AL FiTRAH

Jurnal Al-Fitrah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Volume 4 Nomor 2 (2025) Pages 28 - 39

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI UMBRELLA GAMES DI TK PERTIWI WRINGINANOM

Namira Kurnia [1*], Asep Sunarko[2], Vava Imam Agus Faisal[3]
Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah [(1,2,3)]
*Email: Namirakurnia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk peningkatan kemampuan kognitif anak pada usia dini melalui umbrella games di TK Pertiwi Wringinanom. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Hasil penelitian menunjukan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini dalam dapat meningkat setela diberi tindakan melalui Umbella games. Dengan Indikator pengenalan angka 1-20, mampu mengenal warna, mampu memecahkan masalah sederhana mampu membandingkan besar kecil dan mampu dalam penjumlahan pengurangan sederhana. Hal ini menunjukan hasil penelitian kemampuan kognitif anak usia dini sebelum tindakan 8,33% kemudian diberi tindakan pada siklus I mendapatkan presentase 75% dari hasil pengamatan pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 66,67% dengan kriteria berkembang sesuai harapan, kemudian pada siklus II ini kemapuan kognitif anak usia dini mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu mencapai indikator keberhasilan 91,67% dari 12 anak mencapai indikator berkembang sangat baik, presentase peningkatan pra siklus sampai ke penelitian terakhir mengalami keberhasilan dengan presentase 83,34 % sehingga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Demikian metode umbrella games dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Peningkatan kemampuan kognitif, Umbrella games*.

Abstract

This research aims to improve children's cognitive abilities at an early age through umbrella games at Pertiwi Wringinanom Kindergarten. This research was carried out collaboratively between researchers and teachers. The results of the study show that early childhood cognitive ability can improve after being given action through Umbella games. With the number recognition indicator 1-20, able to recognize colors, able to solve simple problems, able to compare large and small and able to sum simple subtraction. This shows that the results of the research on early childhood cognitive ability before the action 8.33% then were given action in the first cycle got a percentage of 75% of the results of pre-cycle observations to cycle I an increase of 66.67% with the criteria of developing according to expectations, then in this second cycle the cognitive

ability of early childhood experienced a very good increase, namely reaching a success indicator of 91.67% of 12 children achieving very good development indicators, The percentage of pre-cycle increase to the last study was successful with a percentage of 83.34%, so there was a significant increase. Thus, the umbrella games method can improve early childhood cognitive abilities in learning activities. Keywords: Cognitive enhancement, Umbrella games.

***Keywoard**: Cognitive enhancement, Umbrella games.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan usaha pembinaan yang ditujukan untuk anak dari lahir hingga usia enam tahun. Upaya ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak, agar mereka memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. PAUD sejatinya adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh dengan memperhatikan aspek kepribadian mereka. Dalam PAUD, diberikan stimulan, bimbingan, pengasuhan, dan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan, dan aspek-aspek perkembangan lainnya. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang dapat diukur melalui berbagai aspek, guna meningkatkan dimensi pendidikan anak. Proses pembelajaran di PAUD melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pembelajaran pada anak usia dini diarahkan sesuai dengan tingkat usia mereka, serta disesuaikan dengan pengalaman bermain yang telah disiapkan oleh guru. Karakterstik pada Kurikulum Merdeka di satuan PAUD adalah menguatkan pada kegiatan bermain yang memiliki arti sebagai proses dalam belajar.

Anak usia dini merupakan tahap penting di mana perkembangn otak mereka berlangsung dengan cepat dan signifikan. Stimulasi yang tepat dalam fase ini berfokus pada perkembangan kognitif pada anak, mencakup kemampuan untuk berpikir, memahami, juga memecahkan masalah. Perkembangan kognitif merupakan proses di mana individu dapat meningkatkan pengetahuannya. Pada anak usia dini, fase ini ditandai dengan peningkatan dalam pemahaman,

pemikiran, dan pengolahan informasi. Proses pada perkembangan kognitif memungkinkan anak agar mengingat, memecahkan masalah, serta menghubungkan kata-kata menjadi ucapan yang bermakna (meaningful) (Siti, 2013). Secara sederhana, perkembangan kognitif anak adalah interaksi antara objek yang mereka lihat. Salah satu keterampilan kognitif, yaitu matematika, meliputi kemampuan pada proses mental untuk menyelesaikan masalah yang logis serta memahami angka juga hubungan di antara mereka. Keterampilan matematika dapat dikenalkan sejak dini, seperti mengenal angka, mengurutkan angka, serta memahami konsep berhitung sederhana dan lainnya.

