

Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif untuk Mengenal Identitas Diri melalui Media Balok dan Gambar Berseri Di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

Meliza Oktavia¹, Wahira², Suriani³

¹TK Hip Hop Sukarame, ^{2,3}Universitas Negeri Makasar

oktavia.meliza25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif untuk mengenal identitas diri melalui media balok di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP), yang menggunakan dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelompok B TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung dengan jumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Objek penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif untuk mengenal identitas diri melalui media balok. Data diperoleh melalui observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan diskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kognitif anak melalui kegiatan menyusun balok dengan bentuk orang yang proposional. Hal ini di tunjukkan dari hasil siklus I 39% dengan 13 anak yang mampu dan 7 anak yang belum mampu sedangkan di siklus II 65% dengan 18 anak yang mampu dan 2 anak yang belum mampu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan menyusun balok dengan bentuk orang yang proposional dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci: Kognitif, media balok

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan senantiasa diarahkan pada peningkatan mutu sumber daya manusia terutama anak PAUD. Anak sebagai peserta didik dipersiapkan untuk menjadi jiwa yang tangguh, mandiri, dan kreatif dalam memasuki era globalisasi yang penuh persaingan. Untuk itu penyelenggaraan program pendidikan akan lebih menitik beratkan pada perkembangan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Pendidikan pemula adalah pendidikan yang tepat sasaran bagi anak usia dini, yang

dimaksud dengan anak usia dini atau anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 0 sampai 6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah atau kindergarten. Sedangkan di Indonesia umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak dan kelompok bermain (*play group*).

Sementara itu, menurut direktorat pendidikan anak usia dini, pengertian anak usia dini adalah anak usia 0–6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini sesuai dengan ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Bagi anak, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya dan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan, anak terstimulasi untuk berkembang dengan baik perkembangannya.

Melalui bermain, gerakan motorik anak akan senantiasa terlatih dengan baik. Peningkatan keterampilan motorik seorang anak akan berdampak positif pada aspek perkembangan yang lain pula. Bagi anak usia prasekolah, gerakan-gerakan fisik tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik, melainkan juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri (*self esteem*) dan bahkan perkembangan kognisi.

Melihat fenomena yang terjadi di lapangan khususnya di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung berdasarkan pengamatan awal dan hasil diskusi dengan guru kelas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang dilihatnya, dengar, rasa, raba, ataupun ia mencium melalui panca indra yang dimilikinya. Ditaman kanak-kanak dan lembaga pendidikan jens lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir.

Proses pembelajaran awal yang menyenangkan sangat berpengaruh pada kemajuan dari segi pembelajaran akademik lain dan kreativitas. Brenner (1990) dalam Solehuddin (2007 : 36) menyatakan bahwa tak ada masa yang lebih potensial untuk belajar daripada masa tahun-tahun awal kehidupan anak. Sehingga akan lebih baik bagi anak pada masa ini untuk diberi stimulasi belajar yang efektif untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Perkembangan kognitif (perkembangan mental, perkembangan kognitif) adalah perkembangan dari pikiran. Bagian pikiran dari otak yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian pikiran anak aktif sejak lahir, dari hari ke hari sejak pertumbuhan.

2. METODE

Prosedur yang akan dilakukan dalam penelitian ini melalui empat tahap yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kegiatan prosedur penelitian pada setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut.

A. Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan

Hal-hal yang dipersiapkan dalam tahap perencanaan adalah :

- a. Menetapkan jadwal penelitian yaitu pada pertemuan prasiklus, siklus I, siklus II.
- b. Menyusun perangkat pembelajaran yaitu membuat Rencana Kegiatan Harian (SKH).
- c. Menyusun kegiatan observasi kegiatan anak.

