

PAPER NAME

Skripsi Citra Dewi.docx

AUTHOR

Citra Dewi

WORD COUNT

8247 Words

CHARACTER COUNT

52161 Characters

PAGE COUNT

48 Pages

FILE SIZE

193.4KB

SUBMISSION DATE

Oct 20, 2022 1:51 PM GMT+8

REPORT DATE

Oct 20, 2022 1:53 PM GMT+8**● 48% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 48% Internet database

● Excluded from Similarity Report

- Publications database
- Crossref Posted Content database
- Small Matches (Less than 25 words)
- Crossref database
- Submitted Works database

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

¹⁴ Usia Taman Kanak-kanak (TK) ialah usia yang efektif untuk melakukan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan tempat belajar dan bermain bagi anak usia dini dalam tumbuh kembang anak. ⁶ Taman Kanak-kanak juga lembaga pendidikan formal sebelum memasuki Sekolah Dasar. Sebagaimana yang disebutkan dalam UUD SISDIKNAS (2013) Pasal I ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya untuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun (golden age) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pelaksanaan program belajar di taman kanak-kanak (TK) juga harus menciptakan suasana yang nyaman, aman, dan menyenangkan untuk pertumbuhan dan perkembangan bagi anak. Pendidikan anak taman kanak-kanak (TK) pada hakikatnya merupakan tempat pendidikan untuk memfasilitasi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh dimensi perkembangan anak yang meliputi perkembangan kemampuan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan fisik motorik, dan perkembangan moral agama secara terprogram.

² Oleh karena itu guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran harus disesuaikan dengan alat pembelajaran, sumber pembelajar dan metode

pembelajarannya. Secara psikologis anak pertumbuhan berkembang secara menyeluruh, artinya terdapat kaitan erat antara aspek perkembangan yang satu dengan aspek perkembangan yang lainnya.

Salah satu strategi dalam pembelajaran bagi anak usia dini (AUD) adalah penggunaan metode dalam suatu proses pembelajaran. Metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan.

Belajar adalah suatu perubahan yang ada dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian yang ada. Sedangkan bermain, memiliki makna aktivitas khas yang menggembirakan, menyenangkan, dan menimbulkan kenikmatan serta ditandai dengan canda tawa anak.

Oleh karena itu kegiatan pembelajaran di TK dilakukan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Salah satu potensi perkembangan anak adalah kemampuan kognitif dalam pembelajaran sains. Sains pada hakekatnya sudah dapat ditanamkan sejak anak usia dini. Kegiatan sains sangat diperlukan pada anak usia dini, karena melalui kegiatan sains maka anak belajar untuk mengobservasi pertanyaan, menggali melakukan percobaan atau eksperimen, memprediksi dan keterampilan untuk memecahkan suatu masalah.

Terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi. Dalam perkembangannya, kemampuan dan minat anak pada usia 4-5 tahun mengalami

banyak perubahan, anak pada usia ini pada umumnya sudah memiliki kemampuan tangan piada seluruh kemampuannya. Salahsatunya adalah dari perkembangan kognitif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 6 Januari 2020 di TK Masilarai Sassa Kabupaten Luwu Utara. Observasi tersebut menunjukkan bahwa dari 19 anak didik (8 Laki-laki dan 11 Perempuan) ada 8 orang anak berada di belum berkembang, mulai berkembang terdapat 10 orang anak dan berada di berkembang sesuai harapan ada 1 orang anak. Anak didik yang dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna dan anak tidak dapat mengetahui bentuk dan mengurutkan dari lambang bilangan.

Hal yang menyebabkan kemampuan kognitif anak di TK Masilara Sassa Kabupaten Luwu Utara masih rendah di karenakan pada media pembelajaran yang masih minim dan kurangnya ilmu pengetahuan pendidik dalam memanfaatkan benda alam sekitar untuk dijadikan sebagai media yang murah dan bernilai untuk pembelajaran. Sebelum proses belajar mengajar kegiatannya hanya menggunakan lembar kegiatan saja, dalam hal ini juga membuat anak didik kurang memahami apa yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat berdampak pada prestasi anak.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka pada peneliti ini peneliti merasa perlu dilakukan sebuah perbaikan dan inovasi guna meningkatkan kinerja pendidik dengan pembelajaran yang berkualitas, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan bagi anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul “Peningkatan Kognitif Anak Melalui Media Berbasis Alam Pada Anak Kelompok A di Tki Masilara Sassa Kabupaten Luwu Utara”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Bagaimana media berbasis bahan alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK Masilara Sassa?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan media berbasis alam dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada Anak kelompok A di TK Masilara Sassa Kabupaten Luwu Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media berbasis alam dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak didik di TK Masilara Sassa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru, diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media berbasis alam di dalam kelas yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

c. Bagi isekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidik di sekoliah dan menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kualitas prosies pendidikan dan kegiatan pembelajaran.

1.5 Identifiikasi Masalah

Ideintifikasi pada penelitian ini adalah:

1. Kuranignya kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warnanya di TK Miassilara Sassa.
2. Kuraingnya cara mengenalkan benda-benda dengan menggunakan media yang imenyenangkan pada TK Massilara Sassa.
3. Kuraingnya penggunaan media untuk peningkatan kognitif anak hanya berpiatokan kepada LKA

iBAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Kogniitif

2.2.1 Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif bagi anak merupakan dasar kemampuan untuk anak berpikir. Hal ini dapat disesuaikan dengan pendapat Ahmad Susanto (2011: 48) menjelaskan “Bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, dengan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Jadi pada proses perkembangan kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Pendapat beberapa ahli psikologis mendefinisikan tentang kognitif dengan berbagai peristilahan diantaranya Sujiono, 2010: 14 “mendefinisikan kognitif sebagai perkembangan pikiran, yang merupakan sebuah proses berpikir dari otak”. Sedangkan Thobroni, 2013: 240 mengemukakan bahwa “kemampuan intelegensi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Serupa tapi tak sama” Sujiono, 2010:15 “mendefinisikan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan”. Sedangkan Piaget “mengartikan kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat”. Pada kesimpulannya kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan masalah dengan lingkungannya sehingga menciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungannya dan budayanya. Proses kognisi sendiri meliputi aspek dan pemecahan masalah.

Suyadi: 2010: 79 “mengatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Dalam

perkembangan kognitif anak usia dini merupakan hasil proses dari asimilasi dan akomodasi". Asimilasi merupakan penyerapan informasi baru yang telah ada dalam struktur kognitif anak. Sedangkan akomodasi merupakan penyatuan informasi yang sudah ada dengan informasi baru sehingga memperluas informasi yang sudah ada dalam skema/ cara pandang anak. Sebagai contoh anak diberi buah apel oleh ibunya untuk pertama kalinya, namun dia tidak tahu bahwa buah tersebut adalah apel. Dan untuk pertama kalinya anak akan memiliki pandangan tentang buah apel itu berwarna merah dan berbentuk bulat. Dan suatu ketika gurunya menunjukkan buah apel yang berbentuk sama bulat namun berwarna hijau maka anak akan mendapatkan informasi bahwa apel tidak hanya berbentuk bulat dan berwarna merah tapi juga ada yang warnanya hijau. Dan proses ini disebut akomodasi yaitu proses penyesuaian antara apa yang diamati dalam realita. Di antara asimilasi (proses penggabungan informasi baru) dan akomodasi adanya proses ekuilibrium yaitu usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya saat mengatasi sebuah masalah.

