

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI MENGUNAKAN MEDIA *SMART APRON*

Maria Ulfa, Rista Dwi Permata*, Dwi Imam Efendi, Sumadi

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sedayulawas
Email: ulfhamhariia96@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low cognitive abilities of children, especially regarding the ability to recognize geometric shapes. This is thought to be due to the fact that in the learning process, teachers do not use instructional media that are appropriate to the child's needs and the learning objectives to be achieved. This causes children to not pay attention to the teacher's attention when explaining in class. This study aims to improve children's cognitive abilities in terms of recognizing geometric shapes in children aged 4-5 years using smart apron media. This research is a type of classroom action research with the research subject being Aisyiyah Bustanul Athfal Sedayulawas Kindergarten students with an age group of 4-5 years, totaling 12 children. This research was conducted in two cycles. The data collection technique used is observation and documentation. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that through the media smart apron can improve children's cognitive abilities, especially in terms of recognizing geometric shapes in children aged 4-5 years.

Keywords: *Cognitive, Early Childhood, Smart Apron*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak, khususnya mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri. Hal ini diduga disebabkan karena dalam proses pembelajaran, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sehingga menyebabkan anak tidak memperhatikan perhatian guru ketika menjelaskan di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun menggunakan media *smart apron*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah anak didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sedayulawas dengan kelompok usia 4-5 tahun yang berjumlah 12 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui media *smart apron* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam hal mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *Kemampuan kognitif, Anak usia dini, Media Smart Apron*

PENDAHULUAN

Gardner dalam (Koesmadi, 2018a) berpendapat bahwa ketika mereka berusia 4 tahun kecerdasan yang dicapai sudah 50% kecerdasan orang dewasa, 30% peningkatan terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya terjadi pada pertengahan atau akhir dewasa. Pada usia 0-4 tahun ini perkembangan anak sangat pesat. Itulah sebabnya praktik penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting. Melalui penyelenggaraan PAUD, pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis anak dapat berlangsung optimal dan itu sangat berpengaruh terhadap kehidupannya kelak (Koesmadi, 2018b).

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dalam standar isi, lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Agar anak mencapai perkembangan yang optimal maka media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi belajar anak merupakan faktor yang menjadi peranan langsung dalam proses pembelajaran (Fadlillah, 2016).

Dari kutipan di atas salah satu aspek pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif adalah aspek yang menciptakan pengetahuan dan gagasan anak tentang apa saja yang dilihat dan

diketahui anak tentang lingkungan sekitar (Elan & Feranis, 2017).

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas kelompok A, masih rendahnya anak mengenal bentuk geometri. Hal ini terlihat dari sebagian anak hanya mampu menyebutkan bentuk lingkaran dan persegi karena anak terbiasa melihat benda-benda sekitar yang berbentuk lingkaran dan persegi, sebagian besar anak masih kebingungan dan belum bisa membedakan bentuk persegi dan persegi panjang, serta sebagian besar anak belum mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, maka peneliti berupaya untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan cara meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak menggunakan media *smart apron*.

Media *smart apron* merupakan salah satu upaya mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Di mana media *smart apron* yang terbuat dari kain drill dan kombinasi kain flanel pada sakunya, dibentuk seperti celemek dan di celemek tersebut ada saku dengan bentuk-bentuk geometri, bentuk-bentuk geometri tersebut juga bermacam-macam warna sehingga membuat anak lebih tertarik dengan bentuk geometri yang berwarna-warni. Media

Smart apron di desain semenarik mungkin sehingga anak tertarik dengan media tersebut dan anak-anak tidak akan bosan dengan pembelajaran mengenal bentuk geometri (Jaya & Ulfa, 2021).

Dalam memperkenalkan bentuk-bentuk geometri disini anak-anak diajak bermain permainan. Hal ini dikarenakan usia dini merupakan masa untuk bermain, sehingga kegiatan belajar harusnya dikemas dengan kegiatan bermain (Permata, 2020). Kegiatan permainan dalam media *smart apron* yaitu anak-anak mengambil bentuk geometri yang telah di siapkan secara acak, di kartu geometri tersebut sudah terdapat bermacam-macam bentuk geometri seperti bentuk persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. Setiap anak mengambil kartu geometri tersebut dengan acak lalu membuka tutup kartu tersebut, jika anak tersebut mendapatkan bentuk geometri segitiga anak harus memasukkan bentuk geometri tersebut kedalam saku yang bentuknya juga sama seperti bentuk geometri yang telah diambil secara acak dari kartu geometri yang telah disediakan.