Skenario pembelajaran pada siklus 1 dengan tahap peningkatan kemampuan menggambar anak melalui media menjiplak apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Skenario pembelajaran pada siklus 1 dengan tahap peningkatan kemampuan menggambar anak melalui

media menjiplak apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

- 1) Kegiatan awal (pembukaan)
 - a) Guru memimpin anak membaca do'a sebelum belajar, ayat pendek dan nyanyian pembuka pada pagi hari serta bercakap-cakap dengan anak.
 - b) Guru membimbing anak Menyebut ada 10 malaikat Allah beserta tugasnya.
 - c) Guru membimbing anak berbicara dengan lembut dan sopan dan Prakter langsung membaca dari atas kursi.
- 2) Kegiatan inti
 - a) Pemberian tugas, peran guru membimbing anak Anak meniru kalimat menjiplak bentuk orang dengan menggunakan balok.
 - b) Murid berkreasi dengan menggunakan balok
 - c) Latihan, peran guru membimbing anak menjiplak gambar orang dengan menggunakan balok yang bentuk geometri.segi tiga untuk topi,bulat untuk kepala,segi empat untuk badan dan persegi panjang untuk tangan dan kaki
 - d) Guru menyuruh anak untuk merapikan kembali peralatannya.
- 3) Kegiatan akhir

Evaluasi, Guru mengulangi kembali kegiatan yang dilakukan oleh anak dari awal sampai akhir, setelah itu ditutup dengan doa salawaat dan pulang.

B. Deskripsi Siklus II

Skenario pada siklus 2 dengan tahapan menggunakan media gambar berseri dalam meningkatkan kemampuan menggambar anak, tapi guru memandu anak dalam menggunakan media gambar berseri.

- 1) Kegiatan awal
 - a) Tahap 1 : Guru memimpin anak membaca do'a sebum belajar, ayat pendek dan nyanyian pembuka pada pagi hari serta bercakap-cakap dengan anak.
 - b) Tahap 2 : Guru membimbing anak menyanyikan lagu satu-satu aku sayang ibu
 - c) Tahap 3 : Guru membimbing anak mengurutkan gambar anak dari yang

berambut pendek sampai yang berambut panjang dengan menggunakan gambar berseri.

- 2) Kegiatan inti
 - a) Tahap 4 : Pemberian tugas, peran guru membimbing anak mengurutkan dengan menggunakan gambar berseri.
 - b) Tahap 5 : Pemberian tugas, peran guru membimbing anak untuk mengurutkan gambar anak yang berambut pendek sampai yang berambut panjang.
 - c) Tahap 6 : Pemberian tugas, peran guru membimbing anak Mengurutkan dengan menggunakan gambar berseri
- 3) Kegiatan akhir
 - a) Tahap 7 : Guru membimbing anak supaya tidak bercakap-cakap waktu belajar.
 - b) Tahap 8 : Evaluasi, Guru mengulangi kembali kegiatan yang dilakukan oleh anak dari awal sampai akhir, setelah itu ditutup dengan doa salawaat dan pulang.

Mempersiapkan lembar pengamatan atau observasi untuk mengukur sejauh mana peningkatan yang telah dicapai oleh anak dalam peningkatan kemampuan mengurutkan anak melalui media gambar berseri. Meminta guru kelas menjadi observasi.

2. Tindakan (*action*)

Tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok dan gambar berseri, kreatif dilakukan dengan 2 siklus. Teknik pembelajaran yang dilaksanakan adalah teknik menggunakan media gambar berseri dan apabila tujuan pembelajaran belum tercapai maka pada siklus kedua digunakan teknik bermain dengan menggunakan media gambar berseri. Pembelajaran ini dilakukan mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.

3. Observasi (*observation*)

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, Observasi merupakan rangkaian kegiatan mengenali, merekam dan mengamati perbuatan-perbuatan yang terjadi dan hasil yang telah dicapai sebagai dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan. Observasi dilaksanakan

untuk mengumpulkan data selama berlangsungnya penelitian. Aspek yang diamati dalam meningkatkan kemampuan bermaion balok anak melalui penggunaan media menjiplak ini adalah bagaimana persiapan anak dalam kegiatan pembelajaran, bagaimana interaksi anak selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, bagaimana komunikasi anak dalam belajar, dan bagaimana cara anak dalam menggunakan media menjiplak selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

4. Refleksi (*reflection*)

Melalui observasi yang telah dilaksanakan maka, akan terlihat apakah pembelajaran yang direncanakan sudah berjalan dengan baik dan berapa persen tingkat keberhasilan yang telah dicapai anak.

