

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN POLA WARNA MELALUI METODE BERMAIN KOOPERATIF

Nurlina^{1)*}, Uswatun Hasanah¹⁾

¹⁾ Program Studi PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Kendari . Jalan K.H Ahmad Dahlan No. 10, Kendari 93118, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok B TK Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah satu orang guru dan 15 anak didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan dokumentasi. Hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan peningkatan dari kegiatan evaluasi siklus I dan siklus II. Pada evaluasi siklus I anak yang mencapai ketuntasan belajar persentase ketercapaiannya yaitu 7 orang anak atau sekitar 47%, sedangkan pada siklus II anak yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan persentase ketercapaiannya yaitu 12 orang anak atau sekitar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok B TK Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari meningkat.

Kata kunci: kemampuan mengurutkan, pola warna, kooperatif

IMPROVING CAPABILITY BY COLORING COLOR THROUGH COOPERATIVE PLAY METHOD

Abstract

This study aims to determine the increase in the ability to sort color patterns in group B children TK Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari. This research method is Classroom Action Research (CAR). The procedure of conducting classroom action research consists of two cycles from the planning, implementation, observation / evaluation and reflection stages. The subjects of this study were one teacher and fifteen students. Data collection techniques used were observation and documentation techniques. The results of the analysis in this study indicate an increase in the evaluation activities of cycle I and cycle II. In the first cycle evaluation of children who achieved mastery learning the percentage of achievement was 7 children or about 47%, while in cycle II children who achieved mastery learning had an increase in the percentage of achievement which was 12 children or around 80%. This shows that the ability to sort color patterns in children of group B TK Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari.

Keywords: ability to sort, color pattern, cooperative

PENDAHULUAN

Pendidikan yang mengacu pada perkembangan potensi unggul yang dimiliki anak dapat menjadi acuan bagi orang tua dan guru, hal ini dapat dimulai dari pendidikan sejak masa prasekolah. Pada masa ini adalah masa kepekaan anak muncul dan mudah menyerap apa yang diterima oleh inderanya yang biasa disebut fase *gold* atau masa peka. Masa dimana

perkembangan manusia masih berada dalam tahap yang paling halus, sehingga lebih mudah mengarahkan dan membentuknya, tinggal bagaimana cara guru atau orang tua memfasilitasi, mengarahkan dan memberi kesempatan. Kesempatan untuk bereksplorasi, berekspresi, berimajinasi dan motivasi, baik berupa fasilitas secara fisik atau dukungan moral berupa arahan yang baik sangat membantu anak

untuk lebih mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya.

Guru dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus pandai dan kreatif dalam memilih metode, media dan suasana yang menyenangkan serta kondusif bagi anak. Pada dasarnya anak di usia Taman Kanak-Kanak adalah masa dimana anak masih senang bermain. Oleh karena itu cara yang efektif untuk mentransfer informasi atau pesan dalam proses pembelajaran adalah melalui kegiatan bermain. Dengan bermain energi dan kebutuhan anak tersalurkan. Disinilah kreativitas guru dituntut untuk memilih, menentukan atau bahkan menciptakan metode yang dapat membantu kelancaran, menciptakan suasana yang menyenangkan dan dengan tingkat keberhasilan yang relatif tinggi dari metode tersebut untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode yang tepat, menyenangkan dan dengan tingkat keberhasilan yang baik maka potensi-potensi unggul yang ada pada diri setiap anak diharapkan dapat berkembang secara maksimal. Mengoptimalkan pengembangan setiap kecerdasan merupakan suatu yang sangat dibutuhkan oleh semua orang. Karena dari sinilah sumber daya anak dapat dibantu untuk berkembang kreativitasnya. Menurut Sari, Nurhayati, & Salim (2019) dengan kreativitas anak akan memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspressi menurut caranya sendiri yang dituangkan dalam bentuk hasil karya anak.

