik dan memantapkan penugasan perolehan hasil belajar. Pemberian tugas merupakan tahapan yang paling penting dalam mengajar, karena dengan pemberian tugas itu guru TK memperoleh umpan balik tentang kualitas hasil belajar anak. Hasil dari pemberian tugas yang diberikan secara cepat dan menjadi kemampuan prasyarat anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, tinggi, dan kompleks.

Pemberian tugas bila dirancang secara tepat dan proporsional akan dapat meningkatkan bagaimana cara belajar yang benar. Dalam melaksanakan tugas itu, anak dibimbing menyelesaikan tugas untuk memperoleh pematapan penugasaan, memperbaiki kesalahan cara belajar. Dampak pemberian tugas merupakan penyempurnaan cara belajar yang sudah dikuasai melalui pemberian tugas anak semakin terampil mengerjakan, semakin lancar, semakin pasti, semakin terarah

kepencapaian tujuan. Pemberian tugas yang diberikan secara teratur, berkala, akan menanamkan kebiasaan dan sikap belajar yang positif yang pada gilirannya dapat memotivasi anak untuk belajar sendiri, berlatih sendiri, dan mempelajari sendiri (Moeslichatoen, 1999).

Pemberian tugas secara tepat dan dirancang secara seksama dapat menghasilkan prestasi belajar yang optimal. Prestasi belajar secara optimal akan menjadi landasan yang kuat dalam memasuki kegiatan belajar lebih lanjut yang merupakan peningkatan penugasan kemampuan yang sudah dimiliki itu. Bila pemberian tugas itu menggunakan bahan yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan dan minat anak maka memberikan arti yang besar bagi anak TK tersebut. Penggunaan materi secara bervariasi itu banyak alternatifnya antara lain, menggunakan bahan yang sama dengan cara yang berbeda-beda, atau menggunakan bahan yang memang betul-betul baru. Alternatif-alternatif tersebut dapat membangkitkan minat anak terhadap tugas yang akan diberikan berikutnya. Setiap akan menerima tugas dari guru anak menunggu penuh rasa ingin tahu, penuh semangat, dan siap untuk mengerjakan (Moeslichatoen, 1999).

Demikian, dampak pemberian tugas merupakan penyempurnaan cara belajar yang sudah dikuasai. Melalui pemberian tugas anak semakin terampil mengerjakan, semakin lancar, semakin pasti, semakin terarah ke pencapaian tujuan. Pemberian tugas yang diberikan secara teratur, berkala, akan menanamkan kebiasaan dan sikap belajar yang positif yang pada gilirannya dapat memotivasi anak untuk belajar sendiri, berlatih sendiri, dan mempelajari sendiri. Jadi pemberian tugas itu dapat menimbulkan prakarsa anak untuk mengembangkan kegiatan belajar sendiri (Moeslichatoen, 1999).

Sesuai dengan manfaat penggunaan metode pemberian tugas bagi anak TK dapat diambil kesimpulan kegiatan pemberian tugas merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar agar anak memperoleh penguasaan materi yang diajarkan lebih baik. Melalui pemberian tugas anak memperoleh pematapan

materi yang telah diajarkan. Pemantapan materi tersebut merupakan prasyarat untuk mempelajari materi yang lebih sulit atau yang lebih kompleks dengan mudah karena prasyarat kemampuan untuk mempelajari materi tersebut sudah dikuasai (Moeslichatoen, 1999).

Melalui pemberian tugas anak memperoleh pemantapan cara mempelajari materi pelajaran secara lebih efektif karena dalam kegiatan melaksanakan tugas itu anak memperoleh pengalaman belajar untuk memperbaiki cara belajar yang keliru atau kurang tepat dan dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, pemberian tugas merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar yang cocok untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus (Moeslichatoen, 1999).

Pemberian tugas dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir. Kemampuan berpikir itu meliputi kemampuan yang paling sederhana samapai kepada kemampuan yang kompleks yakni kemampuan mengingat sampai dengan kemampuan memecahkan masalah. Pemberian tugas dalam kaitannya pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir dalam kaitan pengembangan kreativitas, bahasa, berhitung, bermain, dan ilmu pengetahuan alam (Moeslichatoen, 1999).

