

PENERAPAN METODE PEMBERIAN TUGAS BERBANTUAN MEDIA KARTU DOMINO KANCING BAJU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TK DARMA SUDA SINGARAJA

Kadek Rosdiantini¹, I Nyoman Wiryana², Desak Putu Parmiti³

^{1,2} Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

³ Jurusan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

Email : Kadekrosdiantinirai@yahoo.com, Wiryana nyoman@gmail.com, dskpt-parmiti@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif pada anak kelompok B semester I tahun pelajaran 2012/2013 di TK Darma Suda Singaraja, setelah penerapan metode pemberian tugas dengan berbantuan media kartu domino kancing baju. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 21 orang Anak TK pada Kelompok B Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013. Data penelitian tentang peningkatan kemampuan kognitif pada anak TK dikumpulkan dengan metode observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif dalam penerapan metode pemberian tugas pada siklus I sebesar 51,00% yang berada pada kategori rendah ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,90% tergolong pada kategori tinggi. Jadi, terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak sebesar 35,9%. Peningkatan terjadi karena dalam proses pembelajaran ini menggunakan metode pemberian tugas dengan berbantuan media kartu domino kancing baju, sehingga anak menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata-kata kunci : Metode pemberian tugas, media kartu domino kancing baju, kemampuan kognitif

Abstrac

This study aims to determine increased cognitive abilities in children in group B the first semester of academic year 2012/2013 in kindergarten Darma Suda Singaraja, after the application of the method of administration tasks aided dominoes media buttons. This research is a classroom action research was conducted in two cycles. The subjects were 21 kindergarten children in Group B first semester in academic year 2012/2013. Cognitive ability in kindergarten children were collected by of observation. The data were analyzed using descriptive statistical analysis and quantitative statistical analysis methods. Results of data analysis showed that increased cognitive ability in the application of methods of assignment on the first cycle of 51.00% which is in the low category was experiencing an increase in cycle II to 86.90% belong to the higher category. Thus, an increase in cognitive ability in children was 35.9%. Increase occurs because the learning process is to use the method of administration tasks aided dominoes media buttons, so that children become more interested and excited in participating in the learning process.

Key words : method of assignment, dominoes media buttons, cognitive abilities

PENDAHULUAN

Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi 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 anak. Dalam usia ini merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa tepat untuk meletakkan dasar nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik anak, kognitif, bahasa dan sosial emosional anak. Sehingga pengembangan seluruh potensi anak usia dini sesuai dengan hak anak sebagaimana diatur dalam UU No.23 tahun 2002 Tentang "perlindungan anak yang menyatakan setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan diskriminasi".

Sejalan dengan hal tersebut maka pendidikan anak usia dini (*early child education*) sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD adalah pendidikan yang cukup penting dan bahkan menjadi landasan yang kuat untuk mewujudkan generasi yang jerdas dan kuat.

Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya 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.. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa "tujuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian".

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan. Pada usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun pengetahuan, sikap/perilaku, keterampilan dan intelektual harus tumbuh dan berkembang untuk mempersiapkan pendidikan anak lebih lanjut. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian.

Berdasarkan hasil observasi pada anak kelompok B di TK Darma Suda Singaraja menunjukkan bahwa kegiatan pengembangan kognitif seperti membilang/menyebut urutan bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak masih tergolong kurang mampu. Hal ini menyebabkan kegiatan pengembangan kognitif belum mencapai tingkat pencapaian perkembangan yang optimal. Hambatan yang sering ditemui ataupun dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran pada pengembangan kemampuan kognitif adalah sulitnya menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hambatan lainnya yaitu kurangnya media yang dapat menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Pada kenyataannya pembelajaran sudah dijelaskan tapi banyak anak yang belum

paham dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga nilai perkembangan anak masih kurang memuaskan. Dari 21 orang siswa 12 orang diantaranya mendapatkan nilai kurang memuaskan. Dari data-data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan kognitif anak pada TK Darma Suda Singaraja perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil temuan, maka peneliti mengadakan diskusi dengan Kepala Sekolah dan guru-guru di TK Darma Suda Singaraja guna meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan menerapkan metode dan media yang tepat. Berdasarkan uraian tersebut maka dicoba mengadakan penelitian tindakan kelas melalui penerapan metode pemberian tugas berbantuan media kartu domino kancing baju untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B semester I Tahun pelajaran 2012/2013.