Karakteristik dalam pemilihan metode pembelajaran yang harus dipertimbangkan guru dalam memilih metode pembelajaran menurut Wiyani dalam Mukhtar (2013) diantaranya: karakteristik tujuan pembelajaran, karakteristik anak sebagai peserta didik, karakteristik tempat yang akan digunakan untuk kegiatan belajar di dalam ruangan atau di luar ruangan, karakteristik tema atau bahan ajar yang akan disajikan kepada anak, karakteristik pola kegiatan yang akan digunakan apakah melalui pengarahan langsung, semi-kreatif, atau kreatif. Semua karakteristik ini memberikan implikasi bagi guru untuk dapat memilih metode pembelajaran yang tepat pada perkembangan anak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulus yang baik adalah aspek perkembangan kognitif anak. Kognitif merupakan bagian intelegensi yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran,

ingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan dan penalaran (Mutiah, 2010). Tujuan dari pengembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah apa yang telah diajarkan padanya, berlatih memecahkan masalah, mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, dan mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti (Aisyah, Amri, & Salim, 2019).

Kemampuan anak pada masa kanak-kanak dalam memahami konsep urutan dan seriasi adalah mengurutkan (*ordering*) merupakan kemampuan yang dikuasai anak dalam menyusun dan menghitung setiap obyek hanya satu kali secara berurutan, sehingga terdapat proses keteraturan. Jackman (2009), mengurutkan atau *seriation* adalah pola yang mendasari konsep. Mengurutkan (*seriation*) adalah penyusunan suatu obyek didasarkan pada kemampuan untuk menempatkan obyek di urutan logis, seperti terkecil hingga terbesar. Mengurutkan (*seriation*) sederhana melibatkan benda konkrit, misalnya mengatur obyek dari terpanjang keterpendek atau terluas ke tersempit. Sementara, Charlesworth (2005) juga berpendapat pola sangat berhubungan dengan urutan, dimana anak-anak perlu adanya pemahaman dasar tentang urutan yaitu dengan melakukan pola. Pola melibatkan pembuatan atau penemuan, visual dan keteraturan, yang termasuk pola sederhana adalah menempatkan kubus secara berurutan oleh warna atau nomor, pola nomor seperti hari atau minggu dan pola grafis, pola seperti sarang laba-laba/*spiderwebs* dan desain kerang, pola selimut, dan pola grafik.

Sebagian dari anak usia 4 tahun dapat menunaikan tugas menata secara seri atau urutan berdasarkan panjang atau ukuran. Meskipun demikian, apabila dikalsifikasikan didasarkan pada dua sifat (misal kotak dan lingkaran dan anak disuruh menentukan mana yang lebih besar) anak masih mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada bulan Januari 2018 yang peneliti lakukan bersama guru kelas pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari, bahwa kemampuan mengurutkan pola warna pada anak masih kurang maksimal karena anak belum mampu mengurutkan pola warna sesuai perintah guru yaitu mengurutkan pola warna secara rapi dan mandiri. Hal ini terbukti saat guru mengajak anak untuk mengurutkan benda-benda yang berwarna

seperti bola yang berwarna, kotak kubus yang berwarna masih banyak anak yang mengurutkannya secara acak dan belum sesuai dengan perintah atau arahan guru. Selanjutnya, dari 15 anak terdapat 4 orang anak yang bisa mengurutkan pola warna yang disediakan (merah, kuning, biru, hijau, putih) sedangkan 11 anak belum mampu mengurutkan pola warna secara urut, rapi dan mandiri.

Kondisi hasil observasi anak pada Taman Kanak-Kanak Presiden disebabkan karena kegiatan pembelajaran terdahulu dalam kegiatan mengurutkan pola warna menggunakan lembar kerja misalnya mewarnai gambar sesuai dengan pola urutan yang diperlihatkan guru seperti menggunakan kertas HVS yang sudah diberi pola kemudian anak disuruh mewarnai dengan krayon, sehingga kurang menarik perhatian anak. Hasil observasi awal ini menjadikan dasar bahwa pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari perlu ditingkatkan lagi kemampuan mengurutkan pola warna pada anak dengan kegiatan yang baru dan menyenangkan untuk anak.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna anak adalah melalui metode permainan kooperatif. Menurut Maresha, & Stanislaus (2012), ketika anak mendapat kesempatan yang cukup untuk bermain, maka ia akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan untuk bermain. Menurut Putro (2016), bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan diri dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan selanjutnya. Tidak hanya itu, bermain juga dapat menjadi media untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi. Sebab itulah, pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu mengenal dan memahami makna bermain agar mampu berkreasi menciptakan permainan-permainan yang sekiranya bisa mengembangkan kecerdasan anak serta menciptakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan dapat menarik minat anak untuk belajar secara alami.

