

**MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF ANAK MENGENAL BENDA
BERDASARKAN FUNGSINYA MELALUI DEMAMAPAPA
DI KELOMPOK B TK NEGERI BARAMBAI**

Sumriah

Universitas Lambung Mangkurat

Email: sumriahbanjar@gmail.com

Ratna Purwanti

Universitas Lambung Mangkurat

Email: ratna.purwanti@ulm.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil perkembangan kognitif pada anak kelompok B dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas, dilaksanakan 3 kali pertemuan, setting penelitian pada anak kelompok B berjumlah 5 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara serta penilaian aspek perkembangan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, serta menganalisis aktivitas anak dan aspek kognitif dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya melalui kombinasi model DEMAMAPAPA (metode DEMonstration, MAKE a MATCH dan media PAPAN flannel). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dengan kategori sangat baik, aktivitas anak memperoleh kategori aktif dan hasil pencapaian perkembangan kognitif mendapatkan kategori BSH.

Kata Kunci: Kognitif, mengenal benda berdasarkan fungsinya, metode demonstration, make a match dan media papan flannel

Abstract

The problem in this study is the low results of cognitive development in group B children in recognizing objects based on their functions. This research approach uses a qualitative approach with the type of classroom action research, carried out 3 times in meetings, the research setting in group B children is 5 children. Data collection techniques using observation, documentation and interviews as well as assessment of cognitive development aspects. This study aims to describe teacher activities, as well as analyze children's activities and cognitive aspects in recognizing objects based on their functions through a combination of the DEMAMAPAPA model (DEMonstration method, MAKE a MATCH and PAPAN flannel media). The results showed that the teacher's activity was in the very good category, the children's activity was in the active category and the achievement of cognitive development was in the BSH category.

Keywords: Cognitive, recognize objects based on their function, demonstration method, make a match and flannel media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang sangat efektif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini merupakan salah

satu wujud pelaksanaan tujuan Negara Indonesia yang ke tiga yakni mencerdaskan kehidupan kehidupan bangsa. Oleh karena itu maju dan tidaknya bangsa di pengaruhi oleh tingkat

pendidikan yang di terapkan oleh negara (Sutrisno, 2016:5).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Pendidikan yang bermutu dan peningkatan hasil pendidikan antara lain dihasilkannya lulusan yang baik. Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek diantaranya: aspek pertumbuhan dan perkembangan motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan bahasa, serta aspek perkembangan moral agama.

Pengembangan seluruh aspek-aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal berarti. Salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif anak.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kemampuan kognitif ini dapat diajarkan kepada anak didik melalui berbagai cara dengan menggunakan permainan menarik yang tanpa disadari anak telah banyak belajar. Khadijah (2016) bahwa kemampuan kognitif anak usia dini sebagai kemampuan anak dalam berpikir sehingga mampu memahami lingkungan sekitarnya dan menambah pengetahuan anak. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya.

Kenyataan yang terjadi di lapangan seakan bertolak belakang dengan kondisi pembelajaran ideal yang sudah dipaparkan, pembelajaran mengenal benda berdasarkan fungsinya di kelompok B TK Negeri Barambai, saat ini belum terlaksana seperti yang diharapkan. Terbukti dari hasil

wawancara kepada guru kelompok B Ibu Murdiati diketahui bahwa kognitif anak dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya, anak cenderung masih meminta bantuan kepada guru untuk mengenal benda sesuai dengan fungsinya. Wawancara ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pemahaman anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi di kelompok B TK Negeri Barambai, masih banyak anak yang belum berkembang sesuai harapan dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya, terlihat dari 5 orang anak terdiri 3 orang anak perempuan dan 2 orang anak laki-laki. dimana anak diharapkan dapat memperoleh bintang 3 (berkembang sesuai harapan) yang sesuai indikator dan tujuan pengembangan sosial emosional, namun pada kenyataan hanya ada 1 orang anak (20%) yang memperoleh bintang 3 (berkembang sesuai harapan) yang sesuai indikator dan tujuan pengembangan sosial emosional, 1 orang anak (20%) yang memperoleh bintang 2 (mulai berkembang) dan 3 orang anak (60%) yang memperoleh bintang 1 (belum berkembang) dalam hal menunjukkan sikap kemandirian. cenderung belum mampu melakukan kegiatan mengenal benda berdasarkan fungsinya dengan tepat.

