

## **PENERAPAN METODE PEMBERIAN TUGAS MELALUI BERMAIN BALOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK**

Gadys Nazilati Milayka<sup>1</sup>, DB. Kt. Ngr. Semara Putra<sup>2</sup>, Ni Wayan Suniasih<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

<sup>2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: [gadysmilayka@gmail.com](mailto:gadysmilayka@gmail.com)<sup>1</sup>, [ngurahsemara@yahoo.com](mailto:ngurahsemara@yahoo.com)<sup>2</sup>,  
[wyn\\_suniasih@yahoo.com](mailto:wyn_suniasih@yahoo.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak setelah diterapkan metode pemberian tugas melalui bermain balok. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Dharma Praja Denpasar tahun pelajaran 2015/2016, berjumlah 15 anak terdiri dari delapan anak perempuan dan tujuh anak laki-laki. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode observasi dengan instrumen berupa lembar observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor kemampuan kognitif anak setelah penerapan metode pemberian tugas melalui bermain balok pada siklus I sebesar 66,65% yang berada pada kategori sedang, dan pada siklus II menjadi 83,35% yang berada pada kategori tinggi dengan peningkatan sebesar 16,70%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pemberian tugas melalui bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Dharma Praja Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016.

**Kata-kata kunci:** pemberian tugas, bermain balok, kognitif

### **Abstract**

This study was aimed to determine the increase of children's cognitive ability after applying method of assignment through played the block. This research was using the classroom action research conducted in two cycles. The subjects were children in group A Dharma Praja Kindergarten Denpasar in the academic year 2015/2016 amounting to 15 childrens, consisting of eight girls and seven boys. The collecting data was carried out by using observation method by instrument in the form of observation sheet. The collected data were analyzed by using descriptive statistical analysis and quantitative descriptive method. The results of the data analysis showed that the increase of the average score of children's cognitive ability after the implementation of applying method of assignment through played the block in the first cycle was 66,65% which was in the medium category, and the second cycle became 83,35% which was in high category with an increase 16,70%. In conclusion the application of method of assignment through played the block could improve children's cognitive ability of group A at Dharma Praja Kindergarten Denpasar academic year 2015/2016.

**Keywords:** method of assignment, played the block, cognitive

## PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan bertujuan untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas, baik dari segi intelektual, sosial, maupun spiritual. Pelaksanaan pendidikan yang dilakukan sejak dini merupakan suatu usaha dalam menggali segala potensi yang dimiliki seorang anak untuk kemudian diaktualisasikan agar potensi yang dimilikinya tidak terpendam sehingga dapat bermanfaat untuk dirinya dan orang lain. Menurut Wiyani dan Barnawi (2014:37) pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak usia dini. Pendidikan anak usia dini sangat penting dilakukan, karena anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan dan hal tersebut menentukan masa perkembangan selanjutnya.

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut anak membutuhkan upaya pendidikan untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan yang meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, motorik, bahasa, intelektual, sosial emosional, serta seni. Menurut Susanto (2015:136) perkembangan dan kematangan anak usia dini khususnya kematangan intelektual, sosial, moral, dan emosional berjalan dengan sangat cepat, hal ini harus disertai dengan pemenuhan tugas-tugas perkembangannya sehingga anak dapat tumbuh dengan optimal. Berangkat dari hal tersebut maka pembinaan yang dilakukan sejak dini sangat penting dilaksanakan hingga anak mencapai usia enam tahun. Oleh karena itu diperlukan suatu rangsangan atau stimulus yang tepat serta program pendidikan dengan pembelajaran yang bermakna dan menarik agar setiap perkembangan anak berkembang secara optimal.