Menurut Mantolalu dalam Rahmatunnisa, & Halimah (2018), karakteristik bermain anak, yaitu: (1) bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri, (2) bermain dilakukan seakan-

akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata, (3) bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya, (4) bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Permainan kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajarmelalui bermain yang dilakukan oleh anak didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Setiawan (2016), permainan kooperatif dilakukan secara bersama-sama sehingga membutuhkan tatap muka antar pemainnya, hal ini dapat menjalin interaksi sosial antar pemainnya. Dari interaksi itulah anak dapat mengembangkan kemampuan bersosial dengan teman sebaya atau dengan lingkungan, melatih kreativitas anak, mengembangkan kemampuan motorik anak, melatih jiwa sportivitas anak, mempererat persahabatan, dan melatih anak untuk bekerjasama dengan kelompok. Kibtiyah dalam Wardany, Jaya, & Anggraini (2017) mengemukakan bahwa efek dari bermain kooperatif menunjukkan anak-anak yang tumbuh dengan bermain secara sosial lebih aktif, lebih kreatif, memiliki kosa kata yang lebih kaya, lebih lancar berbicara dan bahagia dalam melakukan tugas-tugas dibanding dengan anak-anak yang tumbuh tanpa bermain.

Menurut Hartina dalam Ardiani, Anita, & Hidayah (2013), kelebihan dari metode bermain kooperatif yaitu, anak dapat membandingkan potensi dirinya dengan anak yang lain, sikap-sikap positif anak dapat dikembangkan (toleransi, saling menghargai, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, kreativitas, dan sikap-sikap kelompok lainnya), dapat menghilangkan beban-beban moril (malu, penakut dan sifat-sifat egois, agresif, manja), dan dapat mengembangkan gairah hidup dalam melakukan tugas, suka menolong, disiplin, dan sikap-sikap sosial lainnya.

Permainan kooperatif merupakan permainan yang di dalamnya anak dapat bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan khusus dan menyelesaikan suatu tugas. Permainan kooperatif menekankan komunikasi antar anak didik untuk mencapai tujuan khusus dan menyelesaikan suatu tugas. Permainan kooperatif menekankan komunikasi antar anak dalam suatu kelompok. Dalam permainan kooperatif anak diberi kesempatan untuk membicarakan pengamatan mereka, ide-ide mereka dalam rangka memahami suatu

pelajaran. Selain itu permainan kooperatif menciptakan suasana belajar yang dapat memberi kesempatan pada anak untuk berinteraksi satu dengan yang lain dalam rangka mencapai tujuan bersama.

Adanya metode permainan kooperatif anak akan terlibat aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Metode permainan kooperatif menekankan aktifnya anak dalam setiap proses pembelajaran, inovatif artinya setiap pembelajaran memiliki sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat anak.

Tujuan yang hendak dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengurutkan pola warna melalui metode bermain kooperatif pada anak kelompok B TK Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari.

METODE

Jenis penelitian ini, termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dikatakan Penelitian Tindakan Kelas karena peneliti secara langsung menerapkan suatu perlakuan atau tindakan untuk menangani suatu masalah. Penelitian ini didesain berdasarkan Dalam konteks pendidikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2018, dengan jumlah anak 15 orang Tempat penelitian dilaksanakan pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari.

Prosedur penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang pelaksanaannya secara bertahap, dalam hal ini peneliti belum memastikan ada berapa tahapan yang akan digunakan. Sebelum pelaksanaan tindakan terlebih dahulu diberikan tes awal yaitu untuk melihat kemampuan awal anak didik mengenai materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari tahapan kegiatan: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) observasi dan evaluasi, serta 4) refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik observasi yang digunakan berupa lembar observasi anak didik dan format penilaian. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengetahui sikap dan

perilaku anak ketika kegiatan berlangsung dan perubahan yang timbul. Format penilaian digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan mengurutkan warna.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dengan jalan menyajikan tabel presentase, masing-masing tabel dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Data-data diperoleh dari hasil observasi dan hasil penilaian anak pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Data kuantitatif didapatkan dari hasil tes penilaian terhadap indikator pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dilakukan dalam dua tahap siklus. Penilaian ini khususnya pada hasil pembelajaran yang mengacu pada capaian perkembangan kemampuan mengurutkan pola warna.