Rendahnya aktivitas anak, dan perkembangan kognitif anak dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan hanya satu arah, kurang menarik dan pembelajaran menggunakan media abstrak yang berakibat kepada aktivitas anak yang cenderung tidak aktif, karena aktivitas belajar merupakan pelibatan aktivitas guru dan anak. Misalnya ketika guru mengenalkan sebuah benda, guru hanya menuliskan atau menyebutkan saja (misalnya menyebutkan nama benda seperti gunting tetapi tidak menggunakan media yang nyata). Aktivitas yang kurang menarik akan menyebabkan anak akan

sibuk sendiri dan tidak adanya stimulus dan respon yang terjadi. Permasalahan seperti ini tidak bisa di biarkan begitu saja, karena akan berdampak terhadap intelektual anak, anak akan menjadi pasif, mudah bosan saat mengikuti pembelajaran dan perembangan kognitif dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya akan terhambat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dengan bermain sambil belajar agar anak dapat memahami konsep mengenal benda berdasarkan fungsinya dengan tepat dan dapat berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung juga memberikan pembelajaran yang menarik bagi anak agar anak termotivasi untuk belajar dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya dengan menggunakan metode DEMAMAPAPA, model pembelajaran ini di adopsi dari kombinasi metode DEMonstration, MAke a MAtch dan media PAPAn flannel.

Aktivitas anak usia dini seolah tiada henti dan tidak mengenal lelah. Jadi, melalui berbagai aktivitasnya anak usia dini belajar banyak hal tentang kehidupannya. Hal ini sejalan dengan Rangkuti, D., & Eka Sari Rangkuti (2020:77) bahwa model *Demonstration* adalah model yang dapat meningkatkan kognitif anak dan meningkatkan hasil belajar anak. Serta didukung dari penelitian Anggraini, P. D., & Hidayati, Y. M. (2022) bahwa model Demonstrasi dapat meningkatkan hasil perkembangan kognitif anak.

Make A Match ialah model pembelajaran yang menggunakan kartu jawaban dan kartu soal dimana dalam pengaplikasiannya tiap siswa mencari pasangan kartu yang berisi soal maupun jawaban dari materi belajar tertentu (Riyanti, T., & Hadiansah, H., 2021). Serta didukung dari penelitian Pudjawan, K., Ujianti, P. R., & Resmini, N. K. (2019)

bahwa model *make a match* dapat meningkatkan hasil perkembangan kognitif anak.

Media Papan flanel adalah sebuah papan yang dilapisi kain flanel yang berbulu yang berfungsi sebagai melekatkan sesuatu seperti huruf, angka-angka, dan gambar, media papan flanel ini sebagai sarana dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan dalam partisipasi aktif siswa untuk mengembangkan motivasi siswa dan berorientasi pada proses pembelajaran yang menyenangkan. Hasil penelitian Sakti, H. G., & Parhan, H. (2020) media papan flanel mampu meningkatkan minat belajar.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, serta menganalisis aktivitas anak dan hasil capaian perkembangan anak dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya menggunakan melalui DEMAMAPAPA (DEMonstration, MAke a MAtch dan media PAPAn flannel) pada kelompok B.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi anak berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (Kunandar, 2012:128). Jenis penelitian yang digunakan dalam hal ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan yang digunakan adalah analisa kualitatif. Kunandar, (2012:42) Analisa kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata, kalimat, gambar, poster dan sejenisnya

Beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3)

observasi, 4) refleksi (Ariskunto, Suharsimi, 2014:16).

