

**PENINGKATAN KECERDASAN NATURAL ANAK MELALUI PERMAINAN
PENGENALAN HEWAN DI KELOMPOK A1 TK METHODIST BANDA ACEH**

Ayi Teiri Nurtiani¹

Wirda²

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Peningkatan Kecerdasan Natural Anak melalui Permainan Pengenalan Hewan di Kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh.” Berdasarkan observasi awal dari 25 anak di Kelompok A1, ditemui 7 anak belum mengenal hewan, 4 anak diantaranya belum mampu menyebutkan jenis-jenis hewan, dan sebagian besar anak masih belum mengenal jenis-jenis hewan, sehingga penelitian ini mengusung rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah terjadi peningkatan kecerdasan natural anak melalui permainan pengenalan hewan di kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh?. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh yang berjumlah 25 anak. Instrumen penelitian ini adalah observasi, kemudian data yang didapat dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase dan kualitatif. Hasil penelitian diperoleh bahwa pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh anak berkembang sangat baik (BSB) sebesar 15%. Sedangkan pada siklus II, hasil rata-rata anak berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 57% . Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan pengenalan hewan, kecerdasan natural anak meningkat sebesar 42%.

Kata kunci: kecerdasan natural, permainan pengenalan hewan

¹ Ayi Teiri Nurtiani, dosen program studi PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena

² Wirda, mahasiswa S1 program studi PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu proses baik berupa pemindahan maupun penyempurnaan akan melibatkan dan mengikut-sertakan bermacam-macam komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Pendidikan dilakukan seumur hidup sejak usia dini sampai akhir hayat. Pentingnya pendidikan diberikan pada anak usia dini terdapat dalam Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat (1) dinyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal PAUD. Dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Peraturan

Pemerintah Tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Ayat (7) dijelaskan : “Taman Kanak-kanak yang selanjutnya disebut TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia empat tahun sampai enam tahun.”

Pada masa TK, bermain merupakan bentuk kehidupan dalam kecakapan memperoleh keterampilannya. Anak-anak juga sudah dapat menerima berbagai pengetahuan dalam pembelajaran secara akademis untuk persiapan mereka memasuki pendidikan dasar selanjutnya.

Pada masa ini anak-anak mengalami masa peka atau masa sensitif dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Pada masa usia lahir sampai enam tahun anak mulai peka untuk menerima berbagai upaya potensi yang dimilikinya.

Pembelajaran pendidikan di TK bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, daya cipta, dan menyiapkan anak untuk memasuki Pendidikan Dasar dengan mengembangkan nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, fisik motorik dan seni. Kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan untuk Anak Usia Dini (AUD) memiliki peranan yang sangat penting dalam

mengembangkan seluruh potensi anak. Salah satunya potensi kecerdasan natural anak, oleh karena itu penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan natural anak sejak dini agar berkembang secara optimal. Pemahaman anak terhadap konsep alam sekitar dan tentang makhluk hidup ditempuh melalui tiga tahap, yaitu pemahaman konsep, masa transisi, dan tingkat lambang. Oleh karena itu, pemahaman konsep alam sekitar merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak dalam meningkatkan kecerdasan natural pada tahap selanjutnya yang lebih kompleks.

Kartu bergambar benda-benda atau simbol-simbol dengan jumlah tertentu maupun kartu bertuliskan huruf-huruf dapat digunakan untuk mengenalkan konsep alam sekitar, percobaan sederhana, dan bereksplorasi sederhana. Kegiatan permainan dapat divariasikan sesuai dengan situasi dan kondisi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui di lapangan saat observasi di kelompok A1 TK Methodist Kota Banda Aceh. Dari 25 orang anak ditemui 7 orang anak belum mengenal hewan saat guru bertanya, 4 orang di antaranya belum mampu menyebutkan jenis-jenis hewan, dan sebagian besar anak masih belum mengenal jenis-jenis hewan. Hal ini terjadi karena pembelajaran kognitif aspek pengenalan alam sekitar pada guru (guru lebih aktif) yang monoton dan ketidakefektifan, guru dalam menyediakan media pembelajaran.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, yang akan dituangkan dalam sebuah judul

“Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Permainan Pengenalan Hewan Di Kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh”

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terjadi peningkatan kecerdasan natural anak melalui permainan pengenalan hewan di kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh?”