Adapun alat penilaian yang digunakan adalah penilaian dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- Simbol ☆☆☆☆(BSB) = 4 : menunjukkan bahwa anak berkembang sangat baik.
- Simbol ☆☆☆(BSH) = 3 : menunjukkan bahwa anak berkembang sesuai harapan
- Simbol ☆☆ (MB) = 2 : menunjukkan bahwa anak mulai berkembang
- Simbol ☆ (BB) = 1: menunjukkan bahwa anak belum berkembang.

Hasil tersebut diatas, disesuaikan dengan indikator kinerja yang ditetapkan selanjutnya dapat ditarik suatu kesimpulan apakah penelitian yang dilaksanakan dipandang telah terselesaikan atau dilanjutkan ketahap siklus selanjutnya.

Sedang untuk mengetahui nilai kemampuan masing-masing individu diformulasikan sebagai berikut:

Nilai keberhasilan anak =

$$\frac{(BSB \times 4) + (BSH \times 3) + (MB \times 2) + (BB \times 1)}{\text{Jumlah indikator}}$$

Penentuan persentase secara klasikal dengan menghitung banyaknya anak didik yang memperoleh nilai konversi 2,50 – 4,00 atau jumlah anak didik yang memperoleh nilai akhir dengan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) atau nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) pada peningkatan kemampuan kognitif dibagi dengan jumlah seluruh anak didik.

Indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah keberhasilan anak didik atau ketuntasan belajar anak didik secara klasikal dalam Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Pola Warna Melalui

Metode Bermain Kooperatif pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Pada akhir pelaksanaan siklus tindakan dilaksanakan evaluasi sehingga dapat diketahui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dari jumlah anak didik telah mampu menyelesaikan tugas dengan perolehan nilai akhir dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH=2,50-3,49) dan berkembang sangat baik (BSB=3,50-4,00) dan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran dengan berpatokan pada langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain kooperatif yang mengacu pada RPPH dan scenario pembelajaran.

Adapun indikator keberhasilan dan penelitian tindakan kelas ini ditentukan 75% anak telah mencapai ketuntasan belajar secara perorangan. Seorang anak dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar secara perorangan apabila anak tersebut telah memperoleh nilai minimal ketuntasan belajar sebesar 75% berdasarkan kriteria ketuntasan minimal KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Persentase ketuntasan belajar anak diperoleh dengan cara jumlah anak yang telah mencapai ketuntasan belajar (anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH) dibagi dengan jumlah seluruh anak dikalikan 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada kelompok B Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari. Pelaksanaan penelitian diawali dengan kegiatan melaksanakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru kelompok B. Pertemuan ini dilakukan dengan maksud untuk meminta izin dan memberikan informasi mengenai tujuan dari penelitian yang direncanakan dan akan dilaksanakan. Sebelum peneliti melaksanakan tindakan terlebih dahulu peneliti mengadakan observasi awal yang dilanjutkan dengan wawancara langsung dengan guru kelompok B Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari, sekaligus menawarkan kepada guru untuk dapat menjadi mitra peneliti dalam kegiatan tindakan pembelajaran yang dirangkaikan dengan penentuan subjek yang menjadi objek penelitian.

Hasil tes awal terhadap kemampuan mengurutkan pola pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan

Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari menunjukkan bahwa dari 15 orang anak yang diamati hanya 4 orang anak yang dianggap mampu mengurutkan pola baik dari mengurutkan pola (pola warna dan bentuk) sedangkan selebihnya yakni 11 orang anak masih memiliki kemampuan yang rendah. Gambaran tersebut menyimpulkan bahwa kemampuan anak mengurutkan pola warna dan bentuk pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata yang diperoleh anak hanya mencapai 20% nilai tersebut masih jauh lebih rendah dibandingkan dengan nilai standar di Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari yaitu 75%. Hasil kemampuan anak ini dijadikan sebagai landasan awal bagi peneliti dan guru untuk merencanakan tindakan perbaikan.

Peneliti bersama guru kelompok B Taman Kanak-kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari memilih kegiatan metode bermain kooperatif dalam suatu bentuk perbaikan dalam proses pembelajaran dimana kemampuan interaksi, pemahaman terhadap konsep mengurutkan pola warna dan bentuk dan kerjasama anak sebagai sasaran peningkatan dan perbaikan proses pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini.