Sujiono, dkk mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru dalam menyajikan materi pelajaran atau permainan dengan memperhatikan keseluruhan situasi belajar situasi belajar dan bermain untuk mencapai suatu tujuan. Banyak jenis metode mengajar yang dapat diterapkan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran kepada anak seperti metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode kerja kelompok, metode sosiodrama, metode pemberian tugas, metode karya wisata, metode pemecahan masalah, metode demonstrasi dan metode eksperimen. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis metode mengajar yang dapat dilakukan guru dalam mengajar salah satunya adalah metode pemberian tugas. Metode pemberian tugas digunakan oleh guru dengan terlebih dahulu merumuskan tujuan yang ingin dicapai dan membuat petunjuk-petunjuk yang jelas agar anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan dengan benar.

Metode Pemberian Tugas adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru (Depdiknas, 2000: 13).

Moeslichatoen (2004:181) menjelaskan bahwa metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak yang harus dilaksanakan dengan baik. Metode pemberian tugas ini dalam pelaksanaannya memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan metode pemberian tugas diantaranya adalah metode ini merupakan aplikasi pengajaran modern disebut juga asas aktivitas dalam mengajar yaitu guru mengajar harus merangsang anak agar melakukan berbagai aktivitas sehubungan dengan apa yang dipelajari. Moeslichatoen (2004:121) menyatakan kelebihan metode pemberian tugas yaitu, dapat memupuk rasa percaya diri, dapat menginformasikan dan mengkomunikasikan sendiri. Manfaat lainnya yaitu dapat mendorong belajar, sehingga anak tidak cepat bosan. Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa. Dapat mengembangkan kreativitas siswa, dan dapat mengembangkan pola berfikir dan ketrampilan anak.

Metode pemberian tugas selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan metode pemberian tugas yang disampaikan Moeslichatoen (2004:121) yaitu, tugas tersebut sulit dikontrol guru kemungkinan tugas itu dikerjakan oleh orang lain yang lebih ahli dari siswa. Sulit untuk dapat memenuhi pemberian tugas, dan pemberian tugas terlalu sering dan banyak, akan dapat menimbulkan keluhan siswa. Kelemahan lainnya dapat menurunkan minat belajar siswa kalau tugas terlalu sulit. Pemberian tugas yang monoton dapat menimbulkan kebosanan siswa apabila terlalu sering, pada khususnya tugas kelompok juga sulit dinilai keaktifan siswa.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sudarma dan Parmiti (2007:3) menjelaskan bahwa "media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima pesan". Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya media yaitu media pembelajaran untuk

menunjang proses pembelajaran tersebut. "Media pembelajaran adalah segala macam sarana yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran guna menopang pencapaian hasil pembelajaran' (Sudarma dan Parmiti, 2007:5). Media pembelajaran bukan saja sekedar media yang hanya sebagai alat perantara, namun media pembelajaran mampu memberikan pembelajaran bagi anak dalam bentuk rangsangan pikiran, perasaan dan motivasi untuk belajar.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2006:6) menyatakan bahwa "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang untuk belajar". Jadi media berdasarkan pendapat di atas adalah segala jenis komponen dalam lingkungan sebagai perantara untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran. Menurut Degeng (dalam Sudarma dan Parmiti, 2007), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain, menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi belajar anak, menarik perhatian anak, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, mengaktifkan siswa dalam belajar dan mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Menurut Hamjaya (dalam Zainal Aqib, 2013) jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media dengan penggunaan cara massal (televisi, film, slide dan radio), media dengan penggunaan cara individual (kelas, labotarium, alat komunikasi, alat otoinstruktif, kontak unitinstruksional), media dengan cara penggunaan konvensional, media pembelajaran modern (ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, sistem inter komunikasi). Berdasarkan uraian diatas hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran adalah guru harus memiliki pemahaman tentang media pembelajaran yang digunakan, anak dan guru terampil membuat media sederhana dan guru harus mampu menilai keefektifan penggunaan media dalam proses

pembelajaran. Kehadiran media diharapkan mampu mengembangkan potensi anak secara optimal dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih optimal.

