

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Percobaan Sederhana di Kelompok B TK Masagena

Nursiah¹, Muhammad Yusri Bachtiar², Ita Rostia Ichsan³
TK Masagena¹, UNM², TK Aisyiyah Mamajang³

noernursiah75@gmail.com¹, muh.yusri.b@gmail.com², rostiaita78@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Percobaan Sederhana Di Kelompok B TK Masagena. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui percobaan sederhana di kelompok B TK Masagena? Pendekatan penelitian adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas dan focus pada kemampuan kognitif anak dan percobaan sederhana. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik bagi anak yang sebelumnya berada pada kategori mulai berkembang dan. Dengan demikian percobaan sederhana efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di Kelompok B TK Masagena.

Kata kunci: Kemampuan kognitif, percobaan sederhana

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2018 dikatakan bahwa penilaian merupakan proses pengukuran terhadap hasil dari kegiatan belajar anak. Penilaian kegiatan belajar di PAUD menggunakan pendekatan penilaian otentik. Penilaian otentik merupakan penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan fakta yang sesungguhnya. Penilaian dilakukan secara sistematis, terukur, berkelanjutan, dan menyeluruh yang mencakup pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu.

Dari pedoman penilaian pembelajaran ini kita dapat melihat bahwa penilaian pembelajaran atau penilaian kegiatan belajar berdasarkan fakta di lapangan saat anak berkegiatan merupakan penilaian yang otentik dan dapat mengukur tingkat pencapaian sikap, pengetahuan dan keterampilan anak selama berkegiatan di sekolah. Ini juga ditunjang oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dimana di dalamnya tercakup indikator-indikator pencapaian perkembangan anak yang meliputi 6 aspek perkembangan, yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik dan motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial-emosional dan aspek seni.

Sebelum penulis membuat rancangan pembelajaran dan berdasarkan hasil survey di lapangan, ada beberapa identifikasi masalah terkait salah satu aspek perkembangan yaitu aspek kecerdasan kognitif anak TK Masagena. Proses pembelajaran yang terjadi

di sekolah penulis selama ini lebih berfokus kepada kegiatan yang bermuara kepada penggunaan modul sehingga pencapaian hasil sesuai identifikasi masalah yang ada menjadi kurang optimal. Dalam pandangan teori belajar kognitif dikatakan bahwa kegiatan belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks dan bahwa dalam ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: 2018) sedangkan kenyataan yang ditemui dalam survey ini belum menunjukkan aktifitas berpikir kompleks dengan modul-modul yang disiapkan untuk anak. Anak dengan mudahnya berfokus pada modul sebagai bagian dari kegiatan belajarnya, bahkan mereka merasa bahwa belajar itu adalah ketika mengerjakan lembar-lembar kerja modulnya. Mereka tidak terbiasa untuk berpikir tingkat tinggi dengan masalah yang dihadapi dalam berkegiatan karena tercipta ketergantungan bahwa belajar adalah mengerjakan modul. Di sisi lain, pemberian stimulus, ransangan atau pengalaman kepada anak bisa juga menjadi pemicu perkembangan setiap aspek seorang anak (Fadlillah, 2016). Hal ini menandakan bahwa penilaian perkembangan anak sangatlah penting dilakukan berdasarkan proses yang terjadi di lapangan untuk dapat mengetahui sejauh mana perkembangan anak ini mencapai hasil yang diharapkan atau tidak.

Untuk itulah penulis ingin mencoba membuat kegiatan-kegiatan percobaan sederhana kaitannya dengan hasil identifikasi masalah yang ditemukan guna dapat mengoptimalkan aspek kognitif anak kelompok B TK Masagena sehingga seluruh

aspek perkembangan yang terdapat dalam permendikbud 146 tahun 2014 dan juga pedoman penilaian pembelajaran dapat tercapai dengan hasil maksimal. Selain itu, kegiatan percobaan sederhana ini tentunya akan membantu anak dalam melakukan kegiatan keterampilan 4C (Creativity, Critical Thinking, Collaboration and Communication) sebagai bagian dari pembelajaran abad-21.

B. Rumusan Masalah

Pada kegiatan ini penulis ingin menjawab rumusan masalah yang ada kaitannya dengan identifikasi masalah yang ditemukan di TK B Masagena yaitu “Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan percobaan sederhana di kelompok B TK Masagena Kota Makassar?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan percobaan sederhana di Kelompok B TK Masagena Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Untuk manfaat penelitian adalah untuk mengetahui sejauh mana kegiatan percobaan sederhana dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Masagena Kota Makassar.

