



MEDIA KOTAK MISTERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK

Ulfatun Ni'mah¹, Syamsiah D², Andi Mardiana³

TK Dharma Wanita Tenggara¹, Universitas Negeri Makassar^{2,3}

Email: alvita034@gmail.com, syamsiahdjaga@gmail.com, mardianaandi018@gmail.com

Artikel info

Artikel history:

Received; Desember

Revised: Juni

Accepted; Oktober

Abstract. *The researcher aims to improve children's cognitive abilities before and after the mystery box media is applied and to determine whether there is an influence of mystery box media on the skills of group B children of Dharma Wanita Tenggara Kindergarten, Rejotangan District, Tulungagung Regency. By using a quantitative approach with a Quasi Experiment Design type of research. The subjects in this study were group B at Dharma Wanita Tenggara Kindergarten, Rejotangan District, Tulungagung Regency, which consisted of 15 children consisting of 6 boys and nine girls. Based on the results of the application of mystery box media in the first cycle, children's cognitive abilities reached 67%. The use of mystery box media continued in the second cycle; children's cognitive skills got 93%, meaning that there was an influence of mystery box media variables on the cognitive abilities of group B children in Dharma Wanita Tenggara Kindergarten. Rejotangan District, Tulungagung Regency.*

Abstrak. Peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sebelum dan setelah diterapkan media kotak misteri, dan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media kotak misteri terhadap kemampuan anak kelompok B TK Dharma Wanita Tenggara Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experiment Design. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B di TK Dharma Wanita Tenggara Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung yang berjumlah 15 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Berdasarkan hasil kegiatan penerapan media kotak misteri pada siklus I kemampuan kognitif anak mencapai 67% dan penggunaan media kotak misteri dilanjutkan pada siklus II kemampuan kognitif anak mencapai 93%, artinya terdapat pengaruh variable media kotak misteri terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Dharma Wanita Tenggara Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung.

Keywords:

Media ; Kotak;
Misteri.

Corresponden author:

Jalan: Kec. Rejotangan Kab. Tulungagung Jawa Timur,
Email: : alvita034@gmail.com



artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah; membuat garis vertical, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. Menjiplak bentuk. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. Melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Anak usia 4-6 tahun, merupakan masa peka dalam perkembangan anak, anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal melalui kegiatan pembelajaran.

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan secara optimal adalah kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Pada aspek pengembangan sosial emosional, yaitu kemampuan mengenal lingkungan sosial, peranan masyarakat, dan menghargai keragaman sosial dan budaya. Serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri, dan rasa memiliki. Pada aspek pengembangan seni, yaitu kemampuan kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Indikator-indikator yang tertuang dalam kemampuan kognitif, untuk mengajarkannya kepada anak usia dini memerlukan inovasi pada media pembelajaran, mengingat pada usia ini kemampuan anak tentang konsep berhitung, mengenal angka, konsep bilangan masih sangat terbatas. Oleh sebab itu, diperlukan media yang tepat salah satunya

dengan menggunakan media kotak misteri. Media kotak misteri merupakan alat bantu yang berupa kotak dan di dalamnya ada kartu berbentuk geometri dengan tulisan angka serta gambar benda yang jumlahnya disesuaikan dengan angka yang tertera dalam kartu. Dengan menggunakan kartu ini anak akan mudah memahami sesuatu yang bersifat abstrak untuk diterjemahkan pada sesuatu yang kongkrit.

Menurut Sadiman (2002:6), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Namun, batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan menurut Daryanto (2016:4) adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Menurut Arsyad (2016:4) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Ada beberapa pengertian dan batasan mengenai media pembelajaran, diantaranya asosiasi teknologi dan komunikasi di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". Brigg (1970) berpendapat bahwa "media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar". Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda mengenai media, "media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya". Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Menurut NEA "*National Education Association*" media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata.

Kotak misteri merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru berupa kotak yang terbuat dari kardus yang bungkus dengan kertas pembungkus warna-warni agar menarik, dan di dalamnya ada beberapa kartu yang berbentuk macam-macam bentuk geometri bertuliskan angka 1-20.

Cara penggunaannya, guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema hari itu setelah itu memberikan pemahaman tentang konsep angka atau bilangan dan konsep bentuk-bentuk geometri. Kemudian guru memberikan tugas terhadap anak tentang materi pada hari itu. Kemudian guru menunjukkan bagaimana cara menggunakan alat ini. Misalnya guru memberi tugas pada anak untuk mengambil satu kartu yang berbentuk geometri dari kotak kemudian menyebutkan angka yang terdapat pada kartu yang baru diambilnya dan menyebutkan bentuk dari kartu yang diambilnya serta begitu seterusnya.

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Aspek utama dalam pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:

- a. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*).
- b. Kemampuan mengingat (*memory*).
- c. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*).
- d. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*).
- e. Kemampuan bilangan (*numeringcal ability*).
- f. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*).
- g. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

Piaget mengemukakan atau mengidentifikasi tiga tahapan proses membangun pengetahuan yaitu:

1) Assimilasi

Proses asimilasi berupa proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespon lingkungan.

2) Akomodasi

Akomodasi merupakan penyesuaian aplikasi skema yang cocok dengan lingkungan yang direspons, atau penyesuaian struktur

kognitif kedalam situasi yang baru.

3) Equilibrium

Equilibrium adalah keseimbangan antara skema yang digunakan dengan lingkungan yang direspons sebagai hasil ketepatan akomodasi, atau penyesuaian antara asimilasi dan akomodasi.

Dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain: Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya. Dapat memadamkan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar. Dapat menyusun balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari cerita. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah. Mengenali dan menyebutkan angka 1-20.

Permainan kotak misteri dengan media bentuk-bentuk geometri adalah alat yang digunakan oleh guru berupa bentuk-bentuk geometri yang terbuat dari kardus yang dibungkus dengan kertas warna-warni biasanya ditemplei gambar serta diberi angka 1-20. Cara penggunaannya dengan melalui permainan dimana anak diminta untuk mengambil bentuk-bentuk geometri yang sudah ditulisi angka kemudian diberi tugas untuk menyebutkan angka tersebut. Media ini digunakan untuk melatih anak memahami konsep berhitung dan konsep mengenal banyaknya benda. Setelah itu, anak diminta untuk menyebutkan angka 1 – 20 yang tertera pada bentuk-bentuk geometri.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, karena untuk mematangkan hasil penelitian yaitu meningkatkan kemampuan kognitif terutama pada indikator menyebutkan secara urut bilangan 1-20 pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tenggong Kec. Rejotangan Kabupaten Tulungagung.

Dalam tahap ini meliputi berbagai

kegiatan untuk persiapan penelitian, diantaranya: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Membuat lembar observasi guru untuk mengamati kegiatan guru dalam pembelajaran. Membuat lembar observasi siswa untuk mengamati aktifitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Memberi tugas pada anak yaitu menyebutkan urutan bilangan 1-20 atau unjuk kerja. Menyiapkan format penilaian yang digunakan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak saat melaksanakan tugas. Membuat media pembelajaran kotak misteri.

Peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat.

Observasi pada penelitian ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengumpulan data melalui pengamatan berlangsung pada satuan proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran telah disusun melalui RPPH, setiap gerak gerik anak, kinerja anak dan seluruh aspek perkembangannya, serta paparan terkait perubahan-perubahan yang terjadi pada variabel terikat, dalam hal ini kemampuan bahasa.

Refleksi pada penelitian ini bagaimana mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul sebagai evaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada anak TK Dharma Wanita Tenggong Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung Kelompok B tahun pelajaran 2020 / 2021. Dengan menggunakan Media Kotak Misteri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, karena untuk mematangkan hasil penelitian yaitu meningkatkan kemampuan kognitif terutama pada indikator menyebutkan secara urut bilangan 1-20 pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tenggong Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Kegiatan pelaksanaan kedua siklus tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

SIKLUS I

Peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat.