Taman kanak-kanak selaku lembaga pendidikan formal diharapkan menjadi wadah yang memberikan rangsangan atau stimulus secara tepat dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan. Menurut Yus (2011) kegiatan pembelajaran di taman kanak-

kanak pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik anak usia. Salah satu aspek penting dalam proses perkembangan anak usia dini adalah aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan. Kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan sangat penting bagi anak usia dini karena lambang bilangan akan sering dijumpai di kehidupan sehari-hari.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan berpikir. Menurut Latif, dkk (2013:60) kognitif merupakan kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Anak usia dini memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan sendiri sehingga penting bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Mengembangkan kemampuan kognitif anak hendaknya memperhatikan perencanaan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak, mengembangkan keterampilan serta kemandirian yang dilakukan sejak dini, berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan, dilaksanakan secara berulang dan bertahap, bersifat konkret, dan distimulasi secara terpadu. Hal ini bertujuan agar penapaian kemampuan kognitif sesuai dengan apa yang diharapkan serta anak mampu memenuhi tugas-tugas perkembangannya khususnya pada aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan.

Kemampuan kognitif karakteristik anak usia 4-5 tahun salah satunya adalah mengenal lambang bilangan. Mengetahui lambang bilangan sangat penting bagi anak usia dini karena lambang bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Mengetahui lambang bilangan di usia dini memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi pada tingkat pendidikan selanjutnya. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dikatakan baik apabila anak mengenal bentuk dan makna dari bilangan dan tidak hanya menghafal lambang bilangan. Sehingga pendidik memiliki peran penting dalam menyusun rancangan pembelajaran

yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan.

Mengembangkan kemampuan kognitif sangat penting dilakukan karena anak akan mengembangkan daya persepsinya melalui panca inderanya sehingga memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, untuk melatih daya ingat serta pemikiran-pemikiran terhadap suatu kejadian atau peristiwa yang pernah terjadi sehingga memiliki kemampuan untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya, agar anak memahami simbol-simbol yang ada di lingkungannya serta memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada kehidupannya sehingga anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri. Mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan memperhatikan tingkat kemampuan kognitif anak. Rancangan pembelajaran yang tepat dalam mengenalkan lambang bilangan akan memudahkan anak untuk memahami secara utuh makna dari lambang bilangan itu sendiri. Metode serta kegiatan pembelajaran yang dipilih guru akan mempengaruhi proses pemerolehan pengetahuan khususnya dalam mengenal lambang bilangan. Guru sebaiknya dapat menentukan metode serta kegiatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal lambang bilangan.

Namun pada kenyataannya di lapangan, kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan di TK Dharma Praja belum berkembang dengan optimal. Permasalahan tersebut terjadi karena saat pembelajaran, guru hanya memberikan contoh dalam mengenal lambang bilangan di papan tulis dan anak diminta untuk menirukannya di buku kotak sedang sehingga proses pemahaman anak terhadap lambang bilangan hanya melalui proses menghafal. Saat kegiatan meniru menulis lambang bilangan di buku kotak sedang anak menulisnya terbalik-balik. Saat pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan anak sering mengeluh lelah melakukan kegiatan menulis angka, anak juga tidak bersemangat saat

mengerjakannya. Selain itu, untuk lambang bilangan tertentu penulisannya sering terbalik-balik misalnya lambang bilangan 6 dan 9. Selain itu ketika guru menanyakan lambang bilangan dengan menggunakan media kartu angka yang berukuran kecil atau menggunakan jari, anak belum dapat menjawab dengan tepat, kegiatan ini biasanya dilaksanakan saat kegiatan penutup. Pada kelompok A TK Dharma Praja yang berjumlah 15 orang anak menunjukkan bahwa terdapat 10 orang anak kemampuan kognitifnya mulai berkembang dan memperoleh bintang dua (★★), dan hanya lima orang anak yang kemampuan kognitifnya berkembang sesuai harapan dan memperoleh bintang tiga (★★★). Hal ini diketahui ketika melakukan observasi serta melihat catatan penilaian anak. Untuk mengatasi masalah belum tercapainya kriteria skor maksimal pembelajaran di taman kanak-kanak yaitu bintang empat (★★★★) yang dikategorikan berkembang sangat baik maka diperlukan suatu model atau metode, serta kegiatan yang dapat membangkitkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran.