Semua jenis media pembelajaran ini dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak. Hal ini membuat media mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas tinggi. Kondisi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berbeda memerlukan media yang berbeda untuk itu seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Menurut Zaman media pembelajaran terdiri dari media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang hanya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut dengan media pandang –dengar.

Media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas tinggi. Kondisi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berbeda memerlukan media yang berbeda Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan jenis media visual.

Media kartu domino kancing baju merupakan media yang sering dipergunakan guru dalam memperkenalkan konsep bilangan. Gerlach & Ely (dalam Sujiono, 2004) mengatakan bahwa *education card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata atau angka, yang diperkenalkan oleh Glen Doman, media dikelompokkan antara lain seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna,

bentuk-bentuk angka dan sebagainya. Sujiono, dkk. (2004) mengemukakan domino merupakan kepingan gambar yang dibatasi garis, sebelah kiri garis dan sebelah kanan garis, gambarnya berlainan. Kancing baju adalah alat kecil berbentuk pipih dan bundar yang dipasangkan dengan lubang kecil untuk menyatukan dua helai kain yang bertumpukan atau sebagai ornamen. Media kartu domino kancing baju dalam kegiatan pembelajaran mudah didapat maupun mudah dibuat. Dalam penggunaannya sangat mudah tanpa memerlukan keahlian namun sangat bermanfaat dalam membantu proses kegiatan pembelajaran. Menurut Sujiono, dkk (2004), mengemukakan bahwa "keunggulan media kartu domino kancing baju adalah anak mampu mengembangkan pengetahuan logika matematika yang meliputi kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, menelompokkan, mengurangi, penambahan dan membantu anak berpikir secara logis".

Badru (2005), menyatakan bahwa media kartu domino kancing memiliki keunggulan merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Media kartu domino kancing baju sebagai alat peraga untuk memperjelas sesuatu (menghilangkan verbalisme) dan melatih kepekaan berpikir anak. Sujiono, dkk (2004), menyatakan "media kartu domino kancing baju memiliki kelemahan yaitu, setiap media untuk para anak TK masih membutuhkan penjelasan dari gurunya. Persiapan dan perencanaan harus dilakukan sebaik mungkin sebelum media digunakan agar perhatian anak tidak jauh dari media yang akan digunakan. Bahan pembuatan media mudah rusak.

Kemampuan kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang merupakan aktivitas atau perilaku. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan

pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui pancaindra yang dimilikinya.

"Perkembangan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara kongkrit kepada pemikir secara abstrak" (Depdikbud, 1981 : 3). "Pengembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya" (Depdikbud, 1997:44). Perkembangan kognitif pada hakikatnya merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir, potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi.

Suarni (2009:16) menyatakan bahwa Selain dari faktor bawaan kualitas anak juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain, seperti faktor lingkungan yang tidak lepas dari pengaruh faktor psikologis. Sujiono, dkk (2004 : 1.25) menyatakan bahwa "faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu faktor hereditas/keturunan merupakan potensi-potensi yang dibawa manusia sejak lahir. Lingkungan merupakan faktor yang sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Kematangan adalah organ yang bisa menjalankan fungsinya masing-masing. Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi."

Pengembangan kognitif menurut Sujiono, dkk (2006:4.3) "hendaknya diperhatikan prinsip-prinsip. Memberi kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan pengetahuan. Dalam memberikan kegiatan pengembangan kognitif terutama untuk kegiatan persiapan pengenalan konsep bilangan hendaknya guru memperhatikan masa peka anak.

