

# Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Membuat Rumah Pintar dari Kardus di Kelompok B TK Kamboja

Raida Wati<sup>1</sup>, Azizah Amal<sup>2</sup>, Alia Nilawati<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>TK Kamboja, <sup>23</sup>Universitas Negeri Makassar

raidawati011@gmail.com

## Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak melalui pembuatan APE rumah pintar dari kardus dengan berbagai bentuk geometri di kelompok B TK Kamboja. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan metode proyek dengan subjek penelitian adalah murid kelompok B TK Kamboja pada semester ganjil tahun 2021/2022 yang berjumlah 18 anak. Hasil observasi di TK Kamboja terdapat 30% dari jumlah peserta didik yang ada di kelompok B kurang memahami bentuk geometri, warna dan ukuran, karena kegiatan yang di berikan guru kurang menarik minat anak. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya metode proyek dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.*

*Kata Kunci : Kemampuan kognitif , APE rumah pintar,*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menunjang sebuah proses penanaman ilmu pengetahuan apalagi yang ingin diberikan kepada anak usia dini. Sebuah proses pendidikan membutuhkan sebuah pemikiran dan sebuah cara yakni berfilsafat dalam hal memberikan yang terbaik bagi pendidikan demi kemajuan pendidikan bangsa dan demi tercapainya tujuan pendidikan bangsa yang jelas tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Dalam filsafat pendidikan anak usia dini ada hal sangat perlu di perhatikan dan dipikirkan secara matang sebelum menghadapi anak dalam proses pembelajaran yakni bagaimana peran seorang guru dalam memberikan pelajaran dan bagaimana seorang guru mampu untuk memancing kekreatifitasan anak demi pembentukan karakter anak yang baik.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pondasi bagi perkembangan kualitas sumber daya manusia selanjutnya. Karena itu peningkatan penyelenggaraan PAUD sangat memegang peranan yang penting untuk kemajuan pendidikan dimasa mendatang. Arti penting mendidik anak sejak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa keemasan (the golden age), karena dalam rentang usia dari 0 sampai 5 tahun, perkembangan fisik, motorik dan berbahasa atau linguistik seorang anak akan tumbuh dengan pesat.

Konsep bermain sambil belajar serta belajar sambil bermain pada PAUD merupakan pondasi yang mengarahkan anak pada pengembangan kemampuan yang lebih beragam, sehingga dikemudian hari anak bisa berdiri kokoh dan menjadi sosok manusia yang berkualitas. Belajar pada anak adalah melalui bermain. Dengan bermain anak mengalami proses pembelajaran tentang sesuatu hal. Karena bermain melatih mengembangkan aspek-aspek perkembangan

anak yang meliputi: aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosi, serta moral dan nilai-nilai agama.

Menurut Minet (Yuliani, 2007:1.4) mendefinisikan bahwa perkembangan intelektual adalah sama dengan perkembangan mental. Sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting. Setelah dipahami, dicerna, dan merupakan perbuatan dari dalam diri sendiri. Ini berarti bahwa penekanan tidak lagi seharusnya pada kuantitas materi, melainkan pada upaya agar anak didik mampu menggunakan peralatan mentalnya (otaknya) secara efektif dan efisien sehingga tidak ditandai oleh kognitif saja, melainkan terutama oleh keterlibatan emosi dan kemampuan kreatif.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan diri pikiran (mind minnet, 1994). Pikiran merupakan bagian dari otak bagian yang digunakan untuk bernalar, berpikir dan memahami sesuatu, kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari (santrock, 2001). Menurut pendapat Vygotsky dalam (Sujiono, 2007 : 7.5) bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Kebudayaan akan mentransformasikan kemampuan tersebut dalam bentuk fungsi kognitif yang lebih tinggi terutama dengan cara mengadakan hubungan bermasyarakat dan melalui proses pembelajaran. Untuk membantu pengembangan kognitif, anak perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan dengan cepat. Adapun macam-macam metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif yaitu metode bermain,

metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode proyek. Membuat rumah pintar dari kardus termasuk belajar sambil bermain yang menggunakan metode proyek dapat mengembangkan kemampuan kognitif, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, pengetahuan tentang bentuk geometri, kemampuan mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan bersifat teliti.