Belum optimalnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Dharma Praja menyebabkan belum terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak sering mengeluh bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang monoton belum mampu merangsang minat anak untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran khususnya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Merancang pembelajaran di taman kanak-kanak sebaiknya memperhatikan tujuan yang ingin dicapai dan memperhatikan karakteristik serta kebutuhan anak usia dini. Memilih model atau metode pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru. Menerapkan suatu model atau metode pembelajaran akan menentukan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan saat proses pembelajaran. Metode serta

kegiatan pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga tujuan yang diharapkan akan tercapai.

Berdasarkan pemaparan diatas maka perlu dicarikan alternatif dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode pemberian tugas melalui bermain balok. Metode pembelajaran ini dipilih karena melalui pemberian tugas, anak melakukan kegiatan secara nyata dan menyelesaikan tugasnya hingga selesai. Pemberian tugas mempunyai makna penting bagi anak usia dini yakni melatih anak untuk memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu, memberi kesempatan untuk melatih persepsi pendengar sehingga memperpengaruhi kemampuan bahasa reseptif anak. Selain itu melalui pemberian tugas dapat membangun motivasi anak. Metode pemberian tugas menurut Moeslichatoen (2004:28) adalah pekerjaan tertentu yang dengan sengaja harus dikerjakan oleh anak yang mendapat tugas. Memberikan tugas di taman kanak-kanak dilakukan dengan memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan petunjuk langsung dari guru. Pemberian tugas dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dan hendaknya dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan agar anak tidak mudah bosan, salah satunya dengan bermain balok.

Balok merupakan media bermain konstruktif karena media tersebut pada umumnya digunakan untuk membentuk atau mencipta sesuatu. Menurut Tedjasaputra (2005:57) bermain balok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan, serta rasa percaya diri pada anak usia dini. Selain itu melalui bermain balok anak-anak akan belajar tentang ukuran, bentuk, warna dan lain sebagainya. Bermain balok dapat dilakukan secara individu atau kelompok dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak karena anak akan melatih diri untuk berbagi bersama temannya. Bermain balok merupakan kegiatan yang

sering dilakukan oleh anak usia dini terlebih balok merupakan alat permainan edukatif yang mudah ditemukan dan sering dimainkan oleh anak usia dini di taman kanak-kanak.

Menerapkan metode pemberian tugas melalui bermain balok akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat anak tidak merasa dipaksa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Metode pemberian tugas melalui bermain balok membantu dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya khususnya dalam mengenal lambang bilangan, karena anak memperoleh pengalaman secara langsung dalam mempelajari dan memahami lambang bilangan melalui kegiatan bermain balok. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Bermain Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A TK Dharma Praja Denpasar Pelajaran Tahun 2015/2016.

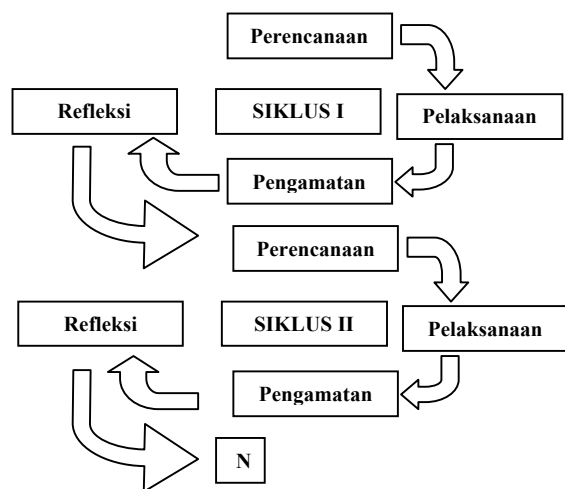
Berdasarkan penjabaran latar belakang dan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode pemberian tugas melalui bermain balok mampu meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Dharma Praja Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016?. Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan penerapan metode pemberian tugas melalui bermain balok pada anak kelompok A TK Dharma Praja Tahun Pelajaran 2015/2016. Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis penelitian ini dapat melengkapi serta memberikan variasi terhadap model atau metode pembelajaran sebelumnya. Selain itu pemanfaatan media pembelajaran serta pemilihan kegiatan dapat lebih kreatif dalam guna menunjang proses pembelajaran pada dunia pendidikan anak usia dini. Sedangkan secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk anak usia dini, guru serta kepala sekolah di