Subjek penelitian ini adalah anak didik pada kelompok B TK Negeri Barambai pada tahun 2021/2022 dengan jumlah 5 orang anak, yang terdiri 3 orang anak perempuan. Aktivitas guru dikatakan berhasil dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mengenal benda berdasarkan fungsinya menggunakan metode DEMAMAPAPA apabila memperoleh skor ≥ 20 (yaitu skor 20-25) dengan kriteria "baik". Aktivitas anak dikatakan berhasil pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal benda berdasarkan fungsinya menggunakan metode DEMAMAPAPA apabila secara individu anak memperoleh skor ≥ 10 (yaitu skor 10-12) dengan persentase secara klasikal mencapai 63%-100% dengan kriteria aktif. Capaian perkembangan kognitif anak dikatakan berhasil jika secara individu anak memperoleh \geq bintang 3 dan secara klasikal mencapai 80% atau minimal bintang 3 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

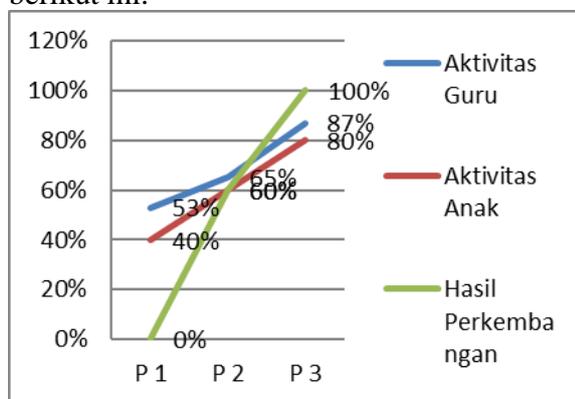
Penelitian ini dilakukan pada kelompok B TK Negeri Barambai. Pada setiap pertemuan guru selalu menciptakan kualitas pembelajaran yang terbaik untuk memperoleh hasil yang maksimal. Dari hasil temuan menunjukkan bahwa setiap pertemuan yang dilakukan selalu terjadi penambahan skor aktivitas guru, dimulai pada pertemuan 1 mendapat skor 15 persentase 53% dengan kategori cukup baik, dilanjutkan dengan pertemuan 2 yang mendapat skor 20 persentase 65% dengan kategori baik, kemudian pada pertemuan 3 mendapat skor 23 dengan persentase 80% dengan kategori sangat baik. Peningkatan yang terjadi merupakan perbaikan yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuan dengan melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran, sehingga dengan adanya melihat

kekurangan tersebut guru melakukan perbaikan demi perbaikan dan pada akhirnya guru mampu mencapai hasil yang diharapkan yaitu dengan mencapai kategori sangat baik pada pertemuan 3.

Pada aktivitas anak mendapatkan peningkatan pada pertemuan 1,2, dan 3. Pada pertemuan 1 aktivitas anak mendapatkan 40% berada pada kategori kurang aktif, dengan pendeskripsian 40% kurang aktif, cukup aktif 40%, aktif 20% dan sangat aktif 0%. Pada pertemuan 2 aktivitas anak mendapatkan 60% berada pada kriteria cukup aktif, dengan pendeskripsian kurang aktif 20%, cukup aktif 20%, aktif 20% dan sangat aktif 20%. Kemudian pada pertemuan 3 mendapatkan 80% berada pada kategori aktif dengan pendeskripsian kurang aktif 0%, cukup aktif 20%, aktif 40% dan sangat aktif 40%. Aktivitas anak dikatakan berhasil apabila keberhasilan yang dicapai anak mencapai 82%-100%.

Melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada pertemuan 1, pertemuan 2 dan pertemuan 3 maka dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan. Pada pertemuan 1 terdapat 2 anak mendapat BB dengan persentase 40%, dan 2 anak mendapatkan MB dengan persentase 40%. Dan 1 orang anak mendapatkan BSH sehingga pada pertemuan 1 ketuntasan anak mencapai 20% yang hanya berjumlah 1 orang anak sedangkan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 80% yang berjumlah 4 orang anak. Selanjutnya pada pertemuan 2, terdapat 1 orang anak mendapatkan BB, 1 anak mendapatkan MB dengan persentase 20% dan 2 orang anak mendapatkan BSH dengan persentase 40% serta 1 orang anak mendapatkan BSB dengan persentase 20%. Sehingga pada pertemuan 2 ketuntasan anak mencapai 40% yang berjumlah 2 orang anak, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 60% yang berjumlah 3 orang anak. Kemudian pada pertemuan 3

