



Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Penerapan Kegiatan *Fun Cooking* di TK Al Muhajirin Kota Malang

Dwi Indrawati⁽¹⁾, Dessy Farantika⁽²⁾

¹ TK Al Muhajirin Kota Malang, Indonesia

² Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹dwiindrawati777@gmail.com, ²farantika.dessy@gmail.com.

Informasi artikel	ABSTRACT
Sejarah artikel: Diterima: 10 April 2021 Revisi: 15 April 2021 Dipublikasikan 30 April 2021	The lack of use of innovative learning media in classical learning activities causes a lack of stimulus for children's cognitive development. The purpose of this study was to improve cognitive abilities of children aged 5-6 years through fun cooking learning media. This study focuses on the stimulus of cognitive aspects of ability related to logical thinking which has performance indicators of grouping objects based on color, shape, size and making a sequential A-B-C-D sequence. This research method is Classroom Action Research (CAR) using a collaborative research model which is divided into two cycles. The research subjects were 13 children aged 5-6 years. This data analysis in the form of qualitative and quantitative descriptive techniques aims to determine the exposure to the results of the attainment of cognitive development aspects by implementing Fun Cooking activities in the learning process. The results showed an increase in class scores in the first cycle reached 69% and an increase in the second cycle to 92%. In both cycles there was an increase in class assessment by 23%.
Kata kunci: Fun cooking Cognitive Development Early childhood	
ABSTRAK	
Keyword: Fun cooking; Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran secara klasikal menyebabkan kurangnya stimulus perkembangan kognitif anak. Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran <i>fun cooking</i> . Penelitian ini berfokus pada stimulus kemampuan aspek kognitif yang berkaitan dengan berpikir logis yang memiliki indikator capaian mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan membuat sebuah urutan A-B-C-D yang berurutan. Metode penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian kolaboratif yang terbagi dalam dua siklus. Subjek penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun berjumlah 13 anak. Analisis data ini berupa teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif bertujuan untuk mengetahui paparan hasil ketercapaian aspek perkembangan kognitif dengan pelaksanaan kegiatan <i>Fun Cooking</i> dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan nilai kelas pada siklus I mencapai 69% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92%. Pada kedua siklus mengalami kenaikan penilaian kelas sebesar 23%.

Pendahuluan

Untuk memahami perkembangan anak usia dini sangat penting untuk mengukur kompetensi dasar setiap perkembangan dengan menggunakan pedoman seperti indikator kurikulum 2013. Program kurikulum 2013 meliputi: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Mengacu pada kurikulum 2013

aspek kognitif mencakup (1) memecahkan suatu masalah, (2) Berpikir Logis, dan (3) Berpikir simbolik. Salah satu aspek utama yang harus berkembang secara optimal yaitu aspek perkembangan kognitif. Menurut Sujiono (2009:1.3) menyatakan “Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan seorang anak untuk memperoleh makna

pengetahuan dari pengalaman yang dilalui serta informasi yang ia dapatkan” (Sujiono, 2009:1.3). Kognitif pada anak usia dini perlu distimulus sesuai dengan tahapan usia anak, guru mempersiapkan kemampuan dasar untuk menstimulus kemampuan anak semaksimal mungkin sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Perkembangan kemampuan kognitif memiliki tujuan agar anak dapat memperoleh pembelajarannya dengan cara yang menyenangkan, memiliki berbagai alternatif cara memecahan masalah, perkembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan anak untuk perkembangan kemampuan berpikir teliti.

Kenyataan yang terjadi pada TK Al Muhajirin Kota Malang menunjukkan kemampuan kognitif berpikir logis anak kurang berkembang secara optimal, sebagian besar anak masih kesulitan untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan berpikir logis, sebagai contoh anak mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan membentuk sebuah pola yang berurutan ABCD-ABCD. Hasil observasi di TK Al Muhajirin Kota Malang diperoleh data dari jumlah anak usia 5-6 tahun 13 anak diantaranya dari 6 laki-laki dan 7 perempuan, didapati 8 anak yang belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan sendiri tanpa bantuan dalam melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan berpikir logis seperti mengurutkan pola, menyebutkan fungsi benda, membedakan bentuk persegi dengan persegi panjang masih kebingungan. hal ini dikarenakan (1) anak masih rancu dalam membedakan bentuk, (2) anak masih kesulitan dalam mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk dan ukuran, dan (3) anak terkadang masih tertukar urutan polanya dalam mengurutkan pola ABCD-ABCD. Faktor penyebab kognitif anak kurang berkembang antara lain yaitu: (1) Kegiatan pembelajaran yang membosankan dan monoton, (2) Kurangnya penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang layak dan mengasah kemampuan kognitif anak, (3) Kegiatan belajar yang kurang melibatkan lingkungan sekolah, kegiatan belajar hanya dilakukan di dalam ruangan.

Permasalahan yang tampak menonjol yaitu perkembangan kognitif anak usia 5-6

tahun belum berkembang secara maksimal. Dapat dilihat dalam tingkat pencapaian melalui Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia 5-6 dengan indikator: Mengelompokkannya benda benda tersebut sesuai dengan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) dan memahami pola ABCD-ABCD. Sedangkan anak usia 5-6 tahun di TK Al Muhajirin Kota Malang belum sesuai dengan kemampuan kognitif yang sesuai dengan indikator capaian perkembangan sesuai Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014.

Berdasarkan data observasi lapangan dan dilakukannya tanya jawab kepada guru tersebut diperoleh data yaitu anak masih belum memunculkan indikator tersebut. Peneliti mencoba mencari solusi dengan menggunakan pembelajaran yang menarik minat anak dan mampu membantu perkembangan kognitif anak terasah. Untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian tentang penerapan *Fun Cooking* terhadap kemampuan kognitif. *Fun Cooking* adalah kegiatan anak TK yang menyerupai kegiatan orang memasak yang menghasilkan sesuatu makanan yang dapat mengasah keterampilan memasak yang menyenangkan dan cara membuatnya dengan menggunakan bahan-bahan sesungguhnya serta hasilnya dapat dimakan langsung oleh anak.

Penelitian serupa oleh Ladamay dengan judul Penerapan Kegiatan *Cooking Class* Untuk Meningkatkan kreativitas Anak Kelompok A TK Muslimat NU 05 Pakisaji kabupaten Malang. Ladamay merancang kegiatan permainan membuat roti isi dan memberi hiasan dengan berbagai *topping* yang sudah disediakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas dalam berkreasi anak kelompok A. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak dapat mengembangkan kreativitas anak. Penelitian sejenis dilakukan oleh Marinta Hidayanti dengan judul Penerapan Model Permainan *Fun Cooking* Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional anak. Marinta merancang permainan kegiatan berkelompok menghias kue bolu dengan *topping* yang sudah disediakan untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak kelompok A. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak dapat terstimulus dengan baik sesuai dengan

indikator aspek kemampuan sosial dan kerja sama pada anak.

Kedua penelitian tersebut, dapat memaparkan bahwa pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan *Cooking* dapat meningkatkan aspek perkembangan anak. Penelitian pertama dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan permainan *Cooking Class* membuat roti isi dan dihias menggunakan *topping* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok A, sedangkan pada penelitian kedua dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan permainan *Fun Cooking* menghias kue bolu dengan *topping* yang sudah disediakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Peneliti melakukan pembaharuan dari penelitian terdahulu yaitu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada subjek anak 5-6 tahun dengan menggunakan permainan *Fun Cooking* membuat *sandwich* pisang cokelat keju untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan data observasi dan penelitian sebelumnya menemukan beberapa masalah perkembangan anak, yang membutuhkan stimulus dengan permainan yang mampu menarik minat anak. Hasil observasi dan penelitian sebelumnya menunjukkan keberhasilan peneliti dalam mengembangkan aspek-aspek anak. Jadi, peneliti mencoba melakukan penelitian dan permainan sejenis di tempat berbeda namun mengembangkan aspek yang berbeda yaitu dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Penerapan Kegiatan *Fun Cooking* Di TK Al Muhajirin Kota Malang”

Metode

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis & MC. Taggart (Akbar, 2010). Untuk melaksanakan tindakan kelas ini adanya kolaborasi antara peneliti dan guru. Pilihan kerjasama ini yang dapat membantu guru dan peneliti untuk menyelesaikan permasalahan perkembangan kognitif anak khususnya tentang klasifikasi dan pola abcd. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, setiap siklus ada 2 pertemuan. Penelitian ini pelaksanaannya pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Al

Muhajirin Malang yang dilaksanakan di semester pertama tahun akademik 2018-2019. Subjek penelitian berjumlah 13 orang anak-anak. Pelaksanaan analisis data yang digunakan pengamatan lapangan, dokumentasi, observer dan guru catatan dalam implementasi pelaksanaan kegiatan *fun cooking*. Hasil observasi pada kemampuan kognitif anak-anak, terutama mengklasifikasikan benda dan membuat pola abcd

Hasil dan pembahasan

Observasi yang dilaksanakan pada Kegiatan Praktik Lapangan tahun 2018 dan seminggu sebelum terlaksananya penelitian siklus I di TK Al Muhajirin Kota Malang pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Selasa pukul 07.00 WIB. Sebelum masuk dan melaksanakan pembelajaran, guru menyambut kedatangan anak lalu anak berbaris di dalam ruangan kelas untuk melaksanakan kegiatan senam pagi.

Setelah senam pagi selesai, anak berbaris rapi dan masuk ke dalam kelas. Kegiatan rutin anak setelah senam dan berbaris ialah melepas sepatu dan menata rapi di tempat sepatu yang sudah disediakan, setelah itu anak bersalaman dan mengucapkan salam kepada guru. Anak-anak membuat lingkaran dan duduk di lantai beralaskan karpet untuk melakukan apersepsi, yang dimulai dari guru memberi salam, bernyanyi sambil mengabsensi jumlah anak yang hadir dan tidak hadir. Guru dan anak bernyanyi lagu pembiasaan, selanjutnya membacakan Pancasila dan menyanyikan lagu wajib. Guru mengajak anak berdiskusi tentang tema pekerjaan yang dikaitkan dengan lingkungan yang ada disekitar anak sehari-hari.

Sebelum melakukan kegiatan inti, guru mengenalkan media pembelajaran dengan tema hewan dengan media boneka berbentuk 3 dimensi yang sering dilihat anak di kehidupan sehari-hari, dan memberikan kesepakatan tentang aturan bermain dan belajar anak. Anak-anak memperhatikan dan ada yang bercerita tentang macam-macam hewan yang ada dalam media pembelajaran dan yang anak lihat di kehidupan sehari-hari. Guru mengajak anak untuk mengambil dan menyiapkan alat tulis menulis, selanjutnya guru memberikan latihan yang ada di LK berupa gambar hewan

dan habitatnya. Kegiatan pembelajaran dengan media boneka hewan berbentuk 3 dimensi dan LK ialah salah satu langkah awal guru untuk menarik minat anak untuk mengenali macam-macam pekerjaan.

Setelah menyelesaikan kegiatan latihan LK, anak membereskan alat tulis untuk dikembalikan di tempatnya masing-masing dan persiapan untuk makan bersama. Kemudian semuanya siap dan selesai, guru dan anak bernyanyi sebelum makan, setelah itu anak mencuci tangan dan kembali duduk untuk berdoa sebelum makan, selesai berdoa anak dipersilakan makan bekal masing-masing dan selesai makan bekal masing-masing dan selesai makan bekal berdoa setelah makan, anak membersihkan peralatan bekal dan kemudian dilanjutkan bermain bebas dan istirahat selama kurang lebih 45 menit.

Setelah bermain bebas anak di ajak masuk ke dalam kelas dan melakukan kegiatan kedua untuk melanjutkan kegiatan kedua, yaitu meronce sedotan untuk dijadikan gelang, selanjutnya guru memberikan contoh cara meronce manik-manik dengan warna berbeda dengan pola A-B-C-D A-B-C-D hingga menjadi gelang yang menarik. Setelah guru selesai memberi contoh, anak yang selanjutnya mengerjakan meronce manik-manik dengan pola A-B-C-D A-B-C-D hingga membentuk gelang.

Setelah kegiatan meronce selesai guru mengajak anak untuk bermain mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk, dan ukuran. Kegiatan mengelompokkan benda ini dilakukan singkat dan jelas, anak di berikan benda dengan bentuk geometri lalu anak sendiri yang mengklasifikasi benda tersebut sesuai dengan warna, contohnya bentuk persegi yang berbeda warna namun ada beberapa bentuk yang memiliki warna yang sama. Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk dilakukan dengan media geometri yang memiliki bentuk yang sama. Mengklasifikasi benda berdasarkan ukuran dilakukan dengan media yang berukuran dari kecil berkelompok dengan ukuran kecil dan besar berkelompok dengan yang besar dengan bermacam-macam bentuk, anak mengklasifikasi dari benda yang terkecil namun berbeda bentuk. Setelah semua kegiatan selesai guru mengajak anak-anak untuk *recalling* dan memberi penguatan

tentang kegiatan yang sudah dilakukan sehari-hari, anak bercerita tentang perasaan setelah melakukan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Kegiatan akhir ditutup dengan menyanyikan lagu penutup dan berdoa dilanjutkan memberi salam dan pulang.

Dikarenakan 13 anak yang dapat menyelesaikan ketuntasan hanya ada 5 anak. Sedangkan 8 anak lainnya belum bisa menyelesaikan dan masih dengan bantuan guru. Persentase ketercapaian kelas pada usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Al Muhajirin Kota Malang ini 38% saja, hanya bisa dicapai oleh 5 anak dari jumlah keseluruhan 13 anak dengan kriteria ketercapaian kelas mulai berkembang.

Observasi yang telah dilakukan pada kegiatan pratindakan dapat disimpulkan dan dapat diperoleh data bahwa kemampuan kognitif anak rendah. Terdapat beberapa kelemahan pada kegiatan pembelajaran, yaitu (1) anak kurang percaya diri, (2) kurangnya penggunaan media atau permainan baru yang mengasah kemampuan kognitif anak, (3)seringnya penggunaan LK yang kurang menarik minat anak. Hasil observasi pada kelompok B TK Al Muhajirin Kota Malang dalam perkembangan kognitif anak kurang memenuhi standar tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun. Proses pembelajaran dalam kelas memerlukan adanya inovasi baru dalam pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk belajar melalui bermain. Inovasi yang diberikan dengan bermain permainan *Fun Cooking*, sebagai strategi dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al Muhajirin Kota Malang Malang.

Dikarenakan 13 anak yang dapat menyelesaikan ketuntasan hanya ada 5 anak. Sedangkan 8 anak lainnya belum bisa menyelesaikan dan masih dengan bantuan guru. Persentase ketercapaian kelas pada kelompok B anak usia 5-6 tahun di TK Al Muhajirin Kota Malang ini 38% saja, hanya bisa dicapai oleh 5 anak dari jumlah keseluruhan 13 anak dengan kriteria ketercapaian kelas mulai berkembang. Observasi yang telah dilakukan pada kegiatan pratindakan dapat disimpulkan dan dapat diperoleh data bahwa kemampuan kognitif anak masih tergolong belum mencapai indikator usia. Setelah melakukan kegiatan pratindakan peneliti merancang untuk pelaksanaan di kegiatan siklus I.

Observasi lapangan yang dilaksanakan peneliti selama kegiatan siklus I berjalan dengan lancar, anak-anak merasa senang mengikuti setiap kegiatannya. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Dari kegiatan siklus 1 dapat diperoleh data yaitu hasil kemampuan kognitif anak. Terdapat 7 anak yang tuntas dan 6 anak belum tuntas dalam permainan *fun cooking*, anak masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Pada siklus I pertemuan pertama ketercapaian kelas hanya 46%, hasil ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak meningkat 8% dari data pra tindakan. Selanjutnya dilaksanakan penelitian siklus I pertemuan kedua, pada siklus I pertemuan kedua mengalami ketercapaian aspek yang sangat baik. Terdapat 9 anak yang tuntas dalam permainan *fun cooking* dan 4 anak yang belum tuntas dalam permainan *fun cooking*. Sehingga persentase kelas meningkat menjadi 69%. perbedaan pada siklus I pertemuan pertama dengan skor ketuntasan kelas 46% dan siklus I pertemuan kedua, terdapat sebuah peningkatan yang bagus dengan jumlah peningkatan 23% skor kelas menjadi 69%. Akan tetapi, tetap diadakan penelitian selanjutnya. Hal ini disebabkan karena masih ada 4 anak yang belum tuntas dalam menyelesaikan permainan *fun cooking*, dikarenakan anak masih ragu dalam melakukan permainan dan kurang percaya diri. Perlu adanya perbaikan dan peningkatan pada permainan *fun cooking* yang akan dilakukan pada siklus II.

Berdasarkan pembelajaran dan kemampuan yang dimiliki anak pada siklus I dapat diketahui bahwa terdapat kekurangan dan kelebihan. Kelebihan yang terlihat dari siklus I yaitu: (1) kegiatan sudah terlaksana sesuai dengan susunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), (2) anak sangat senang dan sangat antusias terhadap permainan *fun cooking*, (3) anak berani mengungkapkan perasaannya. Kekurangan pada siklus I yaitu: (1) anak kurang percaya diri saat melakukan kegiatan, masih bertanya pada guru, (2) anak kurang bersabar menunggu giliran, (3) waktu.

Pelaksanaan siklus I masih terdapat kelemahan-kelemahan dan ketercapaian anak perlu ditingkatkan lagi sehingga perlu adanya evaluasi pelaksanaan untuk siklus berikutnya,

yaitu siklus II. Perbaikan yang perlu dilaksanakan adalah: (1) perlu adanya stimulus dan motivasi agar anak-anak lebih percaya diri melakukan kegiatan permainan *fun cooking*, dan (2) memberi perubahan dalam permainan, yaitu melakukan dengan cara mengubah posisi duduk anak, (3) pemberian hadiah pada anak.

Terdapat 12 anak yang mencapai peningkatan dalam permainan *fun cooking*, dan 1 anak yang belum mencapai persentase peningkatan individu, namun sudah mengalami peningkatan. Terjadi peningkatan dalam siklus II dipertemuan pertama, dari siklus I pertemuan kedua mengalami peningkatan di siklus II pertemuan pertama dengan jumlah jadi jumlah peningkatan menjadi 92%. Jumlah tersebut telah mencapai perkembangan kelas Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan pembelajaran dan ketercapaian yang diperoleh anak pada siklus II maka dapat diuraikan beberapa temuan yang merupakan hasil proses dari siklus II, diantaranya: (1) kegiatan meningkatkan kognitif anak pada siklus I dan II berjalan dengan baik. Semua aspek indikator sudah tercapai pada siklus II pertemuan pertama, (2) kemampuan kognitif anak meningkat dengan melakukan permainan *fun cooking*, (3) dalam kegiatan anak merasakan senang, semangat, dan tidak bosan saat melakukan kegiatan permainan *fun cooking*, karena permainan *fun cooking* jarang dilaksanakan di sekolah. Hasil penelitian dari kegiatan *fun cooking* ini telah mencapai 92%, maka penelitian ini dapat dikatakan telah meningkat dan berhasil.

Hasil kegiatan permainan pada siklus I, maka dapat dikemukakan beberapa temuan yang merupakan hasil dari proses kegiatan permainan, diantaranya: (a) Anak menunjukkan rasa senang saat melakukan kegiatan permainan *Fun Cooking*, (b) Terdapat beberapa anak yang kurang tertarik pada permainan ini, karena merasa kesulitan, (c) Perlu adanya dorongan motivasi yang dilakukan oleh guru untuk berani melakukan dan menyelesaikan permainan *Fun Cooking*, (d) Anak lebih tertarik, semangat dan merasakan senang, (e) Anak memberikan respon yang antusias, berani bercerita tentang bekal yang dibawa ialah hasil karya anak, (f) kemampuan kognitif anak meningkat, anak sudah memahami cara bermain dan langkah-langkah permainan *Fun Cooking*, dan (g)

Permainan *Fun Cooking* selain meningkatkan kognitif anak juga dapat meningkatkan sosial emosional, bahasa, kemandirian, dan kreativitas anak.

Skor ketercapaian kelas pada siklus I 69%, sedangkan siklus II mengalami ketercapaian aspek yang sangat bagus menjadi 92%. Peningkatan hasil skor ketercapaian kelas mencapai 23%, dilakukan dari siklus I dan II. Adanya ketercapaian aspek penilaian yang terjadi pada kelompok B usia 5-6 tahun di TK Al Muhajirin Kota Malang, peneliti memutuskan untuk meniadakan penelitian pada siklus II pertemuan kedua, karena sudah memenuhi kriteria ketercapaian anak dan anak sudah mengalami peningkatan kognitif yang sudah baik.

Pembahasan

Penerapan Kegiatan *Fun Cooking* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Al Muhajirin Kota Malang

Penerapan kegiatan *Fun Cooking* anak kelompok B di TK Al Muhajirin Kota Malang sudah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan ketercapaian anak usia 5-6 tahun dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Metode dan penggunaan media pembelajaran apapun yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak tujuannya adalah supaya kemampuan kognitif anak terasah dan berkembang dengan baik. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan aspek kognitif anak berupa permainan yang mengasah cara berpikir anak, anak dibebaskan mengamati lingkungan agar timbul pemahaman dari diri anak sendiri. Piaget (Santrock 2012:48) Skema adalah ketika anak membuat pemahaman tentang dunia, otak mendapatkan stimulus untuk membentuk skema. Dalam menstimulus skema anak agar semakin terarah dan berkembang sesuai dengan usia anak, maka diperlukan media yang mendukung perkembangan anak dan menarik minat anak untuk belajar.

Belajar sambil bermain adalah ciri khas belajar anak usia dini, sebab dunia anak adalah dunia bermain. Mutiah (2019: 91) menyatakan bahwa bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat berarti dan

menyenangkan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilaksanakan atas keinginan anak dan atas keputusan anak itu sendiri, bermain dilakukannya dengan rasa senang sehingga kegiatan bermain menimbulkan perasaan yang menyenangkan. Anak pada usia 5-6 tahun menggali pemahaman dirinya melalui benda konkret yang dapat anak memegang, melihat, memahami dan mengevaluasi.

Penerapan permainan *Fun Cooking* tepat untuk mengembangkan aspek kognitif anak, karena sudah sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud (2014: 25) adalah sebagai berikut: (1) Memahami karakteristik benda sesuai ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”, (2) Menunjukkan keberanian dalam menentukan tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”), (3) Membuat rencana kegiatan yang akan dilaksanakan (4) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah), (5) mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), (6) Mengkelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, (7) Memahami pola ABCD-ABCD, (8) Menyusun benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Permainan *Fun Cooking* ini dilaksanakan untuk menstimulus kognitif anak yang dimana hampir semua alat permainan dan media yang lain berupa benda geometri, beragam warna dan bentuk. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran sudah sangat umum sehingga anak kurang antusias dalam mengikuti proses belajar. Meningkatkan aspek kognitif sebaiknya dengan media yang menarik dan dengan media yang beragam atau inovatif, agar anak tidak menarik dan selalu mengingat apa yang anak sudah pelajari. Dalam permainan *Fun Cooking* yang telah dilaksanakan telah membantu anak mengembangkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun pada mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan mengurutkan pola A-B-C-D.

Langkah-langkah dari permainan *Fun Cooking* yang dilakukan pada siklus I dan II (Dodge dan Colker. 1992: 286) sebagai

berikut: (1)mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, (2)menjelaskan aturan saat melakukan permainan, (3)memberikan contoh kepada anak bagaimana bermain permainan *Fun Cooking* yang sesuai, (4)memberikan stimulus atau motivasi terlebih dahulu pada anak, tentang pengklasifikasian benda sesuai dengan warna, bentuk, ukuran dan menyusun pola A-B-C-D, (5)menunjuk anak melakukan permainan dan dijadikan contoh untuk teman-temannya, (6) mendampingi anak saat melakukan permainan dan memberikan arahan apabila ada kesulitan, (7) memberi hadiah kepada anak yang telah menyelesaikan permainan, (8)memberi penguatan tentang apa yang sudah dipelajari anak. Permainan *Fun Cooking* salah satu permainan yang menarik bagi anak kelompok B di TK AL Muhajirin Kota Malang, karena permainan *Fun Cooking* hanya sesekali digunakan untuk media anak, sehingga anak sangat antusias saat melakukan kegiatan permainan *Fun Cooking*. Permainan *Fun Cooking* ini sangat menyenangkan, karena permainan ini membantu anak menyelesaikan masalah dalam belajar, manfaat dari permainan ini adalah anak mampu membuat sarapan sendiri, anak bermain peran menjadi seorang koki, anak memiliki rasa percaya diri, anak menjadi kreatif dan anak mampu bersosialisasi dengan baik.

Pada siklus I yang telah dilakukann oleh peneliti, terlihat antusias dan senang pada saat permainan ini dikenalkan dengan di demonstrasikan. Anak merasa senang karena anak melaksanakan belajar sambil bermain. Adapun kekurangan dalam siklus I adalah pelaksanaan permainan *Fun Cooking* banyak anak yang masih belum mampu mengurutkan pola A-B-C-D A-B-C-D dengan menggunakan bahan *sandwich* pisang cokelat keju. Dan waktu yang kurang efektif. Maka peneliti memberikan sebuah dorongan motivasi, semangat dan memperbaiki rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Pada siklus I pertemuan kedua anak sudah mulai memahami aturan bermain dan alur dari permainan. Pada siklus II anak lebih tertarik dan antusias dengan permainan *Fun Cooking*, karena telah diperbaiki dan telah di berikan perubahan pada alur permainan. Di siklus II ini anak telah mampu melaksanakan dan menyelesaikan permainan *Fun Cooking* dengan baik dan tanpa adanya bantuan dari

guru maupun peneliti. Hal ini disebabkan adanya motivasi dari guru dan alur permainan yang sudah diketahui anak.

Simpulan bahwa permainan *Fun Cooking* ialah cara tepat meningkatkan kognitif anak, yaitu anak mampu menyelesaikan permainan, anak dapat memahami tentang konsep, anak dapat mengelompokkan benda sesuai warna, bentuk dan ukuran serta anak mampu membentuk pola A-B-C-D dengan baik. Kegiatan *Fun Cooking* juga meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan kesenangan belajar sambil bermain anak, sehingga anak merasa bebas dan merasakan kegembiraan ketika melakukan permainan *Fun Cooking*.

Peningkatan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Al Muhajirin Kota Malang setelah belajar sambil bermain Permainan *Fun Cooking*

Memahami konseptual adalah sebuah aspek penting dari pembelajaran menurut Brophy 2006: Murphy & Mason, 2006 dalam (Santrock 2009:2) tujuan pembelajaran yang penting adalah untuk menstimulus anak agar mengetahui konsep utama dalam sebuah subjek dari pada hanya mengingat fakta-fakta yang terisolasi. Dalam proses pembelajaran anak usia dini dibutuhkan kegiatan belajar mengajar yang inovatif. Khususnya pembelajaran yang meningkatkan aspek kognitif karena kognitif berkaitan dengan proses berpikir dan penalaran. Dalam permainan *Fun Cooking* termasuk dalam penalaran induktif, Santrock 2009:8 dalam (Kuhn, 2006, Markman & Getner, 2001) yaitu dengan mengenal keseluruhan kategori berdasarkan pengamatan hanya pada beberapa bagiaannya.

Hasil dari paparan data dapat diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan *Fun Cooking* dapat menstimulus perkembangan kognitif anak pada anak kelompok B di TK Al Muhajirin Kota Malang Malang. Melalui permainan *Fun Cooking* ini anak dapat bermain dengan meningkatkan aspek kognitif. Penerapan permainan *Fun Cooking* ini mengalami peningkatan yang secara bertahap disetiap pertemuannya, mulai dari siklus I dipertemuan pertama dan kedua, hingga siklus II dipertemuan pertama kemampuan kognitif anak sudah meningkat dengan baik dan memenuhi ketuntasan.

Siklus I kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan ketercapaian kelas sebesar 69% dan pada siklus II mengalami kenaikan ketercapaian kelas sebesar 92%. Pada siklus II sudah mendapatkan pencapaian yang sangat baik, hal ini dikarenakan anak lebih memahami konsep dan alur kegiatan, berani, antusias dan menyenangkan bagi anak. Dapat disimpulkan bahwa permainan *Fun Cooking* ini sangat bermanfaat dan efektif bagi perkembangan kognitif anak

Simpulan

Permainan *fun cooking* ini menjadi salah satu alternatif permainan yang dapat menstimulus aspek kognitif anak kelompok B di TK Al Muhajirin Kota Malang. Anak menjadi sangat antusias mengikuti pembelajaran, menstimulus rasa ingin tahu anak, mengeksplorasi diri anak, melatih berpikir menalar, bermain peran, meningkatkan kemandirian, meningkatkan kreatifitas, mengenali benda sesuai dengan kelompoknya seperti warna, bentuk, ukuran, (3 variasi), anak menjadi lebih taat aturan, sabar dalam mengantri dan membuat anak lebih mandiri dalam menyipakan bekal sehat sendiri. permainan ini dirancang untuk membuat anak nyaman belajar melalui bermain, agar anak tidak hanya belajar melalui bermain dengan media yang monoton. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan *fun cooking* tepat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak.

Penerapan permainan *Fun Cooking* anak kelompok B di TK Al Muhajirin Kota Malang untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sudah melaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang dikemukakan oleh (Dodge dan Colker. 1992: 286). dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Pada siklus I kemampuan kognitif anak memenuhi capaian yaitu meningkatnya anak yang mendapat bintang 3 dan mencapai ketercapaian kelas sebesar 69% dan pada siklus II meningkat secara signifikan hingga mencapai 92%. Pada siklus II meningkat dengan sangat baik, hal ini dikarenakan anak lebih aktif, berani, antusias, dan paham dengan aturan atau urutan permainan. Dapat disimpulkan bahwa permainan *fun cooking* ini sangat

bermanfaat, efektif bagi perkembangan kognitif anak, meningkatkan kreativitas anak

Daftar Rujukan

- Akbar, Sa'dun. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara
- Anwar. 2004. Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education). Bandung: Alfabeta.
- Dodge and Colker. 1992. *The Creative Curriculum For Early Childhood*. Washington, DC: Teaching Strategies, Inc
- Mayeski, M. 2002. *creative activities for young children*, 7th edition. United States: Delmar.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mutiah, 2010. Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama
- Santrock, John W. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika
- Sujiono, Yuliani. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka