



## PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL TANAMAN HIAS MELALUI PERMAINAN *FLOWERS* KARAMBOL PADA KELOMPOK B

*Henik Lestari<sup>1</sup>, Octavian Dwi Tanto<sup>1</sup>, Wening Sekar Kusuma<sup>1</sup>  
STKIP Modern Ngawi<sup>1</sup>*

E-mail : [heniklestari402@gmail.com](mailto:heniklestari402@gmail.com), [14.octavian@gmail.com](mailto:14.octavian@gmail.com),  
[weningsekar13@gmail.com](mailto:weningsekar13@gmail.com)

### ABSTRAK

Pengembangan aspek kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan menggunakan media, penggunaan media dalam proses pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil belajar melalui permainan *Flowers* karambol guna meningkatkan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias pada kelompok B TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini yaitu dua puluh tiga orang anak yang terdiri dari sebelas anak laki-laki dan dua belas anak perempuan. Metode penelitian ini adalah Penelitian mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Pemerolehan data kualitatif dengan cara menganalisis data dari wawancara selama penelitian. Sedangkan pemerolehan data kuantitatif dengan statistik deskriptif yang membandingkan hasil yang diperoleh dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers* karambol, dibuktikan dengan sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 4% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), pada siklus I kemampuan kognitif meningkat sebesar 9% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan pada siklus II peningkatan terjadi sangat signifikan yaitu 83% pada kategori Berkembang Sangat Baik atau sebanyak sembilan belas dari dua puluh tiga anak.

**Kata Kunci:** *kognitif, permainan Flowers karambol.*

### ABSTRACT

*The development of aspects of children's cognitive abilities can be done using media, the use of media in the learning process will make it easier for educators to convey the message to be conveyed to children. This study aims to describe the process and learning outcomes through the Carrom Flower game to improve cognitive ability to recognize ornamental plants in group B of Dahlia Kindergarten, Kedungprahu Village Padas Ngawi, Academic Year 2022/2023. The subjects of this study were twenty three children consisting of eleven boys and twelve girls. This research method is research that refers to the Kemmis and Mc Classroom Action Research model. Taggart which includes four stages, namely planning, action, observation, and reflection. This research consisted of two cycles, namely cycle I and cycle II. The data analysis technique used is the analysis of qualitative data and quantitative data. Obtain qualitative data by analyzing data from interviews during the study. While the acquisition of quantitative data with descriptive statistics is to compare the results obtained from the pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results of this study indicate that there is an increase in cognitive ability to recognize ornamental plants through the Carrom Flower game, as evidenced by the fact that before the action was taken, 4% were in the Highly Developed (BSB) category in cycle I, the cognitive ability increased by 9% in the Very Well Developed (BSB) category. , and in cycle II the increase was very significant, namely 83% in the Very Well Developed category or as many as nineteen out of twenty three children.*

**Keywords:** *cognitive, Carrom Flowers game.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembangnya jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan untuk pendidikan selanjutnya. Menurut Mulyasa (2014) pendidikan untuk anak usia dini adalah pendidikan awal yang sangat perlu diperhatikan karena merupakan pondasi yang menentukan keberhasilan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak ke tahap berikutnya. Dalam Permendikbud 146 tahun 2014 dijelaskan karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) salah satunya tentang mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, sosial emosional serta seni dan kriya.

Pada masa ini semua aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat. Aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif anak. Menurut Susanto (2011) menyatakan bahwa kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangan suatu kejadian atau peristiwa. Tingkat kecerdasan yang berhubungan dengan proses kognitif menandai seseorang dengan berbagai minat ditujukan kepada ide-ide belajar. Standart perkembangan anak usia (STTPA) dini merujuk pada tahap usia dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Usia Dini. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini dalam aspek perkembangan kognitifnya adalah belajar pemecahan masalah berfikir logis dan berfikir simbolik yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Eksplorasi terhadap lingkungan sekitar untuk anak-anak dapat dilakukan melalui pengenalan tanaman hias. Tanaman hias adalah bunga atau daun dengan bentuk dan warna yang indah. Tanaman hias merupakan salah satu kekayaan alam yang keberadaannya dekat dengan lingkungan anak. Menurut Sudarmono (1997) tanaman hias memiliki warna-warni yang indah dengan bentuk yang bervariasi, unik dan eksotik. Keindahan warna dan bentuk daun dan mahkotanya bisa memunculkan keindahan. Tanaman hias memiliki banyak ragam dan jenisnya.