Setelah siklus I dilaksanakan, maka hasil observasi di analisis. Apabila tujuan dari penelitian ini belum tercapai, maka hasil ini dipergunakan sebagai masukan pada siklus II dengan menggunakan media permainan menjiplakl kreatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini atau Paud.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemantapan Kemampuan Propesional ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan meliputi empat komponen dan berlangsung secara siklus, yaitu rencana, tindakan, observasi, refleksi dan seterusnya seperti pada gambar I di bawah ini, sehingga tercapai tujuan yang diinginkan dengan tindakan yang paling efektif.

Sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu anak juga dilakukan observasi dengan tabel yang sama untuk membandingkan dengan hasil yang dicapai setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan media menjiplak. Dari hasil pengamatan sebelum tindakan, siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut :

Observasi Prasiklus

Pada Penelitian tindakan kelas ini, sebelum diberikan tindakan kepada anak dengan menggunakan permainan menjiplak, terlebih dahulu anak dilakukan observasi terlebih dahulu dengan perlakuan yang sama, dimana anak dilihat sejauh mana kemampuan kognitifnya. Adapun hasil pengamatan sebelum diberikan tindakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Perlakuan Menggunakan Permainan menjiplak.

No	Nama Siswa	Aspek Yang diamati				
		I	II	III	IV	V
1	Abidah Keisha	BB	MB	BB	BB	MB
2	Aluna Mahira	MB	MB	MB	MB	BB
3	Aditya Arsenio	BB	BB	BB	MB	MB
4	Alkhalifi Takatiro	MB	BB	MB	BB	MB
5	Auladina Khairunnisa	MB	BB	MB	MB	BB
6	Gina Ridi Hanania	BB	MB	BB	BB	BB
7	Jihan Putri Amanda	BB	MB	BB	MB	MB
8	Keisya Aurora	MB	BB	MB	BB	MB
9	Levino Rizki	BB	MB	BSH	MB	MB
10	Maulana Yusuf	BB	MB	BSH	MB	MB
11	M. Aghrabi Ibnhar	MB	BB	MB	BB	MB
12	M. Nabell Faeyza	BB	MB	BB	MB	BSH
13	Matthew Exel	MB	MB	MB	BB	MB
14	Nayara Kavali	MB	BSH	BB	MB	BB
15	Renatha Alena	MB	MB	BB	MB	MB
16	Rizki fadillah	BB	MB	MB	MB	MB
17	Qonita Azzahra	BB	MB	MB	MB	MB
18	Indah Kurniati	MB	BB	MB	MB	MB
19	Felisha Rafanda	MB	BB	MB	MB	MB
20	Quina azalia	MB	BB	MB	MB	BB

Tabel 2 Hasil Penilaian Observasi Prasiklus

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata %
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	BB	9	45	8	40	7	35	6	30	5	25	35
2.	MB	11	55	12	60	11	55	14	70	14	70	62
3.	BSH					2	10			1	5	3
4.	BSB											
Jumlah		20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	

Keterangan:

- I. Menyebutkan suara-suara anak laki-laki dan perempuan
- II. Memenyebutkan awal nama sendiri
- III. Memasangkan celana pada gambar anak laki-laki dan rok pada anak perempuan
- IV. Menjiplak bentuk lingkaran untuk kepala, segi empat untuk badan, persegi panjang untuk tangan dan kaki, segi tiga untuk topi.

V. Menggurutkan anak yang berambut pendek sampai yang berambut panjang.

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.2 di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa sebelum perlakuan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan teknik menjiplak masih sangat kurang sekali dimana anak masih banyak yang belum berkembang, dan mulai berkembang, hal ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh masih jauh dari yang diharapkan.

