

# Mengembangkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda Berdasarkan Fungsinya Menggunakan Model Explicit Instruction dan Make A Match Serta Media Topi di Taman Kanak-Kanak

**Wahyu<sup>\*</sup> & Ika Zulmida Aidiyani**

*Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Lambung Mangkurat*

---

**Terima: 15-09-2017**

**Revisi: 19-10-2017**

**Daring: 30-12-2017**

---

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil pengembangan kognitif anak dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya melalui kombinasi model *explicit instruction* dan *make a match* serta media topi. Setting penelitian adalah anak-anak kelompok A di TK Idhata II Banjarmasin tahun ajaran 2015/2016 semester II. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus dengan 2 kali pertemuan disetiap siklusnya yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya menggunakan kombinasi model *explicit instruction* dan *make a match* serta media topi © 2017 j-PPras. All rights reserved

**Kata kunci:** Kognitif, mengenal benda berdasarkan fungsinya, kombinasi model explicit instruction dan make a match serta media topi.

---

---

<sup>\*</sup> Korespondensi: wahyu@ulm.ac.id

## A. Pendahuluan

Pendidikan usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden agedan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual (Yamin & Sanan, 2010:1).

Harapan peneliti melakukan PTK pada anak kelompok A TK Idhata II Banjarmasin pada aspek kognitif dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya dapat berkembang sesuai dengan indikator dan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) pada kurikulum.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada TK Idhata II Banjarmasin pada anak Kelompok A usia 4–5 tahun pada semester I tahun ajaran 2015/2016 masih belum menunjukkan kondisi yang diharapkan. Masih ada anak yang belum mampu mengenal benda berdasarkan fungsinya. Dari jumlah 13 orang anak, hanya 53,84% anak atau sekitar 7 anak yang dapat mengenal benda berdasarkan fungsinya secara tepat, dan 46,15% atau sekitar 6 anak yang belum mampu dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya. Berdasarkan data tersebut tidak ada anak yang mendapatkan bintang empat (\*\*\*\*) dengan keterangan Berkembang Sangat Baik (BSB), dua orang anak memperoleh bintang tiga (\*\*\*) dengan keterangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), lima orang anak memperoleh bintang dua (\*\*) atau Mulai Berkembang (MB), dan 6 orang anak memperoleh bintang satu (\*) atau Belum Berkembang (BB).

Dalam simbol penilaian perkembangan anak terdapat empat penilaian yaitu: bintang (\*) = Belum Berkembang (BB), bintang (\*\*) = Mulai Berkembang (MB), bintang (\*\*\*) = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan bintang (\*\*\*\*) = Berkembang Sangat Baik (BSB). Jadi dalam simbol untuk catatan penilaian perkembangan anak dikatakan

berhasil/mampu dalam suatu pembelajaran apabila anak mendapatkan bintang \*\*\* atau \*\*\*\*. Dan dikatakan perkembangan anak belum berhasil/mampu apabila anak mendapatkan bintang \*\* atau \*.

Dari data hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah yang peneliti lakukan pada Rabu 24 Februari 2016 tersebut, hal di atas terjadi karena kurangnya minat dan perhatian anak terhadap pembelajaran yang diberikan dan tidak adanya media yang disajikan dalam penjelasan materi yang disampaikan, sehingga materi yang diberikan terkesan monoton dan hanya berpusat pada guru, anak menjadi bosan dan kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang kurang menyenangkan dan tidak ada unsur bermain menyebabkan anak lebih senang berbicara dan bercanda dengan temannya dibandingkan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Jika masalah ini dibiarkan dan tidak segera diatasi maka akan berdampak pada perkembangan kognitif anak. Anak tidak akan mampu mengenal benda berdasarkan fungsinya yang sangat dibutuhkan anak dalam kehidupan sehari-hari dan kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya, karena dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya anak harus mampu memasangkan, menyebutkan, dan menceritakan perbedaan dua buah benda serta menggunakan benda tersebut sesuai dengan fungsinya.

Apabila dalam pembelajaran mengenal benda berdasarkan fungsinya anak lebih dilibatkan dan ikut serta secara aktif dalam pembelajaran serta dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, dan ditambah lagi dengan media yang menarik, maka pembelajaran yang diberikan akan lebih efektif dan dapat menarik minat serta perhatian anak sehingga pembelajaran yang diberikan sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Berdasarkan pada kenyataan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu menggunakan kombinasi model Explicit Instruction dan Make A Match serta media topi. PTK tersebut terdiri dari 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan.

Dari hal penelitian Tindakan Kelas (PTK) di atas maka peneliti mencoba menggunakan kombinasi model explicit instruction dan make a match serta media topi. Dimana pertama-tama guru memberikan

penjelasan mengenai benda dan fungsinya ditambah dengan tahapan kegiatan dan tujuan bermain kepada anak menggunakan media topi, selanjutnya anak diajak bermain mencari pasangan menggunakan media topi dan guru mengecek pemahaman anak dengan menanyakan kembali kepada anak.

Kombinasi antara model explicit instruction dan make a match serta penggunaan topi sebagai media pembelajaran dapat memberikan kesempatan untuk anak berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan serta membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik. Sehingga dengan menerapkan kombinasi model explicit instruction dan make a match serta penggunaan media topi anak akan lebih mudah memahami materi mengenal benda berdasarkan fungsinya.

## B. Metodologi

Metodologi merupakan pedoman dalam mencapai tujuan penelitian (Dalle, 2010). Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut (Sanjaya, 2014:149).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi (1) data tentang kegiatan guru dalam proses pembelajaran yang menggunakan kombinasi model explicit instruction dan make a match serta media topi; (2) data tentang keaktifan anak selama mengikuti kegiatan proses pembelajaran menggunakan kombinasi model explicit instruction dan make a match serta media topi; (3) data hasil pengembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya.

## C. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, proses pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model explicit instruction

dan make a match serta media topi dalam mengembangkan aspek kognitif, ternyata dapat menghasilkan kualitas sangat baik. Temuan ini didasarkan adanya hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya. Pembelajaran tersebut dapat membuat anak (1) berpartisipasi anak dalam kegiatan bermain; (2) bekerja sama dalam menemukan pasangannya; (3) dapat menentukan benda berdasarkan fungsinya dengan tepat (4) dan mampu menemukan pasangannya pertanyaan/jawabannya dengan cepat.

Salah satu tugas guru adalah memberikan motivasi kepada anak didiknya untuk melaksanakan tugasnya dengan sebaik mungkin secara efektif dan produktif (Yamin dan Sanan, 2012: 69). Sehingga dalam hal ini, seorang guru harus mampu memotivasi dan membantu anak agar anak percaya diri dan mau bermain bersama-sama dengan temannya.

Selain itu, dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penguasaan dan penggunaan media pembelajaran (Munadi, 2013:1). Sehingga sebagai guru atau perencana pengajaran, sebelum melakukan proses pengajaran guru harus menyiapkan materi apa saja yang ingin disampaikan, bagaimana cara menyampaikannya, dan media apa saja yang harus digunakan (Sanjaya, 2010: 96).

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Secara harfiah media berarti perantara/pengantar/wahana/penyalur pesan/informasi belajar. Menurut Fadlillah (2012:207) tujuan media dalam kegiatan pembelajaran ialah untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Selain itu juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien.

Dari paparan diatas, maka dapat diketahui terjadi peningkatan terhadap keterlaksanaan aktivitas tindakan guru dari siklus I ke siklus II. Hal ini disebabkan keterlaksanaan langkah yang guru lakukan selama proses pembelajaran dan selalu melakukan perbaikan dalam setiap pertemuan.

Berdasarkan temuan penelitian tentang aktivitas anak, maka pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model explicit instruction dan make a match serta media topi dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran terdapat (1) Partisipasi anak dalam kegiatan bermain; (2) Kerja sama anak dalam menemukan pasangannya; (3) Ketepatan anak dalam menentukan benda berdasarkan fungsinya; dan (4) Kecepatan anak dalam menemukan pasangan pertanyaan/ jawabannya.

Sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, bahwa anak usia dini belajar melalui bermain. Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, spontan, kreatif, dan tidak dapat diramalkan prosesnya. Melalui bermain anak-anak membangun pengetahuannya dari lingkungan sekitarnya sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir konkret menuju berpikir abstrak (Suriansyah & Aslamiah, 2011:90). Oleh karena itu, penting sekali bagi seorang pendidik untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Selain model pembelajaran yang digunakan dan media yang mendukung proses penyampaian materi pada anak, interaksi yang baik antarguru dan anak juga mempengaruhi anak agar mudah menerima pembelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan temuan penelitian tentang perkembangan kognitif anak, kemampuan anak dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya juga disebabkan dalam pembelajaran terdapat indikator, diantaranya (1) Memasangkan benda berdasarkan fungsinya; (2) Menyebutkan pasangan dari benda berdasarkan fungsi; dan (3) Menceritakan perbedaan dua buah benda.

Menurut Mursid (2015:56) konsep dasar pengembangan logika pada PAUD, permainan dan bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak usia dini, dan sebagai media sekaligus substansi pendidikan itu sendiri. Karena pada dasarnya setiap aspek perkembangan individu, baik fisik, emosi, inteligensi maupun sosial, satu sama lainnya saling mempengaruhi (Yusuf, 2009:17).

#### D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan kombinasi model explicit instruction dan make a match serta media topi dapat mengembangkan aspek kognitif anak

dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya pada kelompok ATK Idhata II Banjarmasin dengan efektif dan mencapai indikator keberhasilan.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan kombinasi model explicit instruction dan make a match serta media topi dapat meningkatkan kualitas prose pembelajaran, dengan di tandai meningkatnya partisipasi anak dalam kegiatan bermain, kerja sama anak dalam menemukan pasangannya, ketepatan anak dalam menentukan benda berdasarkan fungsinya, dan kecepatan anak dalam menemukan pasangan pertanyaan/ jawabannya.

Hasil belajar mengenal benda berdasarkan fungsinya menggunakan kombinasi model explicit instruction dan make a match serta media topi dapat mengembangkan aspek kognitif anak. hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perkembangan hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II.

#### Daftar Rujukan

- Dalle, J. (2010). *Metodologi umum penyelidikan reka bentuk bertokok penilaian dalaman dan luaran: Kajian kes sistem pendaftaran siswa Indonesia*. Thesis PhD Universiti Utara Malaysia.
- Fadlillah, M. (2012) *Desain pembelajaran paud tinjauan teoretik & praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media..
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2009) *Peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2010) *Pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kurikulum Taman Kanak-kanak (2010) *Pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Munadi, Y. (2013) *Media pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Mursid. (2015) *Belajar dan pembelajaran paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, W. (2010) *penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian pendidikan jenis, metode, prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep perkembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suriansyah. A., & Aslamiah. (2014). *Strategi pembelajaran anaka usia dini*. Banjarmasin, Comdes
- Susanto, A. (2015). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, M., & Sanan, J. S. (2010). *Panduan pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Gaung Persada
- Yusuf, S. (2009) *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya