Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung

Yeni Suhartini¹, Ala Laela^{2✉}

¹Program Studi PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi, yenisuhartini@gmail.com

²Program Studi PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi, ala.laela23@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivitas anak usia dini dalam meningkatkan kecerdasan natural melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung dan untuk mengetahui berapa besar peningkatan kecerdasan natural melalui pengenalan hewan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengenalan hewan yang dilakukan terhadap kecerdasan natural anak usia dini di TK Pelita Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini yang berjumlah 26 anak. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan kualitatif. Analisa data menggunakan tahap reduksi data, model data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh anak Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 17%. Sedangkan pada siklus II, hasil rata-rata anak Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 65%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan pengenalan hewan, kecerdasan natural anak usia dini di TK Pelita Kota Bandung meningkat sebesar 48%.

Kata Kunci: *kecerdasan natural, pengenalan hewan, anak usia dini.*

Abstract

The purpose of research is to find out how the activity of early childhood in improving natural intelligence through the introduction of animals in Pelita Kindergarten Bandung and to find out how much improvement of natural intelligence through the introduction of animals. The research problem is how the introduction of animals made to the natural intelligence of early childhood in Pelita Kindergarten Bandung. The research method used is Classroom Action Research method. Subjects in this study were all children early childhood amounting to 26 children. The instruments used are observation guidelines, interviews, and documentation. Data analysis techniques used quantitative descriptive using percentage and qualitative. Data analysis uses data reduction, data model, and conclusion. The results showed that in cycle I, the average value obtained by children Developing Very Good of 17%. While in cycle II, the average result of children Developing Very Good increased to 65%. This shows that by using the introduction of animals, the early child's natural intelligence in Pelita Kindergarten Bandung increased by 48%.

Keywords: *natural intelligence, animal introduction, early childhood.*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Ala Laela

Address : PG-PAUD, FIP, IKIP Siliwangi

Email : ala.laela23@gmail.com

Phone : 081223657995

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensinya

melalui pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan sebagai suatu proses baik berupa pemindahan maupun penyempurnaan akan melibatkan dan mengikutsertakan bermacam-macam komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat (Budiningih, 2005).

Pendidikan dilakukan seumur hidup sejak usia dini sampai akhir hayat. Pentingnya pendidikan diberikan pada anak usia dini terdapat dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat (1) yang berisi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal PAUD. Dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah Tentang PAUD Pasal 1 Ayat (7) dijelaskan bahwa “TK adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia empat tahun sampai enam tahun”.

Pada usia TK, bermain merupakan bentuk kehidupan dalam kecakapan memperoleh keterampilan. Anak-anak juga sudah dapat menerima berbagai pengetahuan dalam pembelajaran secara akademis untuk persiapan mereka memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Pada masa ini anak-anak mengalami masa peka atau masa sensitif dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons

rangsangan yang diberikan oleh lingkungan (Dimiyati, 2005; Putra, 2016).

Pada masa usia lahir sampai enam tahun anak mulai peka untuk menerima berbagai upaya potensi yang dimilikinya. Pembelajaran pendidikan di TK bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, daya cipta, dan menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar dengan mengembangkan nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, fisik motorik dan seni (Muhibbin, 2007).

Kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan untuk Anak Usia Dini (AUD) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Salah satunya potensi kecerdasan natural anak. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan natural anak sejak dini agar kognitifnya berkembang secara optimal. Pemahaman anak terhadap konsep alam sekitar dan tentang makhluk hidup ditempuh melalui tiga tahap, yaitu pemahaman konsep, masa transisi, dan tingkat lambang. Oleh karena itu, pemahaman konsep alam sekitar merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak dalam meningkatkan kecerdasan natural pada tahap selanjutnya yang lebih kompleks (Aisyah, 2015).