lingkungan pendidikan anak usia dini, serta bermanfaat bagi peneliti lain yang tertarik pada pendidikan anak usia dini

## METODE

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan mulai bulan April sampai dengan bulan Mei di TK Dharma Praja Denpasar. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Dharma Praja Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari delapan anak perempuan dan tujuh anak laki-laki. Adapun objek penelitian ini adalah kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK memiliki peranan penting dan strategis untuk meningkatkan atau memperbaiki mutu pembelajaran apabila dapat diimplementasikan dengan baik dan tepat. Menurut Kunandar (2012) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan merancang, melaksanakan, serta merefleksikan tindakan dengan menyusun suatu perencanaan dan penilaian dengan tujuan memperbaiki serta meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran melalui tindakan tertentu dalam suatu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi/evaluasi dan refleksi. Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tertera pada gambar 1 yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Rancangan penelitian tindakan kelas (Suharsimi, 2009:16)

Penerapan penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, menyusun rencana tindakan sangat penting, karena menjadi pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. tindakan dilakukan kegiatan menyusun rencana pembelajaran, mempersiapkan kegiatan atau media yang akan digunakan, dan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan tindakan, tahap ini merupakan penerapan metode atau cara mengajar saat proses pembelajaran untuk melaksanakan perbaikan atau peningkatan yang diinginkan. Menerapkan tindakan juga harus mengacu pada proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dipersiapkan yang mana pada hal ini adalah metode pemberian tugas melalui bermain balok. Kemudian tahap observasi atau evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, dan yang terakhir tahap refleksi. Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kekurangan pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi didasari oleh hasil evaluasi yang telah dilakukan.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi. Menurut Sanjaya (2009:86) metode observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang diamati atau diteliti. Metode observasi merupakan cara mengumpulkan data melalui pengamatan dan dilakukan pencatatan terhadap peristiwa atau kejadian yang diteliti. Data yang dikumpulkan adalah tentang kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A TK Dharma Praja Denpasar. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan selama mengikuti proses pembelajaran dengan metode pemberian tugas melalui bermain balok. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Agung (2014:142) metode analisis

statistik deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti tabel distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), median (Me), dan modus (Mo) untuk menggambarkan keadaan objek atau variable sehingga diperoleh kesimpulan umum. Data yang diperoleh melalui metode analisis statistik deskriptif akan disusun melalui tabel distribusi frekuensi selanjutnya menghitung rata-rata serta mencari nilai tengah dan nilai yang sering muncul. Setelah memperoleh hasil dari mean, median, dan modus maka data disajikan ke dalam grafik polygon, hal ini bertujuan untuk mengetahui sebaran data penelitian.

Menurut Agung (2014:76) menyatakan bahwa metode analisis deskriptif kuantitatif 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. digunakan untuk menentukan tingkat tinggi rendahnya kemampuan kognitif anak dengan diterapkannya metode pemberian tugas melalui bermain balok. Hasil tingkat kemampuan mengenal lambang bilangan anak, kemudian dikonversikan dengan cara membandingkan angka rata-rata persen dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala lima sebagai berikut.