Pemberian tugas dalam kaitannya anak TK dengan pengembangan matematika atau kognitif antara lain, penjumlahan, hubungan satu dengan yang lain, pengukuran, pengurutan, penggolongan dan membuat himpunan atau urutan angka (Hildebrand 1986 dalam buku Moeslichatoen 1999).

Rancangan kegiatan pemberian tugas anak TK akan berturut-turut membahas rancangan persiapan guru, rancangan pelaksanaan kegiatan pemberian tugas dan rancangan penilaian kegiatan pemberian tugas. Pada tahap rancangan persiapan guru secara umum merancang kegiatan pemberian tugas. Kegiatan pertama menetapkan tujuan dan tema yang dipilih. Kegiatan kedua menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan pemberian

tugas. Kegiatan ketiga menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan pemberian tugas. Kegiatan keempat menetapkan rancangan penilaian kegiatan pemberian tugas. Tema-tema yang cocok dengan pemberian pengalaman belajar melalui pemberian tugas salah satunya yaitu, berhitung. Kemudian menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan. Misalnya bahan dan alat adalah kartu gambar dan buku. Setelah menentukan bahan kemudian menentukan langkah-langkah kegiatan pemberian tugas yaitu, langkah pertama rancangan mengkomunikasikan tujuan dan tema pemberian tugas. Langkah kedua, membagikan buku tugas kepada masing-masing untuk mengerjakan tugas tersebut. Langkah ketiga, menjelaskan cara mengerjakan tugas untuk anak memasang kartu gambar yang sesuai dengan urutannya pada buku tugas. Langkah keempat membimbing anak dalam mengerjakan tugas lebih teliti, bekerja lebih baik, dan lebih rapi. Rancangan yang terakhir adalah menetapkan penilaian kegiatan pemberian tugas. Kualitas keberhasilan dalam pemberian tugas dipengaruhi oleh rancangan pelaksanaan pemberian tugas yang telah ditetapkan dalam rancangan kegiatan pemberian tugas yang telah ditetapkan tujuannya, meningkatkan pemantapan pemahaman hubungan hal satu dengan hal yang lain sesuai dengan pengertian bilangan (Moeslichatoen, 1999).

Indikator merupakan penanda tingkat pencapaian perkembangan (TPP) yang menunjukkan adanya perubahan perilaku, dapat diukur dan mencakup sikap, pengetahuan serta keterampilan. Prinsip pengembangan indikator yaitu secara umum prinsip pengembangan indikator adalah sesuai dengan kepentingan Urgensi, kesinambungan Kontinuitas, kesesuaian Relevansi dan kontekstual.

Indikator dalam pembelajaran di TK dapat diambil di Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 Tahun 2009 untuk Instrumen Pembelajaran yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran. Pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 Tahun 2009 terdapat indikator-indikator yang akan menjadi

kegiatan pembelajaran. beberapa indikator menjadi fokus penelitian pertama menunjukkan lambang bilangan 1-10. Kedua membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-10. Ketiga membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20. Keempat meniru lambang bilangan 1-20. Kelima membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda. Sesuai dengan indikator yang ada pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan kognitif menjadi lebih baik karena dimasing-masing indikator terdapat peningkatan kognitif untuk anak TK yang akan menjadi penilaian untuk penelitian ini.

Media mempunyai fungsi yang sangat besar dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu media pembelajaran sebagai perantara penyampai atau menyebarkan ide, gagasan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pembelajaran, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. (Akmapala, 2009)

Pembuatan media harus disesuaikan dengan kebutuhan anak dan sesuai dengan teknologi modern yang berkembang pada saat ini. Media mempunyai fungsi yang sangat besar dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu media pembelajaran sebagai perantara penyampai atau menyebarkan ide, gagasan, ataupun pendapat dalam belajar sehingga yang dikemukakan tersebut sampai pada penerima yang dituju yaitu anak. Dalam menentukan dan memilih media tidak boleh seenaknya saja, harus dengan adanya pertimbangan yang matang. Banyak hal yang harus dipertimbangkan yaitu, menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, disesuaikan dengan karakteristik siswa, dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa, memilih waktu yang tepat, ketersediaan bahan dalam pembuatan media dan mempunyai mutu teknis yang baik (Akmapala 2009). Untuk menjelaskan tentang keunggulan permainan kartu gambar angka ini dapat dijelaskan seperti

berikut, dapat mempermudah seorang guru untuk menjelaskan materi pembelajaran yang mencakup angka-angka dengan mempergunakan kartu gambar angka. Dengan adanya kartu gambar angka ini, anak dapat mengenal angka dan bagaimana bentuk-bentuk dari angka itu sendiri (Akmapala, 2009).