Keterampilan berhitung adalah kemampuan melakukan operasi matematika pada dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan juga pembagian, serta pemahaman konsep bilangan, kemampuan mengenali dan menulis angka, dan memecahkan masalah matematika sederhana. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK), yang diperuntukkan untuk anak usia 4–7 tahun, bertujuan memberikan pengalaman belajar menyenangkan untuk mempersiapkan mereka menghadapi pendidikan formal. TK Pertiwi Wringinanom, sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, berfokus pada pengembangan potensi anak melalui kegiatan yang mendidik dan menyenangkan, dengan memberikan perhatian serta bimbingan individual untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan optimal. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan berhitung anak, khususnya dalam penjumlahan dan pengurangan, masih rendah, yang diduga disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak efektif sehingga menghambat partisipasi aktif anak. Misalnya, anak-anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan penjumlahan sederhana, seperti 3 + 3 = 6 atau 4 + 3 = 7.

Selain itu kurangnya kualitas belajar anak si PAUD kami fasilitas belum memperhatikan kebutuhan siswa. Pada proses pembelajaran seringkali guru tidak kreatif, keterampilan guru sangatlah penting karena dapat menunjang efektifits pecapaian tujuan pembelajaan seperti, keterampilan dalam menyampaikan materi, keterampilan mengelola kelas, komunikasi efektif, keterampilan dalam merencanaan pembelajaran,keterampilan memotivasi dan mengevaluasi. Pekembangan kognitif anak berkembang sangat lambat yang disebabka karena guru kesulitan

ISSN No. 2829-064X

dalam menyampaikan materi pembelajaran keterbatasan alat peraga dan permainan yang dapat menunjang pengetahun siswa yang biasanya hanya mengandalkan papan tulis yang dapat menyebabkan anak kurangnya minat terhadap proses pembelajaran yang menjadikan anak mudah bosan, selain itu anak tidak tertarik lagi saat mengulang permainan yang di karenakan permainan tersebut tidak menarik baginya yang dapat menyebabkan anak mudah lupa ketika sudah di rumah.Oleh karena itu diperlukan upaya sebagai peningkatan untuk kemampuan dalam berhitung anak melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan yaitu menggunakan umbrella games. Berdasarkan latar belakang masalah ini, maka peneliti mengangkat judul Peningkatak Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melaluo Umbrella Games di TK Pertiwi Wringinanom yang diharapkan bias untuk meningkatkan kemampuan kogitif Anak Usia Dini pada sekolah tersebut.

METODOLOGI

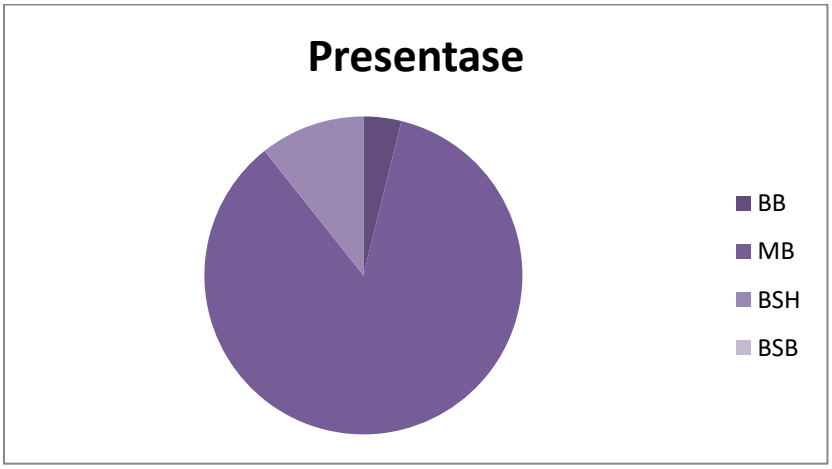
Pada Jenis penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian pada pengumpulan datauntuk menguji hipotesisuntuk menjawab pertanyaan penelitian secara objektif degan metode yang terukur (sugiyono, 2015) Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan menguji hipotesis guna menjawab pertanyaan penelitian secara objektif dengan pendekatan terukur (Sugiyono, 2015). Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yang tidak hanya bertujuan untuk menjelaskan fenomena, tetapi juga melakukan perbaikan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Lankshear dan Knobel, PTK melibatkan partisipasi aktif guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, di mana guru berperan sebagai perencana, pelaksana, dan evaluator tindakan perbaikan (Sigit, 2019). Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Pertiwi Wringinanom, Binangun, RT 11/RW 05, Kelurahan Wringinanom, Kecamatan Kertek, Kabupaten Wonosobo, pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, tepatnya Maret hingga Mei, dalam dua siklus, masing-masing dengan durasi 60 menit per pertemuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan belajar dalam peningkatan kognitif anak di TK Pertiwi Wringinanom