1) Kegiatan pendahuluan (\pm 5 menit)

Tahap pendahuluan diawali dengan mengucapkan salam yang kemudian dilanjutkan dengan apersepsi, guru mengajak anak bernyanyi lagu "Satu Dua".

2) Kegiatan inti (\pm 30 menit)

Guru menjelaskan cara penggunaan media kotak misteri. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk maju ke depan mengambil salah satu kartu dari kotak misteri kemudian menyebutkan angka yang berada pada kartu yang dipegang. Guru memberi tugas pada anak untuk mengambil kartu dan menyebutkan warna dari kartu yang diperoleh dari kotak misteri serta menyebutkan bentuk geometri dari kartu tersebut.

Setelah semua anak paham, guru memberikan tugas kepada semua anak untuk menyebutkan bilangan 1-20 secara bersama-sama. Dilanjutkan dengan pemberian tugas menuliskan bilangan 1-20 berdasarkan contoh yang diberikan guru. Kemudian guru berkeliling membimbing anak yang kurang mampu. Guru memberi motivasi kepada anak dan mencatat hasil unjuk kerja. Namun masih ada beberapa anak yang kurang memperhatikan dan asyik berbicara dengan teman disebelahnya dan masih ada anak yang belum mampu menyebutkan bilangan 1-20.

3) Kegiatan penutup (\pm 5 menit)

Pada tahap penutup ini guru mengajak anak untuk menyebutkan bilangan 1-20 secara urut dan memberi motivasi agar lebih semangat lagi dalam belajar.

Berikut adalah hasil analisis keberhasilan evaluasi tindakan siklus I.

Indikator	Siklus I			
	Nilai < 3		Nilai \geq 3	
	Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
Menyebutkan urutan bilangan 1-20	5	33%	10	67%

SIKLUS II

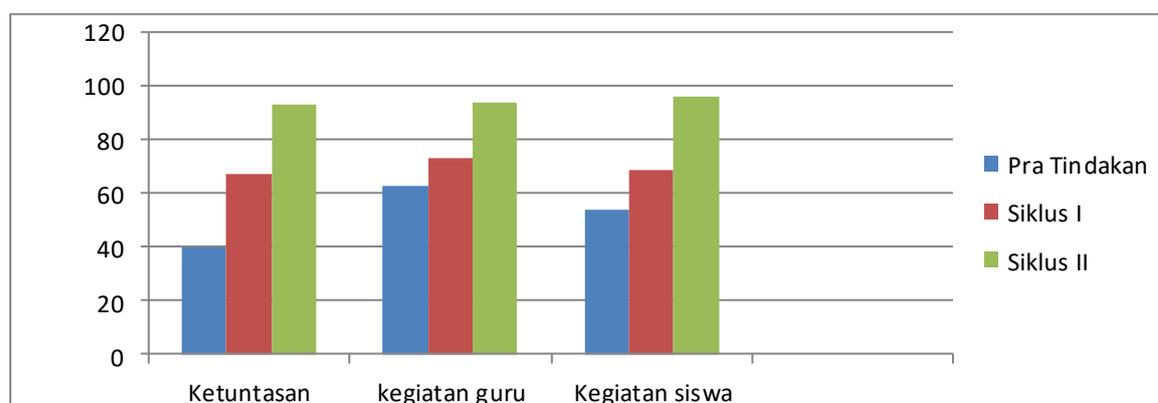
Hasil pengamatan kegiatan guru dan anak adalah sebagai berikut : hasil refleksi

siklus II. Ketuntasan kelas mengalami kenaikan dari 67% (siklus I) menjadi 93% (14 anak sudah mampu). Tidak tuntas belajar 7% (1 anak belum mampu).

Tabel 3.1 Hasil Analisis tingkat keberhasilan siklus I dan II

Indikator	Siklus I				Siklus II			
	Nilai < 3		Nilai \geq 3		Nilai < 3		Nilai \geq 3	
	Jumlah siswa	Persen tase	Jumlah siswa	Persen tase	Jumlah siswa	Persen tase	Jumlah siswa	Persen tase
Menyebutkan urutan bilangan 1-20 secara urut.	5	33%	10	67%	1	7%	14	93%

Grafik 4.1 Diagram Hasil Penelitian Pada pratindakan, siklus I, Siklus 2



Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa media kotak misteri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama pada indikator menyebutkan urutan bilangan 1-20.