2. METODE

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Terdiri dari tiga siklus, yaitu siklus pertama dengan percobaan sederhana membuat minuman obat Sarabba dan Rimpang, siklus kedua dengan mengelompokkan benda-benda yang dapat tenggelam dan benda yang dapat terapung serta siklus ketiga dengan mengklasifikasi jenis minuman sehat dan jenis minuman tidak sehat.

B. Prosedur Pelaksanaan

Setiap siklus terdiri dari 10 hari yang keseluruhan waktu digunakan untuk persiapan, pelaksanaan kegiatan dan penilaian serta evaluasi. Tentunya setiap siklusnya dengan perangkat pembelajaran dan kegiatan yang berbeda-beda. Penulis dibantu oleh rekan sejawat yang bertugas membantu proses kegiatan sekaligus dokumentasi keseluruhan kegiatan selama penelitian berlangsung. Mereka juga dapat memberi masukan kepada penulis agar kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan hasilnya sesuai harapan.

Alat dan bahan yang digunakan disesuaikan dengan kegiatan percobaan sederhana di tiap pertemuannya, di antaranya: kompor, ulekan, panci kecil, gelas, mangkok, sendok, umbi jahe, serei untuk percobaan sarabba dan rimpang, sedangkan untuk mengelompokkan benda yang tenggelam ataupun terapung digunakan akuarium mini, air, benda-benda di sekitar anak dan pelepah pisang. Kegiatan percobaan klasifikasi minuman sehat dan minuman tidak sehat menggunakan jenis minuman berwarna dan bergas, blender, permen mentos putih dan buah-buahan (sesuaikan buah di lingkungan anak yang mudah ditemui dan familiar dengan anak-anak).

C. Instrumen Penelitian

Untuk instrumen yang digunakan dalam mengukur keberhasilan setiap percobaan sederhana ini menggunakan indikator-indikator untuk aspek kognitif yang telah dipilih dari setiap pertemuan meski beberapa indikator ada yang berbeda ataupun indikator yang sama namun kegiatannya berbeda. Dari tiap pertemuan, penulis melakukan kegiatan penilaian hasil pembelajaran yang terdiri dari penilaian harian ceklis, anekdot dan juga penilaian hasil karya serta analisis kompetensi dasar untuk setiap perangkat yang digunakan, sedangkan hasil kategori perolehan menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan di tiap perangkat dengan kategori:

- a. BB : Belum Berkembang;
- b. MB : Mulai Berkembang;
- c. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- d. BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari hasil penilaian pembelajaran inilah kita bisa melihat perkembangan proses dan hasil dari tiap indikator untuk aspek kognitif agar dapat mengetahui perkembangan seorang anak berhasil atau butuh penanganan kembali bahkan dapat mengetahui bahwa perlakuan yang diberikan sudah tepat atau butuh tambahan perlakuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini terbagi atas 3 siklus dengan waktu pelaksanaan yang berbeda-beda untuk tiap siklusnya, dimana setiap siklus terdiri dari 10 hari sehingga pembagian waktu untuk masing-masing kegiatan bisa terlihat di bawah ini:

- a. Tema tanaman, sub tema tanaman obat dan sub-sub tema jahe berada pada siklus pertama;
- b. Untuk tema kendaraan, sub tema kendaraan air dengan sub-sub tema rakit berada pada siklus kedua;
- c. Untuk siklus ketiga dengan tema rekreasi, sub tema kebutuhan rekreasi dan sub-sub tema minuman sehat.

Adapun tempat pelaksanaan dari siklus I hingga siklus III bertempat di sekolah TK Masagena Kota Makassar pada kelompok B dengan usia 5-6 tahun.