Hipotesis penelitian ini adalah “Melalui permainan pengenalan hewan dapat meningkatkan kecerdasan natural anak di kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh.”

Definisi istilah dalam penelitian ini adalah: Kecerdasan natural adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, menggolongkan dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan. Inti dari kecerdasan ini adalah kemampuan manusia untuk mengenali tanaman, hewan, dan bagian lain dari alam semesta (<http://id.netlog.com>: 2009).

Permainan Pengenalan Hewan adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sarat dengan kesenangan anak. Dalam permainan pengenalan hewan ini, anak dituntut agar mampu mengingat kembali nama-nama hewan dan jenis-jenisnya. Hal tersebut juga menjadi tanggung jawab para guru untuk dapat membimbing dan mengarahkan anak didik dalam kegiatan permainan pengenalan hewan.

Contoh permainan untuk pengenalan hewan ini adalah: Permainan Telur – Ayam: permainan ini menstimulasi kecerdasan natural melalui kegiatan mengurutkan gambar tentang perkembangan hewan. Alat dan Bahan: (1)

Gambar ayam betina, telur, anak ayam, dan ayam jantan. (2) Gambar telur ulat, ulat, kepompong, dan kupu-kupu. Cara Bermain: (1) Bagi anak menjadi 4 kelompok (kelompok telur = T, kelompok ayam = A, kelompok ulat = U, kupu-kupu = K). (2) Berikan gambar I pada kelompok T dan A dan gambar II pada kelompok U dan K masing-masing 1 seri. (3) Beri aba-aba mulai anak-anak berunding selama 5 menit untuk menentukan urutan gambar, dan anak yang akan membawa gambar tersebut. (4) Beri aba-aba, kelompok T dan A maju ke depan. Kelompok T dan A berbaris dalam kelompok masing-masing, berjajar sambil membawa gambar urut (ayam betina, telur, anak ayam, ayam jantan). biarkan anak-anak menata kelompoknya masing-masing. (5) Beri aba-aba, “Barisan siap!” Anak kelompok T dan A siap berjajar membawa gambar seperti pada nomor 4. (6) Bertanyalah pada kelompok U dan K, “Benar tidak urutannya?” Anak-anak kelompok U dan K mungkin akan berteriak mengatakan “Benar atau salah.” (7) Jika kelompok A dan T keliru mengurutkan, mereka menirukan gerak ayam betina mengeram, dan jika benar menirukan gerak ayam jantan berkokok. (8) Beri aba-aba, “Kelompok U dan K maju ke depan!”

Kelompok U dan K berbaris dalam kelompok masing-masing, berjajar sambil membawa gambar urut dari telur ulat, ulat, kepompong, kupu-kupu (biarkan anak-anak menata kelompoknya masing-masing). (9) Beri aba-aba, “Barisan siap!” Anak kelompok U dan K siap berjajar membawa gambar seperti pada nomor 4. (10) Bertanyalah pada

kelompok A dan T, “Benar tidak urutannya?” Anak-anak kelompok A dan T mungkin akan berteriak mengatakan “Benar” atau “Salah”. (11) Jika kelompok U dan K keliru mengurutkan, mereka menirukan gerak ulat berjalan, dan jika benar menirukan gerak kupu-kupu terbang. (12) Akhiri permainan dengan menyanyikan lagu ayam berkotek/lagu ciptaan guru yang berkaitan dengan topik permainan (Musfiroh, 2005: 165 – 167)

Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Piaget berada pada tahap pra-operasional (2-7 tahun). Anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar, dan lukisan. Meskipun demikian, anak prasekolah masih kurang mampu melakukan *operasi*, tindakan mental yang terinternalisasi, yang memungkinkan anak melakukan secara mental apa yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara fisik. Penambahan dan pengurangan jumlah secara mental adalah contoh operasi (Santrock, 2007: 25). Ciri khas masa ini adalah kemampuan anak menggunakan simbol yang mewakili konsep. Kemampuan simbolik ini memungkinkan anak melakukan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan untuk memecahkan

masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau di dunia aktual lainnya (Sumadi Suryasubrata, 1995: 43).

