

Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Roda Putar Pada Anak Kelompok A Di Tkn Pakunden 1 Kota Blitar

Neni Pratiwi

TK Negeri Pakunden 1

Email: penipratiwi1967@gmail.com

Abstrak: The main purpose of this research is to describe the application of turning wheel game to improve cognitive skill of group A students at Pakunden 1 kindergarten Blitar town. This Classroom Action Research used 2 cycles. The result of this research showed that it can improve learning activity well. It could also increase students cognitive skill. The percentage result of cognitive skill in pre-test was 38,1%, in cycle I was 49,9%, and in cycle II was 89,5%

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 07-10-2019

Disetujui pada : 16-10-2019

Dipublikasikan pada : 31-10-2019

Kata Kunci:

Kognitif, Permainan Roda Putar

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v3i4.145

PENDAHULUAN

Salah satu lembaga pendidikan yang masih berada dalam satuan PAUD yaitu Taman Kanak-Kanak (TK) yang berada pada jalur pendidikan formal dengan menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Usia 4-6 tahun pada anak atau usia TK merupakan masa peka anak yang mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi pada anak. Ini adalah masa dimana terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungannya. Di mana pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Depdiknas: 2004).

Perkembangan kognitif pada anak merupakan salah satu aspek penting yang mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya. Kognitif adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi (Desmita, 2009:97). Salah satu tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun adalah kemampuan untuk mengenal konsep bilangan 1-10. Kemampuan ini dapat diajarkan pada anak dengan berbagai cara dengan menggunakan permainan yang menarik bagi anak. Pengenalan konsep dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar Tedjasaputra (2001:43). Mengenal konsep bilangan 1-10 merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai anak dalam kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung ini masuk ke dalam aspek perkembangan kognitif. Mengenal konsep pada kemampuan berhitung anak masuk ke dalam tahap konsep atau pengertian. Pada tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan (Susanto,

2012:100). Kegiatan anak dalam mengenal konsep bilangan haruslah menarik bagi anak. Kegiatan yang menarik bagi anak adalah kegiatan bermain atau melakukan permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 26-27 November 2014 pada kelompok A di TKN PAKUNDEN 1 Kota Blitar ditemukan permasalahan pada kemampuan kognitif dalam mengenal konsep 1-10. Peneliti menemukan bahwa dari 21 anak terdapat 13 atau (61,9%) anak mengalami kesulitan dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Hanya 8 (38,1 %) anak yang mampu mengenal konsep bilangan 1-10. Faktor penyebab timbulnya permasalahan tersebut yaitu: (1) media yang digunakan selama pembelajaran kurang menarik, guru hanya menggunakan media papan tulis dalam mengajarkan materi yang diajarkan pada anak, (2) guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang membuat guru lebih berperan aktif dari pada anak, (3) anak lebih mudah merasa bosan sehingga, sering dijumpai anak yang saling bercakap-cakap dengan temannya selama kegiatan pembelajaran.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan, alternatif dari pemecahan masalah tersebut adalah: (1) membuat media yang menarik dan aman bagi anak, (2) menggunakan metode bermain yang lebih meningkatkan keaktifan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, (3) menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan melalui permainan yang dikemas dengan belajar. Oleh karena itu, peneliti memilih permainan roda putar yang didasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Endang Mustikowati (2013:1) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Bermain Roda Bilangan Kelompok A TK IDHATA UNESA".

Alternatif yang digunakan peneliti dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan roda putar. Permainan roda putar dipilih karena memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) permainan dengan roda putar aman dan mudah dilakukan oleh anak, (2) permainan dengan media ini dibuat semenarik mungkin bagi anak agar anak mampu termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (3) mampu membantu anak untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran dan membantu untuk mengenal konsep bilangan 1-10 dengan membilang gambar, (4) selain membantu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, permainan ini juga mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan memutar roda putar.

METODE

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:135), penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan dan penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktisi pendidikan. Masih menurut Arikunto (dalam Akbar, 2009:27). mengembangkan model penelitian Kemmis dan Taggart yang terdiri atas beberapa tahapan: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) Tahapan PTK itulah yang disebut sebagai satu siklus. Penelitian ini menggunakan dua siklus, dengan setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan.

Kehadiran peneliti di lapangan sangat diperlukan karena peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengumpul data, dan pelapor hasil penelitian. Sebagai perencana dan pelaksana tindakan peneliti bertugas untuk membuat Rancangan Kegiatan Harian (RKH) dan sekaligus menyampaikan materi pembelajaran pada anak. Peneliti juga bertindak sebagai observer kemampuan kognitif anak. Peneliti juga berkolaborasi dengan guru kelas yang bertugas sebagai observer untuk mengamati aktivitas anak dan guru dan teman sejawat untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

Penelitian ini dilakukan pada kelompok A di TKN PAKUNDEN 1. Lokasi TKN PAKUNDEN 1 Kota Blitar terdapat di pinggir kota dan lokasinya pun mudah untuk ditemukan. Subjek penelitian ini adalah kelompok A di TKN PAKUNDEN 1 Kota Blitar dengan subjek yang diteliti berjumlah 21 anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 12 perempuan dengan rentang usia antara 4-5 tahun.

Pengumpulan data digunakan untuk menilai keberhasilan penelitian. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi, dokumentasi, catatan lapangan dan wawancara. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru, aktivitas anak, kemampuan kognitif anak. Teknik yang digunakan dalam analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis kualitatif dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data dan pemberi kesimpulan.

HASIL dan PEMBAHASAN

Penerapan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Kelompok A TKN Pakunden 1

Indikator kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep angka 1-10 yaitu menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. Indikator yang digunakan mengacu pada kurikulum TK/RA tahun 2004. Pelaksanaan permainan roda putar pada siklus I dan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Langkah-langkah penerapan permainan roda putar yaitu: (1) anak sebagai pemain, menunggu giliran untuk memainkan permainan roda putar secara bergantian dengan tertib, (2) anak maju satu persatu ke depan kelas sesuai dengan nama yang dipanggil oleh guru untuk mulai memainkan permainan roda putar, (3) menunjuk sambil menyebutkan urutan bilangan 1-10 pada roda putar, (4) memutar roda putar, (5) ketika roda putar berhenti, membilang gambar sesuai dengan panah pada roda putar, (6) menyebutkan bilangan tepat di bawah gambar yang dibilang pada kegiatan sebelumnya, (7) mengurutkan bilangan 1-10 secara urut pada kartu bilangan.

Penerapan permainan roda putar pada kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode bermain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2001:43) bahwa banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pra sekolah melalui bermain, seperti konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu lain. Penelitian ini dimulai dengan melakukan kegiatan perencanaan seperti menyusun RKH, skenario pembelajaran, observasi kemampuan kognitif, aktivitas anak, aktivitas guru dan media yang digunakan dalam permainan roda putar. Pada kegiatan pelaksanaan peneliti melakukan kegiatan penelitian sesuai dengan RKH dan skenario yang telah disusun. Hasil dari pengamatan akan dikumpulkan kemudian akan dianalisis menjadi data penelitian. Permainan roda putar menggunakan media roda putar, gambar untuk membilang dan kartu bilangan. Jika anak melakukan kegiatan permainan dengan suasana yang menyenangkan, maka anak dengan mudah menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Susanto (2012:104) menyatakan bahwa bahwa suasana yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak akan belajar angka atau lambang bilangan dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu.

Sesuai dengan hasil penelitian dari penerapan permainan roda putar ditemukan bahwa aktivitas anak pada siklus I sebesar 21,4% dengan kriteria sangat kurang yang masuk ke dalam kategori belum tuntas dan aktivitas guru siklus I sebesar 81,2% dengan kriteria baik yang masuk ke dalam kategori berhasil. Hal tersebut karena ditemukan anak yang masih bingung dalam melakukan permainan roda putar sehingga, permainan roda putar yang dilakukan anak kurang maksimal. Penelitian pada siklus I ditemukan beberapa kekurangan yaitu masih ada beberapa anak yang belum memperhatikan guru ketika mempraktekkan prosedur permainan

roda putar, anak masih bingung dan perlu bimbingan dalam melakukan permainan roda putar, masih ada anak yang lupa membilang sejumlah bilangan pada roda putar yang telah diputar oleh anak, media roda putar yang digunakan terlalu kecil. Walaupun aktivitas guru berhasil tapi, suara guru kurang keras sehingga ketika guru menerangkan permainan roda putar masih ada anak yang masih belum memperhatikan guru.

Pada siklus II, aktivitas anak sebesar 76,2% dengan kriteria ketuntasan baik dan persentase aktivitas guru 100% dengan kriteria keberhasilan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian pada siklus II telah berhasil dilakukan. Pada siklus II anak mampu melakukan permainan roda putar tanpa bimbingan guru, selain itu anak yang membuat gaduh di kelas semakin berkurang. Selain itu suara guru lebih keras, sehingga anak mampu mendengarkan prosedur permainan roda putar dengan baik. Pada siklus II masih ditemukan beberapa kekurangan yaitu anak yang masih berbicara sendiri dengan teman dan 1 anak yang maju ke depan sebelum namanya dipanggil. Pada siklus II media dibuat lebih besar agar anak lebih tertarik dalam melakukan permainan roda putar dan mampu roda putar diberi tambahan gambar sesuai dengan jumlah bilangan gambar misal gambar gunting sebanyak 6 akan diletakkan di atas bilangan 6.

