



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN RITATOON TENTANG BINATANG
PELIHARAAN SEBAGAI MEDIA STIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI**

Eny Nur Aisyah, Tomas Iriyanto, Wuri Astuti, Evania Yafie

Unversitas Negeri Malang, Malang, Jl. Semarang No.5 Malang

Email: eny.nur.fip@um.ac.id

Article History

Received: August 2, 2019

Accepted: August 31, 2019

*Published: August 31,
2019*

Keywords

*Alat permainan,
ritatoon, Kemampuan
kognitif, Game tools,
ritatoon, Cognitive
abilities*

Abstrak

Proses belajar mengajar anak usia dini yang mengacu pada proses dasar "Belajar sambil Bermain dan Bermain sambil Belajar", sehingga diperlukan pembelajaran yang atraktif dan memberikan kesempatan pada anak untuk aktif, kreatif, dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan alat permainan ritatoon yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan melalui prosedur Borg and Gall yang dipilih dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan melalui 7 langkah yang dilaksanakan di TK LAB UM kota Malang di kelas A1 dan A2. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa produk alat permainan ritatoon tentang binatang peliharaan sebagai media stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Berdasarkan data hasil uji coba, disimpulkan bahwa alat permainan ritatoon dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK LAB UM Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Abstract

The process of teaching and learning of early childhood refers to the basic process of "Learning while playing and playing while learning", so it takes attractive learning and provides opportunities for children to be active, creative, and fun. The aim of this development research is to produce a ritatoon game tool that can improve cognitive abilities of early childhood. The research method used through the Borg and Gall procedure was selected and adapted to the conditions in the field through 7 steps carried out in TK LAB UM Malang in class A1 and A2. The results of this development research in the form of ritatoon game products about pets as a medium for stimulating cognitive abilities of early childhood. Based on the trial data, it was concluded the ritatoon game tool could be used in developing the cognitive abilities of group A children in TK LAB UM Lowokwaru District Malang.

PENDAHULUAN

Program Pendidikan Taman kanak-kanak (TK) memiliki ciri khas yang berbeda dengan proses belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD). Proses belajar mengajar anak usia dini yang mengedepankan prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Sistem pembelajaran yang diperlukan adalah pembelajaran yang atraktif yang memberikan kesempatan pada anak untuk aktif, kreatif, dan memberikan kesenangan (1-1-book-review-3_0.pdf n.d.). Aktivitas yang berulang-ulang menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri sendiri, inilah yang disebut bermain pada aktivitas bermain anak memperoleh banyak pengetahuan, selain pengetahuan di dalam bermain bersama anak akan belajar bermasyarakat, bergaul, menyapa, melayani, dan mengolah emosi (Rieber 1996). Capaian perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional adalah melalui aktivitas bermain (Henderson and Atencio 2007).

Menurut Sujiono (2011:1.3) Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini sangat penting dilakukan karena kognitif berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Proses berpikir yang mengajak individu untuk dapat menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa merupakan bentuk kemampuan kognitif. Patmonodewo (dalam Sukardi, dkk,2013:1) menyatakan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Kurikulum 2013 pengembangan kognitif dibagi menjadi tiga yaitu: kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan fleksibel dan dapat diterima sosial, mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman dalam kondisi yang baru, kemampuan berpikir logis; mengenali berbagai perbedaan, pola, klasifikasi, inisiatif, perencanaan, mengenal sebab akibat dan mampu berpikir logis. Berfikir logis: mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat, kemampuan berpikir simbolik; mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar (Papan_Mendikbud_pada_Workshop_Pers.pdf n.d.).

Kesimpulan dari kemampuan dekriptif merupakan aktivitas mental yang berhubungan dengan identifikasi, pikiran, ingatan, menghubungkan, mengamati, memecahkan masalah, kemampuan logika dan guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan bagi kemampuan anak.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan alat permainan ritatoon untuk mengembangkan kognitif anak TK kelompok A ini menggunakan prosedur pengembangan menurut Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah, tetapi peneliti hanya memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat disesuaikan dengan kondisi khusus yang dihadapi di lapangan. Oleh karena itu pada penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di TK LAB UM kota Malang di dua Kelas A yang berbeda muridnya yaitu kelas A1 dan A2 maka peneliti melakukan modifikasi menjadi tujuh langkah, sedangkan langkah kedelapan, sembilan dan sepuluh tidak dilaksanakan.

