

Peningkatan Penggunaan Media Pohon Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TKN Sukorejo

Hariyatin

TKN Sukorejo 1, Kota Blitar
Email: hariyatin@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan kognitif anak-anak yang rendah dalam menggunakan pohon hitung, terutama pada saat memanggil angka 10-20, simbol pasangan angka dan disebut penambahan dan pengurangan dengan objek. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media hitung pohon yang menggambarkan penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak di kelompok TK A Sukorejo Kabupaten Kota Blitar. Penelitian ini dilakukan di TKN Sukorejo dengan desain penelitian yang digunakan adalah model tindakan kelas (TOD) model Kemiss dan Mc Taggart. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tree count dalam kegiatan pembelajaran mengacu pada angka 1-20, angka dan simbol yang disebutkan penambahan dan pengurangan pasangan dengan objek yang ditunjukkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan TK.Pada siklus I siklus rata-rata anak mencapai 69,99%. meningkat menjadi 88,51% pada siklus II. Peningkatan ditandai dengan meningkatnya kemampuan kognitif melalui nomor panggilan 1-20, angka dan simbol yang disebutkan penambahan pasangan dan pengurangan dengan objek. Berdasarkan penelitian ini, yang disebut angka 1-20, angka dan simbol menyebutkan penambahan dan pengurangan pasangan dengan menggunakan media penghitungan objek pohon dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam matematika.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 07-10-2019
Disetujui pada : 16-10-2019
Dipublikasikan pada : 31-10-2019

Kata Kunci:

Kemampuan kognitif, Media Pembelajaran, Taman Anak-Anak

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v3i4.146

PENDAHULUAN

Sistem belajar mengajar di Taman Kanak-kanak (TK) dilakukan sesuai dengan prinsip belajar seraya bermain atau bermain seraya belajar. Hal ini sesuai dengan perkembangan anak didik di tingkat pendidikan dasar (Angkowo dan Kosasih, 2007). Pelaksanaan belajar mengajar di TK harus terprogram, terencana, dengan senantiasa memperhatikan tumbuh kembang anak didik. Penggunaan metode belajar mengajar di TK disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak didik (Arsyad, 2006). Usia 4-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Ungguh, 2009). Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. (Depdiknas, 2007).

Dalam era globalisasi menuntut dipersiapkannya individu dengan ciri pribadi unggul dengan memberikan berbagai rangsang mental yang kaya sejak usia dini (Desmita, 2009). Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Baik dari segi kognitif, segi afektif dan segi psikomotorik mereka. Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung (Musfiroh, 2008).

Untuk mendapatkan hasil pendidikan yang baik, perencanaan dan sarana memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Proses yang sistematis yang terdiri dari beberapa komponen seperti bahan kegiatan, metode, pengelompokan anak didik dan media pembelajaran harus berjalan seimbang (Sadiman, 1996). Media pembelajaran yang digunakan harus bisa menarik perhatian anak agar fokus di dalam pembelajaran. Media yang tepat untuk meningkatkan ketrampilan berhitung anak adalah media Pohon Hitung (Yuliani, 2009). Melalui media Pohon Hitung anak akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan (Sujiono, 2009).

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu (Arikunto, 2007)

Dalam penelitian tindakan kelas, yang menjadi salah satu karakteristiknya adalah penelitian dilakukan secara bersiklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan, proses dan hasil pembelajaran pada siklus berikutnya (Hasan, 2009). Pada penelitian ini adalah model PTK guru sebagai peneliti, dengan berkolaborasi dengan guru kelas yang mengajar di kelas A TKN Sukorejo Kota Blitar diajar oleh dua orang guru. Penelitian ini akan diakhiri jika sudah terjadi peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut: **Observasi:** Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan tes. **Observasi** dilakukan peneliti dan teman sejawat untuk membantu peneliti dalam pelaksanaan tindakan sebagai observer dalam penelitian. **Observasi** dilakukan untuk melihat dan mengamati aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mengamati kemampuan siswa. **Observasi** dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dan juga melihat hasil kegiatan tanya jawab pada kegiatan evaluasi. **Observasi** digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan proses pembelajaran dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan anak dalam membilang dari 1-20, menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (Anak tidak disuruh menulis) dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai dengan 10. **Dokumentasi :** Dokumentasi dalam penelitian ini adalah seluruh bahan rekaman selama penelitian berlangsung. **Dokumentasi** dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran melalui foto dan hasil pembelajaran. **Instrumen Penelitian:** Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi siswa dan format penilaian. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan berhitung anak dalam membilang, mengelompokkan benda, memasangkan lambang bilangan, memahami banyak sedikit benda melalui bermain berhitung (Masitoh, 2006). **Analisis Data:** Proses analisis data dimulai dengan menelaah data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari : pengamatan yang sudah ditulis, dokumen foto, dan format penilaian. Kegiatan analisis data menggunakan pedoman bahwa meningkatnya ketrampilan berhitung melalui bermain bilangan dalam kegiatan belajar mengajar di indikasikan dengan tercapainya indikator bidang kognitif.

