

## Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Media Tabung Pintar

Sri Mulyani\*, Zahrati Mansoer, Lutfi Hardiyanto

STKIP Kusuma Negara

\*sri-mulyani@stkipkusumanegara.ac.id

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengelompokkan warna melalui media Tabung Pintar pada anak usia 4-5 tahun semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Metode penelitian ini penelitian tindakan kelas yang mengikuti model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini mencakup 4 tahap yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (observasi) dan *reflecting* (refleksi). Penelitian pada subjek sebanyak 20 anak, sedangkan data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil kemampuan kognitif mengelompokkan warna pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata kemampuan kognitif mengelompokkan warna pada setiap siklus meningkat yaitu pada siklus I=61,48; siklus II=79,40 dan hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa kemampuan mengelompokkan melalui penerapan media Tabung pintar adalah menyenangkan bagi anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media Tabung Pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengelompokkan warna pada anak di BKB Paud Kenanga 02 Tanjung Priok Jakarta utara.

Kata kunci: kemampuan kognitif, pengelompokan warna, media tabung putar.

### Pendahuluan

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang mereka lihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensi untuk belajar.

Anak usia dini memiliki kemampuan yang luar biasa khususnya pada masa anak-anak awal. Keinginan anak untuk belajar menjadikan mereka aktif dan eksploratif, salah satunya adalah kemampuan kognitifnya. Upaya meningkatkan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan cara Permainan Mengelompokkan warna dengan cara dan media yang menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Berdasarkan fakta dilapangan bahwa peneliti melihat kurangnya media pembelajaran guru kepada anak didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah Bkb Paud Kenanga 02 hanya menggunakan lembar kerja untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengelompokkan warna sehingga peneliti bergerak ingin meneliti di lembaga tersebut

Fakta nya dilembaga ini masih kurangnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian menggunakan media Tabung Pintar. Media ini berupa alat yang berbentuk silinder yang terbuat dari bahan akrilik yang transparan dan didalamnya terdapat bola warna warni dan berlubang sehingga jika gagang diputar bola dapat keluar sesuai dengan warnanya yang dapat menarik anak untuk bermain sambil belajar. Sehingga peneliti mempunyai alasan untuk memilih judul ini yaitu Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Tabung Pintar

Alasan peneliti menggunakan media Tabung Pintar dalam penelitiannya adalah media nya menarik ramah lingkungan terbuat dari bahan bekas kayu dan akrilik serta bola warna warni sehingga dalam pembelajarannya akan meningkatkan minat anak untuk belajar dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna dilembaga tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan menjadi fokus dari perbaikan pembelajaran yaitu bagaimanakah Media Tabung Pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Usia 4-5 Tahun?

### **Kemampuan Kognitif**

Hakikat kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui pancaindra yang dimilikinya. Di Taman Kanak-Kanak dan lembaga pendidikan sejenis lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga pengembangan daya pikir (Sujiono, 2008).

Menurut Stepent .P Robins memberikan pengertian Kemampuan adalah memberikan kapasitas individu untuk mengerjakan tugas dalam suatu pekerjaan pendapat senada terkait ability disampaikan pula oleh Jason A. Colquit, Jeffry A. Lepine dan Michael J Wesson bahwa kemampuan adalah kapasitas individu mengerjakan tugas dan pekerjaannya.

Dari beberapa pendapat di atas bahwa kemampuan dapat disimpulkan dengan kemampuan yang dapat dilakukan seseorang sesuai dengan kapasitas individu itu sendiri menurut intelektual dan kesanggupannya dengan adanya pembiasaan dan latihan ia mampu melakukan sesuatu dengan media yang akan menunjang kegiatan tersebut.

Definisi Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, 2008).

Analisis teori definisi kognitif dapat diartikan setiap individu bisa berpikir, menghubungkan, menilai, juga mempertimbangkan setiap kejadian atau peristiwa setiap yang individu alami. Menurut Piaget mengatakan bahwa anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional kongkrit pada masa ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berbeda disekitarnya (Susanto, 2014). Dari beberapa teori yang di paparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan, kemampuan berpikir secara abstrak dan dapat memproses informasi melalui indra.