Pengembangan aspek kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan menggunakan media. Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Media juga merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media dapat digunakan dalam proses pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada anak dan mudah diterima oleh anak dengan baik. Penggunaan media yang menarik membantu anak dalam memahami materi dengan menyenangkan.

Permainan *Flowers* karambol dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak.. Permainan *Flowers* karambol merupakan

jenis permainan papan yang dapat dimainkan yang memiliki aturan yang dipatuhi secara bersama dan dapat dimainkan secara berkelompok. Permainan *Flowers* karambol terdapat kepingan karambol dengan macam-macam jenis gambar tanaman hias, bentuk pola bunga, dan warna-warni yang beraneka ragam. Anak dapat bermain dengan memasukan kepingan tersebut ke dalam lubang sesuai dengan klasifikasi jenis gambar tanaman hias, sesuai dengan pola, nama, ukurannya, sehingga tak terasa mereka sudah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Keunggulan dari permainan *Flowers* karambol ini adalah permainan yang sederhana. Untuk memainkannya tidak membutuhkan peralatan yang sulit dan tempat yang luas. Permainan ini terpusat pada anak dan bisa dimainkan oleh beberapa anak sehingga permainan menjadi menarik dan menyenangkan. Berdasarkan eberapa pendapat yang dapat dipahami bahwa kognitif merupakan kecakapan dan kesanggupandalam menggunakan pikiran, tingkah laku sehingga seseorang mamu untuk memperhatikan, mengingat, melambangkan, mengelompokkan. Dan memecahkan masalah atas suatu kejadian atau peristiwa di lingkungan sekitar, sedangkan tanaman hias adalah tanaman yang tumbuh dan mudah didapat di lingkungan sekitar anak, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menebutkan nama tanaman hias, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung jumlah bunga, mengelompokkan jenis yang sama tanaman hias, mengklasifikasikan bentuk bunga, mengidentifikasi bagian tanaman hias.

Kontras dengan paparan di atas, kemampuan kognitif mengenal tanaman hias yang telah dilakukan peneliti terhadap 23 orang anak di TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi, permasalahan yang peneliti lihat pada anak Kelompok B berusia 5-6 tahun yaitu anak-anak masih belum memahami dalam mengenal tanaman hias. Peneliti mengamati dari enam indikator awal terdapat 4 indikator yang belum dikuasai dengan baik oleh 17 orang anak. Keempat indikator tersebut antara lain menyebutkan nama-nama tanaman hias tidak dipahami oleh 13 orang anak, mengelompokkan jenis yang sama tanaman hias sejumlah 16 anak, mengklasifikasikan bentuk-bentuk bunga sejumlah 15 orang anak, mengidentifikasi bagian-bagian tanaman hias sejumlah 16 orang anak. Tingkat capaian indikator yang dimaksud meliputi: pemahaman dengan kategori Belum Berkembang (BB) berjumlah 5 orang anak, Mulai Berkembang (MB) berjumlah 12 orang anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 5 orang anak, Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 1 orang anak.