Hasil Penelitian Siklus I

Pada pemantapan kemampuan professional dilaksanakan 1 kali pertemuan membahas tentang aku dan identitasku. Dalam penyajiannya guru profesional melakukan langkah-langkah pembelajaran seperti yang tertera dalam rencana pembelajaran. Adapun hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung untuk siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Menggunakan Permainan teknik menjiplak Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Yang diamati				
		I	II	III	IV	V
1	Abidah Keisha	BB	MB	BB	BB	MB
2	Aluna Mahira	MB	MB	MB	MB	BB
3	Aditya Arsenio	BB	BB	BB	MB	MB
4	Alkhalifi Takatiro	MB	BB	MB	BB	MB
5	Auladina Khairunnisa	MB	BB	MB	MB	BB
6	Gina Ridi Hanania	BB	BB	MB	MB	MB
7	Jihan Putri Amanda	MB	MB	MB	BB	BB
8	Keisya Aurora	BB	BB	BB	MB	BB
9	Levino Rizki	BB	BB	BB	BB	MB
10	Maulana Yusuf	MB	BB	MB	MB	MB
11	M. Aghrabi Ibnhar	MB	BB	MB	MB	BB
12	M. Nabell Faeyza	MB	MB	MB	MB	BB
13	Matthew Exel	MB	BB	BB	MB	MB
14	Nayara Kavali	MB	BB	BB	MB	MB
15	Renatha Alena	MB	BB	MB	MB	MB
16	Rizki fadillah	MB	MB	MB	BB	MB
17	Qonita Azzahra	MB	MB	BB	BB	MB
18	Indah Kurniati	BB	MB	MB	BB	MB
19	Felisha Rafanda	BB	BB	BB	MB	MB
20	Quina azalia	BB	BB	MB	BB	MB

Tabel 4 Hasil Penilaian Observasi Siklus I

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata %
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	BB	10	50	9	45	8	40	7	35	5	25	39
2.	MB	10	50	11	55	12	60	13	65	15	75	61
3.	BSH	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.	BSB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah		20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	

Pada siklus I masih kurang dimana hasil yang diperoleh belum sesuai dengan yang diharapkan akan tetapi sudah terjadi peningkatan dari penilaian yang dilakukan sebelumnya.

Refleksi

Setelah seluruh proses pembelajaran pada siklus I selesai dilaksanakan, peneliti mengkaji hasil pengamatan untuk menemukan kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada siklus I. Pada siklus I anak belum mampu menggambar dengan benar dan rapi dan hasil karya anak belum berbentuk sesuai dengan aslinya. Selanjutnya hasil temuan dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus II. Adapun hasil diskusi yang berkaitan dengan siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Pada umumnya siswa antusias terhadap materi pelajaran yang disampaikan, aktif mengikuti proses pembelajaran, tetapi masih ada beberapa siswa (2-3 siswa) yang kurang antusias mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan.
- 2) Masih ada siswa yang kurang semangat dalam menggambar dengan menggunakan permainan teknik menjiplak, siswa yang semangat 9 – 11 siswa.
- 3) Siswa kurang aktif dalam menggambar menggunakan permainan teknik menjiplak, yang aktif hanya 68 % atau 13 siswa.
- 4) Masih sedikit siswa yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

Hasil Penelitian Siklus II

Dalam penyajiannya guru peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran

seperti yang tertera dalam rencana pembelajaran. Kegiatan guru selain menyajikan materi adalah melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa

Tabel 5 Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Upaya Peningkatan Kemampuan Mengurutkan gambar Anak Dengan Menggunakan media kartu gambar berseri Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek Yang diamati				
		I	II	III	IV	V
1	Abidah Keisha	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
2	Aluna Mahira	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
3	Aditya Arsenio	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
4	Alkhalifi Takatiro	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Auladina Khairunnisa	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Gina Ridi Hanania	MB	BSH	BSH	MB	BSH
7	Jihan Putri Amanda	BSH	MB	MB	MB	BSH
8	Keisya Aurora	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
9	Levino Rizki	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
10	Maulana Yusuf	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	M. Aghrabi Ibnhar	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
12	M. Nabell Faeyza	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
13	Matthew Exel	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
14	Nayara Kavali	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
15	Renatha Alena	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
16	Rizki fadillah	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
17	Qonita Azzahra	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
18	Indah Kurniati	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
19	Felisha Rafanda	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
20	Quina azalia	BSH	BSH	BSH	BSH	MB

Tabel 6 Hasil Penilaian Observasi Siklus II

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata %
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	BB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.	MB	5	25	3	15	3	15	2	10	1	5	14
3.	BSH	15	75	17	85	17	85	18	90	19	95	86
4.	BSB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah		20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	

Berdasarkan hasil tabel 6 diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini sudah berhasil di lakukan. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh hampir semua anak memperoleh nilai BSH dari setiap aspek yang dinilai. Hal ini sudah sesuai harapan, Oleh karena nilai yang telah ditetapkan telah berhasil, maka penelitian dihentikan pada siklus II ini.

Refleksi

Setelah seluruh proses pembelajaran pada siklus II selesai dilaksanakan,peneliti

dan guru pengamat mendiskusikan hasil pengamatan untuk ditarik kesimpulan berhasil atau tidaknya penelitian, dan menemukan kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada siklus II. Selanjutnya hasil temuan dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan pemantapan pada penelitian berikutnya. Adapun refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus II yang berkaitan dengan siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Pada umumnya siswa antusias terhadap materi pelajaran yang disampaikan, aktif mengikuti proses pembelajaran, tetapi masih ada beberapa siswa (1-2 siswa) yang kurang antusias mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan.
- 2) Masih ada siswa yang kurang semangat dalam menyelesaikan menjiplak di gambar, yang semangat 15-17 siswa tapi hal ini sudah cukup baik.
- 3) Siswa sudah aktif dalam menggambar dengan menggunakan permainan teknik menjiplak, yaitu menunjukkan angka 86,66 %.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian didasarkan pada pengamatan selama berlangsungnya proses pembelajaran dan hasil analisisnya, serta hasil refleksi.

1. Hasil Tes

a. Pembahasan Observasi Prasiklus

Pada pengamatan observasi awal yang dilakukan penulis mengamati bahwa kemampuan menggambar anak sangat rendah dan kurang sekali. Nilai dari hasil tes yang diberikan anak masih banyak belum berkembang dalam menggambar, karena masih di bawah indikator yang ditetapkan. Pada hasil pengamatan observasi awal masih banyak anak yang belum terlihat kemampuan dalam meningkatkan menggambar.

b. Pembahasan Hasil Siklus I

Adanya peningkatan kemampuan menggambar anak setelah digunakan permainan dengan teknik menjiplak

dibandingkan hasil yang diperoleh sebelum menggunakan permainan teknik menjiplak, akan tetapi hasil yang diperoleh belum sesuai harapan. Walaupun ada peningkatan dari sebelumnya, hasil yang diperoleh anak sudah meningkat tetapi di bawah indikator yang ditetapkan. Namun sudah mengalami peningkatan dibanding dengan sebelum menggunakan permainan teknik menjiplak.

Siswa sudah cukup berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tetapi dominasi guru dalam proses pembelajaran agar dikurangi dengan lebih banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk berinisiatif, dan melakukan simulasi mandiri, sehingga pembelajaran lebih aktif.