METODE

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode observasi. Untuk menjelaskan tentang metode observasi, dalam buku pengantar metodologi penelitian di kemukakan bahwa: "metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu" (Agung, 2010:68).

Pendapat ini dapat di pertegas lagi bahwa metode observasi pada prinsipnya merupakan cara memperoleh data yang lebih dominan menggunakan indera penglihatan (mata) dalam proses pengukuran terhadap suatu objek atau variabel tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

Setelah semua data dalam penelitian ini terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data ini dapat digunakan metode analisis statistic deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Kedua jenis metode analisis data tersebut dijelaskan sebagai berikut., Metode Analisis Statistik Deskriptif. Dalam buku metodologi penelitian dinyatakan bahwa dua jenis metode analisis statistic yaitu metode analisis deskriptif dan metode analisis statistic inferensial. Dalam buku ini, Agung menyatakan bahwa:

Metode analisis statistic deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistic deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (*mean*), *median* (Me), dan *modus* (Mo) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2010:76).

Dalam penerapan metode analisis statistic deskriptif ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian dan disajikan kedalam,

tabel distribusi frekuensi, menghitung data angka rata-rata (*Mean*), menghitung angka yang paling banyak muncul (*median*) dan menghitung nilai tengah (*modus*). Setelah itu mencari tabel distribusi frekuensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Pradnya Paramita dengan jumlah siswa 15 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana siklus pertama terdiri dari enam kali pertemuan dimana enam hari untuk pertemuan pembelajaran dan evaluasi, sedangkan siklus kedua dilaksanakan enam kali pertemuan dimana enam kali pertemuan untuk pembelajaran dan evaluasi penilaian. Siklus pertama, pertemuan satu sampai enam menerapkan RKH dan evaluasi penilaian. Sedangkan siklus ke dua menerapkan RKH selama enam hari dan evaluasi penilaian. Dari data-data yang dikumpulkan kemudian didapatkan hasil yang akan menjadi nilai dari siklus-siklus yang dilaksanakan.

Siklus I dan II dilaksanakan selama enam hari pertemuan untuk pelaksanaan dan evaluasi penilaian kemampuan kognitif anak kelompok B yang berjumlah 15 orang. Untuk mengetahui hasil belajar dari anak-anak maka peneliti membuat RKH, RKM, Peta konsep serta lembar observasi dari masing-masing kegiatan tersebut. Data hasil belajar anak pada kemampuan kognitif disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung angka rata-rata (*M*), angka yang paling banyak muncul (*Me*), nilai tengah (*Mo*) dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP.

Hasil observasi yang dilaksanakan pada saat penerapam kemampuan kognitif dengan media kartu gambar dengan menggunakan lima indikator dan masing-masing dari indikator yang muncul dalam pembelajaran akan diberi skor.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif memberikan gambaran bahwa dengan penerapan media kartu gambar untuk peningkatan kognitif pada anak diperoleh rata-rata kemampuan kognitif pada siklus I sebesar 58,5% hal ini disebabkan karena anak masih bingung dengan permainan kartu gambar yang dilaksanakan oleh guru. Pada siklus I guru

menggunakan media permainan kartu gambar dengan kartu gambar yang kecil tanpa menggunakan alas untuk memasang kartu gambar itu. Metode yang digunakan dalam permainan kartu gambar ini adalah metode pemberian tugas yang dilaksanakan oleh peneliti. Melalui metode pemberian tugas, permainan kartu gambar ini dapat berjalan dengan lancar karena setiap anak diberikan kartu gambar kecil kemudian peneliti meminta agar anak untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Setelah tugas dimengerti oleh anak, peneliti menyuruh anak untuk mengerjakannya dimasing-masing buku tugas. Kemudian pada siklus II kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 88,5% hal ini menunjukkan peningkatan rata-rata anak dari siklus I ke siklus II meningkat.