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Pertiwi Wringinanom, Kelompok A1, yang terdiri dari 12 siswa, ditemukan bahwa tidak ada anak yang mencapai indikator berkembang dengansangat baik. Hanya satu anak yang menunjukkan indikator berkembang sesuai harapan, delapan anak berada pada indikator mulai berkembang, dan tiga anak masih berada pada indikator belum berkembang. Selama pengamatan, guru kelas hanya mengandalkan penggunaan papan tulis, yang membuat anak-anak cepat merasa bosan dan kurang antusias mengikutipembelajaran, sehingga perkembangan kognitif mereka belum optimal.

Pelaksanaan pra-siklus bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal anak dalam aspek perkembangan kognitif sebelum penelitian dan tindakan dilakukan. Pembelajaran dilakukan oleh guru, sementara peneliti bertanggung jawab atas pelaksanaan penelitian, dengan bantuan rekan guru untuk mendokumentasikan kegiatan. Teknik pengumpulan datadalam pra-siklus ini meliputi observasi juaga dokumentasi. Berdasarkan hasil dari data pra siklus tentang peningkatan pada kemampuan kognitif untuk anak usia dini melalui umbrella games kelompok A di TK Pertiwi Wringinanom dapat dilihat dalam bentuk diagram batang, sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Wringinanom

Berdasarkan diagram diatas hasil pengamatan pra siklus maka dapat diketahui masih bannyak anak yang belum berkembang sesuai harapan. Maka salah satu guru berupaya unuk

meningkatkan kognitif anak kelompok A1 di TK Pertiwi Wringinanom melalui *umbrella games* dan mengadakan penelitiian tindakan kelas agar kemampuan kognitif anak berkembang dengan baik. “Dari hasil penelitian pra siklus anak cenderung mengalami kesulitan memahami konsep , memahami matematika dasar, dan kurangnya motivasi belajar. Sehingga perlu adanya penanganan khusus agar anak belajar dengan menyanangkan dan mudah memahami pembelajaran”.

Kendala kemampuan kognitif AUD melalui metode umbrella games

Permasalahan di TK Pertiwi Wringinanom, Kelompok A, yang terdiri dari mulai anak-anak berusia 4–5 tahun, di mana perkembangan kognitif mereka, terutama dalam mengenal bilangan dan berhitung, masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil pengamatan, guru telah mencoba menggunakan permainan *umbrella games* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Namun, kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal, yang disebabkan oleh kurang tepatnya strategi pembelajaran yang diterapkan guna meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Hal tersebut disebabkan karena: Keterbatasan media yang dapat menunjang perkembangan anak, Kegiatan pembelajaran kurang menarik hanya mengandalkan papan tulis, dan Materi pembelajaran terlalu monoton sehingga anak mudah bosan

Hasil observasi awal di TK pertiwi Wringinanom Kelompok A1 dengan jumlah siswa 12 ditemukan tidak ada anak yang mendapat indikator berkembang sangat baik namun mendapatkan 1 anak yang memiliki indikator berkembang sesuai harapan dan 8 anak memiliki indikator mulai berkembang sedangkan 3 anak memiliki indikator belum berkembang, dalam pengamatan tersebut guru kelas hanya mengandalkan papan tulis saja sehingga anak=anak mudah bosan dan malas mengikuti pembelajaran alhasil perkembangan kognitif anak belum berkembang. Aspek peningkatan kemapuan kognitif anak usia dini menggunakan umbrella games diharapkan pada anak adalah kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik, rasa ingin tau anak lebih besar dan dapat memecahkan masalah sederhana sebab dan akibat seperti penjumlahan dan pengelompokan jenis.