Bahasa yang digunakan guru dalam menyampaikan penjelasan sudah dapat ditangkap oleh sebagian besar siswa, tetapi untuk beberapa siswa perlu pengantar yang lebih sederhana dan komunikatif. Guru sudah melakukan bimbingan secara klasikal dengan baik, terbukti terjadi peningkatan prestasi, tetapi beberapa siswa perlu diberi bimbingan individual.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II, dengan merefleksi pada siklus I. Pembahasan hasil penelitian didasarkan pada pengamatan selama berlangsungnya proses pembelajaran dan hasil analisisnya, serta hasil refleksi. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut. Kemampuan kognitif anak pada siklus II mengalami kenaikan dan meningkat dibanding dengan siklus I, dimana hampir semua siswa mempunyai penilaian BSB (berkembang sangat baik) dari setiap aspek yang dinilai, hal ini sesuai harapan.

Bahwa guru menentukan target cukup tinggi adalah hal yang positif, tetapi hendaknya dapat melihat potensi objektif anak, jangan menggunakan standar dirinya maupun standar anak dari sekolah lain dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga anak lebih dapat menerima dan mengikuti.

Anak sudah cukup berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dominasi guru dalam proses pembelajaran tidak menonjol,

sehingga anak dapat berperan aktif dalam mengikuti pelajaran. Bahasa yang digunakan guru dalam menyampaikan penjelasan sudah dapat ditangkap oleh sebagian besar anak, tetapi untuk beberapa anak perlu pengantar yang lebih sederhana dan komunikatif.

Guru sudah melakukan bimbingan secara klasikal dengan baik, terbukti terjadi peningkatan daya serap, tetapi untuk beberapa anak perlu adanya bimbingan individual. Ketertarikan anak terhadap menggambar dengan menggunakan permainan teknik menjiplak mengalami peningkatan yang sangat baik sekali. Dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan yaitu 100 % .

Dari hasil pembahasan Observasi awal, siklus I, dan siklus II, pada setiap akhir siklus telah terjadi peningkatan yang sangat baik, dari data tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan permainan teknik menjiplak pada upaya peningkatan kemampuan menggambar anak melalui permainan teknik menjiplak pada Kelompok B Tk hip hop sukrame bandar lampung sudah berhasil dan meningkat. Dengan demikian, penelitian ini dapat penulis anggap tuntas pada siklus II karena data yang diinginkan telah diperoleh, yaitu Peningkatan Kemampuan menggambar anak melalui permainan teknik menjiplak pada Kelompok B Tk hip hop sukrame bandar lampung. ternyata dapat berhasil dengan baik dengan demikian hipotesis tindakan dapat tercapai. Hasil yang baik ini dapat dilihat dari gambar anak yang sudah mulai rapi dan bentuk sudah sesuai dengan gambar yang asli.

2. Tanya jawab Dengan anak Didik

Hasil Tanya jawab yang peneliti lakukan dengan anak, memperoleh hasil yang disajikan pada tabel 7.

Dari hasil Tanya jawab yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Untuk pertanyaan pertama 80% anak menjawab ya, pertanyaan kedua 100% anak menjawab ya, pertanyaan ketiga 70% anak

menjawab ya, dan pertanyaan keempat 80% anak menjawab ya.

Tabel 7 Hasil pengamatan terhadap Tanya jawab yang dilakukan dengan anak Kelompok B TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

No	Aspek Afektif	Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
				Ya	Tidak
1	Sikap Mandiri	Mampu melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai	Apakah kamu suka menjiplak ?	18	2
2	Sikap Mandiri	Mampu memilih kegiatan sendiri	Kamu suka kegiatan hari ini ? (menjiplak dengan balok dan bermain mengurutkan gambar anak laki-laki dan perempuan)	20	0
3	Bangga Terhadap hasil Karya	Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya	Apakah kamu suka menjiplak dengan balok ?	17	3
4	Bangga Terhadap hasil Karya	Memelihara karya sendiri	Gambar apa yang bisa kamu hasilkan dengan menjiplak balok ? (anak laki-laki perempuan)	18	2