Mengelompokkan adalah Menurut kamus besar bahasa Indonesia mengelompokkan dan membagi dalam beberapa kelompok sesuai dengan yang dikelompokkan misal mengelompokkan warna, membedakan besar kecil benda. Mengelompokkan diartikan dengan mengklasifikasikan yaitu kemampuan untuk memilih benda berdasarkan kesamaan yang dimiliki ini merupakan suatu kegiatan yang populer untuk semua usia, kemampuan mengelompokkan warna sangat penting karena dapat mengasah kemampuan mengamati pada anak tentang persamaan dan perbedaan.

Warna adalah sensasi yang dirasakan oleh otak manusia apabila ada cahaya yang mengenai mata. Warna adalah spectrum yang terdapat didalam suatu cahaya sempurna, identitas suatu cahaya ditentukan dengan panjang gelombang cahaya tersebut, Teori warna yang dikemukakan beberapa ahli antara lain:

Menurut Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Berdasarkan teori warna diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan Mengelompokkan warna merupakan lingkup perkembangan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yang berkaitan dengan imajinatif anak yang dapat mengembangkan kecerdasan pada anak dalam mengenal warna skunder. Kognitif pada anak usia dini perkembangan berpikir praoperasional suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan secara abstrak melalui informasi yang di sediakan oleh indra. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.

Menurut Teori Prang pada 1876 yang terdiri dari: a) hue istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, contoh merah, biru, hijau; b) value adalah terang gelapnya warna, contoh dari tingkatan warna dari putih ke hitam; c) intensity sering disebut croma, merupakan dimensi yang berkaitan dengan cerah atau suramnya warna. Berdasarkan teori warna, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan Mengelompokkan warna merupakan lingkup perkembangan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yang berkaitan dengan imajinatif anak yang dapat mengembangkan kecerdasan pada anak dalam mengenal warna skunder. Kognitif pada anak usia dini perkembangan berpikir praoperasional suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan secara abstrak melalui informasi yang di sediakan oleh indra.

Kata Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara Harfiah Berarti tengah, perantaraan atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2017).

Dapat diartikan bahwa media benda kongkrit, sebagai perantara atau pengantar pesan pembelajaran kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap (Arsyad, 2017).

Pengertian Media menurut Para ahli lainnya yaitu, teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran menurut Schramm. Lain lagi kata Briggs mengatakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, video, slide. NEA meenayakan juga dalam teorinya sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat kerasnya (Arsyad, 2017).

Media Pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk anak usia dini mengingat perkembangan anak usia dini berada pada masa konkret. Media Pembelajaran merupakan bagian dari keseluruhan komponen pembelajaran pendidikan anak usia dini, dengan media maka proses pembelajaran akan lebih efektif karena komunikasi antara guru dengan anak tercapai (Utiyo, 2017). Media

dapat disimpulkan sebagai alat atau benda kongkrit dalam memberikan pembelajaran kepada anak usia dini.

Pengertian Tabung adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua sisi yang kongruen yang sejajar yang berbentuk lingkaran serta sebuah sisi lengkung. Ciri-ciri tabung: 1) mempunyai dua rusuk; 2) alas dan tutupnya berupa lingkaran; 3) mempunyai 3 bidang sisi (bidang alas, bidang selimut, bidang tutup). Dalam geometri, tabung atau silinder. Dalam kamus bahasa Indonesia Tabung merupakan silinder ruang yang berbatas bidang lengkung dan dua bulatan yang sama besar disebut tabung dua barang yang berbentuk bulat torak dan bentuk ketiga nya berbentuk silinder terutama yang penampang lintang nya berbentuk elip.

Putar adalah alat yang dapat diputar melalui gagang putar agar bola warna dapat keluar melalui lobang dengan cara diputar. Sehingga anak akan melakukannya secara bergantian dan dapat menyebutkan warna dan pengelompokan selain itu juga dapat membedakan besar kecil benda tersebut. Apabila anak tersebut dapat mengeluarkan bola tersebut dari lobang tabung dan menjawabnya maka kita harus kasih apresiasi atau pujian agar anak merasa senang.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Media Tabung Putar adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua sisi yang kongruen yang sejajar yang berbentuk lingkaran serta sebuah sisi lengkung, adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh dua buah lingkaran identik yang sejajar dan sebuah persegi panjang yang mengelilingi kedua lingkaran tersebut. Tabung memiliki 3 sisi dan 2 rusuk. Sisi yang dimiliki tabung ada sisi atas dan sisi bawah yang mempunyai bentuk dan ukuran yang sama serta letaknya sejajar. Tabung juga memiliki jari-jari, diameter dan selimut tabung yang berbentuk lengkung.