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melompat Melalui Permainan Engklek pada Anak Kelompok A TKN Pakunden 1

Melalui permainan roda putar, kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 terjadi peningkatan. Hal ini dipertegas oleh pendapat Suyadi (2009:18) yang menyatakan bahwa permainan bisa menjadi media untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak, termasuk aspek kognitif . Peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan roda putar diperoleh dari hasil pengamatan yang telah dilakukan mulai pra tindakan, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan 1-10

No.	Aspek Perkembangan	Pra Tindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan pra tindakan ke siklus II (%)
1.	Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10	61,9	65,4	83,9	22
	Kriteria	Cukup	Cukup	Baik	
2.	Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10	57,1	57,7	81,5	24,4
	Kriteria	Cukup	Cukup	Baik	
3.	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda	61,9	63,0	76,1	14,2
	Kriteria	Cukup	Cukup	Baik	

Sesuai dengan tabel diatas menunjukkan persentase keberhasilan kemampuan kognitif . Persentase indikator menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 pada pra tindakan sebesar 61,9% dengan kriteria ketuntasan cukup pada siklus I meningkat menjadi 65,4% dengan kriteria ketuntasan cukup. Pada siklus II hasil persentase meningkat sebesar 83,9% dengan kriteria ketuntasan baik. Persentase dari pra

tindakan ke siklus II 22%. Peningkatan terjadi karena pada siklus II roda putar dibuat lebih besar sehingga anak lebih tertarik dalam memainkan permainan roda putar.

Pada indikator membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 pada pra tindakan sebesar 57,1% dengan kriteria ketuntasan cukup pada siklus I meningkat menjadi 57,7% dengan kriteria ketuntasan cukup. Pada siklus II hasil persentase meningkat sebesar 81,5% dengan kriteria ketuntasan baik. Persentase dari pra tindakan ke siklus II 24,4%. Peningkatan pada siklus II terjadi karena gambar yang dibilang anak semula hanya menggunakan gambar biasa, pada siklus II gambar digunakan untuk membilang dijadikan satu dengan roda putar. Sehingga, anak lebih mudah dalam membilang gambar.

Hasil persentase pada indikator membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda pada pra tindakan sebesar 61,9% dengan kriteria ketuntasan cukup pada siklus I meningkat menjadi 63,0% dengan kriteria ketuntasan cukup. Pada siklus II hasil persentase meningkat sebesar 76,1% dengan kriteria ketuntasan baik. Persentase dari pra tindakan ke siklus II 14,2%. Peningkatan hasil tersebut karena guru membimbing dan memberikan motivasi pada anak dalam permainan roda putar terutama mengurutkan bilangan 1-10. Sehingga, anak menjadi lebih antusias dalam melakukan permainan roda putar.

Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan roda putar ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang menggunakan permainan hampir sama dengan permainan roda putar. Penelitian tersebut dilakukan oleh Endang Mustikowati (2013:1) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka 1-10 Melalui Bermain Roda Angka Kelompok A TK IDHATA UNESA". Menurut Mustikowati, penggunaan media roda angka untuk meningkatkan kemampuan mengenali konsep angka 1-10 pada kelompok A TK IDHATA UNESA telah berhasil dengan baik. Berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan roda putar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TKN PAKUNDEN 1 Kota Blitar. Hal tersebut juga diperkuat dengan pendapat Tedjasaputra (2001:43) bahwa pengenalan konsep dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

KESIMPULAN

Langkah-langkah penerapan permainan roda putar yaitu sebagai berikut: (1) anak sebagai pemain, menunggu giliran untuk memainkan permainan roda putar secara bergantian dengan tertib, (2) menunjuk sambil menyebutkan urutan bilangan 1-10 pada roda putar, (3) memutar roda putar, (4) ketika roda putar berhenti, anak membilang gambar sesuai dengan panah pada roda putar, (5) menyebutkan bilangan tepat di bawah gambar yang dibilang pada kegiatan sebelumnya, (6) mengurutkan bilangan 1-10 secara urut pada kartu bilangan. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 21,4% dengan kriteria sangat kurang yang masuk ke dalam kategori belum tuntas dan aktivitas guru siklus I sebesar 81,2% dengan kriteria baik yang masuk ke dalam kategori berhasil. Pada siklus II, aktivitas anak sebesar 76,2% dengan kriteria ketuntasan baik dan persentase aktivitas guru 100% dengan kriteria keberhasilan sangat baik.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenali konsep bilangan 1-10 di TKN PAKUNDEN 1 Kota Blitar dapat tercapai melalui permainan roda putar. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan kognitif dari pra tindakan sebesar 38,1% pada siklus I menjadi 49,9% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,6%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TKN PAKUNDEN 1 Kota Blitar, peneliti memberikan saran antara lain bagi sekolah, agar kemampuan kognitif pada anak mampu meningkat, diharapkan pihak sekolah mampu memberikan rangsangan dengan memberikan permainan roda putar dan permainan lainnya yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dalam

permainan cukup dengan media yang sederhana dan mudah didapat. Setidaknya anak tidak mudah merasa bosan dan dapat lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagi guru, hendaknya guru mencoba permainan roda putar dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dan dalam penggunaan roda putar sebaiknya dikombinasikan dengan kegiatan lain agar anak tidak mudah merasa bosan. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian melalui permainan roda putar diharapkan mampu digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan aspek kemampuan yang lain, seperti bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Siti. dkk. (2007). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universtias Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustikowati, Endang. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka 1-10 Melalui Bermain Roda Angka Kelompok A TK IDHATA UNESA*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, (Online), (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/1426>), diakses 28 Mei 2014.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.