Pencapaian kegiatan kognitif tidak semuanya dilaksanakan sekaligus dalam satu kegiatan akan tetapi dapat dilakukan secara bertahap yang disesuaikan dengan keadaan dan tingkat perkembangan anak. Dalam memberikan kegiatan pengembangan kognitif hendaknya mengacu pada kemampuan anak. Pengembangan kognitif didasarkan atas tanya jawab. Dapat menggunakan bermacam-macam metode atau gabungan dari beberapa metode sesuai dengan kemampuan yang hendak dicapai. Pemanfaatan suasana sekitar sebagai sarana dan sumber belajar dan memberikan kesempatan kepada anak.

Penerapan metode pemberian tugas sangatlah tepat diterapkan, karena metode pemberian tugas merupakan salah satu metode untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik dan memantapkan penguasaan hasil belajar. Dengan pemberian tugas guru juga memperoleh umpan balik tentang kualitas hasil belajar anak. Penggunaan media kartu domino kancing baju sangat cocok digunakan dalam pengembangan kognitif anak, karena kartu domino kancing baju sangat menarik dan mampu merangsang minat belajar anak.

Hubungan penerapan metode pemberian tugas dengan berbantuan media kartu domino kancing baju sangat erat hubungannya dengan kemampuan kognitif. Penguasaan terhadap konsep bilangan dengan lambang bilangan, menyebut urutan bilangan 1-10, memasang benda dengan lambang bilangan, meniru lambang bilangan 1-10. Guru menyuruh anak menghitung angka sesuai dengan benda yang dipegang oleh guru. Dalam hal ini anak akan berpikir lebih optimal dan dapat menggunakan media yang bervariasi.

Apabila guru dapat menggunakan kombinasi metode yang tepat dengan berbagai media yang menarik seperti kartu domino kancing baju akan merangsang minat anak. Hal ini akan membuat anak menyenangi kegiatan yang diberikan oleh guru. Hal ini akan meningkatkan dorongan

atau motivasi anak untuk bermain sambil belajar. Pada akhirnya anak dapat menguasai konsep bilangan dan mereka akan dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan teori-teori dan kerangka berpikir sebagaimana telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan rumusan hipotesis yaitu. Jika penerapan metode metode pemberian tugas dengan berbantuan kartu domino kancing baju dapat dilaksanakan secara efektif maka kemampuan kognitif anak pada kelompok B semester I Tahun Pelajaran 2012/2013 di TK Darma Suda Singaraja meningkat.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Suda. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B semester I tahun pelajaran 2012/2013 dengan banyak siswa 20 anak. Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan dua variabel yakni, variabel metode pemberian tugas dengan berbantuan media kartu domino kancing baju dan variabel kemampuan kognitif.

Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Agung (2012:24) menyatakan "PTK merupakan penelitian yang bersifat aplikasi (terapan), terbatas, segera, hasilnya untuk memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran yang sedang berjalan". Suharsimi, dkk (2006:3) mengemukakan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama". Sanjaya (2009:26) mengemukakan bahwa PTK diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi dari dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan PTK merupakan penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan di dalam kelas untuk

memecahkan permasalahan yang ada dengan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Penelitian tindakan kelas (PTK) inii terdiri atas dua siklus sehingga sering disebut penelitian siklus atau spiral. Dalam pelaksanaan siklus I ditandai dengan penerapan pemberian tugas menggunakan kartu domino kancing baju yang dilanjutkan dengan siklus II. Dalam siklus II kegiatan bervariasi namun tetap menggunakan kartu domino kancing baju. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pemantauan dan evaluasi tindakan, dan refleksi.

Tahap perencanaan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan proses pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan pada rencana kegiatan dilakukan hal-hal yaitu upaya yang dilaksanakan oleh guru/peneliti untuk melakukan perbaikan atau peningkatan yang diinginkan. Kegiatan yang dilakukan pada rancangan pelaksanaan ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dipersiapkan. Menyusun rencana kegiatan mingguan, menyusun rencana kegiatan harian, mempersiapkan media pembelajaran (alat peraga), menyiapkan Instrumen observasi/penilaian dan menentukan jadwal kegiatan.

Tahap tindakan adalah upaya yang dilaksanakan untuk melakukan perbaikan atau peningkatan yang diinginkan. Kegiatan yang dilakukan pada rancangan pelaksanaan ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dipersiapkan. Selanjutnya adalah tahap observasi dimana dilakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan guru dan anak setelah kemampuan kognitif melalui penerapan metode pemberian tugas menggunakan kartu domino kancing baju kegiatan yang dilaksanakan adalah mengamati (mengobservasi) kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada saat memulai pembelajaran. Selanjutnya menyampaikan

kegiatan pembelajaran, membimbing siswa dalam belajar dan menutup kegiatan pembelajaran. Kemudian mengamati peserta didik pada saat belajar.

Refleksi adalah tahap akhir yang dilakukan untuk melihat, mengkaji dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan. Berdasarkan hasil refleksi ini, dilakukan perbaikan dari kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada refleksi ini adalah mengkaji dan merenungkan hasil penilaian terhadap pelaksanaan tindakan tersebut dengan maksud jika terjadi hambatan. Pemecahan masalah akan dicari untuk direncanakan tindakan pada siklus selanjutnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode observasi. Metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang objek tertentu (Agung, 2010). Observasi yang berarti pengamatan bertujuan untuk mendapatkan data tentang suatu masalah. Observasi dilakukan terhadap kegiatan siswa dalam menggunakan media kartu domino kancing baju melalui metode pemberian tugas. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus dengan menggunakan instrumen penilaian. Setiap kegiatan yang diobservasi dikategorikan ke dalam kualitas yang sesuai yaitu, bintang satu (*) artinya anak yang belum berkembang (BB), bintang dua (**) artinya anak yang sudah mulai berkembang (MB), bintang tiga (***) artinya anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH).

Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan deksriptif kuantitatif. Metode analisis statistik deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik 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, 2012:67). Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dan disajikan ke dalam tabel distribusi frekuensi,, menghitung angka rata-rata (*mean*), menghitung *median*, menghitung *modus*, dan menyajikan data ke dalam grafik polygon. Metode analisis deksriptif kualitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum” (Agung, 2010:76). Berdasarkan hasil analisis tersebut ditentukan tingkat kemampuan kognitif anak, dengan membandingkan M (%) atau rata-rata persen dengan PAP skala lima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian kelas pada siklus I menunjukkan kemampuan kognitif anak berada pada kreteria sangat rendah, ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan kognitif pada siklus I sebesar 51,00% . Kendala-kendala yang dihadapi penelittii pada saat siklus I yaitu siswa masih belum memahami bilangan yang dipakai dalam kegiatan, metode yang dipergunakan masih perlu dikembangkan kegiatannya, karena siswa perlu kegiatan pembelajaran yang bervariasi. Kendala selanjutnya banyak siswa yang belum terfokus dalam kegiatan dan perintah yang diberikan secara lisan.

Solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala diatas adalah Menjelaskan kembali kepada siswa kegiatan bermain seraya belajar melalui metode pemberian tugas yang melibatkan seluruh anak. Hal ini bertujuan agar semua siswa memahami manfaat metode ini dalam anak mengembangkan kemampuan kognitif, sosial emosional, terutama kognitif siswa, serta aspek perkembangan lainnya. Guru menjelaskan kembali pemberian tugas dan memperagakan kembali metode tersebut sehingga anak-anak lebih memahami. Guru selanjutnya membimbing dan mendampingi anak dalam

melaksanakan kegiatan, agar anak bisa terfokus dalam melaksanakan tugas.