Sujiono: 2010:5 berpikiran bahwa kecerdasan seseorang dapat dimengerti dari latar belakang sosial budaya dan sejarahnya. Vygotsky mengemukakan bahwa fungsi alat berpikir setiap individu yang satu dengan individu lainnya berbeda. Dalam bermain anak akan meniru apa yang ada dalam pikirannya dari pada apa yang ada dalam realita. Menurut Vygotsky anak tidak akan berpikir abstrak, karena begitulah mereka imajinasi dan objek berwujud menjadi satu. Anak tidak dapat memanipulasi,

dan memianitur ide dan pikirain tainpia mengacui pada idunia niyata. Sebagai cointoh keitika ainak sedang beirmaiin balok dan mengguinakannya sebagai gelas dan miinum dari gelas tersebiut, anak meingambil maikna gelas dan memisahkan makna itu dari objekniya.i

Thobroni, 2013: 217) dengani pemikiirannya yaitu jairak aintara tahap aktual dan potensial sehingga anak imebutuhkan pendaimping/bantuan untuk meraih apa yang bisa ia capai. yangi mengkonsep perkembangan kemampuan seseorang dapat dibedakan menjadi dua tingkat, yaitu tingkat perkembangan aktual dan itingkat peirkembangan pioteinsial. Kolaboirasi dan initeraksi antiara orang diewasa dengan anak atau ainak dengan teman sebaya menjadikannya lebih kompeten dalam menyelesaikan tugas-tugas. Orang dewasa atau teman yang lebih kompeten perlu membantiu dengan berbagai cara seperti memberikan contoh, umpan balik, menarik kesiimpulan dan sebagainya dalam riangka perkiembangan kemiampuannya.i

Dengan demiikian, dari beribagai pendapiat tentaing pengeritian peirkembangan koignitif dapat disiimpulkan bahwa peirkembangan kogonitif seseorango tidak hanyoa karena bawaian secarai genetiis tetapi ditentukan oleh individu sendiri secara aktif juga oleh lingkungan sosial yang aktif pula yang menstimulasi anak sehingga meningkatkan kemampuan secara optimal.

2.1.2 Tahapan Perkembangan Kogniitif

Dalam Fase pra operasional diapat dibagi menjadi tiga sub fase: sub fase fungsi simbolik terjadi pada usia 2-4 tahun dimana anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol dalam ibermain kreatif. Sub fase berpikir egosentris

yaitu cara berpikir anak antara benar dan tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan dengan sudut pandangannya. Sub fase berpikir intuitif, merupakan fase dimana anak memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu namun tidak tahu pasti alasan membuatnya. Dian setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya. Misalnya dalam permainan simbol, anak akan menggunakan kardus jadi sebuah mobil, daun sebagai uang-uangan, pasir sebagai nasi.

Suyadi, 2010: 82 proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya. Pada anak selalu diberikan kebebasan dalam mengembangkan daya secara bebas. Diantaranya tahapan perkembangan menurut Piaget:

1. Tingkat sensori motor (0-18 bulan), rabaan dan gerak merupakan hal-hal yang penting dalam pengalamannya dan ia belajar berdasarkan pengalamannya itu, berpikir dengan perbuatannya. Anak belajar mengkoordinasi persepsi dan fungsi motoriknya untuk menenail dunianya.
2. Tingkat pra-operasional (18 bulan – 6 tahun), tahap di mana anak mulai menggunakan lambang-lambang/symbol-simbol. Kemampuan melambangkan tampak pada kegiatan bermain. Keterampilan-keterampilan mulai tumbuh dengan baik dan faktor ini dapat mendorong anak terampil, menggunakan bahasa, mereka mulai belajar menalar dan membentuk konsep serta meniru.
3. Tingkat operasional kongkrit (6-12 tahun), tahap di mana pengerjaan-pengerjaan logis dapat dilakukan dengan bantuan benda-benda konkret. Pengamatan dan pikiran memperlihatkan kemajuan. Anak mampu

mengkonversi angka, benda terutama yang kongkret. Kekongkretan ini membantu guru dan siswa memahami makna kata.

4. Tingkat operasi formal (12 tahun-dewasa), pengerjaan logis dapat dilakukan tanpa bantuan benda-benda kongkret. Pada tingkat ini anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan hipotesis, mereka mampu menalar secara sistematis dan mampu menarik kesimpulan.

²Suprijono: 2010, 23 yang menyatakan bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu. Bruner membagi tahap perkembangan menjadi dua meliputi tahap Enaktif yaitu individu melakukan aktivitas dengan memahami lingkungan sekitar. Tahap Ikonik yaitu tahap individu memahami objek-objek melalui gambar dan video.

Sujiono: 2010, 41 menekankan ² bahwa anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka yang berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak dalam mengembangkannya sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa yaitu berupa dukungan dari orang yang lebih ahli. Pembicaraan bukan hanya komunikasi sosial tapi juga membantu dalam menyelesaikan tugas. ² Diusahakan melalui penyajian yang menarik untuk menghindari terjadinya ketegangan atau ketegangan pada anak. Melalui berbagai kegiatan dengan media peraga yang menarik, anak akan aktif dan asyik bekerja, bermain, sehingga dengan aktivitas tersebut menimbulkan motivasi belajar. Hal ini sangat menguntungkan anak, terutama bagi anak yang daya abstraksinya kurang tajam. Dengan pengalaman belajar seraya bermain seperti ini akan memberikan pesan dan kesan yang cukup mendalam dan sulit dilupakan.

Berdasarkan kesimpulan di atas ditarik kesimpulan² bahwa setiap anak akan melalui tahapan perkembangan yang disesuaikan dengan kecerdasan individunya masing-masing. Dalam hal ini anak TK berada di tahap perkembangan pra operasional, tahapan ini dipengaruhi oleh stimulasi/rangsangan dari lingkungan sekitar seperti lingkungan keluarga, sosial budaya, lingkungan dimana anak tinggal, di lingkungan sekolah, yang mendukung setiap proses perkembangan anak untuk lebih optimal. Pembelajaran bentuk geometri dalam tahapan ini sebaiknya menggunakan media alam sekitar sehingga pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan.

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Kognitif Anak

Kenyataan di lapangan berbagai faktor sebagai pengaruh perkembangan kognitif setiap anak yang satu dengan anak yang lainnya, (Nurbiani, 2010: 25) diantaranya adalah:

1. Faktor Hereditas/keturunan

² Bahwa setiap anak yang lahir sudah membawa kecerdasan yang diberikan oleh kedua orangtuanya. Contohnya, orangtua yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata bisa juga mendapatkan keturunan yang memiliki kecerdasan rendah atau bahkan anak berkebutuhan khusus. Sebagai contoh orangtua yang memiliki bakat pemusik belum tentu memiliki keturunan pemusik.

2. Faktor lingkungan

Lingkungan mempengaruhi pengalamannya. Misalnya anak yang terbiasa terkungkung di dalam rumah akan berbeda pengetahuannya dengan anak yang terbiasa bermain di halaman dengan teman sebayanya.

3. Kematanganii

Anak dikatakani matang apabila organ fisiknya siap menerima rangsangan/stimulasi dari lingkungan sekitarnya. Contohnya, anak dengan usia 1 tahun akan matangi idalam belajar mengenal rasa, anak dengan usia 2 tahun akan mulai mengenal raisa dan warna, anak dengan usia 3 tahun akan mengenal berbagai bentuk, ainaik dengan usia 4 tahun akan memiliki rasa ingin tahu tentang suatu cara kerja biendia, anak dengan usia 5 tahun sudah senang dalam kegiatan eksploratif, namuin jikia anak belum matang maka anak akan kesulitan dalam mempelajarinya.ii

4. Pembentukaini

Pembentukan diiri² dapat dipengaruhi oleh kesengajaan (sekolah/formal) dan ketidaksengajaan i(piengaruh alam sekitar). Pembentukan di sekolah formal dan lingkungan sekitar iisangat berpengaruh dalam kecerdasan anak.