Materi menyebutkan nama-nama tanaman hias, rata-rata anak belum mampu menyebutkan nama sesuai dengan nama bunga dengan tepat, serta anak masih kesulitan dalam mengelompokkan jenis yang sama tanaman hias, Selanjutnya, pada materi mengklasifikasikan bentuk-bentuk bunga, meskipun beberapa anak telah mampu mengklasifikasikan bunga berdasarkan bentuknya, tetapi bentuk bunga yang diketahui masih sangat sedikit. Kemudian, pada materi mengidentifikasi bagian-bagian tanaman hias masih banyak anak yang belum mampu mengidentifikasi

bagian-bagian tanaman hias dari bagian akar, batang, daun, mahkota. Sehingga tidak maksimalnya pencapaian anak dalam kemampuan kognitif mengenal tanaman hias, terlihat guru selama ini banyak berfokus hanya pada kegiatan menggunakan majalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), atau kegiatannya banyak berpusat pada guru. Dimana guru menerangkan dan anak hanya mendengarkan. Sehingga materi hanya terbatas yang disampaikan guru, dan minimnya keterlibatan anak dalam pembelajaran. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang unik dan menarik dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Subhan tahun 2016 dalam judul penelitian Peningkatan Pemahaman Sains Biologi melalui Permainan Karambol dengan tujuan penelitian untuk menggambarkan proses dan hasil belajar melalui permainan karambol yang dapat meningkatkan pemahaman sains biologi anak di RA B1 Salsabila Jakarta Timur Tahun 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dan pemahaman sains biologi anak melalui permainan karambol, dibuktikan dengan rata-rata pemahaman skor sains biologi pra-intervensi sebesar 41,59 kemudian meningkat pada siklus I sebesar 63,82 dan siklus kedua sebesar 80,73.

Berdasarkan permasalahan diatas, mengenai kurangnya kemampuan kognitif mengenal tanaman hias anak, serta minimnya penggunaan media dalam

mengenal tanaman hias dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan pengemasan media yang menarik, kreatif, dan inovatif melalui permainan yang menyenangkan. Media yang digunakan yakni permainan *Flowers* karambol. Permainan *Flowers* karambol terdapat bermacam-macam jenis gambar, warna, nama, dan bentuk. Dan media ini belum pernah digunakan di lembaga TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Tanaman Hias Melalui Permainan *Flowers* Karambol Pada Kelompok B Tk Dahlia Kedungprahu Padas Ngawi.

### **Pemahaman Kognitif**

Menurut Piaget dalam Asrul dkk (2016:188) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui obyek tertentu, menangkap dan memahami informasi kedalam pikiran, mengolah kemampuan yang sudah ada dengan informasi yang baru diperoleh dan merupakan tahap-tahap berpikir. Perkembangan kognitif anak mencakup berbagai aktifitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambangkan, mengelompokkan, merencanakan, memecahkan masalah dan bernalar kritis.

Menurut Sujiono (2008:33) Kognitif adalah suatu proses dalam berpikir yaitu setiap individu untuk mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Aspek perkembangan kognitif memudahkan

peserta didik untuk menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungannya.

Beberapa pendapat diatas, dapat dipahami bahwa kognitif adalah kecakapan dan kesanggupan dalam menggunakan pikiran, sehingga seseorang mampu bertingkah laku untuk mengingat, memperhatikan, mengelompokkan, melambangkan, merencanakan, memecahkan masalah, dan berpikir kritis atas suatu kejadian atau peristiwa yang berkaitan dengan kemampuan fisik dan mental. Suatu objek tertentu dapat diketahui dengan memahami dan mengolah informasi serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Kemampuan berpikir kritis akan sangat berguna bagi anak untuk menguasai pengetahuan dan mampu memecahkan masalah (*problem solving*) yang dihadapi dalam proses kehidupan di masa mendatang.

### **Permainan Karambol**

Bermain adalah serangkaian kegiatan untuk bersenang-senang yang terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini. Menurut Fadilah (2007:133) bermain merupakan jendela perkembangan anak.

Permainan *Flowers* karambol merupakan kegiatan bermain menyenangkan dapat dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, dapat dinikmati dengan daya imajinasi. Tujuan permainan *Flowers* karambol terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada saat kegiatan bermain. Permainan yang menyenangkan dapat memberi dorongan batin dan pengembangan diri pada anak. permainan

*Flowers* karambol terdapat gambar-gambar berbagai macam tanaman hias, warna yang menarik, dan bentuk. Menurut Aryanti (2008) tanaman hias yang merupakan bagian tanaman yang mempunyai bentuk bervariasi warna, keharuman, ukuran, yang memiliki pesona tersendiri.

Permainan karambol menurut Cahyo (2011:12) merupakan jenis permainan papan yang dapat dimainkan secara kelompok dan memiliki aturan yang dipatuhi secara bersama-sama. Vygotsky (1967:6-18) menyatakan kegiatan bermain bersama tidak bisa dilepaskan dari perkembangan anak. Melalui permainan pengetahuan anak diperoleh dengan kegiatan berinteraksi sosial antara teman satu dengan lainnya, atau secara berkelompok dalam satu lingkungan.

Tujuan Permainan *Flowers* karambol merupakan kegiatan bermain yang prioritas utamanya dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Dengan memberikan kegiatan bermain yang menarik pada anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hidupnya. Permainan membuat anak belajar dengan menyenangkan dan menguasai pelajaran yang lebih menantang. Menurut Atmaja, dkk (2017:739-747) permainan karambol mempunyai tujuan yaitu mengenalkan anak berbagai strategis sederhana dalam menyelesaikan masalah, melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah, menanamkan sifat pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa kegiatan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih ragam kegiatan yang disukainya, bereksplorasi dengan berbagai bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah, berinteraksi, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dilakukan menggunakan prosedur yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Kemmis dan Wilf Carr dalam H.E. Mulyasa (2009:178) penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dengan melibatkan sejumlah partisipasi dalam situasi pembelajaran yang bertujuan untuk membuktikan kerasionalan dan keadilan dalam praktik pembelajaran dan situasi-situasi yang terlihat, oleh karena itu penelitian tindakan dapat berupa suatu kegiatan yang memiliki tujuan memperbaiki maupun merubah situasi dalam praktik pembelajaran. Jadi yang diharapkan dalam penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers Karambol*. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), peneliti bertindak secara langsung dalam penelitian mulai dari awal sampai akhir tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari jumlah anak yaitu 17 dari 23 anak mencapai Tingkat Capaian Perkembangan (TCP) minimal yang ditentukan bersama dengan kolaborator .

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah catatan penelitian lapangan, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Dalam memperoleh data pada catatan lapangan diperoleh dari apa yang dilihat, didengar, dan dipahami oleh peneliti. Hasil dokumentasi dalam penelitian ini berupa video dan foto. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru, tenaga pendidikan TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi. Observasi dilakukan dengan instrument tindakan guru dalam penilaian peningkatan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers karambol* pada kelompok b TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi.

Kisi-kisi instrumen yang menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias anak dalam menyebutkan nama-nama tanaman hias, menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk menghitung jumlah bunga, mengelompokkan jenis yang sama tanaman hias, mengklasifikasikan bentuk-bentuk bunga, dan mengidentifikasi bagian tanaman hias.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari tindakan prasiklus, siklus I, dan siklus II.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

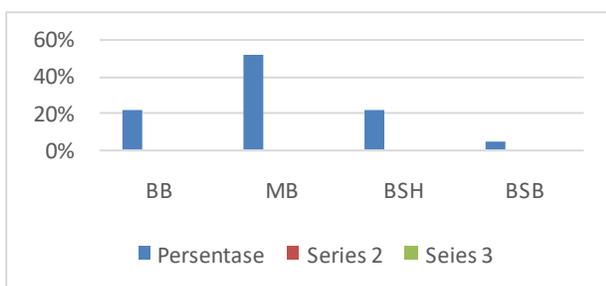
Peningkatan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers karambol* ini dilaksanakan di TK

Dahlia yang berlokasi di Dusun Mendalan RT 04 RW 01 Desa Kedungprahu Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi. Lembaga ini memiliki satu rombongan belajar yaitu kelompok B yang layanan rentang usia anak 5-6 tahun. Mayoritas peserta didik yang ada dalam lembaga ini adalah anak-anak dari lingkungan masyarakat di Desa Kedungprahu.

