



UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN ALFABET DI TK ABA 1 PADANGSIDIMPUAN

Yusrani^{1✉}, Darliana Sormin², Sri Wahyuni¹, Jumaita Nopriani³, Rini Agustini³, Isma Ayurani¹

⁽¹⁾Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia

⁽²⁾Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia

⁽³⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia

Abstrak

Kemampuan kognitif anak di TK ABA 1 Padangsidimpuan masih harus ditingkatkan, hal ini disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam penggunaan media pembelajaran Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan alfabet. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di TK ABA 1 Padangsidimpuan pada kelompok B yang berjumlah 15 anak dengan menggunakan metode tanya jawab, praktek langsung, pemberian tugas. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan 3 kali pertemuan. Di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak. Hasil penelitian pada kondisi awal rendahnya kemampuan kognitif anak melalui permainan. Pada siklus I, perkembangan kognitif anak mulai meningkat sebanyak 4 anak dengan nilai rata-rata persentase sebesar 31% dan mengalami kenaikan lagi pada perkembangan kognitif diakhir siklus II menjadi 10 anak dengan nilai rata-rata persentase sebesar 76%. Dengan demikian disimpulkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan alfabet dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata Kunci: *Kemampuan, Kognitif, Permainan Alfabet*

Abstract

The cognitive ability of children in TK ABA 1 Padangsidimpuan still needs to be improved, this is due to the lack of teacher creativity in using learning media. The purpose of this class action research is to improve children's cognitive abilities through alphabet games. Classroom action research was carried out at TK ABA 1 Padangsidimpuan in group B, totaling 15 children using the question and answer method, direct practice, giving assignments. Data collection techniques in the form of interviews, observation, and documentation. This research was conducted in two cycles with 3 meetings. In each cycle has shown an increase in children's cognitive abilities. The results of the research on the initial conditions of the low cognitive ability of children through games. In cycle I, children's cognitive development began to

increase by 4 children with an average percentage value of 31% and experienced another increase in cognitive development at the end of cycle II to 10 children with an average percentage value of 76%. Thus it was concluded that classroom action research using alphabet games could improve children's cognitive abilities.

Keywords: *Ability, Cognitive, Alphabet Game*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini di Indonesia, khususnya Taman Kanak-kanak telah diselenggarakan sejak lama, yaitu sejak awal kemerdekaan Indonesia. Pada jenjang ini, anak usia 4 -6 tahun mendapat tempat untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya dalam berbagai bentuk kegiatan belajar sambil bermain. Masa usia Taman Kanak-kanak (TK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga sering disebut masa keemasan (*Golden Age*) dalam perkembangan kehidupan anak. Masa-masa emas inilah merupakan masa pendidikan bagi anak sebagaimana tertulis dalam (Depdiknas, 2003) menyebutkan bahwa: "Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut".

Kirikulum 2013 PAUD menjelaskan bahwa struktur PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup, nilai agama, moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu program yang perlu dikembangkan adalah bahasa. Berdasarkan alasan-alasan yang telah dipaparkan, maka guru Taman Kanak-kanak perlu mencermati aspek-aspek kepribadian yang ada dalam perkembangan anak, diantaranya aspek bahasa, aspek kecerdasan, aspek motorik, aspek sosial, dan aspek emosi. Kelima aspek tersebut dapat mempengaruhi pikiran anak, dan ini sangat bergantung pada kemampuan setiap individu. Oleh karena itu, anak perlu mendapatkan stimulasi yang baik dan tepat untuk mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya.

Salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi otak anak dengan baik adalah membaca. Membaca bukan sekedar bisa mengucapkan apa yang dibaca, tetapi juga perlu diperhatikan apakah anak mengerti apa yang dibaca. Membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia. Selain itu fungsi paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Semakin muda usia anak ketika dia belajar membaca, maka semakin mudah untuk lancar membaca.

Seperti diketahui masih banyak guru Taman Kanak-kanak yang kurang memperhatikan kemampuan dan keterampilan dasar belajar membaca anak, sehingga dalam pelaksanaannya tidak optimal dengan menggunakan beberapa metode yang biasa digunakan di Taman Kanak-kanak, seperti bercerita, pemberian tugas, praktek langsung, tanya jawab, deklamasi, peragaan, karyawisata, demonstrasi dan bermain peran. Metode belajar yang digunakan seorang guru harus sesuai dengan kebutuhan belajar siswanya.

Pentingnya membaca menurut (Karina, 2017) untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui membaca anak mendapatkan informasi dari bacaan. Maka disinilah letaknya peranan guru sebagai motivator dalam perkembangan bahasa dan sebagai motivator bagi perkembangan membaca anak. Tetapi ini sulit diwujudkan karena di Taman Kanak-kanak tidak diperbolehkan mengajar membaca. Masalahnya yang dihadapi di Taman Kanak-kanak ABA 1 Padangsidempuan adalah masih rendahnya penguasaan dalam mengenal bentuk huruf. Anak bisa menyebut huruf tetapi anak tidak tahu mana bentuk huruf bahkan anak bisa menyanyikan huruf A-Z. kurangnya minat anak dalam membaca, berakibat anak tidak tertarik untuk melakukan kegiatan ini dan anak jenuh dan lebih memilih kegiatan lain dari pada kegiatan membaca.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya (Wibowo, 2012). Masa usia dini merupakan momen yang amat penting bagi tumbuh kembang anak. Selain bagian otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, usia dini juga sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu masa dimana semua stimulasi segenap aspek perkembangan mengambil peran penting bagi pertumbuhan anak selanjutnya. Menurut (Wibowo, 2012) usia dini adalah fase yang dimulai dari usia 0-6 tahun. Hal yang sama dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini bahwa usia dini itu dimulai dari usia 0-6 tahun. Menurut hasil penelitian Direktorat PAUD, diketahui bahwa pada usia dini otak anak mengalami perkembangan sekitar 80 persen dari total proses perkembangan. Lebih tepatnya, perkembangan otak dimulai pada bulan keempat anak dalam kandungannya.

Ketika anak dilahirkan, pada umumnya memiliki 100 miliar sel otak aktif (*neuron*) dan 900 miliar sel yang merekap, menyelubungi serta memelihara sel-sel aktif itu. Besarnya kapasitas otak bersifat potensial dan siap diberdayakan, namun juga dapat mati dan potensi itu tidak berkembang apabila tidak ditangani secara benar. Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut: kelompok bayi (0-12 bulan), Kelompok bermain (1-3 tahun), Kelompok prasekolah (4-5 tahun), Kelompok usia sekolah (6-8 tahun). Dari beberapa pendapat sebagaimana diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa usia dini itu dimulai ketika bayi berumur 0 tahun sampai 6 tahun. Usia dini merupakan momen yang penting bagi tumbuh-kembang anak yang sering disebut sebagai *golden age* atau usia keemasan. Banyak pakar psikologi yang merekomendasikan optimalisasi usia dini, karena hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan anak. Usia ini juga disebut sebagai masa yang kritis bagi perkembangan anak. Sebab, jika dalam masa ini anak kurang mendapat perhatian dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan dan layanan kesehatan serta kebutuhan gizinya dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pada saat memasuki usia 3 tahun biasanya seorang anak akan semakin mandiri dan mulai mendekati diri dengan teman-teman sebayanya. Pada tahapan usia ini, anak mulai menyadari apa yang ia rasakan dan apa yang telah mampu dilakukan dan belum mampu ia lakukan. Kesadaran ini didukung oleh kemampuannya yang pesat dalam perkembangan bahasa. Perbendaharaan katanya, sudah cukup banyak untuk mengomunikasikan keinginannya. Rasa egosentrisnya masih kuat, anak merasakan bahwa dirinya "pusat dunia", dan semua hal yang ada di dunia tersedia untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini berpengaruh pada perilaku anak ketika bermain, ia memasuki tahap bermain paralel dimana seorang anak bermain bersama anak lain tanpa interaksi dan enggan bila mainannya dipinjam atau menolak mengembalikan mainan yang dipinjamnya. Tak heran kegiatan bermain anak usia ini kerap diwarnai konflik atau pertikaian, namun biasanya bersifat sementara saja.

Pada tahapan selanjutnya, sekitar usia empat tahun seorang anak semakin bersemangat untuk mempelajari hal-hal baru. Keadaan ini ditandai dengan semakin seringnya anak mengajukan pertanyaan sebagai wujud dari rasa keingintahuannya, seperti: "*Kenapa adik bayi harus minum susu ibu (ASI)?*" atau "*Bagaimana terjadinya pelangi?*" rasa ingin tahu anak semakin hari akan semakin banyak dengan variasi pertanyaan yang juga semakin kompleks termasuk juga masalah seksual. Pada umumnya di akhir usia yang ke empat, daya hayal anak semakin menipis seiring dengan meningkatnya kemampuan memahami realitas. Kemampuan mengatasi masalah pun meningkat, anak mulai mahir mengungkapkan apa yang dirasakannya dengan cara yang lebih tepat. Penyesuaian diri dengan lingkungan ini disebabkan oleh kemampuannya membedakan salah dan benar. Kontrol internal ini memudahkan anak bergaul dengan teman sebayanya. Hal ini juga berdampak pada perubahan tahapan bermain anak, yaitu dari tahapan bermain *asosiatif* (terjadi interaksi dalam kelompok bermain, namun masih sering terjadi konflik) ke tahap bermain *kooperatif* (mampu bekerja sama, mendengarkan dan merespon dengan tepat) saat anak sedang bermain. Bagi para pendidik, masa kanak-kanak awal diidentikkan sebagai usia prasekolah, karena pada

masa ini sebagian besar anak-anak sudah mulai mengikuti pendidikan “*formal*”. Pada masa usia 3-5 tahun ini juga disebut dengan masa berkelompok. Pada masa inilah anak tumbuh dalam berkelompok-kelompok tertentu untuk mempelajari dasar-dasar berperilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi diperlukan untuk penyesuaian-penyediaan diri pada waktu mereka masuk kelas 1 Sekolah Dasar.

Istilah intelektual adalah sama pengertiannya dengan istilah kognitif. Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Hanya saja kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan. Yaitu: 1. Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak, 2. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, 3. Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan, 4. Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera. Menurut (N Y, 2011) mendefinisikan bahwa perkembangan intelektual adalah sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali memberi alasan rasional mengatasi dan memahami kesempatan penting.

Individu berpikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini yang menyimpulkan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki seorang anak maka kita dapat mengatakan apakah seorang anak itu cerdas atau bodoh, pandai sekali (*genius*) atau bodoh (*dungu* atau *idiot*). Pada hakikatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. 1. Hubungan intelegensi dengan kehidupan anak “Intelegensi memang memainkan peran penting dalam kehidupan seseorang, tetapi intelegensi bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan sukses tidaknya kehidupan seseorang. Banyak faktor lain yang ikut menentukan termasuk didalamnya adalah kecerdasan emosional (EQ)”. 2. Hasil pembuktian tentang intelegensi “Dalam kenyataannya adalah sulit untuk menentukan hal tersebut. Memang kecerdasan atau intelegensi seseorang memainkan peranan yang penting dalam kehidupannya. Akan tetapi kehidupan manusia sangatlah kompleks dan intelegensi bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan kesuksesan seseorang.

Kesuksesan hidup juga ditentukan oleh beberapa faktor lainnya, diantaranya adalah: 1) Kesehatan fisik dan adanya kesempatan Orang yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi tetapi badannya tidak sehat tetap saja tidak akan berhasil. Demikian juga dengan orang yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi tetapi tidak memiliki kesempatan maka semuanya akan menjadi sia-sia. 2). Watak (kepribadian) Dalam hal ini lebih mengarah kepada bagaimana seseorang dapat bergaul dengan orang lain dalam kehidupannya sehari-hari. Meskipun orang tersebut memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi tetapi dia tidak dapat bergaul dengan masyarakat disekitarnya maka dia tidak akan mendapatkan kesuksesan di dalam hidupnya karena banyak orang yang tidak menyukai dirinya. Lain halnya dengan orang yang memiliki tingkat intelegensi yang biasa-biasa saja tetapi pandai bergaul dengan

masyarakat maka ia akan lebih disukai orang lain dan dengan sendirinya juga akan mendapatkan kesuksesan di dalam hidupnya”.

Menyatakan ada beberapa tahapan dalam perkembangan kognitif anak, yaitu: 1. Tahap sensomotorik, merupakan tahapan pertama dalam perkembangan kognisi anak, dan berlangsung pada sebagian dari dua tahun pertama dalam kehidupannya, 2. Tahapan Praoperasional, Pada tahap ini, cara “berpikir” anak-anak masih didominasi oleh cara-cara bagaimana hal-hal atau benda-benda itu tampak. Cara berpikirnya masih kurang operasional. Umpamanya, kanak-kanak itu belum bisa menyadari bahwa jumlah benda akan tetap sama, meskipun bentuk atau pengaturannya berubah (Puspitasari, 2020). Misalnya, dalam eksperimen pada seorang anak dihadapkan dua buah gelas yang besar dan bentuknya sama, dan keduanya sama-sama berisi air penuh, kemudian air dari gelas yang satu dipindahkan ke sebuah silinder kaca yang bentuknya sedikit lebih kecil tetapi lebih tinggi dari gelas itu. Air dalam silinder itu tampak lebih tinggi daripada yang ada dalam gelas. Ketika ditanyakan, “Mana yang lebih banyak air, di dalam gelas atau yang ada dalam silinder?” anak itu mungkin akan menjawab bahwa air yang ada dalam silinder itulah yang lebih banyak. 1. Tahap operasional konkret, Tahap ini dilalui anak yang berusia sekitar 7 sampai menjelang sebelas tahun. Pada tahapan ini, kanak-kanak telah memahami konsep konversi sehingga mereka tahu bahwa air yang ada di dalam gelas sama dengan jumlah air yang ada di dalam silinder. Namun, kanak-kanak itu tidak bisa menjelaskan alasannya. 2. Tahapan operasional formal, Tahapan ini dilalui setelah anak berusia 11 tahun ke atas, anak-anak sudah berpikir logis seperti halnya orang dewasa. Selama periode ini, anak-anak mulai menggunakan aturan-aturan formal dari pikiran dan logika untuk memberikan dasar kebenaran jawaban-jawaban mereka.