terdapat 2 anak mendapatkan BSH dengan persentase 40% dan terdapat 3 orang anak mendapatkan BSB dengan persentase 60%. Sehingga pada pertemuan 3 ketuntasan sebanyak 80% yang berjumlah 4 orang anak sedangkan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 1 orang dengan persentase 20%. Sehingga pada pertemuan 3 ketuntasan anak berhasil berkembang 80% yang berjumlah 4 orang anak. Adapun pertemuan 1 dan pertemuan 2 dikatakan belum berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan dan pada pertemuan 3 dikatakan berhasil karena sudah mencapai keberhasilan BSH. Melihat kecenderungan dari ketiga faktor yang diteliti tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Aktivitas Guru, Aktivitas anak, dan Hasil Perkembangan Anak Pertemuan 1,2, dan 3

Pembahasan

Aktivitas guru yang dilakukan pada penelitian ini dari pertemuan 1 sampai 3 adalah pada pertemuan ke 1 aktivitas guru memperoleh skor 15 dengan kriteria cukup baik. Selanjutnya pada pertemuan ke 2 guru memperoleh skor 20 dengan kriteria baik. Pada pertemuan ke 3 aktivitas guru semakin menunjukkan kemampuannya dengan skor 24 pada kriteria sangat baik. Semakin bertambahnya skor yang diperoleh guru pada setiap pertemuannya artinya pembelajaran yang dilakukan guru semakin baik.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya peningkatan aktivitas yang dilakukan guru pada setiap pertemuannya, yaitu dikarenakan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan yaitu dengan melakukan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan atau dapat diartikan juga bahwa sebagai bahan perbaikan dari apa yang sudah dilakukan sebelumnya untuk mencari dan memperbaiki kekurangan-kekurangan dengan begitu dapat meningkatkan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Sebagai guru atau perencanaan pengajaran sebelum melaksanakan proses pengajaran guru harus menyampaikan materi apa saja yang ingin disampaikan, bagaimana cara menyampaikan dan media apa saja yang digunakan. Sehubungan dengan hal itu, setiap guru haruslah seorang yang ahli yang menguasai dan menciptakan bidang studi masing-masing. Setiap guru harus kompeten dalam menjelaskan secara umum pada anak-anak sesuai dengan topik/pokok bahan yang dipelajari anak-anak (Sujiono, 2009: 111).

Seorang guru harus pembimbing atau guru harus memiliki beberapa karakteristik tertentu sebagai berikut, diantaranya adalah sabar, penuh kasih saying, penuh perhatian, ramah, toleransi terhadap anak, empati, penuh kasih kehangatan, menerima anak apa adanya, adil, memberikan kebebasan kepada anak dan dapat menciptakan keakraban kepada anak (Susanto, 2015: 95).

Sebagai guru atau perencana pengajaran sebelum melaksanakan proses pengajaran guru harus menyiapkan materi apa saja yang diinginkan, bagaimana cara menyampaikan dan media apa saja yang akan digunakan. Sehubungan dengan hal itu, setiap guru haruslah seorang ahli yang menguasai dan mencintai bidang studi

masing-masing, setiap guru harus kompeten dalam menjelaskan secara umum pada anak-anak sesuai dengan topik atau pokok bahan yang dipelajari anak-anak (Sujiono, 2012:111)

Hal demikian sesuai dengan pendapat Sudjana ada kualifikasi yang harus terpenuhi oleh seseorang guru yakni seorang guru harus mampu menguasai pengetahuan tentang belajar dan mengajar seperti teori-teori belajar, prinsip-prinsip belajar, teori pengajaran, prinsip-prinsip mengajar, dan model-model mengajar. Selain itu juga harus terampil dalam membelajarkan siswa, termasuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran seperti membuat satuan belajar, melaksanakan strategi belajar mengajar, memilih dan menggunakan media serta alat bantu pengajaran, memilih dan menggunakan media serta alat bantu pengajaran, memilih dan menggunakan metode-metode mengajar, dan memotivasi belajar siswa (Kunandar, 2012:59).

Mengoptimalkan proses pengembangan anak TK kearah yang tepat dan kondusif, guru Taman Kanak-kanak mempunyai peranan penting dan strategis dalam menumbuh kembangkan tingkat perkembangan anak TK. Untuk itu guru-guru tidak dapat melakukan pembelajaran di TK dengan satu atau dua metode atau strategi saja, tetapi perlu memiliki kreativitas untuk membuat variasi strategi (Suriansyah dan Aslamiah, 2011: 67).

Pembelajaran dengan menggunakan model DEMAMAPAPA (*Demonstration, Make a Match dan Media Papan Fanel*) memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan aktivitas guru pada setiap pertemuannya diantaranya adalah langkah guru yang pertama menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Pada langkah ini indikator yang dilaksanakan guru yaitu menyampaikan kompetensi dengan bahasa sederhana. Keunggulan model ini yaitu dengan menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai maka

pembelajaran akan berjalan terarah dan menunjang proses kegiatan awal pembelajaran.

Kemudian langkah kedua guru menyiapkan gambar dalam bentuk kartu dan media papan flanel. Aktivitas guru yaitu menyiapkan gambar menjelaskan dengan bahasa yang jelas, menggunakan media, menjelaskan kegiatan yang dilakukan dan memastikan anak mendengarkan dengan baik. Keunggulan dari model yaitu dengan menyiapkan gambar yang akan dipelajari maka pembelajaran akan terarah dan menunjang proses kegiatan pembelajaran. Langkah ketiga guru mendemonstrasikan kepada anak bagaimana cara bermain mencocokkan gambar terlebih dahulu. Pada aspek ini guru mengajak anak untuk mencontohkan apa yang sudah dilakukan oleh guru. Keunggulan dari model ini yaitu pembelajaran yang dilakukan bersifat konkret dan tidak hanya berpusat pada guru saja sehingga anak dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pada langkah keempat guru memberikan bimbingan kepada anak yang masih belum paham dalam mencocokkan gambar berdasarkan fungsinya. Pada aspek ini guru mampu membuat anak tertarik dan antusias dalam ikut serta pada pembelajaran, keunggulan dari model ini mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak, sehingga anak tidak merasa bosan saat belajar.

Selanjutnya langkah kelima guru memanggil satu persatu anak untuk mengambil gambar yang ada dalam wadah. Pada aspek ini guru memberikan arahan kepada anak dan memastikan semua anak mendapatkan kartu. Keunggulan dari model ini yaitu dapat membuat anak menjadi semangat dalam belajar dan merasa tertarik karena model yang digunakan menyenangkan.

Langkah keenam guru menginstruksikan setiap anak mencari pasangan gambar yang cocok dengan

gambar yang ada di papan flanel. Pada aspek ini guru mampu memantau anak yang sedang mengalami kesulitan dan membantunya. Keunggulan dari model dan media ini yaitu dapat membuat pembelajaran menyenangkan, pembelajarannya praktis, menggunakan media yang menarik sehingga anak merasa penasaran dan antusias saat belajar, serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Kemudian yang terakhir langkah ketujuh yaitu guru dan anak membuat kesimpulan atau penutup. Aktivitas guru yang harus dilaksanakan yaitu memberi kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pendapatnya dan memberikan apresiasi dan *reward*, tanya jawab, menyampaikan manfaat kegiatan hari ini dan tindakan lanjutan. Keunggulan atau kelebihan dari model ini yaitu guru dapat mengetahui tingkat capaian pemahaman perkembangan anak melalui tanya jawab bersama anak dan mampu melatih anak untuk berkomunikasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan penentu keberhasilan suatu pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan anak, dalam sistem pembelajaran guru bisa berperan sebagai perencana atau perancang pembelajaran. Sebagai perencana guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik anak, fasilitas dan sumber daya yang ada sehingga semuanya dijadikan komponen dalam menyusun rencana pembelajaran, peran dan keaktifan seorang guru sangat penting dalam pembelajaran, efektifitas dan efisiensi belajar individu di sekolah sangat bergantung pada peran guru. Guru harus selalu berusaha memfasilitasi atau menciptakan kondisi agar anak didik dapat belajar secara aktif atau kesadaran dan kemauannya sendiri. Salah satunya dengan menggunakan

kombinasi dari Model DEMAMAPAPA (*Demonstration, Make a Match* dan media Papan *Flanel*) anak akan merasa aman, nyaman, menyenangkan dan media yang bersifat konkrit akan memudahkan anak dalam memahami pembelajaran serta mampu meningkatkan aktivitas guru dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil temuan penelitian aktivitas pada anak yang diteliti menunjukkan hasil yang baik disetiap pertemuannya, yaitu selalu mengalami kemajuan hingga mencapai indikator yang diharapkan. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan keberminatan anak terhadap belajar. Selain itu dengan terjalannya interaksi antara peserta didik dan pendidik juga mendukung pula optimalnya aktivitas anak dalam belajar.

Terjadinya peningkatan aktivitas anak didalam kegiatan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal menurut Dimiyati (2006: 239) yaitu antara lain sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal antara lain adalah dipengaruhi oleh guru sebagai Pembina anak belajar, sarana dan prasarana pembelajaran dan sebagainya.

Pembelajaran bagi anak usia dini memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan belajar bermain dan bermain belajar. Secara alamiah bermain motivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya (Masitoh, 2009).

Karakteristik anak pada dasarnya aktif dan energik. Anak lazimnya suka melakukan aktivitas, terlebih lagi jika dihadapkan pada kegiatan baru dan menantang. Bagi anak aktivitas adalah suatu kesenangan. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. Terdorong oleh rasa ingin tahu yang besar tentang suatu hal.

Anak selalu ingin mencoba dan mempelajari hal-hal baru. Pada dasarnya anak-anak memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan sendiri, sehingga sangat penting bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar (Masitoh, 2009).

Aktivitas belajar anak adalah aktivitas bersifat mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkaitan, contoh seorang sedang belajar membaca, fisik kelihatan bahwa orang tadi membaca menghadapi suatu buku, tetapi mungkin pikiran dan sikap mentalnya tidak tertuju pada buku yang dibaca. Menunjukkan tidak ada keserasian antara aktivitas fisik dengan aktivitas mental. Apabila sudah demikian, maka belajar tidak optimal, begitu juga sebaliknya jika yang aktif itu hanya mentalnya saja kurang bermanfaat. Misalnya ada seseorang berpikir tentang sesuatu atau renungan ide-ide yang perlu diketahui oleh masyarakat, tetapi tidak disertai dengan perbuatan fisik/aktivitas fisik misalnya dituangkan pada tulisan atau disampaikan kepada orang lain maka ide tersebut tidak akan bermakna atau berguna (Sardiman, 2016).

Dunia anak adalah dunia bermain, karena dengan bermain anak mampu mempelajari banyak hal, dan tanpa disadari serta tanpa terbebani. Melalui bermain, anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif dan sikap positif lainnya. Selain itu anak dapat mengembangkan kecerdasan mental, bahasa, dan motorik anak meski kadang timbul pula sifat egois mereka ketika sedang bermain (Mulyasa, 2012: 98).

Pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model DEMAMAPAPA ini memiliki keunggulan yang mampu meningkatkan aktivitas anak pada setiap pertemuan. Faktor pertama anak dapat menyimak penjelasan yang disampaikan. Keunggulan model dalam aspek ini anak mendengarkan apa yang dijelaskan oleh

guru dan terdapat interaksi anak dan guru, serta anak dapat mengulang apa yang sudah dijelaskan oleh guru.

Faktor kedua anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan fungsinya sebanyak 5 buah, pada aspek ini anak mendengarkan intruksi guru, keunggulan dari model yang digunakan pada aspek ini yaitu anak mengamati media dengan antusias dan anak dapat bekerjasama dengan temannya secara baik.

Selanjutnya adapun faktor ketiga yaitu anak dapat memasang kartu benda sesuai dengan fungsinya di media papan flanel, pada aspek ini anak dapat memegang kartu benda yang ingin ditempelkan, keunggulan model dari aspek ini yaitu pembelajaran menjadi menyenangkan dikarenakan model dan media yang menarik sehingga anak merasa bersemangat dan senang saat belajar.