Penelitian ini dilaksanakan di TK Methodist Jalan Pocut Baren No. 3 Kampung Mulia Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh pada kelompok A1 yang berjumlah 25 anak, terdiri dari 14 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan selama 2

bulan (Mei- Juni 2013), 2 kali dalam satu minggu (setiap hari senin dan Rabu), dimulai pukul 09.30- 10.30 WIB.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Secara garis besar terdapat 4 tahapan yang lazim dilalui pada setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagaimana berikut:

Tabel 1
Tahapan Penelitian Tindakan

| | | |
|--|--------------------|---|
| Siklus 1 | Perencanaan | <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun RKH dan RKM • Mempersiapkan media permainan mengenal hewan • Mempersiapkan instrumen observasi mengenai peningkatan kecerdasan natural anak |
| | Tindakan | Pelaksanaan permainan mengenal hewan untuk meningkatkan kecerdasan natural anak berkolaborasi dengan guru kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh |
| | Pengamatan | Melakukan pengamatan dengan mencatat pelaksanaan permainan mengenal hewan untuk melihat peningkatan kecerdasan natural anak |
| | Refleksi | <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan evaluasi dan membahas hasil evaluasi dengan guru kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh mengenai tindakan permainan mengenal hewan yang telah terlaksana • Memperbaiki pelaksanaan tindakan permainan mengenal hewan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya |
| Siklus 2 dilakukan bila kompetensi yang diharapkan belum tercapai | | |

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrumen observasi dan dokumentasi berupa hasil unjuk kerja anak-anak kelompok A1.

Dengan memakai kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2
Kriteria Penilaian (Keputusan Mendiknas RI: 2000)

| No. | Kategori | Rentang Nilai (%) |
|-----|--------------------------------|-------------------|
| 1. | BSB: Berkembang Sangat Baik | 80 – 100 |
| 2. | BSH: Berkembang Sesuai Harapan | 68 – 79 |
| 3. | MM : Mulai Muncul | 56 – 67 |
| 4. | BM: Belum Muncul | 40 – 55 |

Semua data yang telah berhasil dikumpulkan penulis pada TK Methodist Banda Aceh diolah, dianalisa, disimpulkan, dan ditabulasikan ke dalam masing-masing kelompok atau tabel sesuai dengan kode faktor yang ingin disusun berdasarkan hipotesis. Adapun rumus yang digunakan untuk persentase adalah sebagai berikut (Sumadi Suryabrata, 2004: 20):

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

Di mana: P = Persentase

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah sampel (responden)

HASIL PENELITIAN

Kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan permainan pengenalan hewan sebagai alat bantu terjadi peningkatan. Tergambar dari tingginya minat belajar anak dalam mengikuti pelajaran kognitif anak dengan menggunakan permainan pengenalan hewan dengan variasi warna dan bentuk media pengenalan hewan. Hal tersebut membuat anak bertanya jenis permainan dan cara bermain pengenalan hewan tersebut

dalam kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada saat itu. Peneliti memberi penjelasan pada anak untuk tidak hanya memperhatikan benda yang menarik tersebut tapi juga harus benar-benar mengikuti proses pembelajaran yang baik, sehingga dapat mengenal hewan di sekitar dengan benar. Peneliti memberi pengarahan dan penjelasan secara rinci pada anak bagaimana cara bermain pengenalan hewan, mengenal, dan menunjukkan suara serta cara berjalan hewan, sehingga anak dapat mengenal hewan di sekitarnya dengan jelas dan benar serta dapat menyebutnya.