Melalui proses perbaikan kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan tindakan siklus I maka pada pelaksanaan di siklus II telah tampak adanya peningkatan proses pembelajaran, ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan kognitif pada siklus II sebesar 86,90% yang berada pada kriteria tinggi. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II adalah garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan. Hal ini membuat pengembangan kognitif anak khususnya dalam menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan meningkat sesuai dengan harapan. Temuan lainnya yaitu siswa yang awalnya sangat kurang terfokus dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran menjadi sangat terfokus.. Temuan selanjutnya yaitu memberikan bimbingan pada siswa apabila ada sisiwa yang belum memahami kegiatan yang sedang dilaksanakan.

Secara umum proses kegiatan pembelajaran dengan metode pemberian tugas dan media kartu domino kancing baju berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase (M%) dari siklus I ke siklus II. Hal ini membuat penelitian ini diakhiri sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penyajian hasil penelitian diatas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode pemberian tugas dengan berbantuan media kartu domino kancing baju ternyata dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai kemampuan kognitif anak. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata presentase kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Darma Suda Singaraja pada siklus I sebesar 51% dan rata-rata presentase kemampuan kognitif pada siklus II sebesar 86,90%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata presentase kemampuan kognitif anak dari siklus I ke

siklu II sebesar 35,90%. Kenyataan ini menunjukkan bahwa penerapan metode pemberian tugas dengan berbantuan kartu domino kancing baju sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Peningkatan kemampuan kognitif pada saat penerapan metode pemberian tugas dengan berbantuan media kartu domino kancing baju disebabkan oleh rasa tertarik anak pada kegiatan dan media pembelajaran yang disajikan guru. Hal ini juga dikarenakan terciptanya suatu kondisi dalam belajar yang menyenangkan serta keadaan ruang belajar yang kondusif dan menyenangkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga anak-anak merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Penerapan metode pemberian tugas dengan berbantuan media kartu domino kancing baju berpengaruh besar terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak dibandingkan dengan kegiatan pengembangan kemampuan kognitif tanpa menggunakan metode pemberian tugas dan media kartu domino kancing baju. Berdasarkan uraian diatas maka penerapan metode pemberian tugas berbantuan kartu domino kancing baju dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B semester I di TK Darma Suda Singaraja tahun pelajaran 2012/2013.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan .Terdapat peningkatan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Darma Suda Singaraja setelah diterapkan metode pemberian tugas dengan berbantuan media kartu domino kancing baju sebesar 35,90 %. Hal Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan kognitif pada siklus I sebesar 51,00 % yang berada pada kategori sangat rendah menjadi sebesar 86,90 % pada siklus II yang berada pada kategori tinggi.

Beberapa saran dapat disampaikan untuk siswa disarankan dalam melakukan kegiatan pembelajaran lebih *focus*, dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Diharapkan agar kemampuan yang diperoleh benar-benar

berkembang sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan anak. Saran kepada guru, disampaikan agar lebih kreatif, inovatif dan aktif dalam menyiapkan media pembelajaran dan memilih metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Hal ini diharapkan agar anak lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kepada kepala Sekolah, disarankan agar mampu memberikan informasi tentang metode pembelajaran dan media belajar yang nantinya mampu meningkatkan kognitif anak. Kepala sekolah juga diharapkan memberikan pembinaan secara intensif kepada para guru dalam melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak serta kemampuan yang hendak dicapai. Hasil yang diharapkan agar hasil belajar anak meningkat secara terus menerus.

RUJUKAN

- Agung, A.A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Arikunto, Saharsimi, dkk.2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Th 2009*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD Ditjen PNFI.
- Depdikbud. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak, Landasan Program dan Pengembangan Kegiatan Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hildayani, Rini dkk, 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

- IGAK Wardhani, Kuswaya Wihardit. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Koyan, I Wayan. 2009. *Statistik Dasar dan Lanjut (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja: Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Montolalu, BEF. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembina TK dan SD.
- Suarni, Ni Ketut. 2009. *Psikologi Perkembangan I*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sujiono, Nurani Yuliani, dkk, 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudarma, I Komang & Desak Putu Parmiti. 2007. *Modul Media Pengajaran SI PGSD*, Singaraja: Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Zainal Agib. 2013. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.