Tabel 1 Tabel Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Kemampuan Kognitif

Persentase Kemampuan Kognitif	Kriteria Kemampuan Kognitif
90 - 100	Sangat Tinggi
80 - 89	Tinggi
65 - 74	Sedang
55 - 64	Rendah
0 - 54	Sangat Rendah

Sumber: (Agung, 2014:145)

Berdasarkan pedoman PAP skala lima pada tabel 1 mengenai peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal

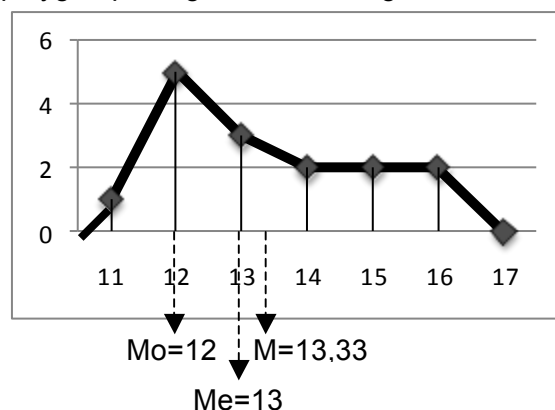
lambang bilangan maka target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah persentase kemampuan kognitif anak mampu mencapai tingkat penguasaan pembelajaran yaitu minimal 80 dengan kriteria tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2015/2016 di TK Dharma Praja Denpasar. Subjek penelitian adalah anak kelompok A yang berjumlah 15 anak, terdiri dari delapan anak perempuan dan tujuh anak laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga bulan Mei 2016.

Siklus I dilaksanakan sebanyak delapan kali. Delapan kali pertemuan untuk melaksanakan penerapan dan langsung melaksanakan evaluasi tentang peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A di akhir siklus. Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil analisis data mengenai kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dengan menerapkan metode pemberian tugas melalui bermain balok, digunakan dengan metode analisis statistik deskriptif pada siklus I diperoleh mean atau nilai rata-rata sebesar 13,33, modus sebesar 12,00 dan median sebesar 13,00. Berdasarkan data tersebut dapat digambarkan grafik polygon pada gambar 2 sebagai berikut.



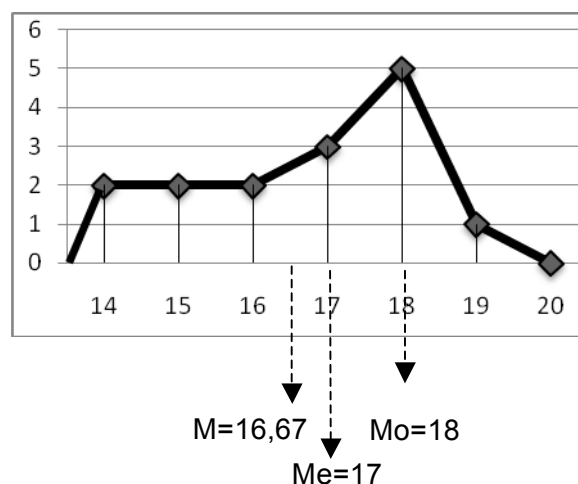
Gambar 2. Gambar grafik polygon kemampuan kognitif anak siklus I

Berdasarkan gambar 2 terlihat  $Mo = 12 < Me = 13 < M = 13,33$  hal tersebut menunjukkan bahwa sebaran data-data kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Praja Denpasar cenderung rendah. Sedangkan untuk menghitung tingkat kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata persen ( $M\%$ ) dengan PAP skala lima. Nilai  $M\% = 66,65\%$  yang dikonversi ke dalam tabel PAP skala lima,  $M\%$  berada pada tingkat penguasaan 65-79 yang berarti bahwa tingkat kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak berada pada kriteria sedang.