Dari keadaan sebelum diberi tindakan kepelaksanaan siklus I dan II terjadi peningkatan belajar anak. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan belajar anak dimungkinkan karena adanya suasana baru dalam pembelajaran, misal pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan suasana menyenangkan dan anak terlibat langsung. Dengan tercapainya suasana belajar ini maka anak merasa senang, termotivasi untuk aktif dan berfikir kreatif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar anak sesuai dengan hasil unjuk kerja pada siklus I dan II terjadi peningkatan terhadap hasil belajar anak. Pada hasil unjuk kerja siklus I ketuntasan siswa

mencapai 67% siklus II meningkat menjadi 93%. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan:

a. Kegiatan Pratindakan

Ada beberapa catatan yang diperoleh pada saat melakukan kegiatan pra tindakan :

- Anak tidak memperhatikan penjelasan guru.
- Anak kesulitan dalam menyebutkan bilangan 1-20 secara urut.
- Guru kurang memberi motivasi.
- Hasil penilaian yang diperoleh kurang memuaskan baik dari nilai unjuk kerja anak maupun hasil observasi.

Ketuntasan kelas hanya 40%, kegiatan aktifitas guru 62,5%, kegiatan aktifitas anak 54%. Kondisi ini jelas kurang memuaskan. Peneliti sangat ingin memperbaikinya.

b. Siklus I

Pada perbaikan siklus I diperoleh aktifitas guru mengalami peningkatan yaitu pada pratindakan persentase taraf keberhasilan

diperoleh 40%. Pada siklus I meningkat menjadi 67%. Begitu juga observasi kegiatan anak juga mengalami peningkatan yaitu 54% pada kegiatan pra tindakan meningkat menjadi 69% pada siklus I. Kegiatan guru meningkat dari pratindakan 62,5% meningkat menjadi 73% pada siklus I.

Namun guru masih belum menguasai kelas dan kondisi ini masih harus ditingkatkan lagi.

c. Siklus II

Berdasarkan pengamatan observer dapat disimpulkan bahwa :

- Guru menyampaikan materi dengan jelas dan guru sudah bisa menguasai kelas.
- Anak sudah lebih aktif mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan baik.
- Anak sudah terlihat lebih bersemangat dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 secara tepat.

Hasil observasi aktifitas guru mengalami peningkatan yaitu pada siklus I persentase taraf keberhasilan diperoleh 67% pada siklus II meningkat menjadi 93%. Hal ini sangat memuaskan bagi peneliti karena ketuntasan minimal 75%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada para lembaga yang terlibat dalam penelaahaan artikel: TK Dharma Wanita Tenggong, Universitas Negeri Makassar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan media kotak misteri dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B hal ini dapat dibuktikan bahwa: pada kegiatan penerapan media kotak misteri pada siklus I kemampuan kognitif anak meancapai 67% dan penggunaan media kotak misteri dilanjutkan pada siklus II kemampuan kognitif anak mencapai 93%.

Saran

- a. Kepada Kepala sekolah hendaknya meningkatkan pengembangan kognitif dengan menggunakan media kotak misteri.

- b. Guru diharapkan menggunakan media kotak misteri agar kemampuan kognitif anak dapat meningkat.
- c. Kepada Orang tua hendaknya memberikan bimbingan dan pendampingan kepada anaknya sehingga ada sinkronisasi antara pendidikan di sekolah dengan belajar di rumah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (1994). *Penilaian Dalam Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara
- Gagne. (1970). *Sadiman,dkk* (2002:6)
- Hamalik, Oemar. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Moleong, Lexy. (1995). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Permendinas No. 58 Tahun 2009 tentang STTPA
- Shulhan. (2004). *Profesi Guru*. Jakarta : Balai Pustaka