Hasil pengamatan prasiklus di TK Pertiwi Wringinanom kelompok A1 dari jumlah anak 12 anak hanya 8 anak yang berkembang sesuai harapan dengan presentase 8,33% sedangkan dalam tahap mulai berkembang mencapai presentase 66,67% adapun yang belum berkembang dengan presentase 25% dalam kemampuan kognitif anak usia dini. Pengamatan prasiklus dapat di simpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usiadini di TK Pertiwi Wringinanom baru mencapai presentase keberhasilan 8,33% dengan keberhasilan 1 anak sedangkan yang belum berkembang sesuai harapan mencapai presentase 91,67% atau dengan 11 anak, setelah melihat kondisi tersebut maka peneliti mengambil langkah yang dapat mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Pertiwi Wringinanom melaksanakan penelitian tindakan kelas.

Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui umbrella games

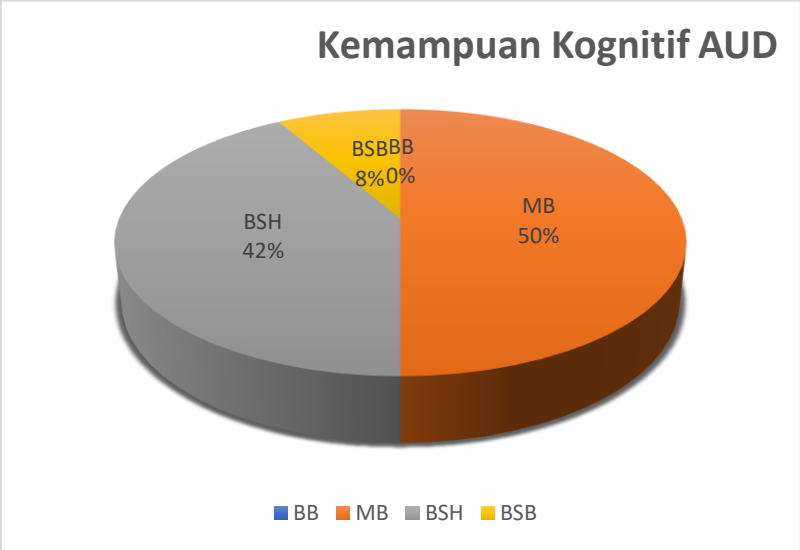
Perbandingan antara sebelum dan sesudah melakukan penelitian dengan umbrella games, beberapa manfaat dalam pengembangan kemapuan kognitif anak usia dini salah satunya anak menjadi gemar berhitung dan mengelompokan benda dengan jenisnya. Evektifitas peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini telah di buktikan untuk anak usia dini di TK Pertiwi Wringinanom, anak lebih antusias dalam belajar mengenal warna, bentuk benda dan berhitung lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan. Guru TK Pertiwi Wringinanom memilih umbrella games yang pada dasarnya di sesuaikan dengan butuhnya peningkatan kemampuan kognitif anak, dan dapat menarik perhatian anak sehingga rasa ingin tahunya lebih besar jika ada suatu hal baru. Namun harus disesuaikan dengan topik pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif.

Upaya peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui umbrella games terbukti efektif karena permainan ini dirancang sesuai dengan kebutuhan anak dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Umbrella games mampu mendorong anak untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mendukung perkembangan kognitif mereka. Berdasarkan hasil penelitian, strategi ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, seperti berhitung, berpikir logis, dan mengelompokkan objek

berdasarkan jenisnya. Hal ini menunjukkan bahwa umbrella games merupakan metode yang efektif dalam membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif mereka secara optimal.

Guru TK Pertiwi Wringinanom berupaya untuk melakukan perbaikan dengan megnadakan penelitian tindakan kelas. Lahkah awal pada siklu I dilakukan selama 2 kali pertemuan, terbukti mengalami perubahan yang semakin baik dan positif untuk perekmbangan kemampuan kognitif anak usia dini.

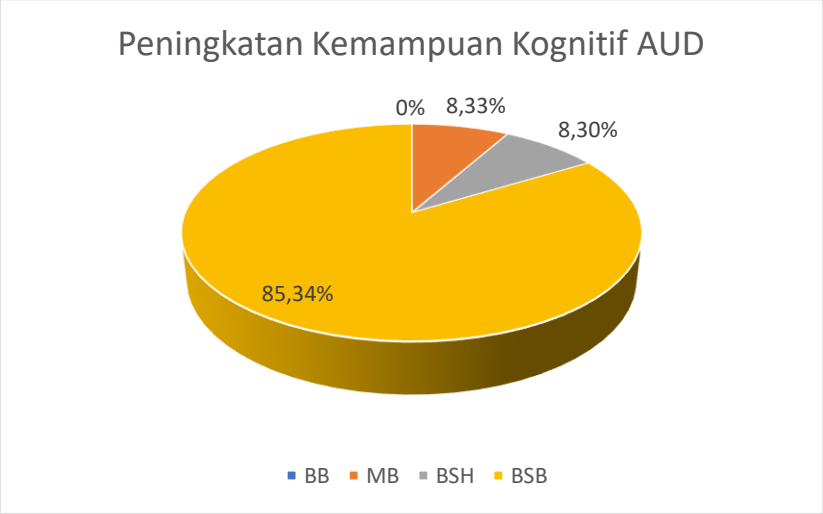
Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini pada siklus I mulai ada peningkatan dari pada saat pra siklus, dengan kategori indikator keberhasilan berkembang sangat baik 3 anak dengan presentase 8,33%, dengan indikator keberhasilan berkembang sesuai harapan 8 anak dengan presentase 66,67% sedangkkan sisanya mulai berkembang ada 3 anak dengan nilai presentase 25% dengan demikian dapat disimpulkam bahwa anak anak mengalami peningkatan kemampan kognitif namun perlu adanya siklus II dikarenakan indikator keberhasilan yang di tergetkan harus lebih dari 80% peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Pertiwi Wringnanom. Pada hasil analisis siklus I perkembangan kemampan kognitif anak melalui umbrella games di TK Pertiwi Wringinanomdapat dilihat dalam bentuk diagram lingkaran sebagai beriku:



Gambar 2. Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Umbrella Games Di TK Pertiwi Wringinanom

Saat penelitian di TK Pertiwi Wringinanom, anak anak menunjukan gejala sulit untuk mengkondisikan anak ketika mengantri, sering tidak mengikuti instruksi guru, mengganggu temannya yang sedang fokus kesulitan dalam menjaga agar anak tetap konsentrasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut ada beberapa peerbaikan dalam proses pembelajaran agar lebih berkualitas untuk peningkatan kognitif anak usia dini.

Adapun distrinusi frekuensi dan presesntase siklus II silakukan dengan dua kali pertemuan di Kelompok A1 TK Pertiwi Wringinanom terbukti mengalami peningkatan kemampuan kognitif anak melalui umbrella games. Berdasarkan hasil dari analisis data peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui umbrella games di TK Pertiwi Wringinanom mencapai indikator keberhasilan dengan presentase 91,47 dengan target presentase 80% lebih dari perhitungan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik nilai yang mencapai harapan peneliti. Maka untuk memudahkan pembaca pada hasil analisis, peneliti menyajikan ke dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 3. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Umbrella Games Di TK Pertiwi Wringinanom

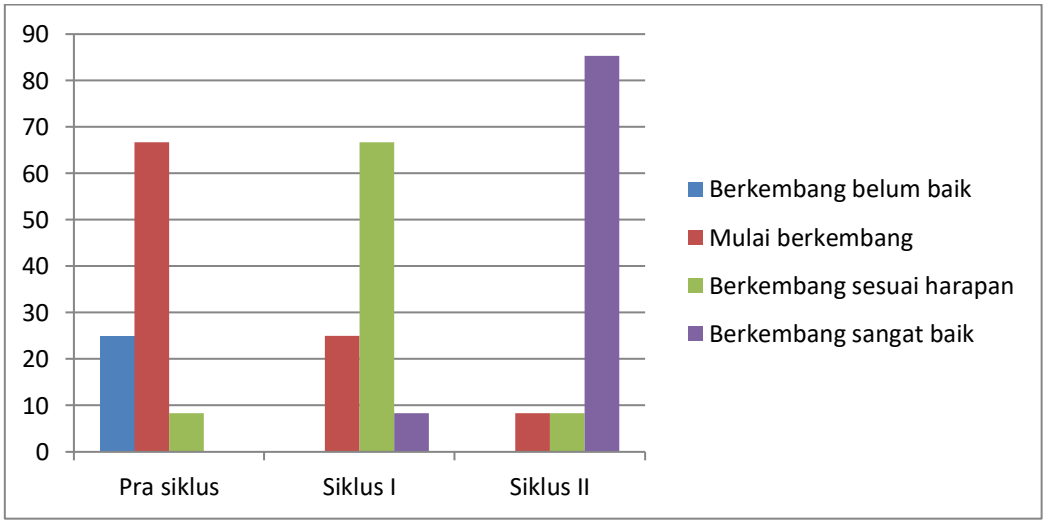
Berdasarkan pada gambar diagram batang siklus II diatas tentang perkembangan peningkatan pada kemampuan kognitif bagi anak usia dini debnga media umbrella games