Tabel 1. Deskriptif kemampuan kognitif anak siklus I dan siklus II

Statistik	Siklus I	Siklus II
Mean	10,53	15,93
Median	4,00	4,00
Modus	10,00	16,00
M %	58,5%	88,5%

Permainan kartu gambar ini dapat meningkat karena pada siklus II peneliti merubah kartu gambar menjadi lebih besar dan disiapkan alas papan yang akan menjadi alas pada kartu gambar itu. Metode pemberian tugas sangat cocok digunakan pada permainan kartu gambar ini karena dari metode pemberian tugas masing-masing anak dapat mengerjakan tugasnya satu persatu untuk permainan kartu gambar yang dipasangkan pada sebuah papan.

Peningkatan kognitif pada anak pada siklus II hanya 88,5% persentase ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik dari pada siklus I. Peningkatan tidak bisa 100% karena dari masing-masing anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dari satu anak dengan anak yang lain. Meningkatnya kemampuan kognitif anak melalui metode pemberian tugas dengan permainan kartu gambar terjadi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dapat berjalan

sesuai dengan rencana kegiatan harian yang direncanakan peneliti dan teori dari kognitif itu seperti proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. maka harapan dari peneliti tercapai, karena anak-anak mampu berpikir secara kritis untuk bisa mengurutkan angka-angka yang diminta oleh peneliti untuk peningkatan kognitif pada anak.

Keberhasilan peneliti sesuai dengan metode pemberian tugas yang didukung dengan media kartu gambar yang dapat meningkatkan hasil belajar dari penilaian kemampuan kognitif pada anak sangat berjalan dengan baik dengan persentase tinggi setelah siklus II dilaksanakan. Kriteria kognitif yang diharapkan oleh peneliti yaitu persentase sedang tetapi hasil yang didapat dari penelitian sangat memuaskan yaitu pada persentase yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, maka didapat nilai yang tinggi dengan peningkatan kemampuan kognitif melalui metode pemberian tugas dengan permainan kartu gambar pada anak usia 4-5 tahun kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Pradnya Paramitta Penarungan Kec. Buleleng.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data yang diuraikan dalam bab IV maka dapat ditarik kesimpulan terdapat peningkatan kemampuan kognitif kelompok B di TK Pradnya Paramitha Penarungan Kec. Buleleng setelah menggunakan metode pemberian tugas yang berbantu permainan kartu gambar. Ini terlihat pada rata-rata persentase kemampuan kognitif pada anak pada siklus I sebesar 58,5% dan setelah dilakukan siklus yang ke II persentase kemampuan kognitif anak menjadi lebih baik yaitu pada persentase 88,5% yang ada pada kategori tinggi.

Berdasarkan simpulan diatas, dapat diajukan saran-saran antara lain kepada guru disarankan untuk menggunakan metode pemberian tugas dalam pelaksanaan permainan kartu gambar. Kepada kepala sekolah diharapkan untuk menggunakan metode pemberian tugas dalam permainan kartu gambar dan

menyediakan media-media yang menarik. Kepada orang tua disarankan agar mendukung proses pembelajaran anak yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak, kepada peneliti disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut sebagai penyempurnaan dari penerapan metode pemberian tugas.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.G. 2005. *Konsep Dan Teknik Analisis Data Hasil PTL*. Singaraja: IKIP Negri
- , 2010. *Evaluasi Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja
- , 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja
- Akmapala. 2009. *Pengertian Media Pembelajaran Kartu Gambar*. Tersedia Pada [Http://Akmapala09.Blogspot.Com/2012/04/Pengertian-Media-Pembelajaran Education.Html](http://Akmapala09.blogspot.com/2012/04/Pengertian-Media-Pembelajaran-Education.Html). Diakses Tanggal 24 Maret 2013
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusat Kurikulum
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58*. Jakarta: Depdiknas
- Depdikbud.1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdikbud
- Ekayanti.Putu. 2012. Penerapan Pemberian Tugas Berbantu Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012 Di TK Wira Kusuma Tigewasa Kec.Banjar. *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Jurusan PG PAUD FIP Undiksha

- Hastuti. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta Selatan: Tugu Publisher
- Moeslichatoen, R. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sexsioani, A. 2012. Penerapan Alat Peraga Bentuk Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A Semester II Di TK LAB Undiksha Singaraja. *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Jurusan PG PAUD FIP Undiksha
- Sujiono, Y. N. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suyanto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas. Pengembangan Dan Refleksi Dosen Dan Guru*. Makalah Di Sajikan Pada Kegiatan Semlok PTK Dan Inovasi Pembelajaran. Singaraja Tanggal 2 Juni 2007