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

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui di lapangan saat observasi di TK Pelita Kota Bandung. Dari 26 orang anak yang diteliti, 7 orang anak belum mengenal hewan saat guru bertanya, 4 orang di antaranya belum mampu menyebutkan jenis-jenis hewan, dan sebagian besar anak masih belum mengenal jenis-jenis hewan. Hal ini terjadi karena pembelajaran kognitif aspek pengenalan alam sekitar monoton dan tidak efektif. Dari permasalahan yang telah

diungkapkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kecerdasan natural anak usia dini melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kecerdasan natural anak usia dini melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung?”.

Hipotesis penelitian ini adalah “Melalui pengenalan hewan dapat meningkatkan kecerdasan natural anak usia dini di TK Pelita Kota Bandung”. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut: Kecerdasan natural adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, menggolongkan, dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan. Inti dari kecerdasan ini adalah kemampuan manusia untuk mengenali tanaman, hewan, dan bagian lain dari alam semesta (Poerwardaminta, 2006).

Pengenalan hewan adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sarat dengan kesenangan anak. Dalam pengenalan hewan ini, anak dituntut agar mampu mengingat kembali nama-nama hewan dan jenis-jenisnya. Hal tersebut juga menjadi tanggung jawab para guru untuk dapat membimbing dan mengarahkan anak didik dalam kegiatan pengenalan hewan. Contoh pengenalan hewan ini bisa dilakukan melalui bermain sebagai berikut: Permainan Telur – Ayam, permainan ini menstimulasi kecerdasan natural melalui kegiatan mengurutkan gambar tentang perkembangan hewan. Alat dan Bahan yang digunakan sebagai berikut: (1) Gambar ayam betina, telur, anak ayam, dan ayam jantan. (2) Gambar telur ulat, ulat, kepompong, dan kupu-kupu (Sodono, 2000).

Cara Bermain: (1) Bagi anak menjadi 4 kelompok (kelompok telur = T, kelompok ayam = A, kelompok ulat = U, kupu-kupu = K). (2) Berikan gambar I pada kelompok T dan A dan gambar II pada kelompok U dan K masing-masing 1 seri. (3) Beri aba-aba mulai anak-anak berunding selama 5 menit untuk menentukan urutan gambar, dan anak yang akan membawa gambar tersebut. (4) Beri aba-aba, kelompok T dan A maju ke depan. Kelompok T dan A berbaris dalam kelompok masing-masing, berjajar sambil membawa gambar urut (ayam

betina, telur, anak ayam, ayam jantan). Biarkan anak-anak menata kelompoknya masing-masing. (5) Beri aba-aba, “Barisan siap!” Anak kelompok T dan A siap berjajar membawa gambar seperti pada nomor 4. (6) Bertanyalah pada kelompok U dan K, “Benar tidak urutannya?” Anak-anak kelompok U dan K mungkin akan berteriak mengatakan “Benar atau salah.” (7) Jika kelompok A dan T keliru mengurutkan, mereka menirukan gerak ayam betina mengeram, dan jika benar menirukan gerak ayam jantan berkokok.

Selanjutnya, (8) Beri aba-aba, “Kelompok U dan K maju ke depan!” Kelompok U dan K berbaris dalam kelompok masing-masing, berjajar sambil membawa gambar urut dari telur ulat, ulat, kepompong, kupu-kupu (biarkan anak-anak menata kelompoknya masing-masing). (9) Beri aba-aba, “Barisan siap!” Anak kelompok U dan K siap berjajar membawa gambar seperti pada nomor 4. (10) Bertanyalah pada kelompok A dan T, “Benar tidak urutannya?” Anak-anak kelompok A dan T mungkin akan berteriak mengatakan “Benar” atau “Salah”. (11) Jika kelompok U dan K keliru mengurutkan, mereka menirukan gerak ulat berjalan, dan jika benar menirukan gerak kupu-kupu terbang. (12) Akhiri permainan dengan menyanyikan lagu ayam berkotek/lagu ciptaan guru yang berkaitan dengan topik permainan (Musfiroh, 2005).