HASIL dan PEMBAHASAN

Penggunaan media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran berhitung anak kelompok A TKN Sukorejo Kota Blitar. Dari hasil pengamatan mulai tahap pembelajaran Siklus I sampai Siklus II kegiatan belajar dan hasil belajar anak kelompok A TKN Sukorejo Kota Blitar mengalami peningkatan yang baik. Pelaksanaan pembelajaran pada tahap pra tindakan belum berjalan dengan maksimal. Maka dalam proses pembelajaran ada beberapa langkah yang perlu ditempuh guru yaitu : (a) Tahap persiapan, (b) Tahap pelatihan, (c) Tahap pelaksanaan. Berdasarkan data observasi kegiatan belajar anak dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar anak dalam kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media pohon hitung. Peningkatan tersebut terjadi pada tiap tahap pembelajaran. Berikut ini dipaparkan data kenaikan kegiatan belajar anak pada tiap aspek pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran diawali pada Siklus I, guru menjelaskan tentang cara menggunakan media pohon hitung. Setelah itu anak diminta membilang seperti yang di contohkan oleh guru. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media pohon hitung anak masih belum bisa membilang dengan tepat. Dan sebagai perbaikan dilaksanakan di Siklus II. Pada siklus II dalam kegiatan pembelajaran membilang dengan menggunakan media pohon hitung anak sudah mampu dalam membilang 1 – 20 dengan benda, memasang lambang bilangan dengan benda dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda. Ketuntasan kemampuan kognitif anak meningkat yang sebelumnya mencapai 69,66 %, pada Siklus I menjadi 88,21% pada Siklus II dimana anak menggunakan media pohon hitung dalam pembelajaran membilang angka 1-20, memasang lambang bilangan dan menyebutkan penambahan dan pengurangan.. Hal ini sesuai dengan pendapat, Arikunto Suharsini (1998) bahwa seorang anak dikatakan mencapai ketuntasan jika taraf penguasaan lebih dari 75% dan belum mencapai ketuntasan apabila penguasaan kurang dari 75%. Pada Siklus II ini hasil belajar anak meningkat 88,21 %, dari 15 anak dan mengalami peningkatan 18,52 %.

KESIMPULAN

Membangun Penggunaan media pohon hitung dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu guru mengajak mengamati media. Setelah itu guru mengadakan tanya jawab tentang media pohon hitung lalu guru melakukan proses pembelajaran menggunakan media pohon hitung, sebelum mengajarkan penjumlahan anak didik harus mengerti dan paham tentang konsep bilangan, menyebut bilangan, menyebut urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media pohon hitung, peningkatan dapat dilihat pada saat pra tindakan hasil yang dicapai 46,5%, kemudian pada siklus I mencapai 69,66 %, siklus II hasil kemampuan anak meningkat lagi mencapai 89,21%. Dari angka presentase kemampuan hasil belajar pada pra tindakan, siklus I, siklus II menunjukkan bahwa menggunakan media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran rekomendasi yang diajukan dirumuskan sebagai berikut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, hendaknya dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang sesuai kemampuan anak, yaitu dengan menggunakan media pohon hitung dalam pembelajaran membilang angka, memasang lambang bilangan dan menyebutkan penambahan dan pengurangan. Bagi sekolah yang ingin mengatasi masalah kesulitan anak dalam pembelajaran membilang bisa menggunakan media pohon hitung dalam pembelajaran, sehingga anak bisa membilang dengan tepat.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mencoba penelitian dengan masalah yang lain dengan menggunakan media yang lain, yaitu pada bidang pengembangan fisik motorik, pembiasaan, seni, dan Bahasa.

DAFTAR RUJUKAN

- Angkowo dan Kosasih. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsini. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka cipta
- Arsyad, Ashar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Masitoh. (2006). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : Grasindo
- Sadiman, Arif. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Yuliani, N. (2009). *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta. PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ungguh, Jasa. (2009). *Manajemen Play Group*. Yogyakarta : DIVA Press.