## 2. METODE

Prosedur penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelompok B TK Kamboja Kecamatan Pelaihari tahun pelajaran 2021/2022. Yang mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2006:16) dengan 3 siklus. Masing-masing siklus yang terbagi dalam empat tahapan. Tahap-tahap penelitian yaitu : (1) penyusunan rencana tindakan (2) pelaksanaan tindakan (3) pengamatan dan (4) refleksi. Siklus I, II dan III.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Tk Kamboja Kecamatan Pelaihari pada anak - kelompok B yang terdiri dari 5 anak karena kondisi covid-19, pembelajaran tatap muka dilakukan dengan jumlah anak yang terbatas. Semua anak dapat berhadir dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I, II dan III. Tema yang digunakan pada saat penelitian ini berlangsung, mengikuti tema yang diterapkan oleh sekolah yaitu tema lingkunganku sub lingkungan rumahku.

Dari hasil observasi awal siklus I, II dan siklus III, diketahui pada observasi awal dari 5 anak, ada 3 anak yang belum berkembang, 1 anak mulai berkembang dan hanya 1 orang anak yang berkembang sesuai

harapan serta tidak ada anak yang sudah berkembang sangat baik, ini artinya kegiatan pengembangan kognitif anak di kelompok B di Tk Kamboja Kecamatan Pelaihari masih sangat rendah.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membuat rumah pintar dari kardus mulai meningkat, diketahui sudah berkurang anak yang belum berkembang, ada 1 orang anak yang belum berkembang dan 3 orang anak yang mulai berkembang, 1 orang anak berkembang sesuai harapan tetapi disiklus pertama ini belum ada anak yang berkembang sangat baik, oleh karena itu indikator keberhasilan belum tercapai disiklus 1 maka peneliti melanjutkan penelitian di siklus 2.

**Tabel 1** Hasil analisis data pada observasi Siklus 1

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR			KESIMPULAN
		1	2	3	
1.	Reha	MB	MB	MB	MB
2.	Raya	BB	BB	MB	BB
3.	Aqila	MB	MB	MB	BB
4.	Yusril	MB	MB	BB	MB
5.	Aca	BSH	BSH	MB	BSH

**Tabel 2** Hasil analisis data pada observasi Siklus 2

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR			KESIMPULAN
		1	2	3	
1.	Reha	BSH	MB	BSH	BSH
2.	Raya	BSH	BSH	BSH	BSH
3.	Aqila	MB	MB	MB	BB
4.	Yusril	MB	MB	BB	MB
5.	Aca	BSH	BSH	BSH	BSH

Di siklus 2 ini mulai ada peningkatan lagi dari siklus 1 dimana diketahui ada 2 orang anak yang mulai berkembang 3 orang anak yang sudah berkembang sesuai harapan namun pada siklus ke 2 ini belum ada anak yang berkembang sangat baik maka peneliti melanjutkan pada siklus ke 3 dan diketahui disiklus ini tidak ada lagi anak yang belum berkembang ataupun yang mulai berkembang, hanya 1 orang anak yang

berkembang sesuai harapan, 4 orang anak lainnya berkembang sangat baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel 1- tabel 4.