A. Hasil Penelitian

Siklus I

Di awal siklus pertama penulis mengambil tema tanaman, sub tema tanaman obat dan sub-sub tema jahe. Kegiatan diawali dengan menanam tanaman jahe sekaligus melihat bagian-bagian dari tanaman jahe yang ada di halaman sekolah. Untuk kegiatan intinya sendiri dilakukan anak-anak dengan sangat hati-hati karena menghindari mereka dari jarak yang telah ditentukan mengingat kegiatan ini terjadi di musim pandemi. Mereka dibagi dalam kelompok kecil namun

mereka sama-sama melakukan kegiatan percobaan sederhana dengan membuat minuman obat Sarabba lebih dahulu, lalu membuat Rimpang. Mereka berkolaborasi dari memeras santan, geprek jahe hingga mencampur dengan gula merah dan dibantu oleh guru untuk proses memasaknya hingga menjadi minuman Sarabba. Pada saat melakukan kegiatan ini mereka berada dalam kelompok kecil dan berbagi tugas agar semua kegiatan percobaan sederhana ini selesai tepat waktu. Dalam melakukan kegiatan ini, guru lebih banyak mendominasi mengontrol karena penggunaan kompor dan juga air panas yang menjadi perhatian khusus. Hal ini menyebabkan fokus untuk pemberian stimulasi kaitannya dengan materi HOTS tidak berjalan maksimal sesuai target.

Inilah salah satu factor sehingga penulis ataupun anak tidak berfokus pada pemberian stimulasi untuk memunculkan materi HOTS secara verbal meskipun kegiatan pada hari itu terbagi pada aktifitas kolaborasi dalam kelompok kecil dan juga kegiatannya bermuara pada STEAM serta menggunakan pendekatan TPACK dalam berkegiatan. Hal ini dapat dilihat pada hasil ketercapaian untuk indikator kognitif dimana ada 1 anak yang penilaian pembelajarannya masih berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan 5 anak lainnya sudah mendapatkan kategori penilaian berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil ini harusnya masih dapat ditingkatkan agar tidak ada lagi anak yang berada pada kategori MB mengingat jumlah anak hanya 6 orang.

Siklus II

Di siklus yang kedua dengan pemilihan tema kendaraan, sub tema kendaraan air dan sub-sub temanya rakit. Penulis berusaha memunculkan kegiatan yang dapat merangsang anak untuk berpikir tingkat tinggi, sehingga rancangan pijakan pun dikemas dengan maksimal. Di awal kegiatan motoric kasar telah dimunculkan estapet rakit untuk dapat menimbulkan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak ketika mengayuh

rakit di atas wadah yang berisi air. Anak harus mengayuh rakitnya dari tepi atas baskom ke tepi baskom yang saling berlawanan arah dan kegiatan ini diulang hingga semua rakit yang disiapkan habis. Mereka melakukan kegiatan estapet rakit secara bergantian dan berulang-ulang. Pada saat memasuki kegiatan pembukaan pun, penulis sengaja tidak menginformasikan tema, sub tema dan sub-sub tema dari materi hari ini karena ingin menggali keterampilan berpikir tingkat tinggi anak dari ragam main yang telah dilalui serta melalui video pembelajaran yang ditayangkan.

Video yang dimunculkan diambil dari konten you tube dengan materi jenis-jenis kendaraan air. Setelah penayangan video maka mulailah penulis memberikan pertanyaan terbuka kaitannya dengan tujuan yang diharapkan untuk memunculkan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak. Ada 2 anak yang mampu menjawab dengan benar tentang sub-sub tema hari itu meskipun penulis tidak menyampaikannya secara langsung namun selebihnya masih berfokus pada tema saja. Pada kegiatan lainnya dimana anak menenggelamkan benda-benda untuk melihat bendanya dapat tenggelam dan terapung pun belum muncul pertanyaan atau pernyataan verbal untuk materi HOTS ini. Terlihat dari gesture anak bahwa sebenarnya keterampilan berpikir tingkat tinggi mereka sudah ada ketika mereka penasaran dengan benda-benda di sekitarnya hingga kadang mengulang benda yang sama untuk meyakinkan apakah bendanya tenggelam atau terapung bahkan ada anak yang tidak sabar melihat reaksi ketika kertas dimasukkan ke dalam air dan langsung menggantinya dengan benda lain tanpa menunggu semua sisi dan pori-pori kertas sudah basah, namun penulis menginginkan HOTS muncul secara verbal dengan pijakan-pijakan yang diberikan. Di kegiatan lain untuk kreasi rakit dari berbagai bahan juga beberapa anak mengalami kesulitan meskipun sudah mendapat arahan dari guru atau pijakan-pijakan untuk memunculkan kreatifitas anak membentuk

bahan yang disiapkan dengan kreasi rakit sesuai imajinasi anak. Pada akhirnya anak-anak dapat membuat kreasi rakit namun menghabiskan waktu yang sangat lama hanya untuk kegiatan ini saja dan hasilnya pun hanya beberapa anak yang mampu membuatnya. Hal ini dikarenakan pijakan-pijakan atau kegiatan main lebih mengarah kepada kegiatan individu saja meski mereka terbagi dalam 3-4 jenis kegiatan yang titiknya di meja yang berlainan. Untuk itu, indikator untuk aspek kognitif ini diulang pada siklus berikutnya dengan kegiatan yang berbeda agar pencapaian penilaian pembelajaran dapat lebih meningkat dari sebelumnya dan tidak bernasib sama pada siklus I dan II ini dimana 1 anak dengan kategori MB dan 5 anak lainnya dengan kategori BSH.