Berdasarkan hasil pengamatan dan temuan selama pelaksanaan tindakan pada siklus I, terdapat kendala-kendala yang mengakibatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak masih perlu ditingkatkan ke siklus II. Adapun kendala yang ditemukan pada penerapan siklus I adalah guru menjelaskan materi terlalu cepat sehingga anak menjadi bingung dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, anak tidak mengikuti petunjuk yang disampaikan guru saat menyelesaikan tugas, dan tidak menyelesaikan tugas karena menyelesaikan tugasnya dengan terburu-buru sehingga tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut adalah Saat pembelajaran menggunakan metode pemberian tugas melalui bermain balok dilaksanakan sebaiknya dilakukan dengan suasana yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan motivasi anak, saat menjelaskan mengenai kegiatan bermain balok dengan metode pemberian tugas guru sebaiknya menjelaskan menggunakan kalimat yang mudah dipahami anak atau bahasa yang sederhana dan dilakukan secara bertahap agar anak tidak kebingungan, membimbing anak yang kurang memahami tugas yang diberikan, serta diberikan reward berupa senyuman, atau pujian. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan serta mempertahankan

motivasi anak untuk terus ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

Siklus II dilaksanakan selama delapan kali pertemuan. Delapan kali pertemuan untuk melaksanakan penerapan dan langsung melaksanakan evaluasi tentang peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A di akhir siklus. Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disiapkan sebelumnya berdasarkan perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi pada siklus I. Hasil analisis mengenai kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan statistik deskriptif pada siklus II diperoleh mean sebesar 16,67, modus sebesar 18,00 dan median 17,00. Dari data tersebut dapat digambarkan grafik polygon pada gambar 3 sebagai berikut.



Gambar 3. Gambar grafik polygon kemampuan kognitif anak siklus II

Berdasarkan gambar 3 terlihat  $Mo = 18 < Me = 17 < M = 16,67$  hal tersebut menunjukkan bahwa sebaran data-data kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa skor kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Praja Denpasar cenderung tinggi. Untuk menentukan tingkat kemampuan kognitif dengan membandingkan rata-rata persen ( $M\%$ )

dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Nilai M% = 83,35% yang dikonversi ke dalam tabel PAP skala lima, M% berada pada tingkat penguasaan 80-89 yang berarti bahwa tingkat kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak berada pada kriteria tinggi. Setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dan pelaksanaan selama siklus II nampak adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak yang sebelumnya berada pada kriteria sedang menjadi kriteria tinggi. Adapun temuan yang diperoleh selama pelaksanaan siklus II adalah proses pembelajaran dan tindakan yang dilakukan pada siklus II berjalan dengan baik serta sesuai dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang telah disusun, sehingga suasana pembelajaran menjadi kondusif dan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak sesuai dengan yang diharapkan, memberikan bimbingan kepada anak yang bingung dengan tugas yang diberikan, sehingga anak dapat menyelesaikan tugas sesuai instruksi melalui bermain balok.

Secara umum proses pembelajaran dengan menerapkan metode pemberian tugas untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak sudah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase (M%) kemampuan kognitif anak dari siklus I ke siklus II, sehingga penelitian ini cukup dilaksanakan sampai siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

### **Pembahasan**

Penyajian hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya menjelaskan bahwa penerapan metode pemberian tugas melalui bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Dharma Praja Denpasar pada anak kelompok A semester II tahun pelajaran 2015/2016 selama dua siklus menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan setelah

penerapan metode pemberian tugas melalui bermain balok. Sebelum diberikan tindakan presentase tingkat kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan kelompok A di TK Dharma Praja Denpasar tergolong rendah. Hasil tindakan dapat dibandingkan melalui rata-rata persentase siklus I dengan siklus II. Setelah dilakukan analisis terhadap tindakan siklus I diperoleh hasil rata-rata persentase kemandirian anak sebesar 66,65%, yang berada pada kategori sedang. Hasil siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan belum memenuhi kriteria keberhasilan dan perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Sementara itu hasil dari siklus II memperoleh hasil rata-rata persentase kemandirian anak sebesar 83,35%. Ini menunjukkan ada peningkatan rata-rata persentase kemandirian anak yang terletak pada kategori tinggi. Peningkatan kemandirian anak dari siklus I ke siklus II sebesar 16,70%.

Terjadinya peningkatan kemampuan kognitif anak pada penelitian ini karena dilakukannya beberapa perbaikan dalam penerapan pada siklus I ke siklus II yaitu, rasa antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pemberian tugas melalui bermain balok sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memberikan reward yang lebih bervariasi dan dilakukan pada waktu yang tepat, menjelaskan cara menyelesaikan tugas melalui bermain balok dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak, membimbing dan memotivasi pada anak yang mengalami kesulitan. Metode pemberian tugas melalui bermain balok merupakan cara yang dilakukan dengan melibatkan anak secara aktif untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dalam suasana yang menyenangkan. Metode pemberian tugas merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan memberikan suatu tugas. Djamarah dan Zain (2006:85) menyatakan bahwa penguasaan adalah metode penyajian bahan di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Melalui pemberian tugas maka anak memperoleh kesempatan untuk menyelesaikan tugas



yang didasarkan pada petunjuk yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh guru sehingga anak mengalami secara nyata dan melaksanakan dari awal hingga selesai. Pemberian tugas bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar, meningkatkan kemampuan berpikir serta melatih persepsi pendengaran, meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak, memusatkan perhatian, dan membangun motivasi anak untuk belajar lebih baik. Metode pemberian tugas memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung sehingga anak memiliki pemahaman yang lebih utuh.

Pemberian tugasnya hendaknya dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, yaitu melalui bermain. Menurut Mutiah (2010:91), bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan, dan penyesuaian. Melalui bermain anak akan melakukan eksplorasi serta eksperimen terhadap benda-benda atau objek-objek yang berada disekitarnya. Menggunakan balok diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya khususnya dalam mengenal lambang bilangan. Balok merupakan alat bermain edukatif dan termasuk bagian dari bermain konstruktif atau bermain pembangunan. Menurut Tedjasaputra (2005:82) main pembangunan merupakan kegiatan bermain yang merepresentasikan ide melalui media. Bermain konstruktif atau main pembangunan merupakan kegiatan bermain aktif dan berkaitan dengan kemampuan kognitif.

Hasil temuan dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tritayanti (2014) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar bebas pada kelompok B dengan metode pemberian tugas. Penerapan metode pemberian tugas melalui bermain balok memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pemberian tugas

melalui bermain balok meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Praja Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik simpulan bahwa penerapan metode pemberian tugas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A semester II di TK Dharma Praja Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016. Ini terlihat peningkatan rata-rata persentase kemampuan kognitif anak dari 66,65% pada siklus I yang berada pada kategori sedang, dan sebesar 83,35% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan simpulan di atas dapat diajukan saran yaitu kepada guru TK Dharma Praja Denpasar disarankan untuk lebih berinovasi dalam membuat rancangan pembelajaran dan mengelola pembelajaran khususnya dalam mengenal lambang bilangan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik serta menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan untuk membangkitkan semangat dan minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kepada anak-anak TK Dharma Praja diharapkan agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta memperhatikan penjelasan atau materi yang disampaikan oleh guru, kepada Kepala TK Dharma Praja Denpasar agar mampu memberikan informasi tentang metode, media, atau kegiatan pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan serta. Kepada peneliti lain agar mengadakan penelitian lebih lanjut pada metode pemberian tugas melalui bermain balok sebagai penyempurnaan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Agung, A. A Gede. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Medika.

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Cetakan ke-8. Jakarta : Rajawali Pers.

Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Cetakan Kedua. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Edisi 1, Cetakan Pertama. Jakarta: Kencana.

Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Susanto. A. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Cetakan ke-1. Jakarta: Prenadamedia Group.

Tedjasaputra. Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT Grasindo.

Tirtayanti, Ni Nyoman Ayu. 2014. Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Kreativitas Melalui Menggambar Bebas Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal Vol. 2 Nomor 1.

Wiyani dan Barnawi. 2014. *Format PAUD*. Cetakan II. Jakarta: Ar-Ruzz Media

Yus, Anita. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Cetakan Kedua. Jakarta: Prenada Media Group.