Ketujuh langkah tersebut antara lain: (1) aktivitas penelitian dan pengumpulan informasi digali melalui kegiatan kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan tentang pokok persoalan, (2) perencanaan yang mencakup aktivitas: pendeskripsian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, (3) pengembangan produk awal ritatoon yang akan diuji coba, (4) melakukan uji coba kelompok kecil permulaan dilakukan pada Kelas A yang pertama (A1), menggunakan 6-8 subyek, (5) melakukan revisi terhadap produk awal (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji coba kelompok kecil permulaan), (6) melakukan uji lapangan utama dengan 20 – 30 subyek pada Kelas A yang kedua (A2), (7) melakukan revisi terhadap produk operasional (revisi produk berdasarkan saran-saran dari hasil uji lapangan utama).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini serta evaluasi para ahli untuk uji coba adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif berupa persentase. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis pengumpulan data dari para ahli dengan menggunakan data kualitatif. Data diperoleh dari ahli kognitif, ahli pembelajaran anak usia dini, dan ahli alat permainan berupa saran dan masukan yang digunakan untuk merevisi rancangan produk. Analisis kuantitatif

berupa persentase digunakan untuk mempresentase hasil pengumpulan data pada penelitian awal (analisis kebutuhan dari para ahli), hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba lapangan (kelompok besar).

HASIL

Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah Alat Permainan Ritatoon tentang Binatang Peliharaan sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Alat permainan ritatoon merupakan pengembangan dari media kartu gambar dan kartu kata yang ditempelkan pada papan flanel yang berbentuk dua dimensi menjadi bentuk tiga dimensi karena beberapa papan flanel dipajang secara berderet pada perangkat berupa kotak besar yang berlubang-lubang seukuran dan setebal papan flanel (Feristasari 2011).

Hal ini sesuai dengan pendapat Kustiawan bahwa ritatoon sebagai penyajian pesan secara visual melalui simbol-simbol garis ke dalam serangkaian gambar (gambar seri) yang pada saat pemakaiannya menggunakan standar (Kustiawan 2016). Standar ritatoon berupa papan berlubang berlajur-lajur dimana lubang itu untuk meletakkan gambar yang ditegakkan. Ritatoon merupakan media yang efektif dalam penggunaannya ke dalam pengajaran karena dapat menarik perhatian siswa dan guru dapat bercerita sambil memperlihatkan gambar, tetapi masih dapat mengawasi tingkah laku siswa

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa produk yaitu alat permainan ritatoon tentang binatang peliharaan sebagai media stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Untuk spesifikasi produk dijelaskan sebagai berikut: 1) Produk yang dikembangkan adalah sebuah alat permainan sebagai media pembelajaran tiga dimensi berupa rak ukuran panjang 60 cm, lebar 40 cm, tebal 15 cm yang di atasnya dipajang gambar-gambar berbingkai yang dapat dilepas dan dipajang kembali sebagai alat permainan anak dalam pembelajaran kognitif; 2) Alat permainan ritatoon ini hanya digunakan pada tema binatang dengan subtema jenis-jenis binatang; 3) Alat permainan ritatoon ini dibuat dengan semenarik mungkin, menggunakan bahan yang awet dan aman bagi anak sebagai alat permainan.

Hasil pengembangan berdasarkan analisis data kuantitatif diperoleh persentase sebesar 94% dari ahli kognitif, 90% dari ahli pembelajaran anak usia dini, dan 94% dari ahli alat permainan, dengan hasil keseluruhan sebesar 93%. Dapat dikatakan bahwa alat permainan ritatoon masuk dalam kategori sangat valid (layak digunakan) untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun.

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap produk awal media pembelajaran madding show diperoleh dari hasil observasi terkait dengan aspek kemudahan, kemenarikan, dan keamanan anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan alat permainan ritatoon yang dilakukan oleh guru kelas dengan subjek 6 anak kelompok A, dengan perolehan persentase yaitu: 1) 83% anak mudah menggunakannya, 2) 100% anak tertarik menggunakannya, 3) 100% anak aman dalam menggunakannya. Sedangkan untuk uji coba lapangan (kelompok besar) dilakukan dengan menggunakan subjek 28 anak kelompok A, dengan perolehan persentase yaitu: 1) 83% anak mudah menggunakannya, 2) 100% anak tertarik menggunakannya, 3) 100% anak aman dalam menggunakannya.