Tabel 1. Deskriptif perhitungan secara Klasikal Siklus 1 dan siklus 2

Kategori	Siklus 1		Siklus 2	
	f	%	f	%
BSB	2	13%	6	40%
BSH	5	33%	6	40%
MB	6	40%	3	20%
BB	2	13%	0	0%
Jumlah	15	100%	15	100%
Total				
Tuntas	7	47%	12	80%
Belum tuntas	8	53%	3	20%

Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel1, menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak didik berada pada taraf nilai bintang 3 (***) = BSH/Berkembang Sesuai Harapan jumlah 7 anak didik. Hasil penelitian secara klasikal anak yang berhasil pada Tabel 1, dimana anak pada siklus I anak hanya mengalami peningkatan 47% dalam

meningkatkan kemampuan anak mengurutkan pola warna melalui metode bermain kooperatif, membuktikan bahwa kegiatan ini belum mengalami peningkatan yang baik dikarenakan sebagian anak dari jumlah anak didik pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Presiden masih ada beberapa anak yang belum mampu mengurutkan pola warna berdasarkan susunan pola benda yang dilihatnya dan mengikuti urutan pola berikutnya setelah melihat 3-4 urutan pola.

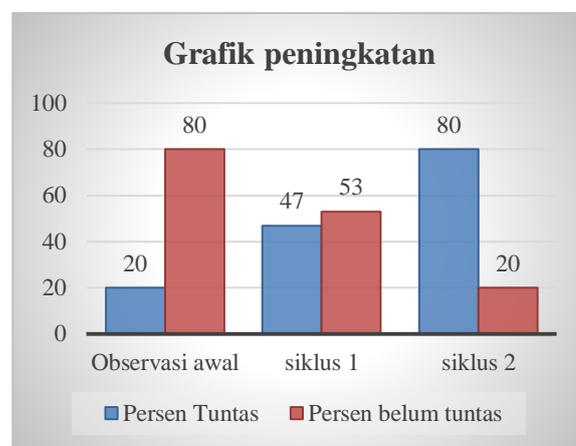
Pada tahapan penelitian ini, dimana selain mengadakan pengamatan/observasi untuk penilaian proses yakni mengamati aktivitas yang dilakukan anak didik dalam kegiatan pembelajaran yang juga dilakukan pengamatan pada tahap-tahap atau aspek-aspek tersebut sebagai berikut: (1) faktor guru diantaranya: (a) guru saat memulai kegiatan pembelajaran khususnya pada saat memberi materi atau pemahaman kepada anak, guru terkesan terburu-buru dalam memberikan pemahaman kepada anak sehingga sebagian anak tampak terlihat bingung mengenai apa yang akan dilaksanakan. (b) guru belum mampu menguasai jalannya kegiatan pembelajaran yang berlangsung atau sesuai prosedur langkah-langkah bermain kooperatif di karenakan anak masih suka bermain dan mengganggu temannya yang sedang belajar.

Faktor anak didik diantaranya: (a) pelaksanaan kegiatan saat anak melakukan kegiatan bermain kooperatif, tampak anak didik bersemangat untuk belajar mengurutkan pola warna dengan berbagai macam warna, tetapi masih ada sebagian anak yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, bermain dengan temannya dan melakukan aktivitas lain selain dari materi yang diberikan oleh guru, (b) kemampuan anak untuk mengurutkan, menghubungkan dan memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat beberapa pola warna belum berkembang dengan baik, hal ini disebabkan karena sebagian besar anak susah fokus saat kegiatan bermain kooperatif berlangsung.

Faktor proses pembelajaran diantaranya: (a) kegiatan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dan guru terdapat anak yang masih belum mampu memperhatikan/mengikuti arahan dari guru pada pelaksanaan kegiatan ini untuk bermain kooperatif dengan teratur dan tertib, (b) Media yang digunakan saat kegiatan bermain kooperatif belum variatif sehingga kurang merangsang minat dan daya tarik anak untuk

bermain bersama secara kelompok dengan teman-temannya, (c) kegiatan pembelajaran yang dilakukan, dimana kegiatan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan tahapan penelitian, namun dalam proses kegiatan masih banyak yang ditemukan kelemahan-kelemahan baik dari segi guru, anak didik, maupun media yang digunakan dalam kegiatan penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak didik berada pada taraf nilai bintang 3 (***) = BSH/Berkembang Sesuai Harapan) dan bintang 4 (**** = BSB/Berkembang Sangat Baik) jumlah 12 anak didik atau sebesar 80%.