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan di Kelompok B di TK hip hop sukarame bandar lampung, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan tehnik menjiplak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya menjiplak anak yang semula tidak rapi dan benar dalam menjiplak, sekarang 86% anak menjiplak dengan baik dan benar. hal tersebut dapat dilihat berdasarkan persentase yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu pada tahap observasi awal hasil yang diperoleh anak 61 % belum berkembang dari setiap aspek penilaian yang dilakukan. Pada siklus I terjadi peningkatan, anak lebih banyak dikategorikan Mulai Berkembang dan pada siklus II semakin meningkat, anak lebih banyak dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

2. Hasil perbaikan yang dilakukan, pada umumnya anak merespon dengan baik pelajaran menjiplak dengan menggunakan teknik menjiplak di paud kasih bunda kecamatan ketahun. Anak senang dengan menjiplak dalam menjiplak mereka respon yang baik ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan anak di awal dengan rata-rata persentase BB : 35%, MB : 62%, BSH : 3% dan BSB : 0%. Terjadi peningkatan pada siklus I dengan rata-rata persentase BB : 39%, MB : 61%, BSH : 0%, dan BSB : 0%. Dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan rata-rata persentase BB : 0%, MB : 14%, BSH : 86%, dan BSB : 0%.

Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak diharapkan menggunakan permainan teknik menjiplak, karena dapat efektif proses pembelajarannya.
2. Sebaiknya guru menyiapkan alat peraga yang lebih besar dan menarik bagi anak.
3. Fasilitas yang disediakan sekolah sudah bagus dan baik semoga dapat dipertahankan demi kelancaran proses belajar mengajar.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam Penelitian ini tidak lepas dari bimbingan bantuan maupun kerja sama dengan beberapa pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Prof. Dr. Ir. Husain Syam, MTP IPU ASEAN Eng selaku Rektor Universitas Negeri Makassar, Dr. H. Darmawang, M. Kes selaku Ketua Prodi PPG UNM, Dr. Wahira S.Pd M.Pd selaku dosen pembimbing, para pengelola dari TK Hip hop Sukarame bandar Lampung, Suriani S, S.Pd selaku guru pamong, bunda-bunda TK hip Hop, anak-anak TK Hip Hop Beserta wali murid, rekan-rekan mahasiswa PPG, khususnya kelompok C dan umumnya kelas

PAUD 06, semua anggota keluarga yang telah mendukung saya khususnya kedua orang tua, suami tercinta dalam menjalankan PPG ini.

REFERENSI

- Arikunto Suharsimi, 2008, Metodologi Penelitian, Jakarta: Rineka Cipta.
- Brenner 1990, <http://madrasah-holistik.blogspot.com/2010/06/upaya-guru-dalam-meningkatkan-profesionalisme>, (di akses pada tanggal 05 juni 2010)
- Budi, Prawira Triton. 2003. SPSS 13.0 Terapan.Riset Statistik Parametrik. Penerbit Andi Yogyakarta
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah. 2006. Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak Dan Raudlatul Athfal Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Kurikulum KTSP. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamarah, Guru dan Anak Didik dalam interaksi Edukatif. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hermawan, K., Mujono, dan Suherman, A. 2007, Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar. Bandung: UPI Press.
- Pamadhi Hajar. Evan Sukardi S. 2008. Seni Ketrampilan Anak. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Munandar, S.C. Utami , 1992, Mengembangkan Bakat Anak, Jakarta : Gramedia
- Rohani, Ahmad. 1997. Media Pembelajaran. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta
- Sadiman, AS, dkk. 2007. Media pendidikan (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya). Jakarta: Pustekom Dikbuddan PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, 2001. Statistik Pendidikan. Jakarta : Bina Aksara
- Sudjono, 2005. Dasar-dasar Proses Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru
- Subroto Suryo, 2002. Proses BelajarMengajar di Sekolah .Jakarta: RinekaCipta.
- Santrock, John W 2007, Piskologi Pendidikan, Terjemahan oleh : Triwibowo BS, Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Subroto Suryo, 2006, Proses Belajar Mengajar di Sekolah .Jakarta: Rineka Cipta.
- Solahudin. 2007, Penggunaan Media Pembelajaran yang Baik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wira Indra Satya. 2006. Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain, Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat