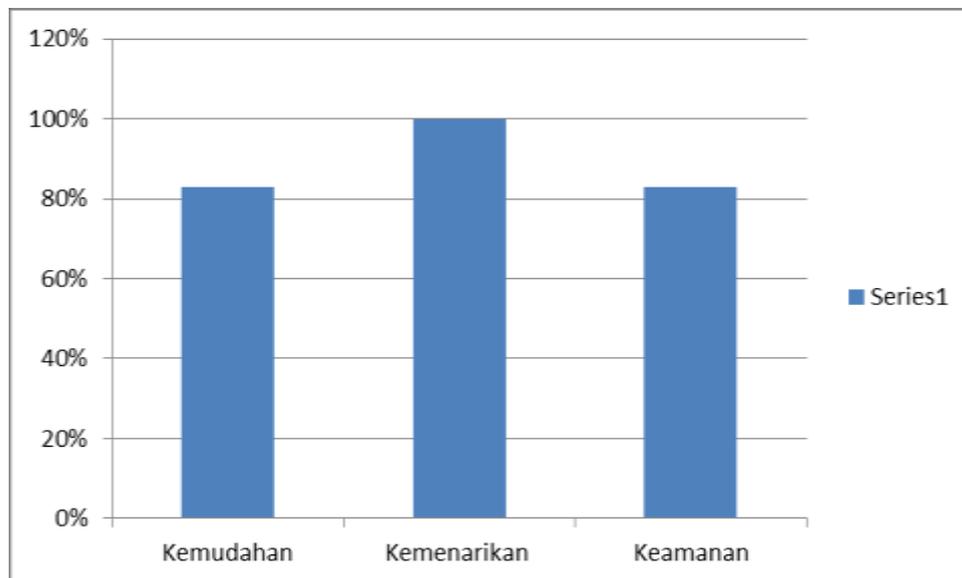
Produk pengembangan berupa alat permainan ritatoon ini telah melalui proses yang cukup panjang. Proses tersebut dimulai dari penelitian awal, pembuatan rancangan produk hingga produk akhir terselesaikan yang memerlukan beberapa revisi dari para ahli (satu ahli kognitif, satu ahli pembelajaran anak usia dini, dan satu ahli alat permainan) untuk mendapatkan produk yang maksimal, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan (kelompok besar).



Gambar 1. Produk Alat permainan Ritatoon

Atas dasar hasil penelitian awal, maka disusun rancangan produk pengembangan kemampuan kognitif anak berupa alat permainan ritatoon. Setelah rancangan dievaluasi oleh para ahli maka mendapatkan saran dan masukan sebagai berikut: 1) Uji cobakan dulu menggunakan gambar binatang yang sederhana dan mudah dikenal anak; 2) Setiap gambar satu jenis binatang dibuat lebih dari satu gambar; 3) Kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran, menggunakan alat permainan ritatoon harus ditunjang variasi bentuk ,ukuran dan warna binatang; Dalam pemanfaatan alat permainan ritatoon setiap anak usahakan yang harus diberi kesempatan memanfaatkannya

Setelah dilakukan revisi terhadap rancangan produk, maka jadilah produk awal yang selanjutnya diuji cobakan. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 83% anak mudah menggunakan alat permainan ritatoon , terkait aspek kemenarikan diperoleh persentase sebesar 100% anak tertarik menggunakan alat permainan ritatoon, serta terkait aspek keamanan diperoleh persentase sebesar 83% anak aman dalam menggunakan alat permainan ritatoon.



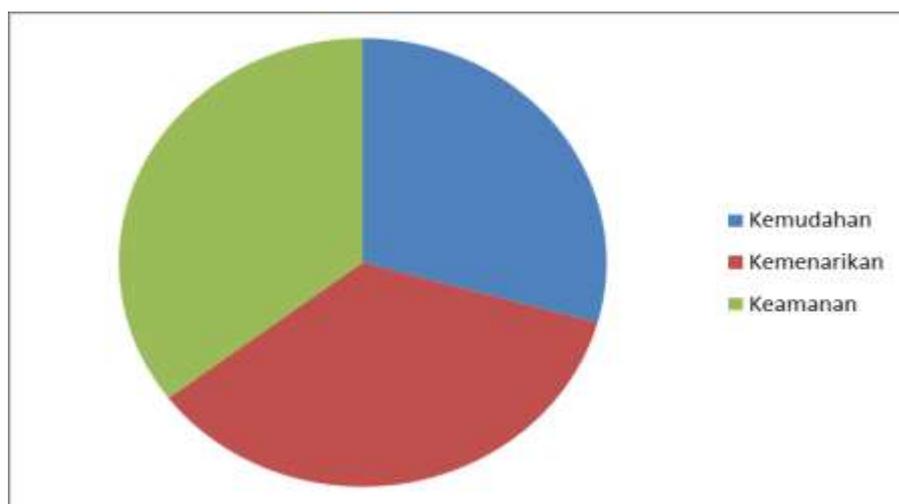
Gambar 3. Grafik Presentase Hasil Uji Kelompok Kecil Alat Permainan Ritatoon

Dari hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang harus dilengkapi yaitu agar setiap kelompok item gambar dan tulisan diberi wadah/tempat tersendiri untuk memudahkan anak mengambil item agar tidak tercampur



**Gambar 4. Aktivitas Belajar Anak dengan Menggunakan Ritatooon
(Sumber Dokumentasi: Selama Uji Coba Kelompok Besar)**

Pada uji coba lapangan (kelompok besar) diperoleh persentase sebesar 83% anak mudah menggunakan alat permainan ritatooon, terkait aspek kemenarikan diperoleh persentase sebesar 100% anak senang menggunakan alat permainan ritatooon, serta terkait aspek keamanan diperoleh persentase sebesar 100% anak aman dalam menggunakan alat permainan ritatooon. Berikut grafik capaian hasil uji coba alat permainan Ritatooon pada ujicoba kelompok besar:



Gambar 3. Grafik Presentase Hasil Uji Kelompok Besar Alat Permainan Ritatooon

Penyediaan wadah/tempat agar tidak membingungkan anak dalam mengambil item gambar tetap menjadi saran utama dari hasil ujicoba kelompok, karena aktivitas yang menarik dan fasilitas yang memadai menjadi hal mutlak yang musti dipenuhi guna tercapainya tujuan dari penggunaan alat permainan bagi pendidikan anak usia dini (Chen 2011). Berdasarkan penelitian kegemaran anak usia 4-6 tahun yang menyukai permainan yang menantang dan menggerakkan otot-ototnya, mencoret-coret, membaca dan banyak menggunakan alat dalam kegiatannya seperti balok-balok geometri, plastisin, dan lain sebagainya harus diapresiasi sebaik-baiknya untuk menstimulasi tumbuh-kembangnya (Prmono and Nur Aisyah 2018). Alat permainan ritatooon dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran bidang kognitif yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang menampilkan gambar dan tulisan sesuai tema binatang. Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Toys, Play, and Child Development: Jeffrey H. Goldstein : 9780521450621 n.d.).

PEMBAHASAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa perkembangan usia 0-8 tahun (Early childhood care and education 2015). Bermain adalah salah satu aktivitas yang menyangkan bagi mereka untuk melawati proses belajar dan menstimulus perkembangannya (Toys, Play, and Child Development : Jeffrey H. Goldstein : 9780521450621 n.d.).

Aktivitas bermain dan permainan yang menarik menjadi satu dari beberapa alat yang dapat digunakan untuk merangsang segenap perkembangan potensial yang ada pada diri anak dengan sebaik-baiknya, baik melalui permainan tradisional maupun modern yang ada disekitar anak, baik di dalam maupun luar lingkungan diri anak (Nur Aisyah 2017).

Kemampuan kognitif merupakan salah satu fungsi mental yang ada pada diri anak yang melibatkan aktivasi kemampuan pengelolaan informasi dalam otak yang tertuang dalam bentuk kemampuan anak berupa: mengingat, mengahafi, memusatkan perhatian, kecepatan dalam memproses informasi, maupun penalaran spasial dan kausal (Ones, Dilchert, and Viswesvaran 2012).

Berbagai media yang menarik saat bermain dapat digunakan guna mengasah kemampuan kognitif anak, seperti halnya yang dilakukan oleh Joni, yang melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan anak menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa melalui permainan dadu (Joni 2016). Aktivitas menyusun pola, mengurutkan bentuk dan dan mengklasifikasi benda pun dapat dilakukan melalui permainan puzzle, yang terbukti mampu untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini (Chen 2011). Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang memuat tahapan perkembangan yang seharusnya adap pada diri anak (permenbud-nomor-29-tahun-2014.pdf n.d.).

Alat permainan ritatooon digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran bidang kognitif yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang menampilkan gambar dan tulisan sesuai tema binatang. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahma bahwa Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Rahma 2017).

Alat permainan ritatooon jika digunakan dalam permainan anak usia dini memenuhi salah satu prinsip dalam kegiatan bermain. Anak prasekolah dalam rentang usia 4-6 tahun menyukai permainan yang menantang dan banyak menggerakkan otot-ototnya, mencorat-coret, membaca, dan lain sebagainya, serta banyak menggunakan alat dalam kegiatannya seperti balok-balok geometri, plastisin, dan lain sebagainya (Widhiyani, Prof. Dr. A. A. I. Ngurah Marhaeni, and Dantes 2014).

Pada penggunaan alat permainan ritatooon, berupa kotak besar berlubang tempat memajang papan yang dilapisi kain panel yang dapat ditempel kartu huruf, kartu kata, kartu gambar sesuai dengan tema binatang. Memainkan dengan cara menyusun papan panel secara berderet sesuai sub-sub tema jenis-jenis binatang dengan gambar yang ditempelkan di bagian depan papan panel, dimana rangkaian kegiatan dalam permainan lebih mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hal ini sangatlah tepat, karena kompleksitas kemampuan yang lainnya turut serta terasah pada aktivitas bermain saat menggunakan media ritatooon.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil uji coba di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan ritatooon dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK LAB UM Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Saran yang dapat dikemukakan dari hasil pengembangan alat permainan ritatooon ini adalah; 1) Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi sasaran yang akan dituju; 2) sebaiknya disosialisasikan kepada pihak-pihak terkait seperti Dinas Pendidikan, GOP TKI, IGTKI, HIMPAUDI dan ke sekolah-sekolah lain yang ada disekitar kota Malang untuk memperoleh pengakuan dan perijinan untuk penggunaan alat permainan ritatooon; 3) Bagi lembaga pendidikan anak usia dini KB dan TK dapat dikembangkan lagi bentuk alat permainan ritatooon yang sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak; 4) Bagi guru atau pendidik

sebaiknya dapat digunakan sebagai salah satu aktivitas bermain pada kegiatan belajar mengajar dalam bentuk permainan yang mudah, menyenangkan dan aman bagi anak, serta sesuai dengan karakteristik usia anak; 5) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin memperdalam pengembangan alat permainan ritatoon disarankan agar mengembangkan lebih luas lagi, misalnya penambahan aspek bidang engembangan lain tidak hanya terbatas aspek kognitif dalam permainan ini.

REFERENSI

- “1-1-Book-Review-3_0.Pdf.” https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-1-book-review-3_0.pdf (August 30, 2019).
- Chen, Fong Peng. 2011. “Children Learning through Play : Perspectives and Practices of Early Childhood Educators in Singapore Preschools Serving Children Aged Four to Six Years.”
- “Early Childhood Care and Education.” 2015. *UNESCO*. <https://en.unesco.org/themes/early-childhood-care-and-education> (August 25, 2019).
- Feristasari, Devi. 2011. “Permainan Kartu Acak untuk Meningkatkan Kosakata Anak Kelompok B TK Negeri Pembina I Kota Malang.” *Permainan Kartu Acak untuk Meningkatkan Kosakata Anak Kelompok B TK Negeri Pembina I Kota Malang* 0(0). <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=52477> (August 30, 2019).
- Henderson, Tara Zollinger, and David J. Atencio. 2007. “Integration of Play, Learning, and Experience: What Museums Afford Young Visitors.” *Early Childhood Education Journal* 35(3): 245–51.
- Joni, Joni. 2016. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1): 1-10–10.
- Kustiawan, Usep. 2016. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Nur Aisyah, Eny. 2017. “Character Building in Early Childhood Through Traditional Games.” In *Proceedings of the 3rd International Conference on Education and Training (ICET 2017)*, Batu City, Indonesia: Atlantis Press. <http://www.atlantis-press.com/php/paper-details.php?id=25883541> (June 22, 2019).
- Ones, Deniz, S Dilchert, and Chockalingam (Vish) Viswesvaran. 2012. “Cognitive Abilities.” *The Oxford Handbook of Personnel Assessment and Selection*.
- “Paparan_Mendikbud_pada_Workshop_Pers.Pdf.” (August 30, 2019).
- “Permendikbud-Nomor-29-Tahun-2014.Pdf.” <https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2017/09/permendikbud-nomor-29-tahun-2014.pdf> (August 30, 2019).
- Rahma, Dian. 2017. “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan* 6(10). <https://www.neliti.com/publications/212143/penggunaan-alat-permainan-edukatif-ape-untuk-mendukung-perkembangan-anak-usia-5> (August 30, 2019).
- Rieber, Lloyd P. 1996. “Seriously Considering Play: Designing Interactive Learning Environments Based on the Blending of Microworlds, Simulations, and Games.” *Educational Technology Research and Development* 44(2): 43–58.
- “Toys, Play, and Child Development : Jeffrey H. Goldstein : 9780521450621.”.
- Widhiani, Ida Ayu Sri, M. A. Prof. Dr. A. A. I. Ngurah Marhaeni, and Prof Dr Nyoman Dantes. 2014. “Penerapan Penggunaan Media Permainan Fantasi Dan Imajinasi Kreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Otak Kanan Dan Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B Paud Pom-Pom School Kuta Utara Badung.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4(1). http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/1209 (August 30, 2019).