Siklus III

Belajar dari siklus-siklus sebelumnya, maka pada siklus ketiga dengan tema rekreasi, sub tema kebutuhan rekreasi dan sub-sub tema minuman sehat dapat menjawab tujuan yang dicapai meskipun tetap saja ada masalah yang timbul ketika berkegiatan. Hujan pagi hari beberapa menit sebelum kegiatan akan dimulai menyebabkan penulis memindahkan kegiatan motorik kasar ke dalam ruang kelas dengan pertimbangan keamanan anak saat berkegiatan.

Untuk materi HOTS secara verbal maupun secara non verbal terlihat nyata selama berkegiatan dan tidak mendapat hambatan dalam pencapaiannya seperti pada siklus-siklus sebelumnya. Hal ini sangat menggembirakan penulis karena tujuan dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan dengan selama praktik pembelajaran akhirnya tercapai dan terjawab di siklus ini. Anak-anak dapat berkreasi dengan bahan yang ada dan juga memunculkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada kegiatan membuat teh dan juga susu. Hal ini membuktikan pencapaian indikator pada aspek kognitif dapat tercapai dengan hasil baik dan terlihat dari hasil penilaian pembelajaran di mana ada 3 anak dengan kategori BSH dan 2 lainnya dengan

kategori BSB. Kategori BSB inilah yang belum tercapai pada siklus I dan siklus II.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan Hasil Penelitian Siklus-1

Praktik pembelajaran ke-1 dengan tema tanaman, sub tema tanaman obat dan sub-sub tema jahe diisi dengan berbagai kegiatan dimana tujuan dari pembelajaran ini adalah membandingkan hasil olahan tanaman jahe ketika diolah menjadi Sarabba dan Rimpang. Untuk ketercapaian materi HOTS pada kegiatan pembelajaran sebenarnya sudah memperlihatkan kegiatan yang memunculkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dari anak-anak namun karena kurangnya pemberian pijakan-pijakan untuk memunculkan rasa ingin tahu anak yang tinggi akan kegiatan yang dilakukan, sehingga pencapaian kegiatan untuk materi HOTS belum menghasilkan sesuatu yang maksimal. Begitupun untuk kegiatan 4C (communication, collaborative, critical thinking and creativity) belum terlihat sempurna meski sudah terlaksana kegiatan secara kolaborasi, tercipta komunikasi di antara mereka saat berkegiatan namun kreatifitas anak belum memperlihatkan hasil yang memuaskan. Belum semua anak mencapai hasil maksimal, guru masih lebih banyak menuntun anak selama berkegiatan karena berfokus pada pembuatan Sarabba yang menggunakan kompor sehingga kegiatan yang terjadi untuk pembuatan Sarabba ini bersifat klasikal saja serta penuh kontrol akan aturan protokol kesehatan di masa pandemi dan juga bahaya penggunaan kompor. Di samping itu, untuk kegiatan kolaborasi pada proses pembuatan Sarabba dan Rimpang, anak secara bergantian melakukan kegiatan karena harus menggunakan cobekan dan batu cobekannya, memeras santan dan menapisnya serta menggunakan kompor, dimana semua kegiatan di atas membutuhkan pengawasan dari orang dewasa. Pada sisi lain untuk kegiatan motorik kasar dengan menanam dan

menyiram bunga sudah menunjukkan hasil yang baik dimana anak-anak melakukan kegiatan ini dengan baik dan sesuai ketercapaian indikator yang direncanakan.