5. Minat dan Bakait

Minat dan biaikat akan memudahkan anak dalam mempelajari suatu hal. Anak akan mudahi miempelajari sesuatu apabila anak berminat dengan suatu hal tersebut. Misalnyia anak yang memilki minat dan bakat menari maka anak tersebut akan muidah meimpelajari tarian tersebut

6. Kebebasanii

Kebebasiain² manusia dalam berpikir divergen(menyebar), memudahkan anak memilihii metode tertentu dalam menyelesaikan masalah sesuai kebutuhannya. iMisalnya saat dikelas anak dibebaskan dalam memilih permainan yang dia sukaiiii dan memecahkan masalah dalam permainan tersebut dengan

caranya sendiri.

Tingkat kecerdasan setiap individu memang berbeda, berkenaan dengan faktor yang mempengaruhinya. Namun apabila faktor-faktor yang mempengaruhinya dapat diberikan dengan maksimal maka anak akan memperoleh kecerdasan yang maksimal pula.

2.2 Media Berbasis Alam

2.2.1 Pengertian Media

Pembelajaran anak usia dini memiliki dua jenis model yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan pembelajaran yang berpusat pada anak. Metode pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengemukakan pemikirannya, mereka mengemukakan pemikirannya sendiri dan mengidentifikasi kegiatannya. Pembelajaran yang berpusat pada anak memandang kebutuhan anak adalah kebutuhan unik dan bernilai. Mursid, (2018: 37)

Media merupakan komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengajui kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh anak dan bagaimana peran media dalam merangsang kegiatan belajar itu. Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada si belajar, apakah itu orang, alat, atau bahan. Trianto, (2013: 227)ii

iMedia mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan anak. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru bagi anak, yang dapat membangkitkan motivasi dan merangsang

anak untuk belajar lebih optimal. Pemanfaatan media pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi atau isi pelajaran semakin jelas dan dengan mudah dapat dikuasai dari proses pembelajaran di kelas untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Mursid, (45: 2018)

Berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut sebagai perantara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (anak) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan tema tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak karena media dapat menarik perhatian anak, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta anak akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

2.2.2 Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Media grafis. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut dengan media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model seperti model padat (*solid models*), model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran (Nana Sudjana dan

Ahmaid Rivai, 2010: 3-4).i

Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual/audio), mengakomodasikan responis anak yang tepat (tertulis, audio, dan kegiatan fisik), pemilihan media utama dan sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus. (Azhar Arsyadi, 2011: 69).i

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan yang hendak dicapainya, diperlukan dukungan dari media pembelajaran. Namun dalam memilih media pembelajaran, tidaklah mudah membalikkan telapak tangan. Memilih media yang terbaik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran bukanlah merupakan pekerjaan yang mudah.

Kriteria pemilihan media di atas, guru diharapkan dapat lebih mudah memilih media mana yang akan digunakan dalam pembelajaran guna mempermudah tugas-tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran jangan terlalu dipaksakan bila hal tersebut dapat mempersulit tugas guru sebagai pengajar, tapi harus sebaliknya, yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2.2.3 Media Bahan Alam

Media Bahan Alam Sekitar

Media belajar yang tidak kalah pentingnya dalam proses pembelajaran adalah lingkungan/ alam sekitar. Lingkungan atau alam sekitar adalah media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar secara lebih optimal. Lingkungan/ alam sekitar merupakan kesatuan ruang dengan semua benda yang

ada didalamnya termasuk manusia serta perilaku didalamnya.

Keberadaan media alam dalam proses pembelajaran tentu saja akan memberikan banyak manfaat. Media pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya menggunakan media yang menarik dan menyenangkan. Dalam pemilihan media sebaiknya disesuaikan pula dengan usia dan perkembangan anak. Mediana bisa bergerak atau tidak bergerak. Melalui pembelajaran media alam sekitar adalah media yang memanfaatkan alam sekeliling kita sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak didik. Media itu bisa benda sebenarnya misalnya air, bebatuan, tanaman, bentuk bangunan, meja, kursi, papan tulis, perpustakaan, gedung sekolah. Atau bentuk gambar yang variatif, misalnya gambar bola, boneka, foto-foto, gambar gerak.

Beberapa elemen dalam mengimplementasikan media belajar dengan proses pembelajaran (Berlia, 2016:25) teknik mengajar dalam menggunakan media alam sekitar antara lain sejumlah pendekatan mengajar adalah baik dan dapat digunakan. Dampak positif mengajar memberikan kesempatan dan dorongan untuk pengembangan untuk anak dalam memecahkan masalah. Memungkinkan anak didik untuk merespon dengan seluruh kemampuan berfikir, anggota badan serta segala minatnya, melalui media alam sekitar sebagai sumber belajar kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Dan akan membekas dalam ingatannya.

2
Kesimpulan ini dengan menggunakan media alam sekitar membuat guru memudahkannya dalam proses belajar bentuk geometri. Media alam sekitar sangat mudah didapat dan murah harganya juga tersedia di alam yang akan membentuk

pengalaman langsung dalam lingkungannya. Dengan media alam sekitar, anak juga akan menigasosiasikan antara benda-benda dengan kata-katanya.

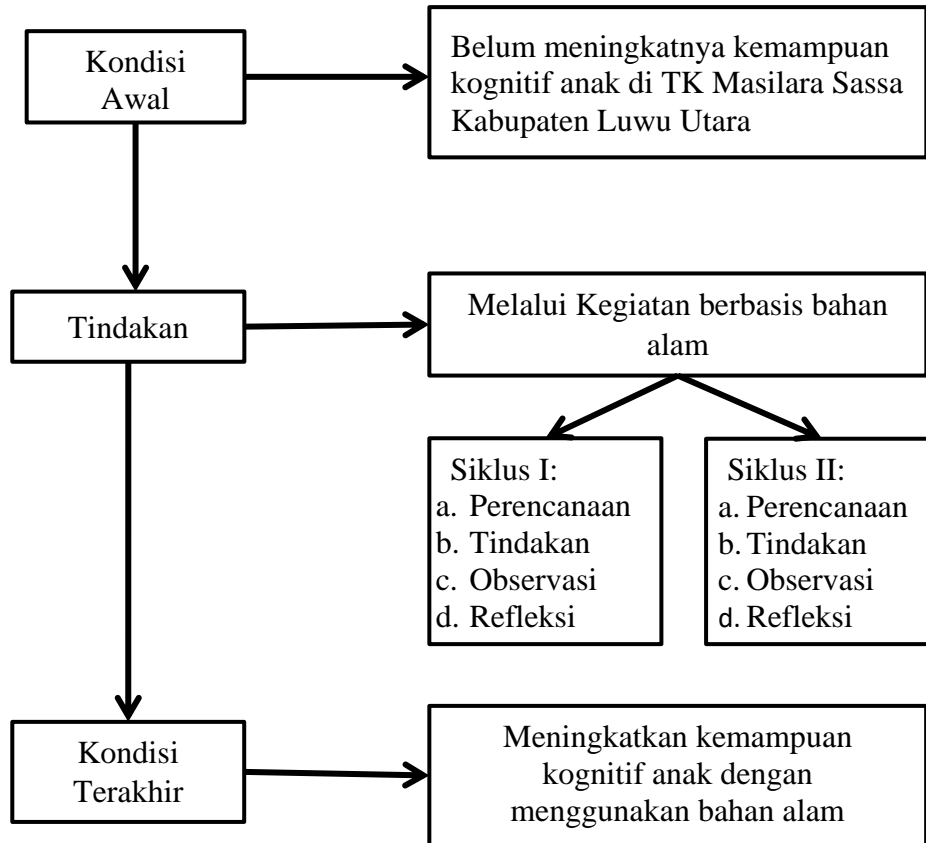
2.3 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama Peneliti	iJudul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Hani Quroisin (2005)	Meningkatkan kemampuan kognitif bentuk geometri dengan menggunakan media alam sekitar kelompok B TK PGRI 79/03	2 Pada siklus I diperoleh hasil 63% peningkatan kemampuan pembelajaran bentuk geometri pada siklus II diperoleh hasil 77% dan peningkatan kemampuan bentuk geometri pada siklus III diperoleh hasil 88%, dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil karena melebihi target indikator penelitian sebesar 81%.	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan masing-masing siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.	Penelitian ini meningkatkan kemampuan anak dalam perkembangan kognitif bentuk geometri sedangkan penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang meningkatkan perkembangan kognitif dengan menggunakan media bahan alam
2	Nidho Fuadiyah, (2013)	Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013.	Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dapat dilihat siklus I pada presentase ketuntasan 62% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 68% (cukup) dan akhirnya pada siklus II pada presentase ketuntasan 80% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 82% (baik).	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah objek yang diteliti, lokasi penelitian dan jumlah objek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Masilara Sassa.

2.4 Kerangka Pikir

Kemampuan kognitif anak usia dini belum berkembang dikarenakan Kurangnya kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warnanya di TK Masilara Sassa, iKurangnya cara mengenalkan benda-benda dengan menggunakan media yang menyenangkan pada TK Masilara Sassa, Kurangnya penggunaan media untuk peningkatan kognitif anak hanya berpatokan kepada LKS. Pengembangan pembinaan keterampilan dalam perkembangan kognitif sangatlah diperlukan untuk kematangan dalam kemampuan berhitung anak. Dengan penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Masilara Sassa Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara.



iGambar 2.1 Kerangka konseptual

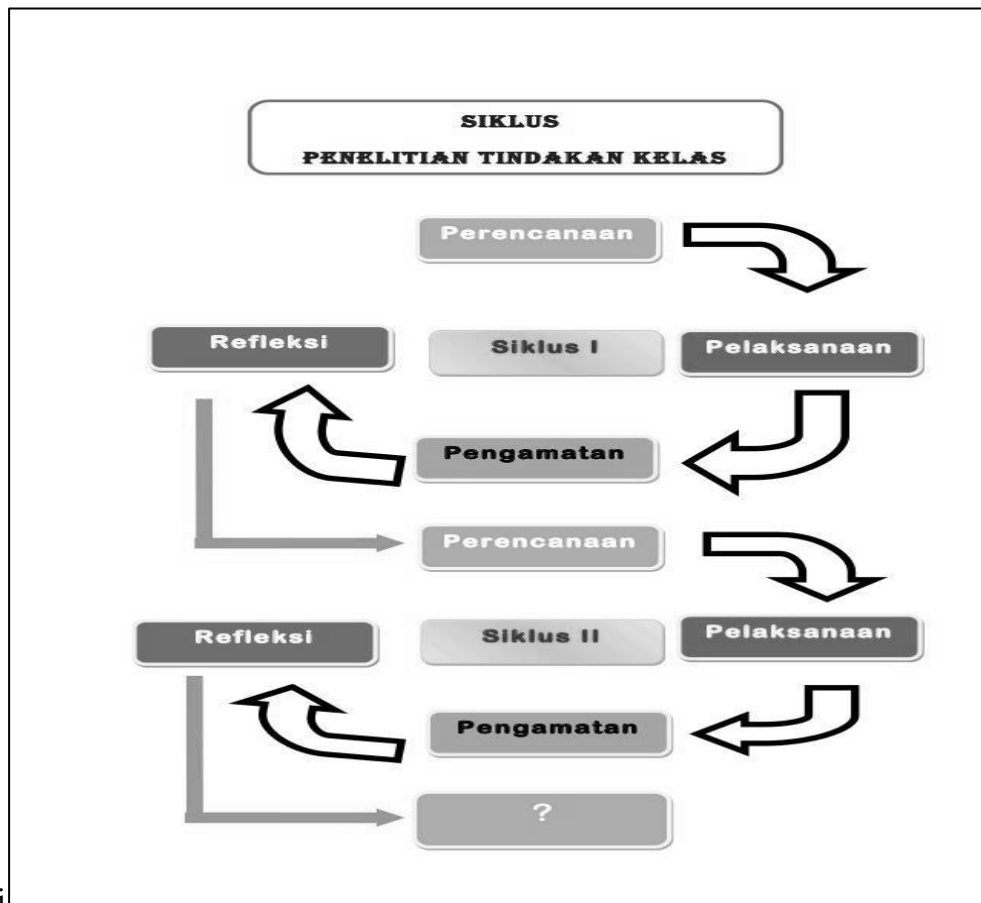
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Peneliti

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti sendiri dan bekerja sama dengan guru kelas yang lain. Menurut Wina Sanjaya (2011: 26) penelitian tindakan kelas adalah sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian ini menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru pendamping. Peneliti akan terlibat langsung dalam proses penelitian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

Model pelaksanaan PTK yang dilakukan dalam penelitian ini adalah merujuk kepada yang dikemukakan Kemmis dan McTaggart yang menggunakan sistem spiral dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Suharsini Arikunto, 2006: 84). Gambar berikut ditampilkan model Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart.



Gambar 3.1 Model Tindakan Kelas

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, diantaranya:

- 1) Mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas yang akan menjadi topik yang perlu perhatian khusus dan merupakan topik dalam penelitian ini.
- 2) Membuat Rencana Program Harian (RPPH), materi yang diajarkan tentunya sesuai dengan kurikulum yang dituangkan dalam RPPH. RPPH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pengembangan sosial.
- 3) Guru mempersiapkan lembar observasi kegiatan
- 4) Lembar refleksi dan media berbasis alami
- 5) Mengevaluasi kegiatan, agar dapat mengetahui keadaan anak dan kesulitan dalam kegiatan ini

b. Pelaksanaan Tindakan (*action*) dan Pengamatan (*observing*)

Tahap tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yang berupa mengenai tindakan di kelas. Peneliti dan guru akan melaksanakan tindakan yang telah disusun sebelumnya pada proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tema dan Rencana Program Harian (RPPH) pada hari tersebut yang telah dibuat bersama dengan peneliti.

Proses pengamatan dilakukan bersamaan dengan waktu tindakan berlangsung. Pengamatan ini bertujuan memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

c. Refleksi (*reflecting*)

Selanjutnya data yang sudah diperoleh dari observasi baik sebelum maupun setelah kegiatan tersebut kemudian dicatat, dikumpulkan dan dianalisis serta didiskusikan bersama kolaborator. Setiap akhir pertemuan dalam setiap

siklus, peneliti dan kolaborator menganalisis apa pelaksanaan tindakan sudah sesuai perencanaan, apakah format observasi perlu ditambah dan sebagainya, sehingga hasil analisis ini dapat digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya. Tujuan dari diskusi tersebut adalah untuk mengevaluasi hasil tindakan, masalah yang unik dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah selesai diskusi peneliti mencari jalan keluarnya agar dibuat rencana perbaikan pada tahap selanjutnya.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diangkat oleh peneliti adalah 19 anak Kelompok A di TK Masilara Sassa dengan usia 4-5 tahun, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah TK Masilara Sassa. Waktu penelitian ini direncanakan bulan Februari - Maret 2022.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah:

1. Observasi

Pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan kolaborator. Pengamatan yang dilakukan dari sebelum sampai dengan sesudah diberikan tindakan penelitian dan kolaborator mencatat semua hal yang diperlukan maupun yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kolaborator mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan.

2. Diokumentasi

Metode ini digunakan oleh peneliti karena dapat melengkapi dan menguatkan data-data yang sudah diperoleh mengenai kemampuan anak-anak. Dokumen ini berupa catatan harian, lembar observasi dan buku laporan perkembangan anak.

3.5 Instrumen Penelitian

Sanjiaya (2011: 84), instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi.

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi guru dan lembar observasi kemampuan membaca permulaan. Lembar aktivitas guru dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktivitas fisik yang dilakukan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar pengamatan yang dilakukan dengan tanda check-list dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan pengamat (observer) untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

ii

i

i

i

i

i

Tabel i3.1 Lembar Observasi Pengembangan Kognitif Anak

No	Indikator Penilaian	Kegiatan	Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
			(1) 25	(2) 50	(3) 75	(4) 100
1	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya	Mengurutkan lima seriasi atau lebih berdasarkan warna, bentuk, ukuran, atau jumlah.				
2	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak).				
3	Menyajikan berbagai karya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Melakukan berbagai percobaan sederhana bersifat sains				

Keterangan ii

BB : Belum berkembang dengan skor nilai 25.

MB : Mulai berkembang dengan skor nilai 50.

BSH : Berkeimbangan sesuai harapan dengan skor nilai 75.

BSB : Berkeimbangan sangat baik dengan skor nilai 100.

3.6 Teknik Analisis Data

Untuk menghitung hasil tes dan hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan *percentage correction*. Besarnya nilai yang diperoleh oleh siswa merupakan persentase dari skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai jika tes tersebut dikerjakan dengan hasil 100% betul (Arikunto, 2010: 102). Rumus untuk menghitungnya yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100i$$

Keterangan

iP = Nilai persen yang dicari

iF = Skor mentah yang diperoleh peserta didik

iN = Skor maksimum ideal

Tabel.i 3.2 Kategori Keberhasilan Anak

Kategori	Skor
Belum Berkembang	25
Mulai Berkembang	50
Berkembang Sesuai Harapan	75
Berkembang Sangat Baik	100

Setelah mengetahui ¹ persentase tersebut, langkah selanjutnya yaitu menentukan predikat yang telah dijadikan pedoman penilaian. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu berupa peningkatan emosional anak dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai persentase 76% dikatakan kemampuan kognitif pada anak sudah berkembang sangat baik.

3.7 Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju ke arah perbaikan. Keberhasilan hasil diperoleh jika terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak sesudah diberikan tindakan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan media berbasis alam. Indikator keberhasilan ini adalah ditandai meningkatnya keterampilan anak dilihat dengan hasil persentase mencapai 76% pada kelompok A TK Masilara Sassa Kabupaten Luwu Utara.

i

IBAB IV

IHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Masilara Sassa. Adapun penjabaran mengenai deskripsi sekolah yang di tempati penelitian oleh peneliti di TK Masilara Sassa ialah:

4.1.1.1 Sejarah TK Masilara Sassa

Pada tahun 2000 masyarakat sepakat untuk membangun sebuah tempat belajar yang saat ini di tempati oleh TK Masilara Sassa, yang dimana sebelumnya anak-anak selalu berpindah tempat untuk bersekolah karena belum memiliki bangunan yang tetap.

4.1.1.2 Data Guru TK Masilara Sassa

Tabel 4.1 Data Guru TK Masilara Sassa

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1.	Darmiatii Noti, S.Pd	Kepala sekolah	PNS
2.	Jumranai	Guru	Non PNS
3.	Nurmai	Guru	Non PNS

4.1.1.3 Jumlah Peserta Didik TK Masilara Sassa

Tabel 4.2 Data Peserta Didik TK Masilara Sassa

No	NAMA	Jenis Kelamin	USIA
----	------	---------------	------

i1i	M A	Laki-laki	4 Tahun
i2i	M AB	Laki-laki	4 Tahun
i3i	M G	Laki-laki	4 Tahun
i4	M AL	Laki-laki	4 Tahun
i5	RU	Laki-laki	4 Tahun
i6	M R	Laki-laki	5 Tahun
i7	A R	Laki-laki	5 Tahun
i8	GI	Laki-laki	5 Tahun
i9	NU	Perempuan	5 Tahun
i10	N S	Perempuan	5 Tahun
i1i	AI	Perempuan	5 Tahun
12	A A	Perempuan	5 Tahun
13	AR	Perempuan	5 Tahun
14	DM	Perempuan	5 Tahun
15	KI	Perempuan	5 Tahun
16	N I	Perempuan	4 Tahun
17	S N	Perempuan	4 Tahun
18	A N	Perempuan	5 Tahun
19	NA	Perempuan	5 Tahun

4.1.2. Tahap Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 - 28 Januari 2022. Kondisi awal pada saat pra siklus kemampuan anak dalam perkembangan motorik kasar belum berkembang dengan baik ini diketahui oleh peneliti dari hasil observasi yang telah dilakukan bersama guru pendamping.

Tabel 4.3 Lembar Hasil Observasi Pra Siklus Perkembangan Kognitif Anak

Noi	Nama Anak	JK	Indikator Penilaian			Rata-Rata	Kriteria Penilaian
			Mengenal benda dengan	Mengenal lingkungan	Menyajikan berbagai karyanya dalam		

			mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya	alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)		
1.i	M A	L	25	50	25	33,3	BB
2.i	M AB	L	50	50	75	58,3	MB
3.i	M G	L	75	50	50	58,3	MB
4.	M AL	L	50	50	50	50	MB
5.i	RU	L	50	75	50	58,3	MB
6.i	M R	L	50	50	50	50	MB
7.	A R	L	25	25	25	25	BB
8.	GI	L	25	50	50	41,6	BB
9.	NU	P	25	75	50	50	MB
10.	N S	P	75	75	75	75	BSH
11.	AI	P	50	25	50	41,6	BB
12.	A A	P	50	25	50	41,6	MB
13.	AR	P	50	50	50	50	MB
14.	DM	P	75	50	75	66,6	MB
15.	KI	P	25	50	50	41,6	BB
16.	NI	P	25	25	50	33,3	BB
17.	S N	P	50	50	75	58,3	MB
18.	A N	P	25	25	50	33,3	BB
19.	NA	P	50	50	25	41,6	BB
Jumlah			850	900	975	907,7	
Presentase %			44,7%	47,i3%	51,3%	47,7%	

i

1 Keterangan :

Anak yang belum berkembang i(BB) 8 = 33,4%

Anak yang mulai berkembang i(MB) 10 = 60%

Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 1 = 6, 6%

Anak yang berkembang sangat baik (BSB) = 0%

Hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan Pra siklus mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya. pada anak yaitu

$P = \frac{850}{19} \times 100\% = 44,7\%$, Pada kegiatan mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) $P = \frac{900}{19} \times 100\% = 41,3\%$ dan menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) $P = \frac{975}{19} \times 100\% = 51,3\%$. Jadi pada hasil presentase nilai diatas kegiatan Pra siklus anak kelas A di TK Masilara Sassa dalam perkembangan koignitif anak masihi sangatlah rendah, dapat dilihat dari tabel indikator keberhasilan yang tericantum pada Tabel 3.2 (Hal. 25)

4.1.i3. Hasil Siklus I i

A. Pierencanaan Tindakan

iTahap perencanaan tindakan ini disusun sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) TK Masilara Sassa yang mencakup segala kegiatan secara tierperinci dimulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir, menyediakan segala media atau alat peraga dalam pengajaran, menentukan dan merencanakan pembelajaran yang mencakupi metode atau teknik mengajar dan mengalokaisikan waiktu serta teknik observasi dan evaluasi dalam berkegiatan.

B. Pelaksanaan Tinindakan

Tahapi pelakisanaan tindakan merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua yang telah rencana dibuat. Pada kegiatan ini dilaksanakan di luar kelas (*outdoor*) sesuiuai dengan konsep rencana yang sudah disiapkan sebelumnya dan

diharapkan dapat berjalan dengan efektif. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

Pertemuan I Siklus I (Jumat, 04 Februari 2022)

a. Kegiatan Awal

Sebelum memasuki kelas anak-anak berbaris di luar terlebih dahulu kemudian anak-anak memasuki kelas dengan tertib dan duduk di tempat masing-masing dan bernyanyi dan berdoa sebelum belajar bersama-sama. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengulang atau tanya jawab pembelajaran mengenai kegiatan apa yang dilakukan kemarin, setelah itu guru menjelaskan mengenai kegiatan hari ini. Kegiatan hari ini dilakukan didalam kelas kemudian akan dilanjutkan dengan peningkatan perkembangan kognitif yang dilakukan di dalam kelas.

b. Kegiatan Inti

Anak melakukan kegiatan di luar ruangan dengan memilih benda-benda yang berbau alam seperti mengambil daun-daun, bunga-bunga, rerumputan yang ada disekitar lokasi sekolah, tak lupa pula anak mengambil benda-benda bahan alam seperti batu-batu, pasir dll.

c. Istirahat

Kegiatan istirahat dilakukan selama kurang lebih 30 menit. Pada kegiatan istirahat ini anak-anak dapat bermain di dalam maupun di luar kelas dengan berbagai jenis permainan yang dapat anak gunakan dan pada saat melakukan kegiatan anak-anak masih di dampingi oleh gurunya.

d. Penutup

Kegiatan penutupi anak diajak berdiskusi mengenai perasaannya hari ini dan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini, setelah itu guru menjelaskan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, kemudian anak bernyanyi dan berdoa bersama-sama sebelum pulang dan memberi salam kepada guru.

Pertemuan II Siklus I (Rabu, 09 Februari 2022)

a. Kegiatan Awal

Sebelum memasuki kelas anak-anak berbaris di luar terlebih dahulu kemudian anak-anak memasuki kelas dengan tertib dan duduk di tempat masing-masing diain bernyanyi dan berdoa sebelum belajar bersama-sama. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengulang atau tanya jawab pembelajaran mengenai kegiatan apa yang dilakukan kemarin, setelah itu guru menjelaskan mengenai kegiatan hari ini. Kegiatan hari ini dilakukan didalam kelas kemudian akan dilanjutkan dengan peningkatan perkembangan kognitif yang dilakukan di dalam kelas.

b. Kegiatan Inti

Anak melakukan kegiatan di luar ruangan dengan memilih benda-benda yang berbau alam seperti mengambil daun-daun, bunga-bunga, rerumputan yang ada disekitar lokasi sekolah, tak lupa pula anak mengambil benda-benda bahan alam seperti batu-batu, pasir dll.

c. Istirahat

1
Kegiatan istirahat dilakukan selama kurang lebih 30 menit. Pada kegiatan istirahat ini anak-anak dapat bermain di dalam maupun di luar kelas dengan berbagai jenis permainan yang dapat anak gunakan dan pada saat melakukan kegiatan anak-anak masih di dampingi oleh gurunya.

d. Penutup

Kegiatan penutup anak diajak berdiskusi mengenai perasaannya hari ini dan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini, setelah itu guru menjelaskan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, kemudian anak bernyanyi dan berdoa bersama-sama sebelum pulang dan memberi salam kepada guru.

Pertemuan III Siklus I (Jumat, 11 Februari 2022)

a. Kegiatan Awal

Sebelum memasuki kelas anak-anak berbaris di luar terlebih dahulu kemudian anak-anak memasuki kelas dengan tertib dan duduk di tempat masing-masing dan bernyanyi dan berdoa sebelum belajar bersama-sama. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengulang atau tanya jawab pembelajaran mengenai kegiatan apa yang dilakukan kemarin, setelah itu guru menjelaskan mengenai kegiatan hari ini. Kegiatan hari ini dilakukan didalam kelas kemudian akan dilanjutkan dengan peningkatan perkembangan kognitif yang dilakukan di dalam kelas.

b. Kegiatan Inti

Anak melakukan kegiatan di luar ruangan dengan memilih benda-benda

yang iberbahain alam seperti mengambil daun-daun, bunga-bunga, rerumputan yang aida disekitar lokasi sekolah, tak lupa pula anak mengambil benda-benda bahan ailam sieperti batu-batu, pasir dll.

c. Istiraihat

Keigiatani¹ istirahat dilakukan selama kurang lebih 30 menit. Pada kegiatan istirahat iini aniak-anak dapat bermain di dalam maupun di luar kelas dengan berbagai ijenisi permainan yang dapat anak gunakan dan pada saat melakukan kegiatan ainaki-anak masih di dampimngi oleh gurunya.

d. Penutupi

Kegiaitan penutup anak diajiak berdiskusi mengenai perasaanya hari ini dan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini, setelah itu guru menjeliaskan mengenai pemibelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, ikemudian anak bernyanyi dan berdoa bersama-sama sebelum pulang dan memberi salam kepada guru.

C. Observasi (iPengamatan)i

Selama proses pelaksanaani tindakan yang dilakukan guru peneliti melakukan obseirvasi/mengamati seigala kegiatan yang dilakukan oleh anak dan dari hasil pengamatan tersebut peneliti dapat memasukkan kedalam lembar observasi penilaian terhadap perkembangan kognitif.

i

i

Tabeli 4.4 Lembar Hasil Siklus I Perkembangan Kognitif Anak

No	Nama Anak	JK	Indikator Penilaian			Rata-Rata	Kriteria Penilaian
			Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, ibatu-batuan, idll)	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)		
1.	M iA	L	50	50i	25	41,6	MB
2.	M AiB	L	50	75i	75	66,6	MB
3.	M Gi	L	75	75i	75	75	BSH
4.	M Ali	L	50	50i	75	58,3	MB
5.	RU	L	75	75i	50	66,6	MB
6.	M Ri	L	50	75i	75	66,6	MB
7.	A Ri	L	25	50i	50	41,6	MB
8.	Gi	L	50	75i	50	58,3	MB
9.	NU	P	50	75i	75	66,6	MB
10.	N S	P	75	100i	75	83,3	BSH
11.	AI	P	50	50i	50	50	MB
12.	A A	P	75	50i	75	66,6	MB
13.	AR	P	75	75i	75	75	BSH
14.	DM	P	75	75i	75	75	BSH
15.	KI	P	50	50i	50	50	MB
16.	NI	P	25	50i	75	50	MB
17.	SN	P	50	75i	75	66,6	MB
18.	AN	P	50	50i	50	50	MB
19.	NA	P	75	50i	50	58,3	MB
Jumlah			1.075	1.2i25	1.200	1.166	
Presentase %			56,5%	64,i4%	63,1%	61,3%	

i

iKeterangan :

iAnak yang belum berkembang (BB) = 0%

iAnak yang mulai berkembang (MB) 15 = 78,9%

iAnak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 4 = 21,1%

iAnak yang berkembang sangat baik (BSB) = 0%

i

D. Refleksi

Hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan siklus I mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya. pada anak yaitu

$P = \frac{1075}{19} \times 100\% = 56,5\%$, Pada kegiatan Mengenal lingkungan alam (hewan,

tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) pada anak $P = \frac{1225}{19} \times 100\% = 64\%$

dan menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air,

batu-batuan, dll) $P = \frac{11200}{19} \times 100\% = 61\%$. Jadi pada hasil presentase nilai diatas

kegiatan siklus I anak kelas B di TK Masilara iSassa dalam perkembangan

kognitif anak belum berkembang sangat baik, karena anak masih belum ada

ketertarikan yang membuat anak lebih semangat dalam belajar sambil bermain,

dapat dilihat dari tabel indikator keberhasilan yang tercantum pada Tabel 3.2.

sehingga peneliti melanjutkan penelitian pada siklus selanjutnya yaitu siklus II

dengan mengubah cara proses pembelajaran yang awalnya perindividu maka di

siklus 2 bisa menjadikan kelompok anak dapat interaksi bersama temannya.

1 Hasil Siklus Iii

A. Perencanaan Tiindakan

Tahap perencanaan tindakan ini yaitu menyusun semua langkah-langkah

pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan secara terperinci yang dimulai dari

kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Menyediakan segala alat peraga atau

media yang akan digunakan pada saat pengajaran, menentukan dan

merencanakan pembelajaran yang mencakupi metode atau teknik mengajar, mengalokasikan waktu dan teknik dalam observasi dan evaluasi.

B. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan dari semua yang telah rencana dibuat. Pada kegiatan ini dilaksanakan di luar kelas (*outdoor*) dan di dalam kelas (*indoor*) sesuai dengan konsep rencana yang sudah disiapkan sebelumnya dan diharapkan dapat berjalan dengan efektif. Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

Pertemuan I Siklus II (Kaimis, 17 Februari 2022)

a. Kegiatan Awal

Sebelum memasuki kelas anak-anak berbaris di luar terlebih dahulu kemudian anak-anak memasuki kelas dengan tertib dan duduk di tempat masing-masing dan bernyanyi dan berdoa sebelum belajar bersama-sama. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengulang atau tanya jawab pembelajaran mengenai kegiatan apa yang dilakukan kemarin, setelah itu guru menjelaskan mengenai kegiatan hari ini. Kegiatan hari ini dilakukan didalam kelas kemudian akan dilanjutkan dengan peningkatan perkembangan kognitif yang dilakukan di dalam kelas.

b. Kegiatan Inti

Anak melakukan kegiatan di luar ruangan dengan memilih benda-benda yang berbahan alam seperti mengambil daun-daun, bunga-bunga, rerumputan yang ada disekitar lokasi sekolah, tak lupa pula anak mengambil benda-benda

bahan alam seperti ibatu-batu, pasir dll. Kemudian guru akan mengelompokkan anak agar lebih semangin dalam belajar bersama teman-temannya.

c. Istirahat

Kegiatan¹ istirahat dilakukan selama kurang lebih 30 menit. Pada kegiatan istirahat ini iainak-anak dapat bermain di dalam maupun di luar kelas dengan berbagai jeniis permainan yang dapat anak gunakan dan pada saat melakukan kegiatan anakii-anak masih di dampingi oleh gurunya.

d. Penutup

Kegiatan penutup ainak diajak berdiskusi mengenai perasaanya hari ini dan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini, setelah itu guru menjelaskan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, kiemudiani anak bernyanyi dan berdoa bersama-sama sebelum pulang dan memberi sialam kiepada guru.

Pertemuan II Sikluis II (Senin, 21 Februari 2022)

a. Kegiatan Aiwal

Sebelum memaisuki kelas anak-anak berbaris di luar terlebih dahulu kemudian anak-ainaki memasuki kelas dengan tertib dan duduk di tempat masing-masing diani¹ bernyanyi dan berdoa sebelum belajar bersama-sama. Sebelum pembelajaiiran dimulai guru mengulang atau tanya jawab pembelajaran mengenai kegiatan apa yang dilakukan kemarin, setelah itu guru menjelaskan mengenai kegiatan hari ini. Kegiatan hari ini dilakukan didalam kelas kemudian akan diliainjutkan dengan peningkatan perkembangan kognitif yang dilakukan di dalam kielas.

b. Kegiatan Inti

Anak melaksanakan kegiatan di luar ruangan dengan memilih benda-benda yang berbahan alam seperti mengambil daun-daun, bunga-bunga, rerumputan yang ada disekitar lokasi sekolah, tak lupa pula anak mengambil benda-benda bahan alam seperti batu-batu, pasir dll. Kemudian guru akan mengelompokkan anak agar lebih semangat dalam belajar bersama teman-temannya.

c. Istirahat

Kegiatan istirahat dilakukan selama kurang lebih 30 menit. Pada kegiatan istirahat ini anak-anak dapat bermain di dalam maupun di luar kelas dengan berbagai jenis permainan yang dapat anak gunakan dan pada saat melakukan kegiatan anak-anak masih di dampingi oleh gurunya.

d. Penutup

Kegiatan penutup anak diajak berdiskusi mengenai perasaannya hari ini dan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini, setelah itu guru menjelaskan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, kemudian anak bernyanyi dan berdoa bersama-sama sebelum pulang dan memberi salam kepada guru.

Pertemuan III Siklus II (Jumat, 25 Februari 2022)

a. Kegiatan Awal

Sebelum memasuki kelas anak-anak berbaris di luar terlebih dahulu kemudian anak-anak memasuki kelas dengan tertib dan duduk di tempat masing-masing diin bernyanyi dan berdoa sebelum belajar bersama-sama. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengulang atau tanya jawab pembelajaran

mengenai kegiatanii apa yang dilakukan kemarin, setelah itu guru menjelaskan mengenai kegiataiin hari ini. Kegiatan hari ini dilakukan didalam kelas kemudian akan diilanjutkan dengan peningkatan perkembangan kognitif yang dilakukan di dalaim kelias.

b. Kegiatan Inti

Anak melaikukani kegiatan di luar ruangan dengan memilih benda-benda yang berbahan ialam sieperti mengambil daun-daun, bunga-bunga, rerumputan yang ada disekiitar lokaisi sekolah, tak lupa pula anak mengambil benda-benda bahan alam seiperti batui-batu, pasir dll. Kemudian guru akan mengelompokkan anak agar lebiih semangat dalam belajar bersama teman-temannya.

c. Istirahat

Kegiatan iistirahat dilakukan selama kurang lebih 30 menit. Pada kegiatan istirahat ini ainaik-anak dapat bermain di dalam maupun di luar kelas dengan berbagai jenisiii permainan yang dapat anak gunakan dan pada saat melakukan kegiatan anakii-ianak masih di dampingi oleh gurunya.

d. Penutup

Kegiatani penutup anak diajak berdiskusi mengenai perasaanya hari ini dan melakukan taiinya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini, setelah itu guru menjelasiikan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, keimudian anak bernyanyi dan berdoa bersama-sama sebelum pulang dan memberi sailam kepada guru.

i

i

C. Obsiervasi (Pengamatan)

Sielama proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru peneliti melakukan observasi/mengamati segala kegiatan yang dilakukan oleh anak dan dari hasil pengamatan tersebut peneliti dapat memasukkan kedalam lembar observasi penilaian terhadap perkembangan kognitif anak.

Tabel 4.5 Lembar Hasil Siklus II Perkembangan Kognitif Anak

No	Nama Anak	JK	Indikator Penilaian			Rata-Rata	Kriteria Penilaian
			Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)		
1.	iM A	L	75	75	50	66,6	MB
2.	Mi AB	L	75	100	100	91,6	BSH
3.	Mi G	L	100	100	100	100	BSB
4.	M iAL	L	75	75	100	83,3	BSH
5.	RiU	L	100	100	75	91,6	BSH
6.	M iiR	L	50	75	100	75	BSH
7.	A Ri	L	50	50	75	58,3	MB
8.	Gli	L	75	100	75	83,3	BSH
9.	Nui	P	75	100	100	91,6	BSH
10.	N Si	P	100	100	100	100	BSB
11.	Ali	P	75	75	75	75	BSH
12.	A A	P	100	75	75	83,3	BSH
13.	Ari	P	100	75	100	91,6	BSH
14.	DMi	P	100	100	100	100	BSB
15.	Kli	P	75	75	75	75	BSH
16.	N Ii	P	50	75	75	66,6	MB
17.	S N	P	75	75	100	83,3	BSH
18.	A Ni	P	75	75	75	75	BSH
19.	NAi	P	75	75	75	75	BSH
Jumlah			1.500	1.575	1.625	1.566,1	
Presentasie %i			78,9%	82,8%	85,5%	82,4%	

Keterangan :

iAnak yang ibelum berkembang (BB) 0 = 0%

iAnak yang mulai berkembang (MB) 3 = 15,8%

iAnak yangi berkembang sesuai harapan (BSH) 13 = 68, 4%

iAnak yangi berkembang sangat baik (BSB) 3 = 15,8%

D. iRefleksi

iHasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan siklus II mengenal benda dengain imengelompokkan berbagai benda di lingkungannya. pada anak yaitu

$P = \frac{15i0i0}{1i9i} \times 100\% = 78,9\%$, Pada kegiatan Mengenal lingkungan alam (hewan,

tanamain, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) pada anak $P = \frac{1575}{19} \times 100\% =$

82,8% dan mieinyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita,

bernyanyi, geraki tuibuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca,

tanah, air, batui-batuian, dll) $P = \frac{1625}{19} \times 100\% = 85,5\%$. Jadi pada hasil

presentase nilai diaitas kegiatan siklus II anak kelas B di TK Masilara Sassa

dalam perkembangan koignitif aniak meningkat dan mencapai indikator

keberhasilan yang ada yaitu 76% dengain nilai rata-rata yang ada ialah 82,4% .

