



Bermain dengan Menggunakan Media Toples Pintar (TOPPIN) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Masyithoh 04 Kergon Kota Pekalongan

Chafiyah

TK Masyithoh 04 Kergon Kota Pekalongan

Article Info

Article history:

Received : 30 Agustus 2021
Revised : 21 Desember 2021
Accepted : 30 Desember 2021

Keywords:

played; media; TOPPIN;
cognitive

ABSTRACT

In developing classifying objects, they can introduce the concept of numbers (recognize the meaning of numbers and count), introduce the letters of the alphabet, if the child only memorizes the sequence of numbers but cannot understand the immutability of a number, in essence, the child does not know the concept of numbers permanently. Using colorful balls can also introduce colors. For gross motor skills, children can put the ball into the jar. Early childhood learning is child-centered. The learning approach used is a scientific approach which includes a series of processes of observing, asking, gathering information, reasoning, and communicating. The whole process is carried out using all the senses as well as various sources and learning media. By playing using Media Smart Toples (TOPPIN) encourages children to have the potential to develop in further education.

(*) Corresponding Author: chafiyahfia@gmail.com

How to Cite: Chafiyah. (2022). Bermain dengan Menggunakan Media TOPIN (Toples Pintar) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Masyithoh 04 Kergon Kota Pekalongan. *Action Research Journal*, 1(2): 180-183.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya anak adalah sosok yang luar biasa dan menakjubkan. Di samping menjadi benih-benih masa depan (investasi), anak juga mempunyai potensi, apalagi direntang usia dini. Pada tahapan usia dini kapasitas anak berkembang sangat dasyat, sehingga kondisi ini sering disebut *Golden Age* (usia emas). Perkembangan anak pada tahun – tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya dimasa depan. Anak adalah individu yang berbeda, unik dan memiliki karekteristik sendiri sesuai dengan tahapan usia. Menurut Piaget dan Smilansky (Luluk Asmawati, dkk, 2008: 8) bahwa anak usia dini belajar melalui panca indranya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya, artinya, makin banyak anak diberi kesempatan bermain melalui pancaindranya dan lingkungannya, makin besar kesempatan baginya untuk mengoptimalkan perkembangan dirinya, terutama perkembangan intelektualnya.

Media memiliki multi makna, baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Banyak orang membedakan pengertian media dan alat peaga namun tidak sedikit yang menggunakan kedua istilah itu secara bergantian untuk menunjukkan alat atau benda yang sama. Perbedaan media dan alat peraga terletak pada fungsinya dan bukan pada substansinya. Pengertian media, NEA (*National Education Association*) menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual peralatannya. Sedangkan alat peraga merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-Kanak. Alat peraga yang dimaksud adalah semua benda dan alat peraga yang bergerak maupun tidak bergerak yang digunakan untuk menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar. Adapun Umar Hamalik, pakar pendidikan Indonesia menyatakan media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.



Bermain merupakan sarana prasarana yang sangat penting bagi perkembangan anak yang meliputi agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan seni. Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Dengan bermain menggunakan Media TOPPIN (Toples Pintar) mendorong anak agar berpotensi perkembangannya dalam menempuh pendidikan selanjutnya. Dengan ini perkembangan bermain bagi anak memberikan arti lebih bukan hanya sekedar aktifitas yang dapat menarik dan menyenangkan. Bahwa masing-masing aspek perkembangan dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain.

Dalam mengembangkan mengklasifikasikan benda, bisa mengenalkan makhluk ciptaan Allah, konsep angka (mengenali arti angka dan menghitung), mengenalkan huruf-huruf abjad, jika anak hanya menghafal urutan angka namun belum dapat memahami kekekalan suatu angka pada hakikatnya anak belum mengenal konsep angka secara tetap. Dengan menggunakan bola yang berwarna warni juga bisa mengenalkan warna. Untuk fisik motorik kasar anak bisa memasukkan bola ke dalam toples. Pembelajaran anak usia dini ini berpusat pada anak. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik yang mencakup rangkaian proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Keseluruhan proses tersebut dilakukan dengan menggunakan seluruh indra serta berbagai sumber dan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan media TOPPIN ini bisa mengembangkan aspek agama dan Moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, dan sosem anak?

METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak didik kelompok A TK Masyithoh 04 Kergon Pekalongan berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki 10 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun Pelajaran 2021-2022. Untuk mengembangkan kognisi anak dapat digunakan metode-metode yang mampu menggerakkan anak agar menumbuhkan berfikir, dapat menalar, mampumenarik kesimpulan dan membuat generalisasi. Kecerdasan Matematis-Logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola, pemikiran logis dan ilmiah. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika mereka disediakan kesempatan untuk berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan, baik didalam maupun diluar. Salah satu pendekatan yang membantu kreatifitas dalam penggunaan peralatan adalah dengan menyediakan salah satu dari kegiatan, minat, dan lingkungan dengan mengidentifikasi kegiatan dan peralatan untuk setiap atau kelompok anak di kelas. Dalam kegiatan ini: 1) Anak-anak mengambil benda-benda yang ada didalam toples, bola yang ada tulisan angka, umpama angka 1, berarti ambil angka 1 yang nempel pada toples kemudian dilihat ada gambar binatang apa, kakinya berapa, suaranya bagaimana, dan seterusnya. 2) TOPPIN juga sebagai media untuk kegiatan mengenalkan kasar dan halus anak meraba benda yang diambil buah-buahan untuk membedakan kasar dan halus. 3) TOPPIN juga digunakan sebagai kegiatan fisik motorik kasar toples tutupnya dibuka bolanya dilempar dimasukkan ke dalam toples. 3) TOPPIN juga bisa digunakan untuk kegiatan bermain peran ditambahi dengan gelas aqua. 4) TOPPIN juga bisa digunakan untuk kegiatan percobaan/eksperimen tenggelam dan terapung. toples dibuka, diisi air dan ambil alat-alat seperti balok, kertas, bola, kelereng dll dan dimasukkan ke dalam toples. Gelas juga bisa diisi air untuk percobaan telur yang dimasukkan ke dalam air yang diberi garam termasuk benda terapung, dan telur kalau dimasukkan ke dalam air tawar akan tenggelam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam penelitian meliputi pengumpulan data hasil observasi analisis data, observasi dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Melalui penggunaan media TOPPIN dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang (kognitif), membedakan kasar halus, bahasa, sains, sosial emosional, fisik motorik. Berdasarkan hasil tindakan pada siswa anak



yang belum menunjukkan kemampuan membilang secara optimal diberi perlakuan. siklus I dilaksanakan selama selama tiga minggu dan menunjukkan belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian maka kegiatan selanjutnya adalah siklus II.

Hasil penelitian dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran dengan TOPPIN dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang (kognitif), membedakan kasar halus, bahasa, sains, sosial emosional, fisik motorik. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis evaluasi pada siklus I dengan rata-rata kemampuan anak dalam membilang (kognitif), membedakan kasar halus, bahasa, sains, sosial emosional, fisik motorik sebesar 70,5 dengan ketuntasan klasikal 72%, sedangkan hasil analisis evaluasi siklus II diperoleh rata-rata kemampuan anak dalam membilang (kognitif), membedakan kasar halus, bahasa, sains, sosial emosional, fisik motorik sebesar 90,5 dengan ketuntasan klasikal 95% sehingga indikator keberhasilan tercapai. Hal ini ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Belajar

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Persentase Siswa Tuntas	64%	72%	95%
Persentase Siswa Tidak Tuntas	34%	28%	5%
Rata-rata nilai	65	70,5	90,5

Pada tabel di atas terlihat adanya peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari siklus 1 sebesar 72% dengan jumlah siswa yang tuntas menjadi 95% dengan jumlah siswa yang tuntas. Rata – rata kelas juga mengalami peningkatan dari 70,5% pada siklus 1 meningkat menjadi 90,5% pada siklus 2. Peningkatan kemampuan anak dalam membilang (kognitif), membedakan kasar halus, bahasa, sains, sosial emosional, fisik motorik siswa ini dikarenakan adanya variasi dalam proses pembelajaran dalam penggunaan permainan menggunakan media TOPPIN, supaya guru lebih memberikan kesempatan pada siswa agar lebih aktif dan dapat menemukan masalah sendiri dalam pembelajaran.

Bermain merupakan kesenangan bagi anak bermain juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Setiap saat anak ingin selalu bermain. Dimanapun, dalam kondisi apapun, anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Kebutuhan akan permainan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orang tua maupun guru perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus mahal, tetapi apapun yang didapat dijadikan alat bermain. Dalam bermain anak-anak mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah dengan berbagai cara melakukan sesuatu yang berbeda dan membedakan pendekatan yang terbaik. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Menurut Catron dan Allen (Nugraha, dkk. 2008 : 2.39) anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuannya tentang dunia. Dengan bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif karena didalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai. Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar. Bermain merupakan tahap awal dari proses belajar pada anak. Melalui bermain anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan yang cemerlang.

PENUTUP

Anak belajar sambil bermain atau seraya belajar, pendidik dapat mengajarkan ketrampilan matematika dalam konteks bermain kegiatan anak, dari pada menyusun pelajaran matematika secara khusus. Pemilihan media yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakter usia, kemampuan anak, dan tema agar materi-materi kegiatan lebih mudah dicerna dan dilakukan sesuai kemampuan anak. Penggunaan media diusahakan semenarik mungkin sehingga anak



merasa senang. Pengalaman bermain yang tepat dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, baik fisik, kognitif, bahasa, maupun sosial. Dengan media TOPPIN merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggapi dengan sikap positif tanpa paksaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Amini, M., Chandrawati, T., & Novita, D. (2008). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: universitas terbuka.
- Asmawati, L. dkk. (2008). *Pengelolaan kegiatan pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gunarti, W., Suryani, L., & Muis, A. (2008). *Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maulidya, R., Waridah, W., & Nugraha, A. E. (2021). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan melipat kertas origami pada kelas B di PAUD Mutiara Hati. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Moeslichatun. (2004). *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, T. (2008). *Pengembangan kecerdasan majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, P., Kusnaeni, R., & Fitriani, H. (2008). *Mari Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Winarni, D. S. (2017). Analisis kesulitan guru PAUD dalam membelajarkan IPA pada anak usia dini. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 5(1), 12-22.