

## PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN POHON PINTAR PADA KELOMPOK A (USIA 4-5TAHUN) DI RA RAUDLATUL ULUM KOTALON BATAH TIMUR KWANYAR BANGKALAN

Tri Wahyu Martiningsih<sup>1</sup>, Wardatul Mahmudah<sup>2</sup>

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Tarbiyah, Universitas Ibrahimy Situbondo

E-mail: [wahyu9231@gmail.com](mailto:wahyu9231@gmail.com)

**Abstract:** This research is motivated by the low cognitive ability of children in group A. The problem is that there are still many children who have not been able to achieve the indicators of cognitive ability, some children still have difficulty in counting. Based on the background of that problem, the problem formulation emerged: How the process of increasing cognitive development through smart tree games in group A. Smart tree games can be done by means of children sticking fruit shapes on trees so that children can think when doing these activities and their cognitive development can be further improved. The kind of research used is classroom action research, to find and solve learning problems in the classroom and is carried out cyclically. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection with the aim of improving the quality and learning outcomes in the classroom. The results obtained from improving children's cognitive development through smart tree games at RA Raudlatul Ulum kotalon batak timur kwanyar bangkalan in the first cycle reached 64%, while in the second cycle it reached 85.71% which was able to reach the KKM of a total of 14 students. Suggestions that can be given include: the principal must provide the facilities needed by students, such as games, the goal is that children do not feel bored when teaching and learning activities take place. Meanwhile, for the teachers is to always encourage their students.

**Keywords:** Cognitive Development, Smart Tree Game

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya kemampuan kognitif anak pada kelompok A. Permasalahannya masih banyak anak yang belum mampu mencapai indikator kemampuan kognitif, beberapa anak ada yang masih kesulitan dalam berhitung. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, muncul rumusan masalah Bagaimana proses meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan pohon pintar pada kelompok A. permainan pohon pintar dapat dilakukan dengan cara anak menempelkan bentuk buah pada pohon sehingga anak dapat berfikir ketika melakukan kegiatan tersebut dan perkembangan kognitifnya dapat lebih meningkat. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas dan dilakukan secara bersiklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran di kelas. Hasil yang diperoleh dari meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan pohon pintar di RA Raudlatul Ulum kotalon batak timur kwanyar bangkalan pada siklus I mencapai 64%, sedangkan pada siklus ke II mencapai 85,71% yang mampu mencapai KKM dari jumlah keseluruhan 14 orang siswa. Saran yang dapat diberikan antara lain: kepala sekolah harus menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh anak didik, seperti permainan, tujuannya agar anak tidak merasa bosan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sedangkan untuk guru agar supaya tetap selalu memberi semangat terhadap anak didiknya.

**Kata kunci :** Perkembangan Kognitif, Permainan Pohon Pintar

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan periode usia awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting dan fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah the golden age atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat, beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi atau imitasi, masa peka, masa bermain dan masa *trost alter* 1 (masa perkembangan tahap 1) (Hariyanto, 2013: 6).

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain, untuk itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak (TK) diberikan melalui bermain sambil belajar. Kecenderungan manfaat bermain bagi perkembangan kognitif anak diantaranya menguasai berbagai konsep dasar, mengembangkan kreativitas, memberikan pengalaman untuk bereksplorasi dan memberi kepuasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu (Ahmad Susanto, 2011: 130).

Berkaitan dengan metode bermain sudah pasti ada permainan atau alat yang digunakan untuk bermain anak. Dalam memilih permainan untuk anak tentunya tidak sembarang permainan yang diberikan pada anak. Dalam artian permainan tersebut harus dipertimbangkan manfaat dan bahayanya bagi anak, serta harus mengandung nilai-nilai pendidikan atau lebih akrab disebut alat permainan edukatif (APE) sehingga ketika anak memainkannya mereka tidak hanya senang karena bermain akan tetapi tanpa sadar merekapun mendapatkan pelajaran didalamnya. Contoh seperti permainan pohon pintar, permainan ini dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi di RA Raudlatul ulum kotalon batak timur kwanyar bangkalan peneliti menemukan beberapa masalah. Kendala yang pertama kali peneliti temukan dikelas pada kelompok A khususnya dalam perkembangan kognitif anak, mereka kurang merespons terhadap perintah guru