Jadi peneliti menghentikan peinelitian miengenai perkembangan kognitif anak

dengan media berbasis alam kiarena sudahi mencapai kriteria indikator yang ada

dapat dilihat pada tabel 3.2.

i

ii

4.2. iPembahaisan

4.2.1. iSiklus Ii

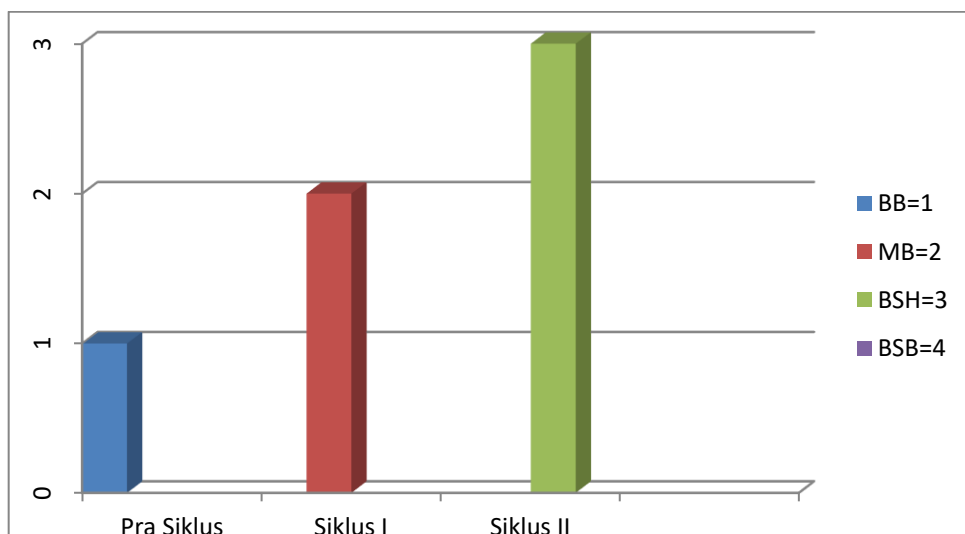
Kegiatan peningkatan kemampuan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media berbasis alam ¹ dimana masih ada anak yang belum aktif dalam berkegiatan, anak belum serius pada saat kegiatan belajar dan minat anak masih kurang, Sehingga dilakukanlah perbaikan di siklus II dan hasil dari observasi terhadap keaktifan anak dalam berkegiatan meningkat dengan baik. Adapun hasil observasi yang dilakukan mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada gambar 4.1

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dalam kegiatan perkembangan kognitif anak menggunakan media berbasis bahan alam mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya. pada anak yaitu 56,5%, Pada kegiatan Mengenal ⁷ lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) pada anak 64% dan menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 61%.

4.2.2 Siklus Iii

Kegiatan perkembangan kognitif pada siklus II dengan kegiatan menggunakan media berbasis bahan alam ¹ mengubah teknik belajar dengan anak bekerja sama dengan teman kelompoknya sehingga dimana anak sudah mengalami peningkatan aktif dalam berkegiatan, anak sudah serius dalam

berkegiatan dan tingkat minat anak dalam berkegiatan sudah ada. Hasil penilaian observasi terhadap aktifitas anak dan urut di siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dalam mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya 78,9%, Pada kegiatan Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) pada anak 82,8% dan menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 85,5%. Jadi di kegiatan peningkatan kognitif anak melalui media berbasis alam pada anak kelompok Adi TK Masilara Sassa Kabupaten Luwu Utara.



Gambar 4.1 Perbandingan Hasil Observasi

i
i
i

i

i

iBAB V

iPENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode peningkatan kemampuan kognitif anak dengan berbasis bahan alam sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Masiliaria Sassa tahun ajaran 2021/2022.

Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan anak yang dapat dilihat pada siklus penelitian kemampuan anak rata-rata. Anak yang belum berkembang (BB) 8 = 33,4%, anak yang mulai berkembang (MB) 10 = 60%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 1 = 6% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) = 0%. Sedangkan pada siklus I anak yang belum berkembang (BB) = 0%, anak yang mulai berkembang (MB) 15 = 78,9%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 4 = 21,1% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) = 0%. Dan terakhir pada siklus II anak yang belum berkembang (BB) 0 = 0%, anak yang mulai berkembang (MiB) 3 = 15,8%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 13 = 68,4% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) 3 = 15,8%.

ii

ii

5i.2. Saran i

iBerdasarkan ¹ penelitian yang dilakukan, sebagai bahan rekomendasi dengan hasil pertimbangan di lapangan maupun secara teoritis maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah hendaknya memfasilitasi proses belajar mengajar dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan
2. Kepada semua pihak sekolah terutama guru, sudah seharusnya meningkatkan kompetensi serta membekali diri dengan pengetahuan luas, karena sesungguhnya kompetensi guru sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang pada akhirnya akan menghasilkan anak yang berprestasi, berakhlakul karimah dan berbudi pekerti, sehingga dapat berdampak positif pada perkembangan dan kemajuan sekolah.
3. Kemampuan kognitif dalam pembelajaran menggunakan media bahan alam anak dapat berkembang dengan baik apabila dalam setiap pembelajaran dapat menggunakan metode atau permainan yang bervariasi dan juga melalui kegiatan pembelajaran yang menarik sebagai salah satu alternatif yaitu dengan berlomba lari bersama teman-teman dapat meningkatkan kemampuan peningkatan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- AzharArsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Faturrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Kalimedia. Yogyakarta.
- Hani Quroisin, 2015. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Alam Sekitar Kelompok B TK PGRI 79/03 Ngaliyan Semarang. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Mursid, 2018. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nidho Fuadiyah, 2013. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Pernalang*. Jurnal Pendidikan Sains, Volume 1, No 2.
- Nurani, Y, Sujiono dkk. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurbiana Dhieni. 2010. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rita Kurnia, 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: Cv. Jakad publishing.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Thobroni. 2013. ¹² *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Trianto, M.Pd, 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

● **48% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 48% Internet database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.umpalopo.ac.id Internet	26%
2	lib.unnes.ac.id Internet	12%
3	repo.uinsatu.ac.id Internet	2%
4	eprints.uny.ac.id Internet	2%
5	eprints.ums.ac.id Internet	2%
6	poskita.co Internet	1%
7	digilib.uin-suka.ac.id Internet	<1%
8	repository.ar-raniry.ac.id Internet	<1%
9	digilib.uinkhas.ac.id Internet	<1%

10	restyuningsih.wordpress.com Internet	<1%
11	scribd.com Internet	<1%
12	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet	<1%
13	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	<1%
14	koleksiskripsi.com Internet	<1%