

**UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PAPAN HABITAT DENGAN METODE PROYEK
DI TK PERTIWI 2 PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**MARNIYETTI
NIM/TM : 88562/2007**

Dosen Pembimbing :

Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd (1810)

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd (1804)

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat dengan
Metode Proyek di TK Pertiwi 2 Padang
Nama : Marniyetti
NIM : 2007/ 88562
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 09 Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II,

Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 1958030 198003 2 003

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat dengan Metode Proyek Di TK Pertiwi 2 Padang

Nama : Marniyetti
NIM : 2007/ 88562
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 09 Agustus 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd	5. _____

ABSTRAK

MARNIYETTI. 2011. Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat dengan Metode Proyek di TK Pertiwi 2 Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kemampuan kognitif anak merupakan suatu kecerdasan atau kemampuan proses berfikir, di mana kecerdasan Anak Usia Dini yang paling baik berkembang adalah pada usia 4 tahun pertama. Guru sangat memiliki peranan penting dalam menyediakan pengalaman belajar yang seluas-luasnya bagi anak. Oleh sebab itu pemilihan metode menjadi penting dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan minat anak. Salah satunya adalah metode praktek langsung. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan pengembangan kognitif anak yang efektif melalui metode proyek.

Metodologi penelitian yang peneliti lakukan adalah metode proyek dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian kelompok B2 TK Pertiwi2 Padang dengan jumlah anak 22 orang yang terdiri dari 11 orang anak perempuan dan 11 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi, mencatat setiap kegiatan anak dari awal sampai akhir. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik kualitatif, kuantitatif, dan persentase.

Tingkat keberhasilan anak mencapai 51% dan dilanjutkan pada siklus II perkembangan kognitif anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya persentase tingkatan keberhasilan anak meningkat menjadi 87%. Dengan demikian tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui papan habitat dengan metode proyek yang dilakukan dari siklus I sampai siklus II dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode proyek melalui permainan papan habitat dapat meningkatkan kognitif anak di TK Pertiwi 2 Padang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat dengan Metode Proyek di TK Pertiwi 2 Padang”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkan peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I sekaligus sekretaris jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajaran dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang
5. Kedua orang tua, mertua, suami dan anakku yang tercinta yang telah banyak memberikan perhatian, doa dan dorongan, moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Ibu Hj. Eva Rianda selaku Kepala TK Pertiwi 2 Padang yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi penelitian ini.

7. Rekan-rekan guru TK Pertiwi 2 Padang yang telah membantu penulisan dalam pengambilan data.
8. Peserta didik peneliti TK Pertiwi 2 Padang khususnya kelompok B2 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna untuk itu peneliti menerima saran, kritik, dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Defenisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Pengertian Kognitif	9
2. Pengembangan Kognitif anak Usia Dini.....	13
3. Hakekat Bermain Anak Usia Dini.....	15
4. Media Pembelajaran.....	21
5. Papan Flannel	24
6. Metode Proyek	25
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berfikir	27
D. Hipotesis Tindakan	29
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Subjek Penelitian	30
C. Objek Penelitian.....	30
D. Waktu dan Lama Penelitian	31
E. Prosedur Penelitian	31
F. Instrumen Penelitian	38
G. Teknik Pengumpulan Data.....	39
H. Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	42
1. Kondisi Awal	42
2. Deskripsi Siklus I.....	46
3. Deskripsi Siklus II.....	62
B. Pembahasan.....	74

BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	78
	B. Implikasi.....	80
	C. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	43
Tabel 4.2 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	45
Tabel 4.3 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan)	50
Tabel 4.4 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan)	53
Tabel 4.5 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan).....	55
Tabel 4.6 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan)	57
Tabel 4.7 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan)	61
Tabel 4.8 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan Ketiga Siklus I (Setelah Tindakan)	64
Tabel 4.9 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan).....	67
Tabel 4.10 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan Pertama Siklus II (Setelah Tindakan)	69
Tabel 4.11 Hasil Wawancara Dengan Anak Pada Akhir Siklus II dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Papan Habitat	71
Tabel 4.12 Perbandingan Peningkatan Kognitif Anak TK. Pertiwi 2 Padang Melalui Papan Habitat (Anak kategori sangat tinggi).....	75
Tabel 4.13 Perbandingan Peningkatan Kognitif Anak TK. Pertiwi 2 Padang Melalui Papan Habitat (kategori tinggi).....	76
Tabel 4.14 Perbandingan Peningkatan Kognitif Anak TK. Pertiwi 2 Padang Melalui Papan Habitat (kategori rendah)	77

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	44
Grafik 4.2 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	46
Grafik 4.3 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan)	52
Grafik 4.4 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan)	54
Grafik 4.5 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan).....	57
Grafik 4.6 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan)....	58
Grafik 4.7 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan).....	63
Grafik 4.8 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan)...	66
Grafik 4.9 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan).....	68
Grafik 4.10 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan)...	70
Grafik 4.11 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada pertemuan II Siklus II (Setelah Tindakan).....	73
Grafik 4.12 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan II Siklus II (Setelah Tindakan)...	76
Grafik 4.13 Hasil Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan)	77
Grafik 4.14 Sikap Anak dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat pada Pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan) .	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Satuan Kegiatan Harian Kondisi Awal
Lampiran II	Satuan Kegiatan Harian Siklus I
Lampiran III	Satuan Kegiatan Harian SIKLUS II
Lampiran IV	Lembar Pengamatan Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
Lampiran V	Lembar Pengamatan Siklus I (Setelah Tindakan)
Lampiran VI	Lembar Pengamatan Siklus II (Setelah Tindakan)
Lampiran VII	Lembar Pengamatan Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
Lampiran VIII	Lembar Pengamatan Siklus I (Setelah Tindakan)
Lampiran IX	Lembar Pengamatan Siklus II (Setelah Tindakan)
Lampiran X	Lembar Wawancara Anak
Lampiran IX	Wawancara Siklus I (Setelah Tindakan) dan Siklus II (Setelah Tindakan)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang, melaksanakan pembangunan dalam segala bidang kehidupan masyarakat, bidang pendidikan merupakan salah satu faktor penentu terhadap keberhasilan pembangunan. sesuai dengan perkembangan kebudayaan manusia, timbullah tuntutan akan adanya pendidikan yang terselenggara dengan baik, lebih teratur dan didasarkan atas pemikiran matang.

Menyadari arti pentingnya pendidikan pemerintah Indonesia telah menetapkan tujuan pendidikan nasional yang berbunyi sebagai berikut Pendidikan Nasional bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa, kualitas sumber daya manusia beserta masyarakat Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan keterampilan dan keahlian, memiliki kesehatan jasmani dan rohani serta berkepribadian yang mandiri dan tanggung jawab.

Kegiatan pendidikan yang diselenggarakan melalui kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara berjenjang dan berkesinambungan mulai dari lembaga pendidikan Anak Usia Dini (AUD) sampai lembaga perguruan tinggi. Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3, pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan

berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa/ fisik motorik serta seni. Untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu usaha pembinaan atau arahan yang ditujukan pada anak semenjak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut.

Guru merupakan faktor yang penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, hal ini disebabkan karena guru merupakan pelaksana pendidikan yang langsung berhubungan dengan anak didik dalam situasi belajar mengajar. Berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah akan melibatkan unsur guru, siswa, materi, metoda, penilaian dan tujuan yang akan dicapai. Masing-masing unsur tersebut mempunyai fungsi tersendiri dalam mencapai tujuan. Unsur ini akan berfungsi apabila guru sebagai pelaksana pendidikan mampu mengelola dan memanfaatkannya, dan sebaliknya apabila guru sebagai pelaksana pendidikan tidak mampu mengelola dan memanfaatkannya, maka unsur-unsur ini tidak akan berfungsi sebagaimana mestinya dan tujuan pendidikan mustahil tercapai.

Guru TK diharapkan memiliki keterampilan dalam melayani dan mengembangkan dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak usia TK, agar semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak seperti aspek

kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni dapat berkembang secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Masa usia TK anak berada dalam fase berfikir konkrit. Anak akan berbicara sesuai dengan yang dilihatnya, itulah sebabnya dalam proses belajar mengajar di TK banyak digunakan alat peraga. Penyediaan alat untuk mengajar yang berupa alat peraga dan alat bermain sangat membantu perkembangan kecerdasan anak.

Perkembangan kognitif pada anak-anak dijelaskan dengan berbagai teori dan berbagai istilah. Piaget dalam Hergenhahn (2008:318) mengemukakan tentang perkembangan kognitif yang terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu tahapan sensorimotor (0-2 tahun), tahapan pra operasional (2-7 tahun), tahapan konkret operasional dan formal operasional. Kecepatan perkembangan pada setiap anak berbeda-beda atau tidak sama karena anak merupakan makhluk yang unik, berbeda satu sama lainnya.

Untuk terlaksananya kegiatan di TK, guru harus menggunakan metode yang sesuai dengan gaya pelaksanaan kegiatannya karena metode adalah bagian dari strategi kegiatan, juga metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Di sini penulis menggunakan metode proyek dalam meningkatkan kognitif anak melalui papan habitat, yang mana menurut Moeslichatoen (1999:137), metode proyek adalah salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Menurut hasil penelitian terdapat hubungan yang erat antara

proses memperoleh pengalaman yang sebenarnya dengan pendidikan menurut Kolb (dalam Moeslichatoen 1999:137). Pendidikan bagi anak TK harus diintegrasikan dengan lingkungan kehidupan anak yang banyak menghadapi anak dengan pengalaman langsung

Anak-anak paling efektif belajar dalam suasana yang menyenangkan atau belajar sambil bermain karena selain otak, molekul-molekul emosi juga menjalankan fungsinya pada setiap sistem dalam tubuh. Otak bisa memperhatikan semua hal sehingga pelajaran yang tidak menarik dan membosankan atau yang tidak menggugah emosi pastilah tidak akan diingat oleh anak.

Kenyataan di lapangan, masih banyak ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat sangat kurangnya minat anak untuk belajar terutama pada pembelajaran pengenalan konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, anak kurang bersemangat dan tidak mau berpartisipasi, serta tidak memberikan respon yang baik dalam belajar. Ini mungkin disebabkan media dan metode yang digunakan oleh guru kurang tepat dan tidak bervariasi, sehingga banyak anak yang tidak mampu mengenal dan membedakan habitat hewan dengan baik. Hal ini juga disebabkan kurang menariknya contoh yang disediakan guru dalam pengenalan habitat hewan dan suasana belajar yang kurang mendukung sehingga kognitif anak tidak berkembang secara optimal. Padahal pembelajaran konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu isi indikator yang terdapat pada KBK 2004 yaitu pada kompetensi dasar kognitif yaitu: 1). Mengelompokkan benda dengan berbagai

cara menurut ciri-ciri tertentu, misal menurut warna bentuk, ukuran, jenis.

2). Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau ciri tertentu. 3). Mengenal perbedaan panjang pendek, jauh dekat, banyak dan sedikit, sama tidak sama, tebal tipis.

Hal ini apabila dibiarkan terjadi terus-menerus maka kognitif anak tidak akan berkembang dengan optimal, anak akan kehilangan kesempatan emas karena pada usia dini anak tidak mendapatkan rangsangan pembelajaran yang menarik baginya sehingga kognitif anak tidak berkembang sesuai dengan pola perkembangannya dan dapat menghasilkan anak didik yang kognitifnya sangat rendah karena kurangnya pengetahuan yang mereka miliki.

Dalam membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak, penulis tertarik untuk membahas permasalahan ini lebih lanjut dalam bentuk penelitian dengan judul upaya meningkatkan kognitif anak melalui papan habitat dengan metode proyek di TK Pertiwi 2 Padang. Melalui permainan ini anak akan mengenal dan mengetahui habitat hewan dalam kehidupan sehari-hari seperti hewan yang hidup di air, darat, dan udara.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran pada TK Pertiwi 2 Padang khususnya kelompok B2 yaitu :

1. Kurangnya perhatian anak dalam pengenalan tempat hidup hewan.

2. Kurang menariknya alat peraga yang disediakan oleh guru dalam mengenalkan tempat tinggal/ habitat hewan.
3. Suasana belajar yang kurang mendukung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada upaya meningkatkan kognitif dalam mengenalkan habitat hewan melalui papan habitat dengan metode proyek di TK Pertiwi 2 Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “apakah melalui pembelajaran dengan papan habitat dapat mengembangkan kognitif anak B2 di TK Pertiwi 2 Padang.”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka peneliti menggunakan metode proyek pada pembelajaran kognitif melalui papan habitat di TK Pertiwi 2 Padang, khususnya kelompok B2.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rancangan pemecahan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan pengembangan kognitif anak yang efektif melalui metode proyek.
2. Meningkatkan kreativitas anak melalui papan habitat.
3. Memperbaiki cara belajar anak pada TK Pertiwi 2 Padang, khususnya kelompok B2.

4. Meningkatkan pengetahuan guru dalam mengajar cepat, mudah dan efektif sesuai perkembangan anak.
5. Memperkaya metode guru untuk mengajar di kelas.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah di atas manfaat yang dapat diperoleh melalui papan habitat untuk mengembangkan kognitif anak adalah :

a. Bagi Anak

Memberikan bekal dasar yang kuat tentang pengenalan habitat hewan dalam meningkatkan pengembangan kognitif anak.

b. Bagi Peneliti

Sebagai pengembangan wawasan untuk melahirkan ide-ide atau karya inovatif dalam rangka mengembangkan potensi anak usia TK.

c. Bagi Guru

Dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan papan habitat untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak di TK Pertiwi 2 Padang.

d. Bagi Orang Tua

Sebagai sarana dalam mewujudkan anak sebagai sumber daya manusia yang berkualitas.

H. Definisi Operasional

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar, dan menggunakannya pada saat dibutuhkan. Metode proyek

adalah salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok.

Papan habitat merupakan media atau alat untuk menyampaikan pesan yang dimaksudkan oleh pendidik kepada peserta didik. Habitat merupakan tempat dimana binatang itu hidup atau tinggal beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Kognitif

Dalam dunia pendidikan Kognitif sering kali diartikan sebagai suatu kecerdasan atau kemampuan proses berfikir, di mana menurut Bloom (dalam Tanjung, 2005:35) menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan anak sampai usia 8 tahun telah mencapai 80%, 50% dikembangkan pada masa usia anak 4 tahun pertama dan 30% lainnya menjelang ulang tahun kedelapan anak.

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar, dan menggunakannya pada saat dibutuhkan. Menurut Piaget (dalam Musfiroh, 2005:63), kognitif adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia.

Sedangkan Santrock (dalam Hergenhahn, 2008:87) menyatakan bahwa kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk ke dalam pikiran, disimpan, dan ditransformasi serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berfikir. Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif

menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelengensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai istilah (dalam Sujiono, 2008:4) adalah :

- a. Terman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak.
- b. Colvin, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- c. Henman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambahkan dengan pengetahuan.
- d. Hunt, mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Selanjutnya Witherington (dalam Sujiono, 2008:16) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Menurut teori perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Santrock, 2007:48), bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif, adalah sebagai berikut:

- a. Tahap sensori motor, yaitu mulai dari lahir hingga usia 2 tahun. Dalam tahap ini, anak membangun pemahaman mengenai dunia.

- b. Tahap praoperasional, yaitu berlangsung sekitar usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar dan lukisan.
- c. Tahap operasional konkret, yaitu berlangsung mulai usia 7 tahun sampai 11 tahun. Dalam tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.
- d. Tahap operasional formal, yaitu muncul antara umur 11 tahun sampai 15 tahun. Dalam tahap ini remaja melakukan penalaran dengan lebih abstrak, idealis dan logis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

Dua proses mendasari perkembangan adalah organisasi dan adaptasi. Untuk memahami dunia, kita mengorganisasikan pengalaman-pengalaman kita. Contohnya kita memisahkan pikiran penting dari yang kurang penting. Kita menghubungkan satu pikiran dengan yang lain. Dengan mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman kita, kita menyesuaikan (adaptasi) pemikiran kita dengan ide-ide baru. Asimilasi terjadi saat anak menggabungkan informasi ke dalam pengetahuan yang telah mereka miliki. Akomodasi terjadi bila anak menyesuaikan

pengetahuan mereka agar cocok dengan informasi dan pengalaman baru.

Menurut Piaget dalam Santrock (2007:49) bahwa:

“Kognitif anak berkembang melalui empat tahap dalam memahami dunia. Tiap tahap berhubungan dengan usia dan terdiri dari cara berpikir yang berbeda-beda, melalui perbedaan itulah membuat maju tahap yang lainnya.”

Tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget dalam Sujiono (2005:3.4), diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tahap Sensori motor (Umur 0-2 tahun), pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk memahami dunia. Berawal dari refleksi dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemampuan sensor motor.
2. Tahap Pra-Operasional (Umur 2-7 tahun), pada tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol.
3. Tahap Konkret-Operasional (Umur 7-11 tahun), pada tahap ini anak tidak hanya menggambarkan simbol, tapi dapat memanipulasi simbol secara logika.
4. Tahap Formal-Operasional (Umur 11-dewasa), pada tahap ini anak mempunyai waktu yang sulit menggunakan kemampuan logika barunya untuk peristiwa tidak konkret (abstrak).

Perkembangan kognitif yang dilakukan oleh para pendidik di sekolah sesuai tahapan perkembangan anak, yang dimaksudkan agar perkembangan kognitif anak berkembang dengan baik. Selain itu, perkembangan kognitif dapat menjadikan anak kreatif karena mereka mendapatkan hal-hal baru.

Berdasarkan perkembangan kognitif di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam meningkatkan pengembangan kognitif anak bermanfaat agar anak dapat mengenal dan memahami dunia.

Mengenal hewan dengan papan habitat dapat mengembangkan kognitif anak karena anak mengenal dan mendapatkan informasi tentang

tempat tinggal (habitat) hewan yang ada di sekitar lingkungan anak seperti hewan air (ikan, udang, lele, dan lain-lain), hewan darat (kucing, anjing, bebek dan lain-lain), hewan udara (burung, kupu-kupu, capung, dan lain-lain), anak juga mendapat pengetahuan baru yaitu dapat menyebutkan ciri-ciri dari masing-masing hewan-hewan tersebut. Dengan demikian perkembangan kognitif anak akan lebih berkembang.

2. Pengembangan Kognitif anak Usia Dini

Pada hakikatnya Intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Untuk itu, kita perlu mengoptimalkan pengembangan potensi kognitif pada setiap individu, adapun beberapa teori yang berdekatan dengan kognitif adalah :

a. Teori “*Two Factors*”

Teori ini dikemukakan oleh Charles Spearman (dalam Sujiono, 2005:1.5) berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factors*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*Specific factors*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mental.

b. Teori “*Primary Mental abilities*”

Teori ini dikemukakan oleh Thurstone (dalam Sujiono, 2005:1.5) yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu kemampuan :

- 1) Berbahasa (*verbal comprehension*)
- 2) Mengingat (*memory*)
- 3) Nalar atau berpikir logika (*reasoning*)
- 4) Pemahaman ruang (*spatial factor*)
- 5) Bilangan (*numerical ability*)
- 6) Menggunakan kata-kata (*word fluency*)
- 7) Mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

c. Teori “*Triachic of Intellignce*”

Teori ini dikemukakan oleh Robert Stenberg (dalam Sujiono, 2005:1.5). teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg mengartikannya sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental “(proses berpikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berfikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

Dengan demikian, tingkah laku kognitif itu melibatkan kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis dan kecepatan dalam menemukan solusi-solusi baru dalam proses yang rutin.

3. Hakekat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Menurut para ahli, bermain itu mengandung arti bagi kehidupan anak. Menurut Frobel (dalam Prianto, 2003:48) bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar. Dalam suasana bermain perhatian anak terhadap pelajaran dapat lebih besar. Oleh karena itu, pelajaran yang diberikan akan lebih menarik dan menyenangkan hati anak sehingga hasilnya akan lebih baik. Menurut Santoso (dalam Kamtini, 2005:47) bermain merupakan kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Sementara itu, Piaget (dalam Tedjasaputra, 2001:9) mengartikan bahwa:

Bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan daripada akomodasi. Situasi yang tidak seimbang dengan sendirinya tidak menunjang proses belajar, atau secara intelektual tidak adaptif. Selanjutnya bahwa saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan mengkonsolidasikan keterampilan yang baru diperolehnya.

Menurut Craft (dalam Suratno 2005:76) bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi tumbuhnya ide-ide baru dan berbagi gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi kreativitas. Menurut Mulyadi (2004:53), bahwa:

Bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan si anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja, karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan juga hal yang serius dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sudono (1995:1) bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Sudono (1995:5) bermain mempromosikan perkembangan aspek kognitif sebagai berikut:

a. Penyelesaian masalah atau pertimbangan (pengguna pemikiran berbeda : menganjurkan solusi pada masalah teman sebaya, situasi “bagaimana jika”; menjawab pertanyaan; menyampaikan kalimat dan cerita yang logis). b. Konsep formasi (mengerti hubungan ruang; mengidentifikasi warna, nomor, bentuk). c. Imitasi atau memori (meniru; ingatan masa lalu, urutan waktu). d. Asosiasi atau klasifikasi (tandingan; sendiri; kelompok; menggolongkan; menetapkan hubungan antar objek).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang memberi kepuasan, rasa gembira serta dapat mengembangkan kognitif anak.

b. Tujuan Bermain

TK adalah dunia bermain untuk anak-anak. Oleh karena itu, pendidikan TK dilaksanakan dengan teknik bermain. Dengan bermain, banyak hal dapat diajarkan kepada anak tanpa memberatkan mereka. Dalam suasana bermain, anak akan menunjukkan spontanitasnya, memperlihatkan kepribadian aslinya baik sebagai perorangan maupun

sebagai anggota masyarakat. Lewat kegiatan bermain, kita dapat mengamati kelebihan, kekurangan, sportivitas, kemampuan bergaul serta sikap anak terhadap kawan, lawan atau orang yang lebih tua.

Tujuan bermain menurut Prianto (2003:51) adalah:

- a. Memperkuat fisik (tubuh) lewat gerakan-gerakan otot. Lewat berbagai permainan, otot-otot mereka tumbuh dan berkembang secara wajar.
- b. Mengembangkan kepribadian, melalui sikap sportif, jujur, kerjasama, dan moral. Lewat bermain, anak semakin bersikap positif dan mampu berinisiatif.
- c. Meningkatkan komunikasi, semakin mendekatkan hubungan antara anak dengan teman-temannya, orang tua dan gurunya.
- d. Melatih bermasyarakat. lewat bermain, anak berlatih mentaati aturan dan tata tertib permainan.
- e. Mengenal lingkungan sedini mungkin. Anak-anak menggunakan alat-alat sebagai sarana bermain. Dengan demikian, banyak benda dapat dilihat, didengar, diraba, dicium, dikecap, dan dimanipulasi.
- f. Mencegah dan menyembuhkan tekanan batin. Dengan bermain, anak mendapat kesempatan yang luas untuk melampiaskan kekesalan, melupakan kekecewaan, dan mendapatkan kembali ketenangan dirinya.
- g. Merupakan sumber belajar. Lewat bermain anak bisa melatih keterampilannya, menambah pengetahuan tentang konsep-konsep

dasar dan hal-hal yang ada di lingkungan anak, serta memperkembangkan daya cipta.

Selanjutnya tujuan bermain menurut Moeslichatoen (1999:32) adalah:

- a. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan, perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, emosional, nilai dan sikap hidup.
- b. Melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, dan lain-lain.
- c. Melalui bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.
- d. Melalui bermain kreativitas anak berkembang
- e. Melalui bermain anak dapat melatih bahasanya dengan cara mendengarkan, mengucapkan, berbicara.
- f. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, perubahan dan menumbuhkan kepercayaan diri.

Dari penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa apabila kegiatan belajar dilakukan dalam suasana bermain, anak akan lebih menikmati dan senang hatinya, tidak merasa terpaksa. Dengan demikian anak terdorong dan bersemangat untuk belajar.

c. Manfaat Bermain

Menurut Suratno (2005:80) manfaat bermain adalah membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, yaitu:

- a. Perkembangan fisik yaitu melibatkan fisik anak seperti petak umpat, berlari yang menyebabkan anak menjadi sehat dan otot anak pun menjadi sehat.
- b. Perkembangan aspek motorik halus dan kasar anak, seperti menangkap bola dan dapat berlatih untuk menggunakan otot kasar.
- c. Perkembangan aspek sosial, seperti keterampilan berkomunikasi dan bernegosiasi.
- d. Perkembangan aspek emosi dan kepribadian, yaitu melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan dan membuat rileks serta dapat memuaskan kebutuhan dan dorongan dalam dirinya.
- e. Perkembangan aspek kognisi
- f. Perkembangan ketajaman indera, seperti indera pendengaran, penglihatan, penciuman, pengecap, peraba, sehingga anak lebih tanggap terhadap lingkungan yang dihadapinya.

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bermain sangat banyak manfaatnya untuk perkembangan fisik dan psikis anak, untuk itu guru harus menerapkan proses belajar mengajar dengan suasana bermain agar perkembangan anak optimal.

d. Tujuan Bermain Untuk Pengembangan Kognitif

Tujuan bermain untuk pengembangan kognitif menurut Tedjasaputra (2001:42) diartikan sebagai pengetahuan yang luas, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang perlu dipelajari oleh anak usia dini melalui bermain seperti menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Pengetahuan ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang tanpa ia sadari ternyata ia sudah belajar.

Dalam penelitian upaya meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep sederhana dengan papan habitat, dimana anak dapat membedakan dan mengelompokkan hewan air, darat, udara. Contohnya adalah anak mengenal tempat tinggal dan ciri-ciri hewan di sekitar lingkungan mereka.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) mengatakan bahwa:

Tujuan bermain adalah dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa peningkatan pengembangan kognitif anak perlu ditingkatkan karena akan bermanfaat untuk anak kelak. Dengan demikian sudah seharusnya sekolah TK menyadari dan melaksanakan peningkatan kognitif anak dengan baik.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut Heinich, Molendda, and Russell (dalam Zaman, dkk 2005:4.4), mengatakan bahwa media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerimaan pesan (*a receiver*).

Pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli, sebagai berikut :

- 1). Teknologi pembawa pesan merupakan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan media pembelajaran (Schramm, 1977).
- 2). Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, seperti buku, film, radio, video, slide (Briggs,1977).
- 3). Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras (NEA,1969)

Beberapa pengertian media di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin dicapai oleh pendidik dengan cara pemanfaatan yang efektif, sehingga tepat sasaran.

b. Nilai Media

Menurut Zaman (2005:4.10) Nilai-nilai media pembelajaran antara lain yaitu :1) Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak, 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sukar didapat dan di bawa ke dalam lingkungan belajar, 3) Menampilkan objek-objek yang terlalu besar, 4) Memperlihatkan gerakan-gerakan yang terlalu cepat.

Sedangkan menurut Sudjana (2005:2) nilai media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas tinggi guna mengembangkan kemampuan kognitif anak.

c. Manfaat Media

Media pembelajaran juga memiliki manfaat penting terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak, menurut Zaman (2005:4.11) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemanfaatan media :

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran
- 3) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar

- 4) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran
- 5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berfikir

Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana (2005:2) antara lain adalah :

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, akan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperluas *are of experience* guru dan anak sebagai indikator terjadinya proses komunikasi pembelajaran yang efektif. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat yang sangat besar dalam mengoptimalkan proses belajar anak TK sehingga media pembelajaran ini harus dijadikan bagian integral dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya.

5. Papan Habitat

a. Pengertian Papan Habitat

Papan habitat merupakan modifikasi pembuatan papan planel (dalam Sudono, 2005:15) merupakan papan yang dilapisi kain flannel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali.

b. Fungsi Papan Habitat

Papan habitat dalam pedoman pembuatan dan pemanfaatan alat peraga di TK (dalam Depdiknas, 2006:31) menyatakan bahwa fungsi papan habitat adalah menyebutkan dan menunjukkan benda-benda dan binatang sesuai dengan tempatnya.

c. Cara penggunaan Papan Habitat

Langkah-langkah penggunaan papan habitat adalah sebagai berikut:

1. Papan yang telah dibuat gambar tempat tinggal binatang (pegunungan hutan belantara, laut dan udara).
2. Anak disuruh meletakkan binatang yang diambarnya sesuai tempat tinggalnya, seperti ikan hidup di air, burung di udara, dan harimau hidup di hutan.
3. Kalau anak salah meletakkan maka guru akan membicarakan bersama dengan anak agar anak mengerti dan mengenali tempat tinggal hewan yang sebenarnya.
4. Guru menyuruh anak bergantian ke depan untuk melakukan kegiatan.

d. Kelebihan menggunakan papan habitat:

- 1) Gambar-gambar dengan mudah ditempel.
- 2) Efisiensi waktu dan tenaga.
- 3) Menarik perhatian anak terhadap proses pembelajaran.
- 4) Memudahkan pengajar menjelaskan materi pelajaran.

Sesuai dengan gambar berikut ini :



Gambar : Papan Habitat

6. Metode Proyek

a. Pengertian Metode Proyek

Moeslichatoen (1999:137) metode proyek adalah salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok.

Bossing (dalam Moeslichatoen, 1999:139) metode proyek merupakan salah satu cara pemecahan masalah yang ditetapkan secara luas dalam setiap pemecahan masalah yang di alami dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi menurut penulis metode proyek adalah strategi pengajaran yang melibatkan anak dalam belajar memecahkan masalah dengan

melakukan kerja sama dengan anak lain, masing-masing melakukan bagian pekerjaan secara individual atau dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang menjadi milik bersama.

b. Manfaat Metode Proyek

Metode proyek dapat diterapkan secara luas untuk memecahkan masalah dalam lingkup kehidupan anak sehari-hari. Karena itu metode proyek bila dipergunakan secara tepat dapat memperluas wawasan anak tentang segi-segi kehidupan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat.

Metode proyek juga dapat membangkitkan kegiatan mental yang mendorong anak untuk dapat menghilangkan ketegangan atau keadaan yang mengganggu dengan menggunakan cara-cara yang sudah dikuasai untuk diterapkan dalam situasi sekarang untuk menghilangkan ketegangan itu secara kreatif.

c. Tujuan Kegiatan Proyek

Salah satu tujuan pendidikan bagi anak TK adalah memberikan pengalaman belajar untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan penalaran. Jadi pengembangan kemampuan berfikir dapat diperoleh melalui metode proyek, oleh karena itu dalam menggunakan metode proyek agar tujuan pengajaran tercapai kegiatan proyek perlu memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Merupakan kegiatan yang bersumber dari pengalaman anak sehari-hari dalam lingkungan keluarga.

- 2) Kegiatan ini merupakan kegiatan yang sedemikian kompleks yang menuntut bermacam penanganan yang tidak mungkin dilakukan anak secara perseorangan dalam jangka waktu yang sudah ditetapkan
- 3) Kegiatan itu merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berfikir dan menalar
- 4) Kegiatan itu cukup menantang bagi anak dalam pengembangan kesehatan fisik dan kesejahteraan.
- 5) Kegiatan itu dapat memberikan kepuasan masing-masing anak.

B. Penelitian yang Relevan

Imelda (2010) dengan judul penelitian “Peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media berbentuk papan geometri” menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran menggunakan media papan geometri di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai. Dari kondisi awal dapat terlihat kognitif anak dengan persentase 43,32% sedangkan pada akhir penelitian terjadi peningkatan kognitif anak mencapai 87,56%.

C. Kerangka Berfikir

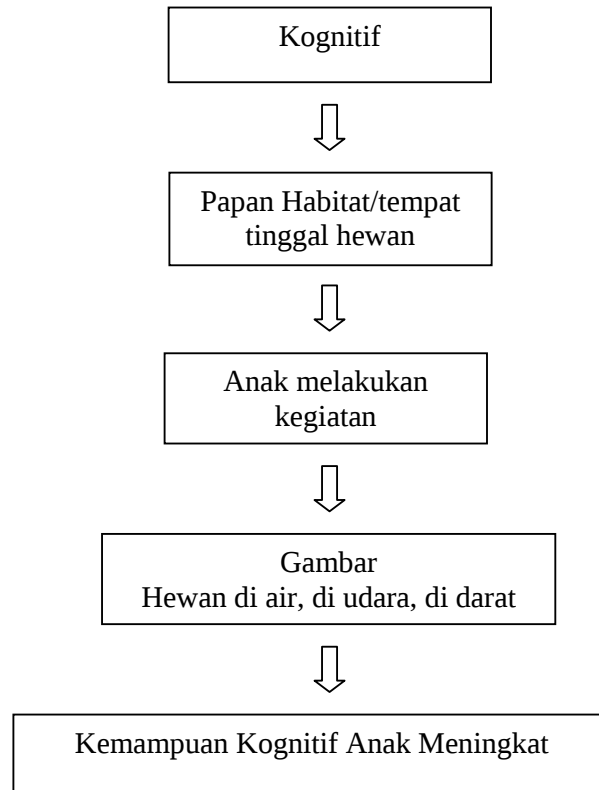
Pada saat menerangkan pelajaran upaya meningkatkan kognitif anak melalui papan habitat dengan metode proyek, guru memberi penjelasan tentang masing-masing hewan mempunyai ciri-ciri tertentu, seperti mempunyai sirip, sayap, paruh dan lain-lain. Hal ini menyebabkan anak tidak dapat memahami perbedaan dan habitat hewan. Pada saat guru

memperlihatkan gambar hewan belum tentu anak mengetahui dimana tinggal hewan tersebut. Dengan demikian, penulis menyadari bahwa anak TK perlu dikenalkan macam-macam hewan di sekitar anak, menunjukkan habitatnya, mengelompokkan, memasangkan macam-macam hewan sesuai dengan tempat tinggalnya.

Mengingat kareakteristik anak usia dini adalah belajar dari yang konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dan dari yang mudah ke yang sulit, maka pelaksanaan pembelajaran membedakan, menunjukkan macam-macam hewan, mengelompokkan dan memasangkan hewan sesuai dengan habitatnya dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan penguasaan keterampilan pengembangan kognitif anak melalui gambar macam-macam hewan, merupakan salah satu contoh konkret dalam mengajarkan materi habitat hewan pada anak usia dini khususnya anak kelompok B2 TK Pertiwi 2 Padang.

Alat permainan gambar berbentuk hewan ini terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan bagi anak, dengan warna-warna yang menarik serta gambar-gambar yang menarik, maka diharapkan anak kelompok B2 TK Pertiwi 2 Padang akan lebih memahami dan menguasai tentang macam-macam hewan. Selain itu, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Di bawah ini adalah langkah upaya meningkatkan kognitif melalui papan habitat dengan metode proyek :



Bagan 1 : Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan papan habitat dengan metode proyek dapat meningkatkan kognitif anak di TK Pertiwi 2 Padang, khususnya Kelompok B2.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Usia TK adalah usia masa bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di TK dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
2. Meningkatkan Kognitif anak melalui papan habitat perlu dikembangkan di TK karena di usia itulah paling tepat untuk mengenalkan konsep sederhana mengenal tempat tinggal dan ciri-ciri hewan di sekitar lingkungan mereka salah satu kegiatan yang penulis lakukan adalah upaya meningkatkan kognitif anak melalui papan habitat dengan metode proyek.
3. Perkembangan kognitif merupakan kebutuhan yang harus dikembangkan dalam kehidupan anak TK. Kognitif menjadi kebutuhan agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya.
4. Perkembangan kognitif anak melalui papan habitat dengan metode proyek dalam kategori sangat tinggi, pada aspek 1 menyebutkan nama hewan yang hidup di air, di udara, dan di darat sebelum tindakan 9,09%, pada akhir siklus I naik 63,64% dan pada akhir siklus II naik menjadi 86,36%.
5. Kemampuan anak pada aspek 2, menunjukkan tempat hidup binatang di air, di udara, dan di darat anak dalam kategori sangat tinggi pada kondisi awal sebelum tindakan 4,54%, pada akhir siklus I naik menjadi 45,45% dan pada akhir siklus II naik menjadi 77,27%.

6. Kemampuan anak pada aspek 3, membedakan macam-macam suara binatang anak dalam kategori sangat tinggi pada kondisi awal sebelum tindakan 13,64%, pada akhir siklus I naik menjadi 45,45% dan pada akhir siklus II naik menjadi 81,82%.
7. Kemampuan anak pada aspek 4, memasang gambar binatang sesuai dengan habitatnya anak dalam kategori sangat tinggi sebelum tindakan 13,64%, pada akhir siklus I naik 54,55% dan pada akhir siklus II naik menjadi 86,36%.
8. Metode proyek terlihat sangat menyenangkan dan menarik bagi anak karena membuat anak bersemangat, gembira dan tertantang keingintahuannya untuk mengetahui tentang habitat dan ciri-ciri hewan di darat, di air, dan di udara.
9. Dengan metode proyek yang menggunakan teknik pemberian tugas terlihat adanya peningkatan aktivitas bagi guru dan anak.
10. Dengan menggunakan metode proyek dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan untuk meningkatkan hasil belajar anak, adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
11. Sikap positif anak kelompok B2 TK Pertiwi 2 Padang dapat ditingkatkan melalui papan habitat dengan metode proyek.
12. Strategi yang dilakukan guru dalam meningkatkan kognitif anak adalah dengan memperbanyak variasi media pembelajaran yang bervariasi sehingga terlihatlah pada siklus II (dua) kemampuan kognitif anak meningkat di TK Pertiwi 2 Padang.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan Taman Kanak-kanak, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam pendidikan, dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan papan habitat tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melainkan juga kemampuan anak dalam berbahasa, dan pengetahuan terhadap warna serta solusi terhadap suatu masalah yang dihadapinya.
2. Permainan papan habitat dengan metode proyek yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan anak tentang yang ditandai dengan sudah meningkatnya kognitif anak menyebutkan jenis-jenis hewan yang hidup di air, dan mengenal habitat atau tempat tinggal hewan tersebut.
3. Melalui papan habitat dapat meningkatkan motivasi belajar anak

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan ada beberapa saran yang ingin penulis uraikan sebagai berikut :

1. Dalam menggunakan metode pembelajaran, sebaiknya guru menggunakan metode yang benar-benar relevan dengan materi.
2. Agar kegiatan kognitif lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan kognitif yang disajikan

dalam bentuk bermain, sehingga kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

3. Untuk merangsang dan meningkatkan kognitif dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media dan properti yang dapat meningkatkan kognitif anak.
5. Kepada Dinas Pendidikan kota Padang sangat diharapkan memberikan perhatian yang besar untuk meningkatkan kognitif anak TK dengan memfasilitasi di setiap sekolah media dan properti yang variatif dan bernilai edukatif.
6. Diharapkan kepada orang tua agar selalu memberikan motivasi anaknya dalam meningkatkan kognitif anak melalui papan habitat.
7. Disarankan kepada peneliti-peneliti pada masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang kognitif anak melalui papan habitat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badru, Zaman, dkk (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BA-PGB~ 04.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hergenmann. 2008, *Teori Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Imelda. 2010. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Berbentuk Papan Geometri*. UNP. Skripsi tidak diterbitkan
- Kamtini. 2005. *Bermain melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papar Sinar Sinanti.
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depdiknas. Dirjen. DIKTI.
- Nabuko, Cholid. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prianto, Rose Mini A. 2003. *Perilaku Anak Usia Dini (Kasus dan Pemecahannya)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Santrock, W. John. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, Nana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.