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

METODE

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau di dunia aktual lainnya (Suryasubrata, 2004).

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pelita Kota Bandung. Subjek penelitian berjumlah 26

anak, terdiri dari 15 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan (Mei-Juni 2017), 2 kali dalam satu minggu (setiap hari senin dan Rabu), dimulai pukul 09.30- 10.30 WIB.

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

Tabel 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2009)

Siklus 1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun RKH dan RKM. - Mempersiapkan media pengenalan hewan. - Mempersiapkan instrumen observasi mengenai peningkatan kecerdasan natural anak.
	Tindakan	Pelaksanaan pengenalan hewan untuk meningkatkan kecerdasan natural anak berkolaborasi dengan guru TK Pelita Kota Bandung.
	Pengamatan	Melakukan pengamatan dengan mencatat pelaksanaan pengenalan hewan untuk melihat peningkatan kecerdasan natural anak.
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan evaluasi dan membahas hasil evaluasi dengan guru TK Pelita mengenai tindakan pengenalan hewan yang telah terlaksana. - Memperbaiki pelaksanaan tindakan pengenalan hewan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.
Siklus 2 dilakukan apabila kompetensi yang diharapkan belum tercapai.		

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen observasi dan dokumentasi berupa hasil unjuk kerja anak-anak usia dini TK Pelita dengan memakai kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian (Depdiknas, 2006)

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

Semua data yang telah berhasil dikumpulkan peneliti di TK Pelita Kota Bandung diolah, dianalisa, disimpulkan, dan ditabulasikan ke dalam masing-masing kelompok atau tabel sesuai dengan kode faktor yang ingin disusun berdasarkan hipotesis. Adapun rumus yang digunakan untuk persentase sebagai berikut (Suryabrata, 2004):

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

Keterangan:

P = Persentase.

F = Frekuensi jawaban responden.

N = Jumlah sampel (responden).

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Peneliti memberi penjelasan pada anak untuk tidak hanya memperhatikan benda yang menarik tersebut, tetapi juga harus benar-benar

mengikuti pembelajaran yang baik, sehingga dapat mengenal hewan di sekitar dengan benar.

Peneliti memberi pengarahan dan penjelasan secara rinci pada anak bagaimana cara bermain pengenalan hewan, mengenal, dan menunjukkan suara serta cara berjalan hewan, sehingga anak dapat mengenal hewan di sekitarnya dengan jelas dan benar serta dapat menyebutnya.

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

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai perencanaan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini diawali dengan memberikan motivasi dengan menggali pengetahuan awal anak serta memberikan informasi kompetensi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok, kemudian guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok tersebut untuk dieksplorasi.

Pada tahap berikutnya, guru mengamati aktivitas anak dan membimbing kegiatan tersebut serta memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk tampil ke depan dan memperagakan hasil kerja dalam

kelompoknya. Anak diharapkan dapat menyebut dan menunjukkan jenis-jenis hewan, ada kelompok yang menggabungkan gambar-gambar habitat hewan, dan ada kelompok yang menunjukkan suara sesuai dengan jenis hewan yang sudah disusun. Pengenalan hewan yang digunakan pada siklus I ini untuk menentukan jenis hewan dan habitatnya serta kemampuan anak dalam menyebutkan masing-masing hewan dan habitatnya.

Tahap berikutnya, guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap materi yang telah dikerjakan serta memberikan bimbingan pada anak yang belum memahami permainan atau materi yang telah dipelajari. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan tugas pada anak untuk menyebut kembali urutan hewan yang sudah diajarkan. Kegiatan ini dilakukan pada 2 kali pertemuan. Pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi. Dari analisis terhadap hasil belajar yang dicapai oleh anak diperoleh data bahwa anak memperoleh nilai BSB berjumlah 4 orang anak dari keseluruhan jumlah anak 26 orang, maka jumlah anak yang berhasil sebesar 16%.