### Pra Siklus

Pengamatan awal terhadap anak kelompok B TK Dahlia Desa Kedungprahu yang dilaksanakan pada tanggal 4 Februari 2023. Pengamatan dan penelitian awal tindakan dilakukan guna mengetahui permasalahan apa saja yang muncul pada kegiatan belajar mengajar pada kemampuan kognitif mengenal tanaman hias pada kelompok B di TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut ditemukan bahwa anak Kelompok B di TK Dahlia Desa Kedungprahu dalam kemampuan kognitif mengenal tanaman hias masih sangat kurang. Hal tersebut terbukti dari total tuntas 4% atau 1 anak dari jumlah keseluruhan sebanyak 23 anak. Anak masih kurang dalam kemampuan kognitif mengenal tanaman hias dikarenakan media yang digunakan di lembaga TK Dahlia Desa Kedungprahu masih kurang bervariasi.



Gambar 1. Grafik Hasil Observasi Pra

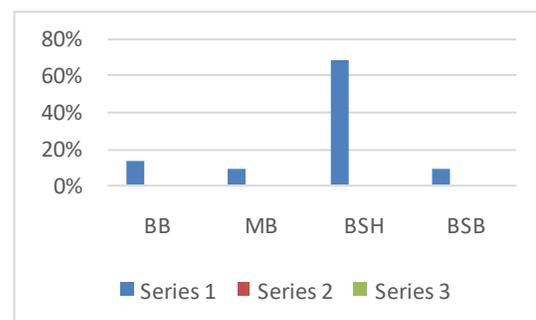
### Siklus Kemampuan Kognitif Mengetahui Tanaman Hias Melalui Permainan *Flowers* Karambol

Dari paparan hasil grafik diatas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers* karambol sangatlah rendah yaitu berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 22% atau 5 anak, Mulai Berkembang (MB) sebesar 52% atau 12 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 22% atau 5 anak, serta pada kriteria Berkembang Sangat Baik adalah berkisar 4% atau 1 anak.

### Siklus I

Perencanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan dengan melaksanakan pembelajaran yang dibuat secara berkolaborasi antara guru kelas dan kelompok B. Kemudian dikonsultasikan untuk mendapatkan saran dan ide guna memperlancar kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan.

Observasi pada siklus I dilakukan guna mengetahui skor yang diperoleh anak setelah pemberian tindakan kegiatan melalui permainan *Flowers* karambol dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias.



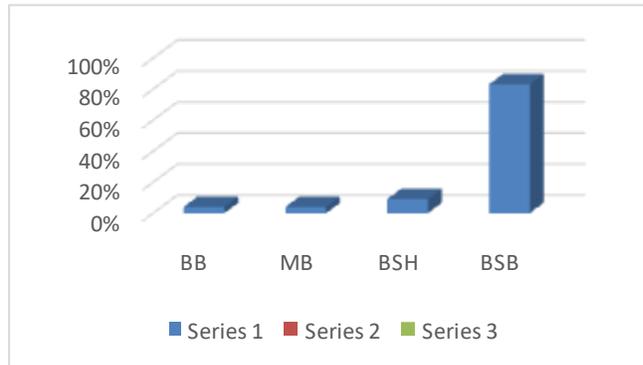
Gambar 2. Grafik Hasil Observasi Siklus I Kemampuan Kognitif Mengenal Tanaman Hias melalui Permainan *Flowers* Karambol

Dari paparan grafik dijelaskan bahwa capaian perkembangan anak pada siklus I dalam meningkatkan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers* karambol mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 13% atau 3 anak pada kategori Belum Berkembang (BB), 9% atau 2 anak pada kriteria Mulai Berkembang (MB), 69% atau 16 anak pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 9% atau 2 anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Oleh karena itu dari hasil yang diperoleh pada siklus I, peneliti dan kolaborator menyepakati untuk melanjutkan ke siklus II. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan agar kemampuan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers* karambol meningkat sesuai dengan yang diharapkan guna memperbaiki kekurangan pada siklus I.

## Siklus II

Observasi siklus II dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah pemberian tindakan permainan *Flowers* karambol dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias. Adapun data observasi pada siklus II adalah.