1. Deskripsi Hasil Siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah mempersiapkan beberapa hal yang akan diperlukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu membuat RKM, membuat RKH, menyusun instrumen aktivitas anak serta menyiapkan media pengenalan hewan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai perencanaan yang alokasi waktu 3 jam pelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini diawali dengan memberikan motivasi dengan menggali pengetahuan awal anak serta memberikan

informasi kompetensi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok, kemudian guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok tersebut untuk dieksplorasi. Pada tahap berikutnya guru mengamati aktivitas anak dan membimbing kegiatan tersebut serta memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk tampil ke depan dan memperagakan hasil kerja dalam kelompoknya. Anak yang diharapkan dapat menyebutkan dan menunjukkan jenis-jenis hewan, ada kelompok yang menggabungkan gambar-gambar habitat hewan, dan ada kelompok yang menunjukkan suara sesuai dengan jenis hewan yang sudah disusun. Permainan pengenalan hewan yang digunakan pada siklus I ini untuk menentukan jenis hewan dan habitatnya serta kemampuan anak dalam menyebutkan masing-masing hewan dan habitatnya. Tahap berikutnya guru

memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap materi yang telah dikerjakan serta memberikan bimbingan pada anak yang belum memahami permainan atau materi yang telah dipelajari. Pada akhir pelajaran anak, guru memberikan tugas pada anak untuk menyebut kembali urutan hewan yang sudah diajarkan. Kegiatan ini dilakukan pada 2 kali pertemuan. Pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi. Dari analisis terhadap hasil belajar yang dicapai oleh anak diperoleh data bahwa anak memperoleh nilai BSB berjumlah 4 orang anak dari keseluruhan jumlah anak 25 orang, maka jumlah anak yang berhasil sebesar 16%, jumlah yang belum berhasil memperoleh nilai BSB atau anak yang memperoleh nilai BM adalah 13 orang dengan persentase sebesar 40%. Hasil belajar anak dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3 Hasil Belajar Anak Siklus I

| Siklus I | Perolehan Hasil Belajar | | | | Keberhasilan (%) | | | |
|----------|-------------------------|-----|-----|-----|------------------|------|------|-----|
| | BM | MM | BSH | BSB | BM | MM | BSH | BSB |
| | 408 | 164 | 108 | 120 | 51 | 20.5 | 13.5 | 15 |

3. Observasi

Observasi yang dilakukan pada siklus I ini antara lain adalah aktivitas anak saat PBM berlangsung dan pelaksanaan PBM yang diselenggarakan oleh guru. Hasil observasi guru terhadap aktivitas anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak,

yaitu persentase aktivitas sebesar 58,86%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas anak tergolong cukup, namun masih kurang dari yang diharapkan oleh peneliti. Perbaikan harus dilakukan pada siklus berikutnya dengan cara lebih memotivasi dan membimbing anak pada saat pelaksanaan permainan pengenalan hewan. Data aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Data Aktivitas Anak dalam PBM Siklus I

| No. | Aspek Yang Ingin Dicapai | Skor Penilaian | | | | | | | |
|---------------|---|----------------|-----|------|-----|------|-----|-----|-----|
| | | BM | | MM | | BSH | | BSB | |
| | | F | % | F | % | F | % | F | % |
| 1. | Mengenal konsep sains sederhana | 10 | 40 | 6 | 24 | 5 | 20 | 4 | 16 |
| 2. | Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu | 18 | 72 | 2 | 8 | 3 | 12 | 2 | 8 |
| 3. | Mengenal kasar- halus, berat-ringan, panjang-pendek, berat-ringan. | 12 | 48 | 7 | 28 | 3 | 12 | 3 | 12 |
| 4. | Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak | 13 | 52 | 5 | 20 | 2 | 8 | 5 | 20 |
| 5. | Mencari lokasi tempat asal suara | 8 | 32 | 8 | 32 | 4 | 16 | 5 | 20 |
| 6. | Memasang benda sesuai dengan pasangannya | 18 | 72 | 2 | 8 | 3 | 12 | 2 | 8 |
| 7. | Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 | 10 | 40 | 6 | 24 | 5 | 20 | 4 | 16 |
| 8. | Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit | 13 | 52 | 5 | 20 | 2 | 8 | 5 | 20 |
| Jumlah | | 102 | 408 | 41 | 164 | 27 | 108 | 30 | 120 |
| Rata-rata (%) | | 51 | | 20.5 | | 13.5 | | 15 | |

4. Refleksi

Setelah siklus I selesai dilaksanakan beserta penilaian terhadap hasil belajar anak dan aktivitas anak, peneliti membuat perencanaan tentang tindakan yang harus diperbaiki serta tindakan yang harus dipertahankan pada proses belajar mengajar di siklus II. Tindakan tersebut antara lain :

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan lebih jelas pada anak.
- 2) Memotivasi anak yang tidak aktif dalam kelompoknya, membimbing anak dalam tugas kelompok dengan cara mendekati anak ketika sedang bermain untuk melihat aktivitas anak

lebih dekat serta membimbing anak dalam kegiatan kelompok.