**Tabel 3** Hasil analisis data pada observasi Siklus 3

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR			KESIMPULAN
		1	2	3	
1.	Reha	BSB	BSB	BSB	BSB
2.	Raya	BSB	BSH	BSB	BSB
3.	Aqila	BSB	BSB	BSB	BSB
4.	Yusril	BSH	BSH	BSH	BSH
5.	Aca	BSB	BSB	BSH	BSB

**Tabel 4** Presentase pada siklus I, II dan siklus III

No	Siklus	Capaian Perkembangan Anak				Presentase Ketuntasan Belajar
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Siklus I	3	1	1		20 %
2.	Siklus II	0	3	2		50 %
3.	Siklus III	0	0	1	4	80,3 %

Keterangan indikator :

1. Terampil dalam menggunakan peralatan
2. Terampil dalam mencetak bentuk bentuk geometri
3. Terampil memasang pola satu dengan pola yang lainnya

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada siklus I, II dan III, diperoleh hasil yang berbeda. Perolehan nilai yang belum maksimal atau belum sepenuhnya dapat dilakukan oleh anak akan ditindak lanjut pada siklus berikutnya. Pemerolehan nilai pada kemampuan kognitif anak tersebut ditetapkan berdasarkan acuaan penentuan penilaian pada Taman Kanak-Kanak yang telah ditetapkan (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015:5), bahwa “menentukan status perkembangan anak pada akhir periode dengan empat skala, yaitu a) BB artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru. b) MB artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru, c)

BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru, d) BSB artinya Berkembang Sangat Baik: bila mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan”

Penggunaan berupa format penilaian observasi, penugasan, dan unjuk kerja ini digunakan guna mengetahui perkembangan belajar anak, sehingga akan berdampak pada peningkatan minat, motivasi dan prestasi anak dalam belajar. Sehingga guru memediator kegiatan ini secara reflektif.

Dorongan dari seorang guru kreatif akan menciptakan anak didik yang kreatif pula. Seorang guru yang berhasil terlihat pada keberhasilan seorang anak didiknya. Dengan memanfaatkan sumber daya yang disekitar seperti barang bekas yaitu kardus aqua. Penelitian untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan kegiatan membuat rumah pintar dari kardus. Berikut contoh langkah kegiatan membuat rumah pintar dari kardus oleh guru pada TK Kamboja Fungsi membuat rumah pintar dari kardus adalah (1) menyebutkan bentuk geometri, (2) mengenal huruf dari kata rumah, (3) membaca huruf dari kata rumah, (4) memasang pola, (5) memahami dan dapat memecahkan masalah sederhana.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang di peroleh peneliti pada siklus I,II dan siklus III, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui kegiatan membuat rumah pintar dari kardus dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Tk Kamboja Kecamatan Pelaihari Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar yang mana pada siklus 1 presentase ketuntasan belajarnya hanya 20% masih tergolong sangat rendah. Setelah adanya tindakan pada siklus II dan siklus III kemampuan kognitif anak semakin

meningkat. Pada siklus II presentase meningkat menjadi 50%, kemudian pada siklus III meningkat menjadi 80,3%. Berdasarkan hasil pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kreativitas seni anak sudah berkembang sangat baik.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik Serta Hidayah Nya kepada kita semua, sehingga pada kesempatan ini saya bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Dalam penyelesaian artikel ini penulis menyadari banyak pihak yang terlibat. Oleh karena itu ucapan terimakasih di tujukan kepada Rektor UNM Makassar Prof.Dr.Ir.H. Husain Syam, M.TP,IPU, Kaprodi PPG UNM Dr.H. Darmawang,M.Kes, Dosen pembimbing Dr. Azizah Amal, S.S, M.Pd, Guru Pamong Alia Nilawati, S.Pd, Kepala TK Kamboja Kecamatan Pelaihari Latifah, S.Pd AUD, teman Sejawat Tk Kamboja Pelaihari, keluarga tercinta suami, anakku serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu

#### REFERENSI

- Arikunto, S. Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Budiningsih, 2004, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Rinika Cipta
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Prenadamedia Group.

Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. Hal 61. Jurnal Volume 11 No.1 Februari-Mei 2012. Diakses tanggal 2 Januari 2022 dari <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/viewFile/27/24>.