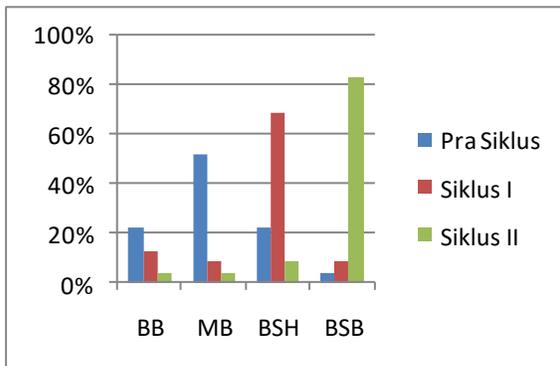


Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Siklus II Kemampuan Kognitif Mengenal Tanaman Hias Melalui Permainan *Flowers* karambol.

Berdasarkan paparan grafik di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 19 anak dari 23 anak atau 83%, anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pelaksanaan keabsahan data dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan tahapan kegiatan pada setiap tindakan supaya terlihat perbedaannya pada masing-masing siklus. Kegiatan yang dilakukan pada setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan yang berbeda. Perkembangan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias mengalami peningkatan pada siklus II

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian di atas, perbedaan hasil pra siklus, siklus I, siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Nilai Observasi Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Kemamouan Kognitif Mengenal Tanaman Hias Melalui Permainan Flowers Karambol

Berdasarkan grafik dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *Flowers* karambol mampu meningkatkan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias pada kelompok B TK Dahlia Kedungprahu Padas Ngawi yaitu pada prasiklus 22% atau 5 anak kategori Belum Berkembang (BB), 52% atau 12 anak kategori Mulai Berkembang (MB), 22% atau 5 anak kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4% atau 1 anak kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada Siklus I, 13% atau 3 anak kategori Belum Berkembang (BB), 9% atau 2 anak kategori Mulai Berkembang (MB), 69% atau 16 anak kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 9% atau 2 anak kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dan yang terakhir Siklus II, 4% atau 1 anak kategori Belum Berkembang (BB), 4% atau 1 anak kategori Mulai Berkembang (MB), 9% atau 2 anak kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 83% atau 19 anak kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

## Pembahasan

Permainan *Flowers* karambol merupakan aktifitas menyenangkan, kesibukan yang dapat dipilih sendiri oleh anak tanpa ada unsur paksaan, dapat dinikmati dengan daya imajinasi. Permainan *Flowers* karambol yang menyenangkan dapat member dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri pada anak. permainan karambol menurut Cahyo (2011: 12) merupakan jenis permainan papan yang dapat dimainkan secara kelompok dan memiliki aturan yang dipatuhi secara bersama-sama, menurut Amaja, dkk (2017:379-747) permainan karambol mempunyai tujuan mengenalkan anak berbagai strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah, melatih kecepatan, ketelitian, dan menanamkan sifat pantang menyerah dalam menghadapi masalah. Hasil di dapat pada penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers* karambol pada anak kelompok B TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi. Peningkatan kemampuan kognitif tersebut terjadi pada setiap pertemuan baik siklus I maupun siklus II. Pada tindakan siklus I sebanyak 16 dari 23 anak atau sebesar 69% pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan sebanyak 2 anak dari 23 atau sebesar 9% pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Pada siklus I masih perlu adanya penelitian berikutnya karena indikator keberhasilan pada penelitian adalah 75% dari TCP minimal dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Hambatan yang ditemukan dalam siklus I adalah

ditemukannya anak kesulitan dalam mengklasifikasikan dan mengidentifikasi bagian tanaman hias. Beberapa anak masih belum menyelesaikan kegiatan hingga selesai, dan beberapa anak masih ramai ketika temannya unjuk kerja.