- 3) Pengelolaan waktu lebih efektif.
- 4) Membuat perpaduan gambar hewan serta cara menyesuaikan habitatnya dengan kata-kata sehingga anak dapat mengenal jenis-jenis hewan, habitatnya serta kehidupannya dengan

memberikan perbedaan bentuk dan warna dari masing-masing media pengenalan hewan berdasarkan papan pengenalan hewan sebagai pembeda antara pengenalan hewan yang satu dengan pengenalan hewan lainnya

2. Deskripsi Hasil Siklus II

1. Perencanaan

Pada siklus II membuat perencanaan untuk materi yang akan dipelajari yaitu melafalkan jenis-jenis hewan serta menyebutkan habitatnya sesuai dengan media pengenalan hewan yang disediakan. Terjadi sedikit perubahan pada siklus II pada penentuan warna pengenalan hewan untuk setiap pengenalan hewan dengan media berupa gambar yang sama serta penggunaan huruf sesuai dengan kata yang terbentuk. Warna media pengenalan hewan dan huruf yang digunakan lebih bervariasi yaitu huruf yang mempunyai lafal yang sama dengan warna yang sama dengan media pengenalan hewan sesuai dengan jenis kata yang terbentuk. Pada siklus I banyak anak belum dapat membedakan jenis hewan dan habitatnya. Diharapkan perbedaan jenis dan warna gambar hewan serta huruf berdasarkan kata yang

terbentuk pada siklus II ini, anak lebih mudah menyebutkan serta membedakan jenis hewan dan habitatnya pada saat melakukan tugas kelompok.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai perencanaan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Perbaikan proses belajar mengajar yang harus dilakukan yaitu sesuai dengan hasil observasi guru yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran karena pada siklus I tujuan pembelajaran yang disampaikan belum cukup jelas. Pengelolaan waktu harus lebih efektif dan lebih membimbing anak dengan cara mendekati anak pada saat tugas kelompok serta membimbing belajar pada saat kerja kelompok. Dari pembelajaran yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Belajar Anak Siklus II

| Siklus II | Perolehan Hasil Belajar | | | | Keberhasilan (%) | | | |
|-----------|-------------------------|-----|-----|-----|------------------|----|-----|-----|
| | BM | MM | BSH | BSB | BM | MM | BSH | BSB |
| | 48 | 112 | 184 | 456 | 6 | 14 | 23 | 57 |

Dari data yang diperoleh terjadi peningkatan hasil belajar anak pada siklus I, anak yang memperoleh nilai BSB sebanyak 4 orang dengan persentase 16% meningkat menjadi 14 orang dengan persentase 57%.

3. Observasi

Hasil observasi keaktifan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 6 Data Aktivitas Anak dalam PBM Siklus II

| No. | Aspek Yang Ingin Dicapai | Skor Penilaian | | | | | | | |
|-----|---------------------------------|----------------|---|----|---|-----|----|-----|----|
| | | BM | | MM | | BSH | | BSB | |
| | | F | % | F | % | F | % | F | % |
| 1. | Mengenal konsep sains sederhana | 2 | 8 | 2 | 8 | 7 | 28 | 14 | 56 |

| | | | | | | | | | |
|---------------|---|----|----|----|-----|----|-----|-----|-----|
| 2. | Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu | 2 | 8 | 5 | 20 | 5 | 20 | 13 | 52 |
| 3. | Mengenal kasar- halus, berat-ringan, panjang-pendek, berat-ringan. | 1 | 4 | 3 | 12 | 5 | 20 | 16 | 64 |
| 4. | Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak | 2 | 8 | 2 | 8 | 7 | 28 | 14 | 56 |
| 5. | Mencari lokasi tempat asal suara | 1 | 4 | 4 | 16 | 6 | 24 | 14 | 56 |
| 6. | Memasang benda sesuai dengan pasangannya | 1 | 4 | 3 | 12 | 5 | 20 | 16 | 64 |
| 7. | Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 | 2 | 8 | 5 | 20 | 5 | 20 | 13 | 52 |
| 8. | Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit | 1 | 4 | 4 | 16 | 6 | 24 | 14 | 56 |
| Jumlah | | 12 | 48 | 28 | 112 | 46 | 184 | 114 | 456 |
| Rata-rata (%) | | 6 | | 14 | | 23 | | 57 | |

Dari hasil observasi terhadap aktivitas anak terjadi peningkatan dari 15% pada siklus I menjadi 57% disiklus II. Kenaikan persentase aktivitas anak disebabkan adanya aktivitas anak pada kegiatan kerja kelompok. Selain ini tindakan guru dengan terus membimbing anak pada kegiatan kelompok juga ikut mempengaruhi kenaikan aktivitas tersebut. Dari data yang diperoleh masih ada anak yang tidak aktif dan telah dilakukan tindak lanjut dengan memberikan pertanyaan dan memberikan sanksi berupa tugas menyelesaikan menyusun jenis-jenis hewan berdasarkan habitat masing-masing serta melafalkannya yang harus dilakukan di depan kelas tanpa bantuan dari kelompoknya.

B. Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan II, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak pada pembahasan pembelajaran kognitif dengan menggunakan permainan pengenalan hewan. Hal ini dapat kita lihat dari hasil belajar anak. Aktivitas anak pada saat PBM berlangsung. Setelah dilakukan analisis peningkatan ini berkaitan langsung dengan penerapan permainan pengenalan hewan sebagai media pembelajaran.

Aspek yang terpenting adalah peningkatan hasil belajar anak. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, anak permainan pengenalan hewan sebagai media pembelajaran dapat juga berfungsi meningkatkan kemampuan daya pikir anak

pada pengenalan alam sekitar anak dan makhluknya yang selama ini dianggap sebagai materi yang sulit. Permainan pengenalan hewan dapat digunakan sebagai wakil gambaran konsep sains awal bagi anak dapat dengan mudah mengenal lingkungan sekitar dan kehidupan hewan serta melafalkannya.

Hasil belajar anak yang diperoleh pada siklus I belum berkembang sangat baik dari jumlah rata-rata aspek yang diamati yaitu 15% , hal ini ditinjau dari nilai rata-rat keseluruhan aspek yang diamati yaitu:

1. Poin 1; 4 anak memperoleh nilai BSB
2. Poin 2; 2 anak memperoleh nilai BSB
3. Poin 3; 3 anak memperoleh nilai BSB
4. Poin 4; 5 anak memperoleh nilai BSB

5. Poin 5; 5 anak memperoleh nilai BSB
6. Poin 6; 2 anak memperoleh nilai BSB
7. Poin 7; 4 anak memperoleh nilai BSB
8. Poin 8; 5 anak memperoleh nilai BSB

Setelah dilakukan di siklus II, ternyata terjadi peningkatan jumlah anak yang memperoleh nilai BSB dari 8 indikator yang diamati yakni dengan persentase 57%. Jumlah ini jelas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II dan hasil tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan yaitu keberhasilan hasil belajar anak sebesar 42%. Data hasil belajar anak antar siklus dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 7 Data Hasil Belajar Anak Antar Siklus

| Kegiatan | Perolehan Hasil Belajar | | | | Keberhasilan (%) | | | |
|-----------|-------------------------|-----|-----|-----|------------------|------|------|-----|
| | BM | MM | BSH | BSB | BM | MM | BSH | BSB |
| Siklus I | 408 | 164 | 108 | 120 | 57 | 20.5 | 13.5 | 15 |
| Siklus II | 48 | 112 | 184 | 456 | 6 | 14 | 23 | 57 |

Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas anak pada siklus I sebanyak 15% anak aktif dalam kegiatan PBM. Angka persentase keaktifan anak yang diperoleh belum maksimal karena dari hasil observasi masih ada anak yang tidak bekerja dalam kelompoknya serta kegiatan tugas kelompok anak yang masih kurang. Hal ini disebabkan karena kurangnya bimbingan guru dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Setelah dilakukan perbaikan dalam PBM pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas anak menjadi 57%.