Faktor yang terakhir atau keempat yaitu anak dapat menyampaikan dan menyimpulkan materi pembelajaran. Keunggulan model dari aspek ini yaitu anak mampu memahami pembelajaran dan juga berani untuk menyampaikan pendapatnya dengan percaya diri serta semangat yang tinggi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak adalah pribadi yang unik yang mempunyai karakteristik yang berbeda dari orang dewasa, mereka mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar tentang suatu hal yang baru. Guru seharusnya bisa memberikan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan luas kepada anak untuk berbuat aktif dan kreatif baik secara fisik maupun mentalnya seperti halnya dalam model DEMAMAPAPA (*Demonstration, Make a Match* dan Media papan *Flanel*) sehingga dari hal tersebut kegiatan pembelajaran yang harus diciptakan adalah kegiatan belajar yang menyenangkan dan membuat anak terlibat aktif dalam kegiatan belajar itu, sehingga rasa ingin tahu anak yang besar akan terpenuhi dengan

alaminya yaitu dengan kegiatan belajar yang menyenangkan, dengan kegiatan belajar yang demikian akan membuat anak merasa senang dan gembira ketika mengikuti proses kegiatan belajar yang berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan kognitif anak pada pertemuan 3 sebanyak 40% anak dengan kriteria BSH dan sebanyak 60% orang anak dengan kriteria BSB. Terjadi peningkatan pada pertemuan 3 sebanyak 100% anak dengan kriteria \geq BSH dan \geq BSB dengan jumlah 5 orang anak. Dengan adanya hasil pada pertemuan 4 tersebut maka hal ini berarti hasil perkembangan kognitif anak telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$.

Hasil penelitian Nonik, Raga (2013) juga melakukan penelitian tentang penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A. Hasil penelitian yang di dapat yaitu adanya peningkatan kemampuan kognitif pada anak. Kemudian Afrida, S., Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2022) menemukan bahwa menggunakan kombinasi model Make A Match dengan media papan kain flanel meningkatkan hasil perkembangan kognitif anak. Penelitian juga dilakukan oleh Rangcut, Rangcuti (2020:77-88) yang mengembangkan kemampuan kognitif anak mengenal konsep angka Di TK/PAUD dengan model *demonstrasi* didapatkan hasil bahwa dengan model *demonstrasi* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka.

Indikator yang diamati dari capaian perkembangan anak tercapai tidak terlepas dari model dan media pembelajaran inovatif dan kreatif sehingga mampu meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model DEMAMAPAPA maka akan meningkatkan perkembangan kognitif

anak, model dan media yang inovatif akan meningkatkan minat belajar anak. Sehingga capaian perkembangan anak pun akan meningkat.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya sehingga memperoleh kriteria sangat baik, aktivitas anak dapat terlaksana dengan baik pada setiap pertemuannya sehingga memperoleh kriteria sangat baik, dan hasil perkembangan memperoleh kategori BSH.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, S., Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2022). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan Menggunakan Kombinasi Model Kearipan. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 52-65.
- Anggraini, P. D., & Hidayati, Y. M. (2022). Keefektifan Model Demonstrasi dengan Media Screencast O Matic untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme dan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5860-5867.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke. Cipta.
- Hidayat, O. S. (2020). *Pendidikan Karakter Anak*. Jawa Timur: UNJ Press.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Perdana Publishing.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Masitoh, & dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Surakarta: Universitas Terbuka.
- Masitoh, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Surakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1).
- Pudjawan, K., Ujianti, P. R., & Resmini, N. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 201-211.
- Rangkuti, D., & Rangkuti, D. E. S. (2020, November). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Angka di TK/PAUD. *In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian (Vol. 3, No. 1, Pp. 77-85)*.
- Riyanti, T., & Hadiansah, H. (2021). Pengembangan Kartu Games Make A Match Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 1-9.
- Sakti, H. G., & Parhan, H. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 226-231.
- Sardiman. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks.
- Suriansyah, Ahmad and Aslamiah. (2011) *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Banjarmasin: COMDES.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.