kelompok A1 di TK Pertiwi Wringinanom sudah terliha dengan jelas bahwasanya anak dapat berkembang sesuai harapan juga berkembang sangat baik yaitu anak-anak mampu mencapai target keberhasillan yang telah ditentukan. Berikut akan disajikan perbandingan tindakan dari Pra siklus, Siklus I dan Siklus II sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Umbrella Games Di TK Pertiwi Wringinanom Pada Pra Siklus, Siklus I Dan II

No	Perkembangan Kognitif Anak	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		(f)	%	(f)	%	(f)	%
1	Belum Berkembang	3	25%	0	0%	0	0%
2	Mulai Berkembang	8	66.67%	3	25%	1	8,33%
3	Berkembang Sesuai Harapan	1	8,33%	8	66,67%	1	8,33%
4	Berkembang Sangat Baik	0	0%	1	8,33%	10	83,34%
	Jumlah	12	100%	12	100%	12	100%

Hasil presentase penelitian pada peningkatan kemampuan kognitif bagi anak usia dini melalui umbrella games di TK Pertiwi Wringinanom, sebagai berikut:



Gambar 4. Data Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Umbrella Games Di TK Pertiwi Wringinanom.

Data atas diatas menunjukkan adanya dampak positif Penggunaan Umblella Games dalam peningkatan perkemnangan kemampuan kognitif anak usia dini. Perkembangan kognitif yang baik dapat mendukung kualitas pembelajaran yang tepat dan holistik. Dalam pelakasanaan pembelajaran penggunaan bahan ajar yang inovatif dan mreatif menjadikan anak lebih tertarik untuk belajar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu melalui umbrella games, sehingga anak lebih giat untuk belajar karena melalui media yang menyenangkan bagi siswa. Dengan pembelajaran sesuai topik pada sekolahan tersebut anak akan lebih tertarik tidak mudah bosan dan perkembangan kemampuan kognitif anak lebih terarah.

SIMPULAN

Penggunaan media kotak pintar secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran bahasa Inggris. Anak mengalami perubahan Positif dalam Proses Pembelajaran dimana menjadikan pembelajaran lebih aktif, interaktif, dan mudah dipahami. Media kotak pintar adalah sarana yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini. Penggunaan media ini dapat mempercepat penguasaan bahasa Inggris anak, meningkatkan antusiasme mereka, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Untuk mencapai hasil yang maksimal, peran guru sangat penting dalam berinovasi dengan metode yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Asri Prasetyaningsih. (2016). *Membentuk Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day, SELING Jurnal Program Studi PGRA, vol. 2 no. 3 2016*

Muhammad Jufri dan Wirawan H. (2004). *Internalisasi Jiwa Kewirausahaan Pada Anak*. Jakarta: Kencana

Mulyasa, H.E. (2017). *Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Bandung: Rosda.

Kurnia, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterlibatan Siswa

dalam Proses Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 134-145.

Rukminingsih, dkk. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: Kencana.

Santrock, J.W. (1995). *Child Development*. 7th ed. New York: McGraw-Hill.

Taty Fauzi, dkk. (2022). Efektivitas Media Kotak Pintar dalam Meningkatkan Keterampilan Anak dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 59-72.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

Wahyuningsih, E. T. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Papan Flanel pada Anak Kelompok B2 di TK ABA Ambarbinangun, Kasihan, Bantul*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(3), 282-293.