Dengan penggunaan media *smart apron* ini diharapkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sedayulawas. Lebih spesifiknya penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak khususnya dalam

hal mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media *smart apron*.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut (Arikunto, 2021) Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan yang spesifik berkaitan dengan kelas. Dengan adanya penelitian Tindakan kelas dari proses dan hasil serta masalah dalam pembelajaran metode dapat memprediksi, mengarahkan dan meningkatkan terutama dalam pengembangan kognitif anak melalui penggunaan media *smart apron*.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sedayulawas dengan jumlah 12 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 7 perempuan yang berusia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahapan (siklus), yaitu siklus I dan siklus II.

Jenis data dari penelitian ini adalah data yang diambil langsung dari sumber utama mengenai kemampuan kognitif anak, khususnya dalam hal kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Sedangkan sumber data adalah keseluruhan anak usia dini kelompok A yang berjumlah 12 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 7 perempuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi berupa foto dan dokumen yang terkait. Sedangkan alat pengumpul data menggunakan pedoman observasi yang diisi oleh guru melalui pengamatan langsung terhadap anak dari penggunaan media *smart apron*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengolahan data pada siklus I dan siklus II dapat dilihat kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media *smart apron* secara keseluruhan dari kondisi awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Kondisi awal rata-rata 9,3%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat sebesar 20,7% dan siklus II terjadi peningkatan lagi sebesar 74,4%. Selisih kondisi awal ke siklus I sebesar 11,4%, selisih dari kondisi awal ke siklus II sebesar 65,1%, dan selisih siklus I dan siklus II sebesar 53,7%. Berarti melalui media *smart apron* dalam kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan sangat baik sekali. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Data Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Saat Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Mengenal bentuk-bentuk geometri	8,5%	20%	75,5%
2	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuknya	8,3%	18,3%	70,7%
3	Mengenal pola ABC-ABC	9,2%	23,8%	76,9%
	Jumlah	27,8%	62,1%	223,1%
	Rata-rata	9,3%	20,7%	74,4%

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada siklus I dan siklus II yang peneliti rangkum, hasil data menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya, karena media *smart apron* dilakukan sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Media *smart apron* ini merupakan salah satu permainan dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Tingkat kemampuan anak dalam kognitifnya terlihat dari kemajuan perkembangan anak dari proses pembelajaran untuk menuju pertemuan selanjutnya. Dan begitu juga peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media

smart apron ini tidak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan pendidik. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenali bentuk geometri pada siklus I ke siklus II melalui media *smart apron* sudah mengalami peningkatan.

Hal ini telah terlihat dengan permainan yang dilaksanakan melalui media *smart apron*. Menurut pendapat (Montolalu, n.d.) mengatakan bahwa kognitif yaitu anak mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat seperti contohnya mengelompokkan, menyebutkan, dan membedakan sesuatu.

Penelusuran lebih jauh dalam peningkatan kognitif yang dialami oleh anak erat kaitannya dengan ketertarikan dan rasa ingin tahu anak dalam media *smart apron*. Oleh karena itu keberhasilan dalam meningkatkan kognitif anak dipicu oleh suasana bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi anak ini didasarkan dari beberapa alasan. Pertama, suasana belajar yang menyenangkan telah memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi sehingga dapat meningkatkan kognitif anak. Kedua, keberhasilan dalam memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kemampuan kognitif anak melalui media *smart apron* ini dapat meningkatkan dengan

memberikan penguatan serta pujian kepada anak supaya anak lebih bersemangat dalam bermain sambil belajar. Aspek perkembangan kemampuan kognitif yang diharapkan tercapai oleh anak usia 4-5 tahun yaitu dalam mengenal bentuk geometri sudah berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dengan menggunakan siklus I dan II melalui media *smart apron*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat, dan persegi panjang), terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam aspek mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuknya, dan terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam aspek mengenal pola ABC-ABC dengan menggunakan media *smart apron*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Elan, E., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66–75.

- Fadlillah, M. (2016). Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran PAUD. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 1(1).
- Jaya, A. F., & Ulfa, M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA SMART APRON UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A. *GCEJ (Golden Childhood Education Journal)*, 2(1), 8–13.
- Koesmadi, D. P. (2018a). Pengaruh Constructive Play terhadap Kemampuan Pengenalan Geometri dan Klasifikasi pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(2), 133–148.
- Koesmadi, D. P. (2018b). Pengaruh Constructive Play Terhadap Kemampuan Pengenalan Geometri Pada Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Modern*, 3(3), 9–16.
- Montolalu, B. E. F. (n.d.). dkk. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.