Tujuan penelitian dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media Tabung Putar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun di PAUD Kenanga 02 Jakarta Utara.

**Tabel 1. Indikator Kemampuan Kognitif**

| Indikator            | Sub Indikator                                | Penilaian |    |     |     |
|----------------------|--|-----------|----|-----|-----|
|                      |  | BB        | MB | BSH | BSB |
| Menyebutkan warna    | Anak mampu menyebutkan bola warna merah      |           |    |     |     |
|                      | Anak mampu menyebutkan bola warna biru       |           |    |     |     |
|                      | Anak mampu menyebutkan bola warna kuning     |           |    |     |     |
| Mengelompokkan warna | Anak mampu mengelompokkan bola warna merah.  |           |    |     |     |
|                      | Anak mampu mengelompokkan bola warna biru.   |           |    |     |     |
|                      | Anak mampu mengelompokkan bola warna kuning. |           |    |     |     |

**Tabel 2. Ruang Lingkup Materi**

| Komponen | Ruang Lingkup        | Penjabaran Materi           |
|----------|----------------------|-----------------------------|
| Kognitif | Menyebutkan warna    | Menyebutkan warna merah     |
|          |                      | Menyebutkan warna biru      |
|          |                      | Menyebutkan warna kuning    |
|          | Mengelompokkan warna | Mengelompokkan warna merah  |
|          |                      | Mengelompokkan warna biru   |
|          |                      | Mengelompokkan warna kuning |

**Tabel 3. Peningkatan Berdasarkan Pratindakan ke Siklus I**

| Nama      | Nilai       |          | Peningkatan (%) | Keterangan   |
|-----------|-------------|----------|-----------------|--------------|
|           | Pratindakan | Siklus 1 |                 |              |
| AR        | 9           | 13       | 75              | Tuntas       |
| AL        | 15          | 17       | 75              | Belum Tuntas |
| FS        | 14          | 18       | 61              | Belum Tuntas |
| FH        | 18          | 20       | 67              | Belum Tuntas |
| HK        | 8           | 14       | 33              | Belum Tuntas |
| KY        | 10          | 12       | 47              | Belum Tuntas |
| KK        | 7           | 11       | 42              | Belum Tuntas |
| AL        | 16          | 18       | 75              | Tuntas       |
| MN        | 6           | 12       | 33              | Belum Tuntas |
| QI        | 17          | 18       | 78              | Tuntas       |
| RP        | 8           | 14       | 47              | Belum Tuntas |
| PN        | 18          | 18       | 61              | Belum Tuntas |
| SN        | 8           | 12       | 44              | Belum Tuntas |
| NA        | 8           | 13       | 39              | Belum Tuntas |
| AL        | 12          | 16       | 56              | Belum Tuntas |
| KF        | 6           | 12       | 28              | Belum Tuntas |
| KT        | 7           | 10       | 47              | Belum Tuntas |
| KF        | 7           | 12       | 39              | Belum Tuntas |
| HR        | 8           | 14       | 44              | Belum Tuntas |
| SS        | 17          | 20       | 78              | Tuntas       |
| Jumlah    | 219         | 294      |                 |              |
| Rata-rata | 10.95       | 14.7     |                 |              |