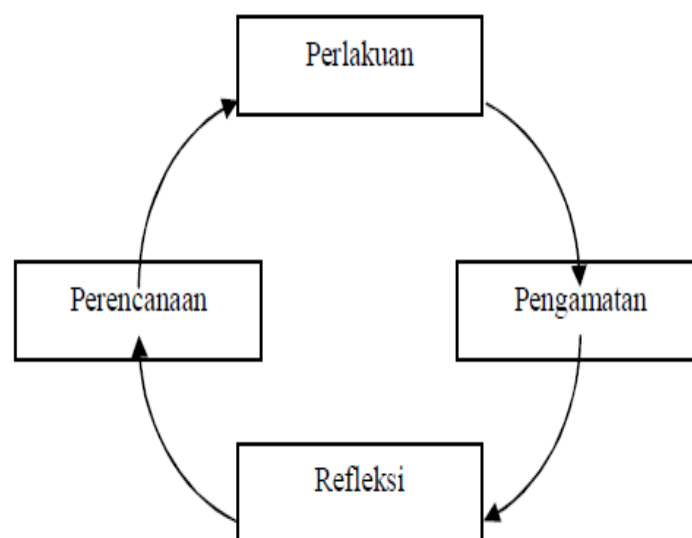
Upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi tantangan jaman adalah dengan melakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Strategi peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran merupakan upaya pembaharuan pendidikan yang dapat dilakukan oleh guru dan sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. (Rini Agustini, 2022). Bermain merupakan suatu kegiatan yang mulai tampak mulai sejak bayi berumur 3 atau 4 bulan. Bermain sangat penting bagi perkembangan kognitif anak, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Bermain selain berfungsi untuk perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi; senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Alfabet bahasa dalam bahasa Indonesia modern adalah yang digunakan secara luas dalam bahasa Indonesia hingga saat ini. Alfabet bahasa Indonesia terdiri dari 26 huruf alfabet latin dasar ISO tanpa diakritik apapun. Alfabet bahasa Indonesia juga mengenal beberapa dwihuruf, seperti konsonan ganda (ng, ny, kh, dan sy) dan diftong (ai, au, ei, dan oi) untuk menuliskan bunyi lafal yang ada dalam bahasa Indonesia tetapi tidak tersedia dalam alphabet latin dasar. Namun semua huruf dan diftong tersebut tidak dianggap sebagai bagian yang terpisah dari alfabet bahasa Indonesia. Alfabet menggunakan sistem ortografi ejaan bahasa Indonesia, yang di atur dalam PUEBI. Sistem ini menggantikan sistem ejaan yang disempurnakan, yang telah digunakan sejak tahun 1972 hingga 2015, meskipun hampir tidak ada perbedaan antara EYD revisi terakhir dan EBI. Alfabet bahasa Indonesia dapat ditulis dalam berbagai macam gaya (termasuk gaya tulisan tangan yang dikenal di Indonesia, yaitu huruf lepas dan huruf tegak bersambung).

Metodologi

Penelitian dilakukan di TK ABA 1 Padangsidempuan. Peneliti memilih lokasi ini karena di sekolah ini masih banyak terdapat anak didik yang kemampuan kognitifnya masih kurang. Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah anak didik TK ABA 1 Padangsidempuan. Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode

Penelitian Tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK berawal dari persoalan-persoalan yang dihadapi guru di kelas. Hasil penelitiannya dapat dimanfaatkan secara langsung untuk kepentingan peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas atau untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain, PTK dapat ditujukan terutama untuk perbaikan pembelajaran sehingga dapat memecahkan masalah dalam proses belajar dan hasil belajar. Instrument penelitian menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Subjek penelitian adalah guru dan anak didik Kelompok B di Taman Kanak-kanak ABA 1 Padangsidimpuan, dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 5 anak laki laki dan 10 anak perempuan. Prosedur penelitian peneliti terlebih dahulu melihat Kondisi Awal yang memperlihatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B Taman Kanak-kanak ABA 1 Padangsidimpuan masih rendah. Dilanjutkan Siklus PTK yang digunakan adalah siklus yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, Model ini mempunyai empat tahapan, yaitu tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.



Bagan 1: Tahap-tahap Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis, S. and McTaggart, 2005)

Analisis data dilakukan selama penelitian dari awal sampai akhir. Langkah pengolahan data yaitu penyeleksian data dengan mengolah data akurat yang dapat menjawab fokus penelitian dan memberikan gambaran tentang hasil penelitian. Data-data yang dikumpulkan selanjutnya disajikan dalam bentuk tabulasi data berupa tabel dengan tujuan untuk memudahkan dalam membaca data. Pada kegiatan ini peneliti berusaha menginterpretasi temuan-temuan berdasarkan kerangka teoretik yang telah dipilih dengan mengacu kepada norma-norma praktis yang disetujui. Dari hasil interpretasi diharapkan dapat memberikan kejelasan tentang pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan analisis menuju pencapaian dan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan rumus (Heriyadi, 2009).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi nilai

n = Jumlah siswa

Setelah data dihitung dengan rumus persentase di atas, maka selanjutnya data ditafsirkan berdasarkan jumlah persentasenya mengacu pada:

0% -25	= Kurang
26% -50%	= Cukup
51% -75%	= Baik
76% -100%	= Sangat Baik

Hasil dan Pembahasan

Masalah yang dihadapi di Taman Kanak-kanak ABA 1 Padangsidempuan adalah masih rendahnya penguasaan akan dalam mengenal bentuk huruf, anak bisa menyebutkan huruf tetapi anak tidak tahu mana bentuk huruf bahkan anak bisa menyanyikan huruf A-Z. Kurangnya minat anak dalam mengenal huruf karena anak tidak tertarik untuk melakukan kegiatan ini, anak jenuh dan lebih memilih kegiatan lain daripada kegiatan membaca dan kurangnya alat peraga yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, kemampuan kognitif anak Kelompok B Taman Kanak-kanak ABA 1 Padangsidempuan masih rendah. Hal ini terlihat sebagian besar kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran membaca.

Keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan alfabet dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kondisi Awal

- Kegiatan anak menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, 0 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 0%, 2 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 10%, 2 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 10% dan 11 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 80%.
- Kegiatan anak meniru kembali 4-5 urutan kata, 0 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 0%, 3 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 15%, 2 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 10% dan 10 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 75%.
- Kegiatan anak menghubungkan gambar dengan kata, 0 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 0%, 3 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 15%, 2 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 10% dan 10 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 75%.
- Kegiatan anak membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana, 0 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 0%, 4 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 20%, 3 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 15% dan 8 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 65%.
- Kegiatan anak melakukan 3-5 perintah secara benar, 0 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 0%, 2 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 10%, 1 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 5% dan 12 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 85%.

2. Siklus I Pada Akhir Pembelajaran

- Kegiatan anak menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya melalui permainan alfabet, 3 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 30%, 2 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 25%, 3 orang anak memperoleh nilai

- cukup (√) dengan persentase 30% dan 7 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 15%.
- b. Kegiatan anak meniru kembali 4-5 urutan kata melalui permainan alfabet, 3 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 25%, 3 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 25%, 3 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 25% dan 6 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 25%.
 - c. Kegiatan anak menghubungkan gambar dengan kata melalui permainan alfabet, 3 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 30%, 2 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 15%, 3 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 20% dan 7 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 35%.
 - d. Kegiatan anak membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana melalui permainan alfabet, 4 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 35%, 2 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 20%, 4 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 20% dan 5 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 25%.
 - e. Kegiatan anak melakukan 3-5 perintah secara benar melalui permainan alfabet, 5 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 35%, 5 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 30%, 3 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 25% dan 2 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 10%.
3. Siklus II Pada Akhir Pembelajaran
- a. Kegiatan anak menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya melalui permainan alfabet, 11 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 80%, 4 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 20%, 0 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 0% dan 0 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 0%.
 - b. Kegiatan anak meniru kembali 4-5 urutan kata melalui permainan alfabet, 12 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 80%, 2 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 10%, 1 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 10% dan 0 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 0%.
 - c. Kegiatan anak menghubungkan gambar dengan kata melalui permainan alfabet, 10 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 75%, 5 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 25%, 0 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 0% dan 0 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 0%.
 - d. Kegiatan anak membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana melalui permainan alfabet, 12 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 45%, 3 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 25%, 0 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 0% dan 0 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 0%.
 - e. Kegiatan anak melakukan 3-5 perintah secara benar melalui permainan alfabet, 13 orang anak memperoleh nilai sangat baik (*) dengan persentase 80%, 2 orang anak yang memperoleh nilai baik (•) dengan persentase 20%, 0 orang anak memperoleh nilai cukup (√) dengan persentase 0% dan 0 orang anak memperoleh nilai kurang (O) dengan persentase 0%.

Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan alfabet dapat terlihat dari tingkat kemampuan anak mulai dari kondisi awal dengan nilai sangat baik (*) didapatkan tidak ada seorang anak yang mendapatkan nilai sangat baik (*) sebesar 0%

dan meningkat menjadi 31% pada akhir siklus I dan terus meningkat menjadi 78% pada akhir siklus II.

Dari tabel di atas telah terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan alfabet dari rata-rata persentase kemampuan anak terjadi peningkatan dari Kondisi Awal dan meningkat pada siklus II sehingga penggunaan permainan alfabet dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan alfabet di Taman Kanak-kanak ABA 1 Padangsidempuan, adapun pembahasan guna untuk menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Setelah melihat kondisi awal tentang kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak ABA 1 Padangsidempuan, peneliti melakukan penelitian tindakan untuk memperbaiki kegiatan kognitif anak melalui permainan alfabet. Hal ini di dukung oleh pendapat Masitoh yang menyatakan pada masa ini anak merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat sekaligus paling sibuk. Pada masa ini, anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi proses perkembangan selanjutnya (Masitoh, 2005). Dari hasil yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan anak pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan maka anak yang mendapatkan nilai sangat baik pada kondisi awal tidak ada, sedangkan pada siklus I dengan nilai rata-rata persentase sebanyak 31% mengalami kenaikan menjadi 78% pada akhir siklus II ini menandakan bahwa dengan permainan alfabet dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Hal ini menandakan dengan pendekatan yang rutin dan sungguh-sungguh disertai dengan motivasi yang diberikan guru untuk lebih meningkatkan kemampuan kognitif anak sangat berpengaruh sehingga anak meningkat kemampuannya, hal ini sesuai pendapat Steinberg dalam (Dhieni, 2005) Dhieni berpendapat mengenai manfaat mengajarkan Anak membaca dini, yaitu: (a) Belajar membaca dini akan memenuhi rasa keingintahuan anak. (b) Situasi akrab dan informal di dalam rumah atau di sekolah (Taman Kanak-kanak) merupakan factor yang kondusif. (c) Anak-anak yang berusia dini pada umumnya sangat perasa dan mudah terkesan serta mudah diatur. (d) Anak-anak yang berusia dini dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat.

Selain itu, anak juga dapat membentuk pengetahuannya terhadap bahasa secara lisan dan semua pengalaman tulisan ketika belajar membaca. Melalui teknik alfabet yang menyenangkan terhadap tulisan dan bahasa yang mereka dengarkan pada saat dibacakan cerita, kemampuan berfikir dan berkomunikasinya akan berjalan sejalan dengan pertumbuhannya.

Sehingga dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan alfabet dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini bahwa dengan permainan alfabet dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak ABA 1 Padangsidempuan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka diperoleh peningkatan kemampuan kognitif anak pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan maka anak yang mendapatkan nilai sangat baik (*) pada kondisi awal tidak ada, sedangkan pada siklus I dengan nilai rata-rata persentase sebanyak 31% mengalami kenaikan menjadi 78% pada akhir siklus II ini menandakan bahwa dengan permainan alfabet. Sedangkan pada penilaian Kurang (O) pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan dimana pada kondisi awal nilai rata-rata persentase anak dengan nilai kurang (O) 76%, pada akhir siklus I sebesar 22% dan menjadi 0% pada akhir siklus II. Hal ini menandakan dengan pendekatan yang rutin dan

sungguh-sungguh disertai dengan motivasi yang diberikan guru untuk lebih meningkatkan kemampuan kognitif anak sangat berpengaruh terhadap anak, sehingga anak meningkatkan kemampuannya.

Daftar Pustaka

- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional*.
- Dhieni. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Heriyadi. (2009). *Statistik Pendidikan*. Prestasi Pustaka Raya.
- Karina, V. (2017). *Smart Practice Book Belajar Membaca, Menulis Huruf, Angka, dan Kata*. Erlangga.
- Kemmis, S. and McTaggart, R. (2005). *Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere*. In *Handbook of Qualitative Research*.
- Masitoh, D. (2005). *Pembelajaran, Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. DepDiknas.
- N Y, S. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Puspitasari, C. I. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*. Edu Publisher.
- Agustini, Rini. dkk. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Aanak Pada Raudatul Athfal Arafah*. Al-Muaddib :Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman. Vol. 7 No. 1
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Pustaka Pelajar.