Berdasarkan dari seluruh hasil tindakan yang menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar anak, peningkatan keaktifan anak dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan pengenalan hewan sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran kognitif menggunakan media pengenalan hewan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka upaya peningkatan kecerdasan natural anak melalui permainan pengenalan hewan di Kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh mencapai angka 57%. Di mana perkembangan tersebut merupakan peningkatan kecerdasan anak pada tingkat

Berkembang Sangat Baik (BSB). Perubahan tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil siklus I, anak yang mengalami keberhasilan belajar hanya mencapai angka 15%, tetapi setelah diadakan siklus II, keberhasilan belajar BSB meningkat menjadi 57%. Dengan adanya permainan pengenalan hewan yang dirancang oleh guru, maka kecerdasan natural anak meningkat dari jumlah rata-rata anak yakni sebesar 42% dan tergolong pada rentang nilai C “cukup” berdasarkan kriteria penilaian.

SARAN

Berdasarkan simpulan dan kondisi selama dilakukannya penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran-saran untuk tindakan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi guru untuk mempertinggi pendidikan dan pengetahuannya.
- b. Diharapkan guru dapat melakukan permainan pengenalan hewan yang lebih menantang dan lebih menarik pada anak guna mengembangkan aspek-aspek kognitif anak.
- c. Diharapkan guru dapat memotivasi anak melalui permainan pengenalan hewan sehingga kecerdasan natural anak terjadi peningkatan secara optimal.

2. Bagi sekolah

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi institusi sekolah khususnya pada permainan pengenalan hewan.
- b. Diharapkan bagi sekolah dapat menyediakan berbagai macam jenis hewan dan media pendamping sebagai penunjang sehingga kecerdasan natural anak dapat berkembang lebih baik di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung; Pustaka Karya.
- Alisuf Sabri. 2001. *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, Jakarta; Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta; Bumi Aksara
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktis*. Bandung: Rosda Karya.
- Blogspot. 2013. *Diskusi Produksi Media Pendidikan*.
http://umarstain.blogspot.com/2013/05/diskusi-produksi-media-pendidikan_5717.html.
- _____. 2013. *Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran*.
<http://efendi08.blogspot.com/2013/03/lingkungan-sebagai-media-pembelajaran.html>.
- Budiningsi Asri C. Dr. 2005. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006. *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di TK*. Jakarta.
- Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Putra.
- Eprints. 2013. <http://eprints.uny.ac.id/9930/2/BAB%20%20-%2005208244044.pdf>
- Esa Unggul. 2013. *Penerapan Knowledge Management Dalam Organisasi*.
<http://www.esaunggul.ac.id/article/penerapan-knowledge-management-dalam-organisasi-2/>.
- Moeloeng, Lexy. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya
- Muhibbin Syah. 2007. *Pengertian, Ciri-Ciri dan Karakteristik Prestasi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegensi Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Netlog. 2009. <http://id.netlog.com/smpn2tebingtinggi/blog/blogid=2951>.
- R. Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rustam, Mum Dilarto. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sodono, Anggani (2000), *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jakarta : Grasindo.
- Staff. 2011. *Kajian Konseptual Media Pembelajaran*.
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131656343/KAJIAN%20KONSEPTUAL%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf>.
- Sumadi Suryabrata. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- _____. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Trish Kuffner, Play & Lean. tt. *300 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak*. Jakarta: Gramedia.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003-2006 Tentang Sisdiknas, Bandung; Citra Umbara

W.J.S. Poerwardaminta (2006) *Kamus Umum Bahasa Indonesia, Ed.3* Jakarta; Balai Pustaka.

Wordpress. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Jamak Melalui Pembelajaran Berbasis Knowledge Spiral*. <http://bundaida.wordpress.com/2012/08/12/pengembangan-kecerdasan-jamak-melalui-pembelajaran-berbasis-knowledge-spiral/>.

_____. 2012. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS Berbasis Multimedia*.

<http://sofwan65.wordpress.com/2012/12/10/pembelajaran-ilmu-pengetahuan-sosial-ips-berbasis-multimedia/>.