

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENIRU POLA ANAK MELALUI PAPAN
FLANEL
ARMI YOSASRA**

ABSTRAK

Kemampuan kognitif anak dalam Meniru pola di Taman kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan meniru pola anak melalui papan flanel. Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan permainan meniru pola dengan papan flanel di Taman kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif; Pendidikan Anak Usia Dini; Permainan Meniru Pola.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Setiap orang di dunia membutuhkan pendidikan yang mana dengan pendidikan manusia belajar mampu untuk mencapai kemandirian, serta mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini pada usia 4 sampai 6 tahun. Sesuai dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 ayat 3 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak.

Untuk mengembangkan seluruh potensi anak tersebut maka TK merupakan tempat penting bagi anak untuk bersosialisasi mengembangkan kemandirian. Lembaga TK sebagai wahana anak untuk mendapatkan pengalaman belajar yang penuh makna, oleh karena itu dibutuhkan guru yang terampil, berilmu dan berwawasan luas yang mampu mengajar, mendidik dan melatih peserta didiknya. Guru yang berilmu dan berwawasan luas adalah gambaran tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

TK merupakan taman yang indah tempat bermain dan berteman banyak. Di TK tidak diberikan pelajaran membaca, menulis dan berhitung (matematika) seperti layaknya SD. Yang diberikan TK adalah usaha atau kegiatan dalam rangka mengembangkan kemampuan dasar anak yang dilakukan sesuai dengan prinsip di TK yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar.

Salah satu indikator dari kompetensi dasar kognitif yang tertera dalam kurikulum 2004 adalah “anak dapat meniru pola buah dengan menggunakan berbagai benda”. Hasil belajar tersebut dapat dicapai anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai macam alat atau media sehingga peserta didik gembira dalam kegiatan belajar yang menyenangkan. Selain itu dapat juga dengan menciptakan suasana belajar yang menarik minat, perhatian dan merangsang pikiran anak.

Salah satu alat permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak adalah “papan flanel”. Dengan papan flanel ini indikator meniru pola akan dapat dilaksanakan dengan lebih menarik, apalagi jika dalam meniru pola buah dengan menggunakan berbagai benda ini guru menggunakan media dan metode yang bervariasi sehingga menarik bagi siswa. Pada tahap awal pelaksanaan permainan guru hendaknya mengenalkan macam-macam pola buah, tulisan nama buah serta warna yang ada pada buah tersebut sehingga selain dapat mengembangkan kognitif, kreativitas dan ketelitian anak juga dapat menanamkan berbagai macam konsep seperti konsep berhitung, kata (huruf) dan warna.

Namun kenyataan yang ditemui dilapangan tidak sesuai dengan harapan penulis. Dalam pelaksanaan kegiatan meniru pola buah dengan menggunakan berbagai benda tersebut, dari tahun ke tahun guru hanya menggunakan metode pemberian tugas, medianya pun selalu sama yaitu biji-bijian dan batu. Pola yang ada juga sulit untuk dicontoh. Selain itu hanya dituntut untuk meniru pola tanpa mengembangkan konsep-konsep yang lain. Hal ini menyebabkan anak bosan dan tidak berminat dalam melakukan kegiatan, akibatnya penilaian indikator tersebut kurang berhasil.

Untuk itu penulis mencoba merancang suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga indikator tersebut di atas berhasil dilakukan secara optimal. Media pembelajaran tersebut adalah “Permainan Meniru Pola Melalui Papan Flanel”. Penulis berharap melalui permainan ini anak dapat membangun sendiri pengetahuannya dan dapat mengembangkan seluruh aspek pengembangan pada anak seperti moral, agama, sosial, emosional, bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan Kelas (Class room action research) karena untuk dapat melakukan suatu penelitian guru hendaklah bisa memahami masalah-masalah dikelas sehari-hari yang sering dijumpai sewaktu melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Sukardi (dalam Kunandar 2011:53), “Penelitian tindakan kelas adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi suatu keadaan sehingga mereka dapat diakses orang lain”. Penelitian tindakan kelas ini tepat untuk meningkatkan kualitas subjek yang akan diteliti karena berdasarkan pengalaman yang ada.

Subjek penelitian ini adalah TK AISYIYAH SIMPANG IV LUBUK BASUNG kelompok B3 dengan jumlah murid 25 orang yang terdiri 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan.