Gambar 1: Grafik Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Pola Urutan Warna pada Anak

Proses belajar mengajar yang dilakukan pada kelompok B Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari dengan penerapan metode bermain kooperatif untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan pola hasilnya maksimal atau mencapai ketuntasan berkembang sesuai harapan. Hasil ini didukung dengan pendapat Indriani, Putra, & Ardana (2016) bahwa dengan metode bermain kooperatif, anak bekerja sama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam permainan.

Pelaksanaan pada penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Peneliti mengobservasi anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengurutkan pola

dalam hal ini mengurutkan pola berdasarkan warna dimana dalam skenario pembelajaran yang telah disusun dan disepakati antara peneliti dan guru belum terlaksana sepenuhnya.

Kemampuan anak dalam mengurutkan pola (berdasarkan warna) pada siklus I pertemuan I berdasarkan indikator yang dicapai anak memperoleh nilai MB (Mulai Berkembang) yang berarti anak masih harus dibimbing dan diberi motivasi agar kemampuan anak dalam mengurutkan pola dapat meningkat. Rangkuman nilai konversi anak pada siklus I pertemuan I yaitu anak yang memperoleh nilai BB (Belum Berkembang) sebanyak 6 orang anak atau 40%, anak yang memperoleh nilai MB (Mulai Berkembang) sebanyak 4 orang anak atau 27%, anak yang memperoleh nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 5 atau 33% dan belum ada anak kategori nilai BSB (Berkembang Sangat Baik)

Kemampuan anak dalam mengurutkan pola (berdasarkan warna) pada siklus I pertemuan II berdasarkan indikator yang dicapai anak memperoleh nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yang berarti anak sudah mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan pola melalui metode bermain kooperatif. Rangkuman nilai konversi anak pada siklus I pertemuan II yaitu anak yang memperoleh nilai BB (Belum Berkembang) sebanyak 3 orang anak atau 20%, anak yang memperoleh nilai MB (Mulai Berkembang) sebanyak 3 orang anak atau 20%, anak yang memperoleh nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 4 orang anak atau 27%, dan ada 5 orang anak atau 33% yang mencapai nilai BSB (Berkembang Sangat Baik).

Kemampuan anak dalam mengurutkan pola (berdasarkan bentuk) pada siklus II pertemuan I telah mengalami peningkatan yang berdasarkan indikator ketercapaian anak rata-rata memperoleh nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yang berarti anak telah mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan pola melalui metode bermain kooperatif. Rangkuman nilai konversi anak pada siklus II pertemuan I yaitu tidak terdapat lagi anak yang memperoleh nilai BB (Belum Berkembang), anak yang memperoleh nilai MB (Mulai Berkembang) sebanyak 4 orang anak atau 27%, anak yang memperoleh nilai BSH (Berkembangan Sesuai Harapan) sebanyak 5 orang anak atau 33%, dan anak yang memperoleh nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 6 orang anak atau 40%.

Kemampuan anak dalam mengurutkan pola (berdasarkan bentuk) pada siklus II pertemuan II mengalami peningkatan yang berdasarkan indikator ketercapaian anak rata-rata memperoleh nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat baik) yang berarti anak telah mampu meningkatkan kemampuan mengurutkan pola dan hasilnya bagus melalui metode bermain kooperatif. Rangkuman nilai konversi anak pada siklus II pertemuan II yaitu tidak terdapat lagi anak yang memperoleh nilai BB (Belum Berkembang), anak yang memperoleh nilai MB (Mulai Berkembang) sebanyak 3 orang anak atau 20%, anak yang memperoleh nilai BSH (Berkembangan Sesuai Harapan) sebanyak 6 orang anak atau 40%, dan anak yang memperoleh nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 6 orang anak atau 40%.