**Tabel 4. Peningkatan pada Siklus 2**

| Nama | Nilai Siklus 2 | Peningkatan (%) | Keterangan   |
|------|----------------|-----------------|--------------|
| AR   | 19             | 94              | Tuntas       |
| AL   | 21             | 105             | Tuntas       |
| FS   | 21             | 105             | Tuntas       |
| FH   | 23             | 115             | Tuntas       |
| HK   | 20             | 100             | Tuntas       |
| KY   | 17             | 85              | Tuntas       |
| KK   | 18             | 90              | Tuntas       |
| AL   | 20             | 100             | Tuntas       |
| MN   | 18             | 90              | Tuntas       |
| QI   | 19             | 94              | Tuntas       |
| RP   | 20             | 78              | Tuntas       |
| PN   | 22             | 83              | Tuntas       |
| SN   | 18             | 78              | Tuntas       |
| NA   | 19             | 94              | Tuntas       |
| AL   | 14             | 70              | Belum Tuntas |
| KF   | 14             | 70              | Belum Tuntas |
| KT   | 15             | 75              | Tuntas       |
| KF   | 16             | 80              | Tuntas       |
| HR   | 18             | 90              | Tuntas       |
| SS   | 23             | 115             | Tuntas       |

Berdasarkan siklus 2 klasifikasi mengelompokkan dan menyebutkan warna mengalami peningkatan melalui media Tabung Pintar yang metodenya praktek langsung. Dari 20 anak yang mengalami ketuntasan ada 18 anak dan yang belum tuntas ada 2 yaitu (AL dan KF). Dan yang tuntas adalah: (AR, AL, FS, FH, HK, KY, KK, AL, MN, QI, RP, PN, SN, NA, KT, KF, HR, SS)

Mengelompokkan warna anak melalui media tabung pintar yang dilakukan dengan menarik akan membuat anak tertarik untuk mengikutinya. Anak-anak terlihat senang dan antusias dalam mengelompokkan dan menyebutkan warna melalui media tabung putar, mengelompokkan warna merah, mengelompokkan warna biru, mengelompokkan warna kuning, menyebutkan warna merah menyebutkan warna biru, menyebutkan warna kuning. Penerapan media tabung putar untuk meningkatkan kemampuan mengelompokkan dan menyebutkan warna. Dari pemaparan hasil penelitian dari kondisi awal dapat diketahui bahwa mengelompokkan warna melalui media tabung putar dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan warna anak-anak di kelompok A BKB PAUD Kenanga 02 dari sebelum tindakan sebesar 45,62%, siklus 1 61,48%, siklus 2 80% sehingga mencapai target penelitian yaitu lebih dari 80%.

Dari data 20 anak yang mengalami ketuntasan ada 18 anak dan 2 anak belum tuntas, sehingga peneliti menghentikan penelitiannya

### **Kesimpulan**

Hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa: Mengelompokkan warna melalui metode praktek langsung

dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Kelompok A BKB PAUD Kenanga 02 Jakarta utara. Definisi kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Mengelompokkan warna berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia merupakan lingkup perkembangan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yang berkaitan dengan imajinatif anak yang dapat mengembangkan kecerdasan pada anak. Persentase ketuntasan belajar mengelompokkan warna melalui metode praktek langsung anak mengalami peningkatan, yang awal sebelum tindakan rata-rata 45,62 meningkat pada siklus I menjadi 61,48 dan kemudian 79,40 Kenaikan persentase pra tindakan dan siklus I terjadi peningkatan 38.93%, artinya terdapat peningkatan setelah diterapkan metode ini. Pada siklus II terjadi peningkatan 29,14%.

Dengan demikian tentu hal tersebut merupakan perubahan positif yang sangat signifikan. Artinya mengelompokkan warna melalui metode praktek langsung dalam meningkatkan belajar warna anak sangat efektif dan berdampak positif bagi anak dan guru.

### Daftar Rujukan

- Arikunto, S., Suharjono., & Supardi. (2009). *penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Komara, E., & Mauludin, A. (2016). *Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan dan PTK bagi Guru*. Bandung: Refika Aditama.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Robbin, S. P., dkk. (2008). *Prilaku Organisasi Buku 1*. Jakarta.
- Sudiran, R. A. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang: Tira Smart.
- Sugiono. (2015). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Index
- Sujiono, Y. N. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sujiono., dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan anak Usia Dini*. Kencana Premedia Group.
- Utiyo. S. (2017). *Model Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publising.
- Yudistira, D. (2012). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang Apik*. Jakarta: Grasindo.
- Zamau, B., Hernawan, A. H., & Eliyawati. C. (2008). *Media dan Sumber Belajar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