Prosedur penelitian akan dilaksanakan secara bersiklus yaitu siklus I dan II sangat ditentukan oleh hasil refleksi I, siklus I akan dilakukan selama kali pertemuan dan siklus

II akan dilaksanakan 3 kali pertemuan juga. Setiap siklus terdiri dari beberapa langkah penelitian.

Siklus merupakan cirri khas penelitian tindakan. Menurut Arikunto (2011:17) penelitian tindakan kelas mempunyai model yang terdiri dari 4 langkah yaitu:

1. Perencanaan (plan)
2. Pelaksanaan (action)
3. Pengamatan (observation)
4. Perenungan (refleksi)

1. Kondisi awal

Pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian, kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung masih sangat rendah. Hal ini terlihat sebagian anak dikelas B3 mengalami kekesulitan ketika diminta meniru pola. Hal ini juga didukung oleh factor kurangnya media dan alat pembelajaran yang dapat memotivasi anak dalam kegiatan meniru pola, sehingga anak merasa kurang tertarik dalam kegiatan meniru pola.

2. Siklus I

- a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap penyusunan program pembelajaran. Pada perencanaan peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kurikulum yang indikatornya meniru pola dengan berbagai benda.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran, yang terdiri dari, RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), RKH (Rencana Kegiatan Harian).
- 3) Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan
- 4) Membuat lembar observasi

5) Menyiapkan daftar hadir siswa

6) Menyiapkan format evaluasi

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas terdiri dari 3 bagian utama yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan awal

- a) Mengecek kehadiran anak didik dan mengkondisikan tempat duduk anak.
- b) Melakukan apersepsi yaitu memberikan kaitan pelajaran yang kemaren dengan pelajaran yang akan diberikan.
- c) Menciptakan hal-hal yang menarik perhatian anak didik dengan cara mengajukan hal-hal yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak termotivasi untuk belajar.

2) Kegiatan inti

- a) Menempelkan buah baju pada papan flanel sesuai dengan contoh yang ada.
- b) Menempelkan benda pada papan flanel sesuai dengan pola yang ada serta mencari tulisan yang sesuai dengan nama gambar yang ada pada pola.
- c) Menempelkan benda pada papan flanel, mencari namanya serta huruf dari masing masing kata tersebut.

3) Kegiatan penutup

- a) Guru mengevaluasi kegiatan yang dilakukan anak.
- b) Bagi anak yang mampu melakukan kegiatan itu diberi pujian, bagi yang belum diberi motifasi.

- c) Do'a
- d) Nyanyi bersama dan pulang.

c. Tahap Pengamatan

Mengamati adalah menatap kejadian gerak dan proses, pengamatan kegiatan ini peneliti lakukan secara bersama saat pelaksanaan berlangsung, pengamatan merupakan serangkaian kegiatan mengenali, merekam, mendokumentasikan dan mengamati perubahan-perubahan terjadi dan hasil yang dicapai sebagai pengumpulan data selama penelitian berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Refleksi atau perenungan adalah suatu proses upaya yang dilakukan untuk merumuskan hal-hal yang belum dan telah dilakukan berdasarkan hasil observasi dan merumuskan tindakan selanjutnya dengan menjelaskan bagaimana melakukannya.

3. Siklus II

Dalam siklus II ini, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditentukan atau hal-hal yang belum tercapai pada siklus I. Siklus II ini sesuai dengan urutan siklus I yang mencakup: Perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Siklus I dan II akan dilakukan maksimal tiga kali pertemuan.

HASIL

Dari hasil observasi yang peneliti laporkan dalam kegiatan pembelajaran, maka peneliti mendapatkan hal hal sebagai berikut:

- 1) Anak merasa tertarik dan berminat untuk mengikuti kegiatan meniru pola, mencari kartu kata serta mencari kartu huruf.

2) Keberanian anak untuk melakukan permainan meniru pola sudah menampakkan peningkatan.

3) Anak sudah mampu mengenal kartu kata dan kartu huruf.

Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan meniru pola dengan menggunakan papan flanel.

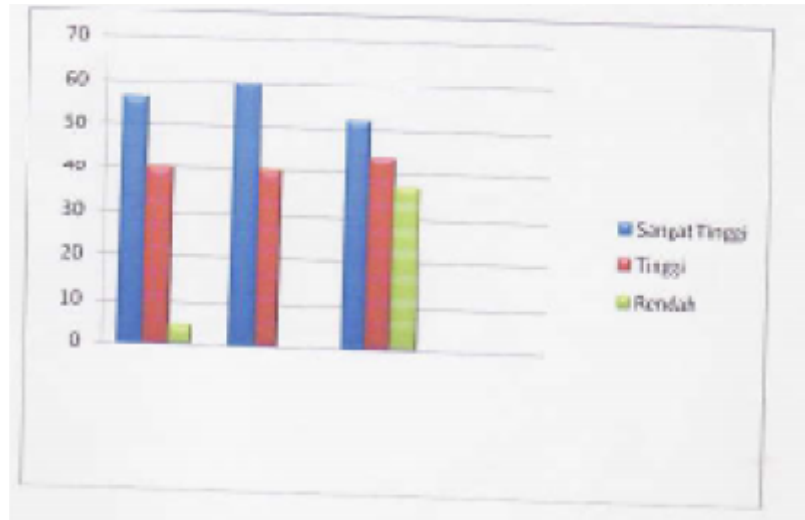
Tingkat capaian hasil belajar anak pada siklus I pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4.4

**Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Meniru Pola Anak
Melalui Papan Flanel Pada Siklus I Pertemuan Kedua**

| No | Aspek Yang diamati | Nilai | | | | | |
|------------------------|--|-------|-----------|----|--------------|---|-------------|
| | | ST | | T | | R | |
| | | F | % | F | % | F | % |
| 1. | Anak dapat meniru pola dengan papan flanel | 11 | 44 | 8 | 32 | 6 | 24 |
| 2. | Anak dapat mencari kartu kata yang sesuai dengan papan flanel | 12 | 52 | 10 | 40 | 2 | 8 |
| 3 | Anak dapat mencari kartu huruf yang sesuai dengan papan flanel | 12 | 48 | 9 | 36 | 4 | 16 |
| Nilai rata-rata | | | 56 | | 41,33 | | 2,67 |

Berdasarkan tabel di atas dapat juga kita lihat pada grafik di bawah ini



Grafik 3.4

Tingkat pencapaian hasil belajar anak pada Siklus I pertemuan kedua

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, maka tingkat pencapaian hasil belajar anak pada siklus I pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

- a) Aspek pertama, dapat meniru pola, anak yang sangat tinggi berjumlah 11 orang dengan persentase 44%, anak yang tinggi berjumlah 8 orang dengan persentase 32%, dan anak yang rendah berjumlah 6 orang dengan persentase 24%.
- b) Aspek kedua, dapat mencari kartu kata yang sesuai, anak yang sangat tinggi berjumlah 13 orang dengan persentase 52%, anak yang tinggi berjumlah 10 orang dengan persentase 40%, anak yang rendah berjumlah 2 orang dengan persentase 8%.
- c) Aspek ketiga, dapat mencari kartu huruf yang sesuai, anak yang sangat tinggi berjumlah 12 orang dengan persentase 48%, anak yang tinggi berjumlah 9 orang dengan persentase 36%, anak yang rendah berjumlah 4 orang dengan persentase 16%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian peningkatan kemampuan meniru pola anak di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung, adapun pembahasab guna untuk menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Berdasarkan keterangan di atas terjadinya peningkatan kemampuan meniru pola anak melalui papan flanel di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung pada Siklus I dan Siklus II, hal ini di sebabkan karena guru memberikan pembelajaran dengancara bermain sambil belajar. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak menurut Vygostky dalam Tedjasaputra (2007:10). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran menarik dan disukai oleh anak anak sehingga pembelajaran menyenangkan serta anak termotivasi untuk belajar meniru pola.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam meniru pola dengan papan flanel di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal Siklus I dan Siklus II.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perlunya merangsang kemampuan kognitif anak pada usia dini.
2. Media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak.
3. Peningkatan kemampuan kognitif anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, motorik, sosial dan emosional anak.
4. Melalui permainan meniru pola dapat melatih kesabaran, ketelitian dan kehati-hatian anak serta percaya diri.
5. Permainan meniru pola yang dilakukan dalam kegiatan dapat melatih koordinasi mata dan tangan.

6. Alat permainan meniru pola sangat menarik dan disukai serta cocok bagi anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang.

1. Pihak sekolah sebaiknya juga menyediakan alat-alat yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam meniru pola dengan papan flanel.
2. Kepada Guru TK diharapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kognitif anak.
3. Guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apabila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu (karakteristik anak).

DAFTAR RUJUKAN

- Alsyah, Siti. 2008. *Perkembangan Kelompok Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas
- Musfiroh, Tadkrotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengenal Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tientje Mai, Nurlana N.:J. 2009. *Pendidikan Anak Dini Usia (PADU)*. Jakarta. Dharma Graha Press.
- Slamet Suryanto. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.