Tabel 1 Hasil Capaian Indikator dari Kegiatan Siklus-1

Lingkup Perkembangan	Kode KD & Indikator	B B	M B	BS H	BS B
Aspek Nilai Agama dan Moral	1.2	-	3	3	-
Aspek Fisik dan Motorik	3.3, 4.3 (3)	-	-	6	-
	3.4, 4.4	-	2	4	-
Aspek Kognitif	3.8, 3.9	-	1	5	-
	3.9, 4.9	-	1	5	-
Aspek Bahasa	3.11, 4.11	-	1	5	-
Aspek Sosial-Emosional	2.10	-	2	4	-
Aspek Seni	3.15, 4.15	-	3	3	-

Dari pembahasan di atas kita dapat melihat bahwa pada kegiatan praktik pembelajaran siklus pertama masalah berkuat pada teknis pelaksanaan, belum mengarah kepada materi ajar, termasuk pada pencapaian indikator-indikator hingga praktik 4C yang seharusnya terjadi dalam kegiatan main. Munculnya masalah teknis di luar dari perkiraan guru menyebabkan hal ini tidak

menjadi fokus meski kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan normal dan semua tahapan terpenuhi. Hal ini bisa dilihat dari hasil capaian indikator pada tabel 1 dan prosentase pencapaiannya di bawah ini:

Tabel 2 Prosentase Penilaian Pembelajaran Siklus-1

Lingkup Perkembangan	Kode Indikator	Prosentasi Pencapaian Penilaian Pembelajaran Per Kategori		
		B B	BS H	BS B
Nilai Agama dan Moral	1.2	-	50 %	50 %
Fisik dan Motorik	3.3, 4.3	-	-	100 %
	3.4, 4.4	-	33,3 %	66,7 %
Kognitif	3.8, 4.8	-	16,7 %	83,3 %
	3.9, 4.9	-	16,7 %	83,3 %
Bahasa	3.11, 4.11	-	16,7 %	83,3 %
Sosial Emosional	2.10	-	33,3 %	66,7 %
Seni	3.15, 4.15	-	33,3 %	66,7 %

Hasil di atas menggambarkan bahwa kegiatan main untuk aspek fisik motorik berjalan baik dengan prosentase hasil penilaiannya mencapai 100% anak dengan kategori BSH untuk indikator FM 3.3, 4.3, aspek kognitif dan bahasa berada pada urutan prosentase kedua dengan jumlah 83,3% kemudian aspek fisik motorik untuk indikator FM 3.4, 4.4, aspek sosem dan seni dengan pencapaian hasil penilaian kategori BSH lalu aspek nilai agama dan moral dengan prosentase ketercapaian 50% pada kategori BSH. Tidak ada satu pun anak dengan kategori BB maupun BSB. Data ini menunjukkan bahwa kategori ketercapaian

indicator pembelajaran hanya berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH).

Pembahasan Hasil Penelitian Siklus-II

Pada kegiatan praktik pembelajaran yang ke-2 ini mulai memfokuskan pada ketercapaian materi HOTS untuk semua kegiatan main. Dengan pemilihan tema kendaraan, sub tema kendaraan air dan sub-sub tema rakit diharapkan ketercapaian penilaian pembelajaran pada indikator ini akan mencapai hasil maksimal. Pada saat kegiatan berlangsung, anak-anak memperlihatkan antusiasme yang tinggi mengingat kegiatan ini juga bertujuan untuk mengklasifikasikan benda-benda di sekitar anak yang dapat tenggelam dan terapung. Pada saat kegiatan motorik kasar guru membagi anak menjadi 2 kelompok kecil dimana anak-anak akan bermain estapet rakit, mereka harus melewati 3 rintangan rakit yang harus dikayuh di masing-masing wadah baskom yang sudah disiapkan, dimulai dari wadah pertama lalu berpindah ke wadah kedua hingga wadah ketiga dan bagi kelompok yang mengumpulkan rakit terbanyak akan menjadi pemenang.

Kegiatan ini berjalan lancar hanya karena rakit yang disiapkan dari pelepah pisang berkerut (disiapkan satu hari sebelumnya) sehingga rakitnya diganti dari pipet dan panjang 14 cm dengan wadah baskom yang disiapkan tidak melebar, sehingga tantangan estapet rakit ketika rakitnya dikayuh kurang terombang-ambing dalam proses mengayuh. Anak lebih cepat mengayuh dan sampai ke tepi wadah baskomnya.

Untuk kegiatan di dalam ruangan dengan tujuan pencapaian materi HOTS bagi anak didik juga sudah terlaksana meski sebagian anak masih mengalami kesulitan untuk kegiatan kreasi rakit dari berbagai bahan yang disiapkan (pelepah pisang, pipet dan stik es krim). Hanya 2 anak yang mampu berkreasi dengan rakit buatannya tanpa bimbingan khusus dan lainnya masih

membutuhkan arahan atau penjelasan tentang rakit dan cara membuatnya, namun ada 1 anak yang tidak dinilai karena kehadirannya di sekolah yang telat sehingga tidak mengikuti kegiatan estapet rakit ini sehingga hasil capaian untuk setiap indikator pada RPPH-2 ini dapat lebih jelas terlihat di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Capaian Indikator dari Kegiatan Siklus-2

Lingkup Perkembangan	Kode KD & Indikator	B B	M B	BS H	BS B
Aspek Nilai Agama dan Moral	1.1	-	3	3	-
Aspek Fisik dan Motorik	3.3, 4.3	-	-	5	-
	1 anak telat datang				
Aspek Kognitif	3.6, 4.6	-	1	5	-
Aspek Bahasa	3.11, 4.11	-	1	5	-
Aspek Sosial-Emosional	2.7	-	1	5	-
Aspek Seni	3.15, 4.15	2	1	3	-

Tabel di atas menunjukkan pada kita bahwa aspek seni dengan kreasi rakit menjadi hal penting untuk diperhatikan oleh guru karena membangkitkan kreatifitas anak dalam berkreasi menjadi salah satu unsur materi HOTS yang perlu diulangi pada hari berikutnya dengan indikator yang sama dan kegiatan main yang berbeda dan itu dilakukan di praktik pembelajaran-3 nantinya agar

ketercapaian materi keterampilan berpikir tingkat tinggi pada anak didik dapat tercapai maksimal. Untuk prosentase keberhasilan penilaian pembelajaran pada siklus ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Prosentase Penilaian Pembelajaran Siklus-2

Lingkup Perkembangan	Kode Indikator	Prosentasi Pencapaian Penilaian Pembelajaran Per Kategori	BB		
			MB	BS H	BS B
Nilai Agama dan Moral	1.1	-	50 %	50 %	-
Fisik dan Motorik	3.3, 4.3	-	-	100 %	-
Kognitif	3.6, 4.6	-	16, 7%	83, 3%	-
Bahasa	3.11, 4.11	-	16, 7%	83, 3%	-
Sosial Emosional	2.7	-	16, 7%	83, 3%	-
Seni	3.15, 4.15	33, 3%	16, 7%	50 %	-

Dari tabel 4 di atas kita dapat melihat bahwa aspek seni menjadi satu-satunya aspek dengan kategori belum berkembang (BB) dengan prosentase sebesar 33,3%. Kategori BB ini merupakan kategori yang harus menjadi perhatian penulis ketika akan melakukan praktik pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan kegiatan yang membutuhkan keterampilan tingkat tinggi untuk anak dapat berkreasi dengan rakit berbagai bahan namun tidak mencapai hasil maksimal sesuai harapan penulis. Untuk itu indikator ini akan diulangi lagi dengan kegiatan berbeda di pertemuan berikutnya.

Pembahasan Hasil Penelitian Siklus III

Seperti yang telah dipaparkan pada kegiatan mengajar-2 bahwa pada kesempatan praktik pembelajaran ke-3 ini akan mengulang indikator yang sama dengan kegiatan main yang berbeda guna mencapai materi keterampilan tingkat tinggi anak. Pada kesempatan ini guru memilih tema rekreasi, sub tema kebutuhan rekreasi dengan sub-sub tema minuman sehat. Adapun tujuan pembelajaran dari materi ini adalah anak dapat mengklasifikasi jenis minuman yang sehat dan minuman tidak sehat yang dapat dengan mudah mereka temui di lingkungannya.

Pada kegiatan motorik kasar, anak harus melewati berbagai jenis botol minuman sehat ataupun minuman tidak sehat dengan cara melompat langsung di atas botol minuman atau melompat zig-zag. Guru memberi kebebasan pada anak untuk dapat melompati rintangannya dengan cara mereka masing-masing sambil menyebutkan jenis minuman yang ada di hadapannya tergolong minuman sehat atau tidak sehat.

Kasus yang terjadi pada kegiatan ini adalah anak tidak dapat melompati ketinggian botol dengan jarak yang dekat antar botol. Kegiatan main yang dilakukan di dalam ruang kelas karena hujan yang tiba-tiba pada pagi hari ini membuat kegiatan ini tidak berjalan seru seperti yang seharusnya. Ruang gerak untuk melompati botol dengan jumlah botol yang lebih banyak terpaksa harus dikurangi jumlahnya mengingat jarak untuk anak melompat dengan ketinggian botol yang disiapkan menjadi pertimbangan tertentu.

Untuk kegiatan lainnya berjalan normal dan di luar dugaan guru. Dengan merubah kegiatan untuk kolaborasi dalam membuat dos minuman bekas untuk karya anak dan kegiatan membuat susu dan teh secara berkelompok memperlihatkan ketercapaian aspek seni yang sebelumnya masih ada anak mencapai nilai BB di praktik pembelajaran-2 dan hari ini mereka berhasil membuat karya dari hasil diskusi kecil dengan teman kelompoknya. Begitupun dengan

kegiatan membuat susu dan teh, mulai dari perubahan warna air dan menakar manis-tidaknya minuman yang mereka buat serta kegiatan klasikal untuk mencari tahu sumber warna minuman serta percobaan minuman bersoda dan tidak bersoda membuat ketercapaian materi HOTS mencapai maksimal. Untuk lebih jelasnya, kita dapat melihat ketercapaian indikator pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Capaian Indikator dari Kegiatan Siklus-3

Lingkup Perkembangan	Kode KD & Indikator	B B	M B	BS H	BS B
Aspek Nilai Agama dan Moral	1.1	-	-	5	-
Aspek Fisik dan Motorik	3.3, 4.3	-	1	4	-
Aspek Kognitif	3.6, 4.6	-	-	3	2
	3.9, 4.9	-	1	2	2
Aspek Bahasa	3.11, 4.11	-	-	3	2
Aspek Sosial-Emosional	2.7	-	-	5	-
Aspek Seni	3.15, 4.15	-	-	3	2

Tabel 5 menunjukkan adanya peningkatan yang menggembirakan untuk semua aspek perkembangan dan bagi semua anak. Pada aspek nilai agama dan moral (NAM) dan sosial emosional semua anak mendapatkan nilai BSH, aspek fisik motorik dengan 4 anak nilainya sama pada aspek NAM dan 1 anak dengan nilai MB. Nilai MB ini terjadi dengan adanya kendala pada RPPH-3 ini dan anaknya pun tergolong anak yang mengalami masalah pada aspek motorik kasarnya. Di sisi lain untuk aspek kognitif juga memperlihatkan perkembangan yang menggembirakan, dimana pada point kognitif 3.6, 4.6 terdapat 2 anak dengan pencapaian tertinggi BSB dan 3 lainnya dengan nilai BSH, sedangkan kognitif 3.9, 4.9 masing-masing 3 anak dengan nilai BSH dan 2 anak dengan nilai BSB. Pada aspek pengembangan bahasa terdapat peningkatan dengan 2 anak mendapatkan BSB, 3 lainnya dengan nilai BSH sedangkan pada aspek seni ada anak yang masih butuh diarahkan (MB), ada 3 anak dengan nilai BSH, 1 anak dengan peningkatan ke arah BSB dan untuk prosentase penilaian pembelajarannya terurai pada tabel 6 di bawah.

Berdasarkan hasil prosentase di atas kita dapat melihat ketercapaian aspek seni yang membutuhkan keterampilan tingkat tinggi untuk berkreasi dengan bahan minuman kotak bekas dapat mencapai hasil yang menggembirakan karena sebelumnya masih terdapat kategori MB dan setelah kegiatan di praktik pembelajarana ketiga ini hasilnya menuju pada kategori BSH sebesar 60% dan mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) sebesar 40% yang sebelumnya belum didapatkan di dua siklus yang telah berlalu. Selain itu, untuk aspek kognitif sendiri juga mengalami peningkatan yang sama yang berarti materi HOTS tercapai pada keseluruhan anak karena sebelumnya yang berada pada kategori BSH mencapai BSB dan yang kategori MB menuju BSH.

Tabel 6 Prosentase Penilaian Pembelajaran Siklus-3

Lingkup Perkembangan	Kode Indikator	Prosentasi Pencapaian Penilaian Pembelajaran Per Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1	-	-	100%	-
Fisik dan Motorik	3.3, 4.3	-	16,7%	83,3%	-
Kognitif	3.6,	-	-	60%	40%
	4.6	-	-	60%	%
	3.9,				40%
	4.9				%
Bahasa	3.11,	-	16,7%	83,3%	-
	4.11		%	%	
Sosial Emosional	2.10	-	-	100%	-
Seni	3.15,	-	-	60%	40%
	4.15				%

Dari pembahasan hasil penelitian dari siklus pertama hingga siklus terakhir dapat kita menyimpulkan bahwa pandangan teori belajar kognitif yang mengatakan bahwa kegiatan belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks terlihat pada kegiatan percobaan sederhana dimana aktifitas berpikir tingkat tinggi ini harus didukung oleh pijakan-pijakan yang diberikan oleh orang dewasa yang berada di sekeliling anak, dalam hal ini guru. Kegiatan percobaan sederhana sedapat mungkin dibarengi dengan pijakan yang tepat oleh guru agar kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat terjadi dalam proses anak belajar sesuatu dan hal ini lebih memudahkan ketika mereka berkolaborasi dengan teman sebayanya. Selain itu, kegiatan percobaan sederhana juga meliputi ranah kognitif dimana kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya pada kegiatan percobaan sederhana di setiap siklusnya terjadi di sini. Begitupun dengan aspek seni dengan kegiatan mencipta atau

kreasi suatu karya dimana anak berpikir tingkat tinggi dalam memikirkan suatu karya dan mencoba mewujudkan karya tersebut dengan bahan-bahan yang disiapkan yang tentu saja membutuhkan penalaran tingkat tinggi, daya kreasi yang tidak biasa dibutuhkan dalam mencipta suatu karya dan merupakan salah satu dari 6 C yang merupakan tahapan HOTS. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif pada pembahasan di atas, maka kita dapat menarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat melalui kegiatan percobaan sederhana di kelompok B TK Masagena Kota Makassar. Peningkatan ini dapat dilihat pada hasil penilaian pembelajaran untuk aspek kognitif di siklus I dan siklus II dimana terdapat 1 anak dengan kategori mulai berkembang (MB) dan 5 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada siklus III kategori MB berubah pada kategori BSH dan anak yang tadinya berada pada kategori BSH mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB), sedangkan untuk materi HOTS pada kemampuan berpikir tingkat tinggi juga mengalami pencapaian pada kategori BSB untuk 2 anak yang sebelumnya tidak tercapai di dua siklus awal. Dapat dilihat bahwa sebesar 60% anak mencapai kategori BSH dan 40% anak mencapai kategori BSB pada indikator aspek kognitif dan seni dimana 2 aspek ini dengan kegiatan yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Kegiatan percobaan sederhana dengan sistem kolaborasi dan menyenangkan akan sangat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif atau kemampuan berpikir tingkat tinggi anak selain mengembangkan aspek-aspek lainnya untuk anak usia dini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah artikel ini dapat selesai berkat limpahan kesehatan, rahmat dari Sang Pengatur Alam dan juga kemudahan-kemudahan serta pastinya bantuan dan dukungan moral dari dosen pembimbing dan guru pamong. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- a. Prof. Dr. Ir. Husain Syam, MT selaku Rektor Universitas Negeri Makassar;
- b. H. Darmawang, M. Kes selaku Ketua Prodi PPG UNM;
- c. Dr. Muhammad Yusri Bachtiar, S.Pd selaku dosen pembimbing;
- d. Para pengelola dari TP PKK Prov. Sul-Sel selaku pembina sekaligus pihak Yayasan Victoria Masagena Fundati (VMF) yang terdiri dari ketua Unit PAUD Masagena, ibu Neny Junirawati Effendi, sekretaris Ibu Ir. Anny Santosa, serta anggota lainnya;
- e. Ita Rostia Ichsan, S.Pd selaku guru pamong penulis selama PPL yang sudah memberi banyak ilmu, masukan dan juga motivasi hingga selesainya laporan ini;
- f. Rosdiana, S.Pd, Tri Endriyani, SP, S.Pd, Nurtati, S.Sos dari TK Masagena yang telah banyak membantu dalam mendokumentasikan kegiatan-kegiatan selama PPL dan membantu persiapan materi kegiatan;

Semoga artikel ini dapat bermanfaat dan berkontribusi dalam meningkatkan

ketercapaian dunia pendidikan meskipun masih banyak kekurangan. Untuk itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan sangat membantu penulis dalam menyempurnakan artikel ini.

REFERENSI

- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi, Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi.
- Fadlilah, Muhammad. (2016). *Desain Pembelajaran PAUD. Tinjauan Teoretik & Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, (2018) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2018.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