Jumlah yang belum berhasil memperoleh nilai BSB atau anak yang memperoleh nilai BM adalah 13 orang dengan persentase sebesar 40%. Hasil belajar anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Anak Siklus I

Siklus	Perolehan Hasil Belajar				Keberhasilan (%)			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
	408	164	108	120	51	20,5	13,5	17

Observasi yang dilakukan pada siklus I ini antara lain aktivitas anak saat pembelajaran berlangsung dan pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru. Hasil observasi guru terhadap aktivitas anak pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak, yaitu persentase aktivitas sebesar 58,86%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas anak

tergolong cukup, namun masih kurang dari yang diharapkan oleh peneliti. Perbaikan harus dilakukan pada siklus berikutnya dengan cara lebih memotivasi dan membimbing anak pada saat pelaksanaan pengenalan hewan. Data aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Data Aktivitas Anak dalam Pembelajaran Siklus I

No.	Aspek yang ingin dicapai	Skor Penilaian							
		BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Mengenal konsep sains sederhana.	10	40	6	24	5	20	4	16
2	Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.	18	72	2	8	3	12	2	8
3	Mengenal kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek.	12	48	7	28	3	12	3	12
4	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak.	13	52	5	20	2	8	5	20
5	Mencari lokasi tempat asal suara.	8	32	8	32	4	16	5	20
6	Memasang benda sesuai dengan pasangannya.	18	72	2	8	3	12	2	8
7	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.	10	40	6	24	5	20	4	16
8	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.	13	52	5	20	2	8	5	20
Jumlah		102	408	41	164	27	108	30	120
Rata-rata (%)		51		20,5		13,5		17	

Setelah siklus I selesai dilaksanakan refleksi beserta penilaian terhadap hasil belajar anak dan aktivitas anak, peneliti membuat perencanaan tentang tindakan yang harus diperbaiki serta tindakan yang harus dipertahankan pada pembelajaran di siklus II. Tindakan tersebut antara lain: 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan lebih jelas pada anak. 2) Memotivasi anak yang tidak aktif dalam kelompoknya, membimbing anak dalam tugas kelompok dengan cara mendekati anak ketika sedang bermain untuk melihat aktivitas anak lebih dekat serta membimbing anak dalam kegiatan kelompok. 3) Pengelolaan waktu lebih efektif. 4) Membuat perpaduan gambar hewan serta cara menyesuaikan habitatnya dengan kata-kata sehingga anak dapat mengenal jenis-

jenis hewan, habitatnya serta kehidupannya dengan memberikan perbedaan bentuk dan warna dari masing-masing media pengenalan hewan berdasarkan papan pengenalan hewan sebagai pembeda antara pengenalan hewan yang satu dengan pengenalan hewan lainnya.

Perencanaan pada siklus II membuat perencanaan untuk materi yang akan dipelajari yaitu melafalkan jenis-jenis hewan serta menyebutkan habitatnya sesuai dengan media pengenalan hewan yang disediakan. Terjadi sedikit perubahan pada siklus II pada penentuan warna pengenalan hewan untuk setiap pengenalan hewan dengan media berupa gambar yang sama serta penggunaan huruf sesuai dengan kata yang terbentuk. Warna media pengenalan hewan dan huruf yang digunakan lebih bervariasi yaitu huruf yang

mempunyai lafal yang sama dengan warna yang sama dengan media pengenalan hewan sesuai dengan jenis kata yang terbentuk.

Pada siklus I banyak anak belum dapat membedakan jenis hewan dan habitatnya. Diharapkan perbedaan jenis dan warna gambar hewan serta huruf berdasarkan kata yang terbentuk pada siklus II ini, anak lebih mudah menyebutkan serta membedakan jenis hewan dan habitatnya pada saat melakukan tugas kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai perencanaan dengan

alokasi waktu 3 jam pelajaran. Perbaikan pembelajaran yang harus dilakukan yaitu sesuai dengan hasil observasi guru yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran karena pada siklus I tujuan pembelajaran yang disampaikan belum cukup jelas.

Pengelolaan waktu harus lebih efektif dan lebih membimbing anak dengan cara mendekati anak pada saat tugas kelompok serta membimbing belajar pada saat kerja kelompok. Dari pembelajaran yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar Anak Siklus II

Siklus II	Perolehan Hasil Belajar				Keberhasilan (%)			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
	48	112	184	456	6	14	23	65

Dari data yang diperoleh terjadi peningkatan hasil belajar anak, anak yang memperoleh nilai BSB sebanyak 6 orang dengan persentase 16% pada siklus I meningkat menjadi 14 orang dengan persentase 65% pada

siklus II. Hasil observasi keaktifan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 6. Data Aktivitas Anak dalam Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang ingin dicapai	Skor Penilaian							
		BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Mengenal konsep sains sederhana.	2	8	2	8	7	28	14	56
2	Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.	2	8	5	20	5	20	13	52
3	Mengenal kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek.	1	4	3	12	5	20	16	64
4	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak.	2	8	2	8	7	28	14	56
5	Mencari lokasi tempat asal suara.	1	4	4	16	6	24	14	56
6	Memasang benda sesuai dengan pasangannya.	1	4	3	12	5	20	16	64
7	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.	2	8	5	20	5	20	13	56
8	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.	1	4	4	16	6	24	14	66
Jumlah		12	48	28	112	46	184	114	466
Rata-rata (%)		6		14		23		65	

Dari hasil observasi terhadap aktivitas anak terjadi peningkatan dari 17% pada siklus I menjadi 65% pada siklus II. Kenaikan persentase aktivitas anak disebabkan adanya aktivitas anak pada kegiatan kerja kelompok. Selain itu, tindakan guru dengan terus membimbing anak pada kegiatan kelompok juga ikut mempengaruhi kenaikan aktivitas tersebut. Dari data yang diperoleh masih ada anak yang tidak aktif dan telah dilakukan tindak lanjut dengan memberikan pertanyaan dan memberikan sanksi berupa tugas menyelesaikan menyusun jenis-jenis hewan berdasarkan habitat masing-masing serta melafalkannya yang harus dilakukan di depan kelas tanpa bantuan dari kelompoknya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan II, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak pada pembahasan pembelajaran aspek kognitif dengan menggunakan pengenalan hewan. Hal ini dapat kita lihat dari hasil belajar anak. Aktivitas anak pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan analisis, peningkatan ini berkaitan langsung dengan penerapan pengenalan hewan sebagai media pembelajaran. Aspek yang terpenting adalah peningkatan hasil belajar anak. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, pengenalan hewan sebagai media pembelajaran dapat juga berfungsi meningkatkan kemampuan daya pikir anak aspek kognitif pada pengenalan alam

sekitar dan makhluknya yang selama ini dianggap sebagai materi yang sulit.

Pengenalan hewan dapat digunakan sebagai keterwakilan gambaran konsep sains anak usia dini dapat dengan mudah mengenal lingkungan sekitar dan kehidupan hewan serta melafalkannya. Hasil belajar anak yang diperoleh pada siklus I belum berkembang sangat baik dari jumlah rata-rata aspek yang diamati yaitu 17% , hal ini ditinjau dari nilai rata-raat keseluruhan aspek yang diamati yaitu:

1. Poin 1; 4 anak memperoleh nilai BSB.
2. Poin 2; 2 anak memperoleh nilai BSB.
3. Poin 3; 3 anak memperoleh nilai BSB.
4. Poin 4; 5 anak memperoleh nilai BSB.
5. Poin 5; 5 anak memperoleh nilai BSB.
6. Poin 6; 2 anak memperoleh nilai BSB.
7. Poin 7; 4 anak memperoleh nilai BSB.
8. Poin 8; 5 anak memperoleh nilai BSB.

Setelah dilakukan analisis di siklus II, terjadi peningkatan jumlah anak yang memperoleh nilai BSB dari 8 indikator yang diamati yakni dengan persentase 65%. Jumlah ini jelas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II dan hasil tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan. Keberhasilan hasil belajar anak meningkat sebesar 48%. Data hasil belajar anak antar siklus dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Data Hasil Belajar Anak Antar Siklus

Siklus I	Perolehan Hasil Belajar				Keberhasilan (%)			
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
	408	164	108	120	51	20,5	13,5	17
Siklus II	48	112	184	456	6	14	23	65

Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas anak pada siklus I sebanyak 17% anak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Angka persentase keaktifan anak yang diperoleh belum maksimal karena dari hasil observasi masih ada anak yang tidak bekerja dalam kelompoknya serta kegiatan tugas kelompok anak yang masih kurang. Hal ini disebabkan karena kurangnya bimbingan guru dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Setelah dilakukan perbaikan

pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas anak menjadi 65%.

Berdasarkan dari seluruh hasil tindakan yang menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar anak, peningkatan keaktifan anak dalam melaksanakan pembelajaran. Pengenalan hewan sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran aspek kognitif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ketua peneliti beserta anggota mengucapkan terimakasih banyak kepada Tim dan TK Pelita Kota Bandung atas kerjasama yang baik selama penelitian ini dilakukan. Kepercayaan lembaga yang diberikan akan terus kami jaga dan akan kami kembangkan terus pada penelitian-penelitian yang akan datang.

SIMPULAN

Upaya meningkatkan kecerdasan natural anak usia dini melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung mencapai 65%. Perkembangan tersebut merupakan peningkatan kecerdasan anak pada tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB).

Perubahan tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil siklus I, anak yang mengalami keberhasilan belajar hanya mencapai angka 17%, tetapi setelah diadakan siklus II, keberhasilan belajar BSB meningkat menjadi 65%. Dengan adanya pengenalan hewan yang dirancang oleh guru, maka kecerdasan natural anak meningkat dari jumlah rata-rata anak yakni sebesar 48% dan tergolong pada rentang nilai C “cukup” berdasarkan kriteria penilaian.

Peneliti memberikan saran-saran untuk tindakan lebih lanjut sebagai berikut: a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi guru untuk mempertinggi pendidikan dan pengetahuannya; b. Diharapkan guru dapat melakukan pengenalan hewan yang lebih menantang dan lebih menarik pada anak guna mengembangkan aspek-aspek kognitif anak; c. Diharapkan guru dapat memotivasi anak melalui pengenalan hewan sehingga kecerdasan natural anak terjadi peningkatan secara optimal; d. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi institusi sekolah khususnya pada pengenalan hewan; e. Diharapkan bagi sekolah dapat menyediakan berbagai macam jenis hewan dan media pendamping sebagai penunjang sehingga kecerdasan natural anak dapat berkembang lebih baik di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal Obsesi (Journal of Early Childhood Education)*, 1(2), 38 – 43. Retrieved from <http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi/article/view/324/289>
- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsi, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2006). *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Putra.
- Muhibbin, S. (2007). *Pengertian, Ciri-Ciri dan Karakteristik Prestasi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegensi Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Poerwardaminta. (2006). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Ed.3. Jakarta: Balai Pustaka.
- Putra, K., E. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gambar pada Materi Lingkungan PLSBT terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai. *Journal Obsesi (Journal of Early Childhood Education)*, 2(1), 11 – 17. Retrieved from <http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi/article/view/113/64>
- Sodono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Suryabrata, S. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Trish, K. (2007). *300 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003-2006 Tentang Sisdiknas. Bandung: Citra Umbara W.J.S.