Hasil observasi pada siklus II, dapat disimpulkan adanya peningkatan sangat signifikan pada kemampuan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers* karambol pada anak kelompok B TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi. Penelitian ini dinyatakan berhasil karena mampu melebihi batas TCP Minimal dan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 19 anak dari 23 anak atau 83%. Permainan *Flowers* karambol mampu meningkatkan kemampuan anak kelompok B dalam kemampuan kognitif mengenal tanaman hias. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sujiono (2008) menyebutkan bahwa permainan *Flowers* karambol mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir logis, berpikir simbolik menyebutkan nama-nama tanaman hias, mengelompokkan dan mengklasifikasikan benda.

Permainan *Flowers* karambol yang digunakan dalam penelitian ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kegiatan yang dilakukan melalui permainan *Flowers* karambol ini meliputi kegiatan mengenal tanaman hias jenis tertentu baik tanaman daun dan tanaman bunga, Sudarmono (1997). Sedangkan menurut Cahyo (2011) permainan *Flowers* karambol merupakan jenis permainan papan yang dapat dimainkan secara kelompok dan memiliki aturan yang dipatuhi secara bersama-sama.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *Flowers* karambol meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal tanaman hias.

Penelitian kemampuan pada anak terlihat sangat signifikan setelah diadakan sebanyak dua siklus penelitian, siklus 1 dan siklus II. Hal ini bisa dilihat dari semangat anak-anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kognitif anak suasana lebih kondusif, anak-anak lebih fokus dan aktif. Anak-anak mau antri menunggu giliran unjuk kerja dan saling menyemangati.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menarik keputusan bahwa penelitian berhasil sesuai dengan harapan, sehingga penelitian dapat dihentikan pada siklus II, karena peningkatan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias anak sudah mencapai kategori keberhasilan yang telah dibuat sebelumnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian peningkatan kemampuan kognitif mengenal tanaman hias melalui permainan *Flowers* karambol pada kelompok B TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi dilakukan dalam dua siklus dan di setiap siklus dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Pada siklus I dilaksanakan unjuk kerja dengan kegiatan anak menyebutkan tiga nama-nama tanaman hias, mengelompokkan jenis tanaman hias, menghitung jumlah bunga, mengidentifikasi dua bagian bunga. Pada siklus kedua dilaksanakan unjuk kerja seperti pada siklus I namun cara bermainnya secara acak. Hasil kemampuan kognitif mengenal tanaman hias

sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 4% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), pada siklus pertama kemampuan kognitif meningkat sebesar 9% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) , dan pada siklus kedua peningkatan terjadi sangat signifikannya itu 83,% pada kategori Berkembang Sangat Baik atau sebanyak 19 dari 23 anak. Permainan *Flowers* karambol dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Dahlia Desa Kedungprahu Padas Ngawi dalam mengenal tanaman hias. Berdasarkan paparan di atas dengan penggunaan media *Flowers* karambol yang diterapkan dalam dua siklus sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal tanaman hias.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Sudono (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak usia Dini*, Jakarta PT Grasindo.
- Anonim. (2014). Permendikbud No 146 tahun 2014. Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Aryanti, R.D. (2008). *Strategi Pengembangan Usaha Tanaman Hias Pada Ciapus Nuerseri, Desa Tamansari, Bogor, Jawa Barat*. Skripsi IPB. Bogor.
- Ashari.s. 2006. *Hertikultultura Aspek Budidaya*. UI Press, Jakarta.
- Asrul, Asrul, Sitorus Dkk, (2016), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina SDM Yang Berkarakter*, Medan, Perdana Publishing, h. 188.
- Atmaja, B.T., E.M.A. Jonemaro., dan I.Arwani. 2017. *Pengembangan Game Karambol Pada Interactive Projected Display*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 1 (9), 2548-864x, 739-747.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta : Flash Books, h.12.
- Fadillah. (2007). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta, Prenadamedia Group, h.133.
- Mulyasa, E (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 178.
- Sudarmono. 1997. *Tanaman Hias Ruangan*. Yogyakarta : Kanisius
- Sujiono, Dkk, (2008). *Anak dan Kemampuannya Dalam Belajar*. Yogyakarta: Nusa Permai.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Vygotsky. Lev S. 1967. "Play and its Role in the Metal Development of the Child". *Soviet Psychology*, 5:6-18