ketika guru memberikan sebuah pertanyaan dan memberikan suatu perintah terhadap anak. tidak hanya itu anak juga kesulitan dalam penyebutan angka dan sering terjadi kesalahan dalam penyebutan angka. Beberapa masalah lain yaitu kurangnya anak dalam mengetahui macam-macam warna yang harus mereka ketahui serta dalam mengenal simbolik angka yang biasa anak mengalami kebingungan dalam pengenalannya. Hal ini disebabkan kurangnya stimulasi yang dilakukan dari lingkungan terutama lingkungan sekolah. Fasilitas yang ada dikelas juga kurang memadai seperti permainan dan alat untuk mengembangka kognitif anak yang masih kurang. metode yang digunakan oleh guru, yakni metode ceramah dan pemberian tugas sehingga anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Wina Sanjaya, 2009: 26).

Penelitian ini dilakukan pada kelompok A di RA Raudlatul Ulum Kotalon Batak Timur Kwanyar. Dengan jumlah siswa 14 siswa yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 5 perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

## PEMBAHASAN

### Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Pada Kelompok A

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak pada kelompok A di RA Raudlatul Ulum Kotalon Batak Timur Kwanyar Bangkalan

penelitian ini dibagi menjadi dua bagian diantaranya:

### **1. Bentuk Pelaksanaan Kegiatan bermain pohon pintar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak**

Bentuk kegiatan ini dimulai dari kegiatan pembukaan yang dimulai dari pembacaan do'a sebelum belajar, dilanjutkan dengan membaca asma'ul husna secara bersamaan, membiasakan anak agar memiliki rasa bersyukur atas terciptanya benda benda alam yang ada disekitar dan menyebutkan angka serta anak diajari untuk sabar menunggu giliran membaca.

Kegiatan Inti pada pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif melalui permainan pohon pintar di siklus I dengan cara menyebutkan angka yang ada pada pohon pintar, mencocokkan bentuk buah dengan angka yang terdapat pada pohon pintar, mengambil bentuk buah dan angka sesuai dengan perintah guru dan menulis bentuk angka sesuai dengan perintah guru, dilanjutkan dengan istirahat, makan dan minum, cuci tangan dan bermain diluar kelas, setelah ini anak diperintah untuk masuk kelas yang diisi dengan kegiatan penutup, recalling, menginformasikan kegiatan untuk esok hari dan membaca do'a sebelum pulang.

Selanjutnya ketika peneliti merasa kurang maksimal perkembangan kognitif anak dilakukan perencanaan siklus II dimana pada siklus II ini anak diperintahkan untuk mencocokkan bentuk buah dengan angka yang terdapat pada pohon pintar, dilanjutkan dengan perintah guru terhadap anak didik agar menyebutkan konsep sedikit dan banyak, serta mengambil buah dan angka sesuai dengan perintah guru dan dilanjutkan dengan anak menggambar bentuk buah yang diambil oleh anak itu sendiri.

Sesuai dengan teori yang telah disebutkan pada halaman 35 yang dikemukakan oleh Parten dan Dockett dan Flear, memandang kegiatan bermain digunakan agar supaya anak dapat memiliki rasa sosial yang tinggi antara sesama teman ketika kegiatan bermain berlangsung, anak dapat bereksplorasi ketika kegiatan bermain berlangsung, dan anak dapat menemukan pengalaman yang baru yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya yang awalnya pembelajaran dilakukan dengan ceramah dengan ini anak dapat menemukan

inovasi baru, ketika kegiatan bermain anak dapat mengekspresikan perasaan yang mereka miliki, anak memiliki kreasi yang baru yang akan didapat oleh anak, dan dengan bermain anak bisa belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan dimana ia hidup.

Sebagaimana teori diatas, dalam penelitian ini permainan pohon pintar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan kain flanel memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Dengan menggunakan permainan pohon pintar dengan menggunakan bahan kain flanel anak dapat lebih tanggap dalam pertanyaan guru.
- b. Dengan menggunakan permainan pohon pintar dengan menggunakan bahan kain flanel anak lebih cepat dalam mengingat warna.
- c. Dengan menggunakan permainan pohon pintar dengan menggunakan bahan kain flanel anak lebih cepat bisa menyesuaikan antara angka dengan benda.

Oleh karena itu, pelaksanaan penelitian yang dilakukan di RA Raudlatul Ulum sudahlah sejalan dengan teori diatas. Namun teori ini hanya bisa dilakukan pada anak-anak yang kemampuan berfikir standart tidak pada anak-anak yang berkemampuan berfikir dibawah standart.

### **2. Hasil Pelaksanaan Kegiatan bermain pohon pintar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak**

Berdasarkan hasil observasi peneliti sebelum dilakukan proses penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan pohon pintar, peneliti akan memaparkan nilai perkembangan kognitif anak kelompok pada saat dilaksanakan permainan pohon pintar pada siklus I anak mengalami peningkatan dengan nilai keseluruhan 70 dan rata-rata 5 dengan persentase 64,28%. Dilihat dari hasil penelitian pada siklus I dapat dikatakan sudah mulai berkembang dibandingkan dengan nilai pra siklus, namun belum dikatakan berhasil karena nilai yang dicapai belum memenuhi KKM. Oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus II dengan nilai keseluruhan mencapai 96 dan rata-rata 6,85 dengan persentase 85,71%. Dari hasil

penjabaran nilai dimulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II sudah dapat dikatakan meningkat. Maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan pohon pintar pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di RA Raudlatul Ulum Kotalon Batah Timur Kwanyar Bangkalan Tahun Pelajaran 2017/2018 sudah dapat dikatakan berhasil untuk membantu anak dalam meningkatkan perkembangan kognitif secara bertahap sebagaimana yang terdapat pada tabel rekapitulasi peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok A dari pra siklus, siklus I sampai siklus II sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A di RA Raudlatul Ulum Kwanyar Bangkalan pada Siklus I dan Siklus II**

	Siklus I	Siklus II
<b>Jumlah</b>	70	96
<b>Rata-rata</b>	5	6,85
<b>Persentase</b>	64,28%	85,71%

Berdasarkan tabel diatas maka perkembangan antara siklus I dan II dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut :



**Grafik 1. Perkembangan Siklus I dan Siklus II**

Grafik di atas menunjukkan bahwa dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada pra siklus nilai total

perkembangan kognitif anak masih dikatakan belum berkembang baik yakni hanya 61 dengan rata-rata 4,35 dan persentase 50%. Sedangkan siklus I total nilai perkembangan kognitif anak hanya mencapai 70 dengan rata-rata kelas 5 maka persentase pada siklus I adalah 64,28%. Sementara pada siklus II perkembangan kognitif anak semakin meningkat dengan total nilai 96 dengan rata-rata kelas 6,85 apabila dipersentasekan adalah 85,71%. Selanjutnya peningkatan dapat dilihat dari nilai ketuntasan anak dan perubahan dari siklus I sampai siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Perbandingan Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A di RA Raudlatul Ulum Kotalon Batah Timur Kwanyar Bangkalan Pada Siklus I dan Siklus II**

No	Hasil	Siklus I	Siklus II	Perubahan
1	Kesuksesan klasikal	64,28%	85,71%	21,43%
2	Nilai rata-rata	5	6,85	1,85

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak pada kelompok A di RA Raudlatul Ulum Kwanyar Bangkalan pada siklus I anak yang dinyatakan mampu mencapai pada Kriteria Ketuntasan Minimal hanya 9 anak, setelah dilakukan tindakan lanjutan, yakni pembelajaran pada siklus II, anak yang berhasil mencapai KKM sebanyak 12 anak. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan pohon pintar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di kelompok A di RA Raudlatul Ulum Kotalon Batah Timur Kwanyar Bangkalan .

Pelaksanaan pada siklus I menunjukkan terjadi perubahan dalam perkembangan kognitif anak yakni anak semakin aktif dan antusias untuk mengikuti pelajaran. Kegiatan menyebutkan angka dan warna secara bergantian, dilakukan setelah pemberian tugas selesai. Penugasan yang diberikan merupakan bagian dari pembahasan dari permainan pohon pintar yang disajikan, sehingga akan memudahkan anak dalam perkembangan kognitifnya. Hampir dari mayoritas anak sudah mampu mengenal angka 1-15, namun masih

terdapat beberapa anak yang perlu dilatih lebih maksimal, agar anak dapat mengenal angka dengan baik dan benar dan tidak akan salah ketika disuruh menunjukkan angka sesuai dengan perintah guru.

Pada siklus II ini perkembangan kognitif anak terlihat semakin meningkat, anak yang semula tidak dapat mencocokkan benda dengan angka sebagian besar dari mereka sudah bisa melakukan hal tersebut, dan sehubungan dengan rasa percaya diri anak juga semakin meningkat karena dengan permainan pohon pintar pada siklus II ini, anak sudah mulai merasakan kesenangan dan ingin selalu mencoba untuk melakukan kegiatan tersebut, sehingga peningkatan perkembangan kognitif anak semakin bertambah. Peningkatan ini juga terjadi karena adanya alat permainan edukatif yang membantu anak untuk mempermudah mencapai pembelajaran.

Sebagaimana teori yang dipaparkan oleh Jean Piaget yang telah dijelaskan di bab II Landasan Teori halaman 18 tentang kognitif anak adalah proses dimana stimulus baru dari lingkungan diterapkan pada pengetahuan yang telah ada pada diri anak dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar salah satunya menggunakan permainan yang telah peneliti paparkan di atas. Proses ini dapat diartikan sebagai suatu objek atau ide baru yang dapat dilakukan oleh guru yang dapat diterapkan pada proses belajar anak agar lebih semangat.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan di atas bahwasanya antara permainan pohon pintar dengan perkembangan kognitif sangat berpengaruh sehingga anak dapat berfikir lebih cepat, anak dapat menyesuaikan antara benda dengan angka dan anak dapat mengetahui tentang warna dengan mudah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

### 1. Bentuk Pelaksanaan Kegiatan permainan pohon pintar untuk Meningkatkan perkembangan kognitif anak

Permainan pohon pintar digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menstimulasi perkembangan

kognitif anak dengan kegiatan menempelkan dan mencocokkan gambar buah dengan bentuk angka yang memiliki jumlah sama hal ini berguna untuk meningkatkan pengenalan anak kepada angka.

Kegiatan menempelkan gambar buah dilakukan langsung oleh guru bersama anak secara bergiliran. Akan tetapi anak tidak hanya diminta untuk menempel akan tetapi juga mencocokkan gambar buah dengan angka, mereka juga diminta untuk menyebutkan angka yang mereka cocokkan, dan menulis angka dibuku tulis.

Manfaat dari kegiatan tersebut dapat meningkatkan perkembangan kognitif seperti : Anak dapat membedakan bentuk angka, warna serta dapat menyebutkan angka 1-15, dan anak bisa lebih kreatif.

## 2. Hasil Pelaksanaan Kegiatan Bermain Kolase untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Anak

Berdasarkan hasil dari meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan pohon pintar menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I nilai rata-rata yang dicapai anak adalah: 5, dengan jumlah siswa 14. Apabila dipersentasekan maka hanya 64,28% anak yang mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun hasil dari tindakan pada siklus II perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan, yakni tercatat bahwa nilai rata-rata anak adalah: 6,85 dengan persentase 85,71% dari jumlah keseluruhan siswa. Artinya ada 12 anak dari 14 siswa yang mampu mencapai batas KKM.

Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak sehingga semua aspek perkembangan anak dapat tercapai salah satunya perkembangan kognitif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dan Suhardjono dan Supardi. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Asmani, Jamal Makmur. *panduan praktis manajemen mutu guru paud*. Yogyakarta: DIVA PRESS, 2015.

- Departemen P dan K. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 1994. Djuwairiyah. *Ilmu pendidikan islam*. Sukorejo: Jaya rose.
- Fadhillah, Muhammad. *desain pembelajaran paud*. Jogjakarta: Ar-Ruzz media, 2012.
- Hariyanto. *Pengantar Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jember: Pena Salsabila, 2013.
- Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2015.
- Sanjaya, wina. *penelitian tindakan kelas*. Jakarta: kencana, 2009.
- Sujiono Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta barat: PT. INDEK PERMATA PURI MEDIA, 2013)
- Susanto Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Suyanto Slamet. *Srategi Pendidikan Anak Pengenalan Dengan Matematika, Sain, Seni, Bahasa, Dan Pengetahuan Social*. Jakarta: Hikayat Publishing, 2008.
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003. SISDIKNAS. Bandung: Citra Umbara, 2017.
- Arikunto, suharsimi dan suhardjono dan supardi. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Asmani, Jamal makmur. *panduan praktis manajemen mutu guru paud*. Yogyakarta: DIVA PRESS, 2015.