Analisis akhir ketercapaian indikator kemampuan mengurutkan pola melalui metode bermain kooperatif mencapai 80% atau telah tuntas. Pada siklus II pertemuan II hasil kegiatan anak dalam bermain kooperatif telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang minimal 75%, sedangkan hasil konversi anak telah mencapai 80% sehingga penelitian ini berhenti pada siklus II. Keberhasilan peningkatan pada siklus 2 ini juga sama diperoleh dari penelitian oleh Ardiani, Anita, & Hidayah (2013) bahwa melalui penerapan metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak pada setiap siklus. Ketuntasan pada pratindakan sebesar 36,36 %, siklus I 54,54% , dan siklus II 72,72%.

Hasil penelitian ini menunjukkan hipotesis tindakan telah tercapai yaitu jika dalam proses pembelajaran menerapkan metode bermain kooperatif maka kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari dapat meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilaksanakan pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Presiden Kelurahan Watubangga Kecamatan Baruga Kota Kendari kemampuan anak dalam mengurutkan pola melalui metode bermain kooperatif meningkat. Hal ini berdasarkan penilaian yang

dilakukan pada observasi awal kemampuan anak dimana perolehan ketuntasan 20% dan secara individual terdapat 3 orang anak dari 15 orang anak yang memperoleh nilai konversi (2,50-4,00) dalam melaksanakan kegiatan. Pada siklus I yang memperoleh nilai ketuntasan belajar secara klasikal 47% dan secara individual sebesar 7 orang anak dari 15 orang anak memperoleh nilai konversi (2,50-4,00) dalam melaksanakan kegiatan, kemudian pada siklus II diperoleh nilai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 80% dan secara individual terdapat 12 orang anak dari 15 orang anak memperoleh nilai konversi (2,00-4,00) dalam melaksanakan kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penerapan metode bermain kooperatif maka kemampuan anak dalam mengurutkan pola dapat meningkat.

Saran

Adapun hal-hal yang perlu disarankan terkait dengan penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengurutkan pola melalui metode bermain kooperatif adalah : (1) Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, diharapkan dapat memberi gambaran tentang tingkat pendidikan anak usia dini dan pengetahuan tentang kemampuan anak dalam mengurutkan pola melalui metode bermain kooperatif. (2) Bagi guru/pendidik, yang tertarik untuk menerapkan metode bermain kooperatif untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan pola, hendaknya mengoptimalkan diri dalam mengajar dan dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Amry, I. W. R., & Salim. (2019). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan mengklasifikasikan benda dalam tiga kategori di TK Negeri Lalowaru Kecamatan Moramo Kabupaten Konawe Selatan. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 72-75. <http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5924>.
- Ardiani, Y., Anita, S. W., & Hidayah, N. (2013). Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Pola Warna Melalui Metode Bermain Kooperatif Pada Anak Kelompok A₂ TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta Tahun Ajaran 2013/ 2014. *Kumara Cendekia*, 1(2), 112-119. <https://doi.org/10.20961/kc.v1i2.3205>.
- Charlesworth, R. (2005). *Experience In Math For Young Children Fifth Edition*. United States: Thomson Delmar Learning.
- Indriani, H., Putra, M. Ardana, I. K. (2016). Penerapan Metode Bermain Kooperatif Berbantuan Media Topeng Karakter untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1-12. <http://dx.doi.org/10.23887/paud.v4i2.7616>
- Jackman, H. L. 2009. *Early Education Curriculum A Child's Connection To The Word*. USA: Wadsworth.
- Maresha, O. D., & Stanislaus, S. (2012). Keefektifan Permainan Kooperatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah di Tk Kemala Bhayangkari 81 Magelang. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 4(1), 44-51.
- Mukhtar, L. Z. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 16(1), 19-27. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>.
- Rahmatunnisa, S., & Halimah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pasir. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 67-82. <https://doi.org/10.24853/yby.2.1.67-82>.
- Sari, F., Nurhayati, & Salim. (2019). Meningkatkan Kreativitas Dalam Membentuk Objek Melalui Kardus Geometri. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 2(2), 144-148. <http://dx.doi.org/10.36709/jrga.v2i2.8364>.

- Setiawan, M. H. Y. (2016). Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 1(1), 32-37. <http://dx.doi.org/10.33061/ad.v1i1.1207>.
- Wardany, M. P., Jaya, M. T., & Angraini, G. F. (2017). Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 7-15.