

Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota

Yolanda Pahrul¹, Rizki Amalia²

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Abstrak (Book Antiqua 14, Bold, spasi 1, spacing before 6 pt, after 6 pt)

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil belajar melalui kegiatan bermain dalam lingkaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini dilakukan di Taman Penitipan Anak Tambusai. Subjek penelitian adalah murid TPA Tambusai sebanyak 10 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan. Prosedur penelitian terdiri dari: perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi. Dilakukan untuk 10 pertemuan dibagi menjadi dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pra tindakan dilakukan untuk menentukan persentase kemampuan kognitif sebesar 51.07%, meningkat menjadi 63.39% setelah siklus pertama, dan meningkat menjadi 84.82% setelah siklus kedua. Peningkatan 84.82% pada siklus kedua membuktikan bahwa kegiatan bermain dalam lingkaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain dalam lingkaran, di mana dapat melatih daya ingat anak, dapat melatih kemampuan mendengar, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan menirukan. Hal ini karena kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak, semua perkembangan dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.

Kata Kunci: *bermain dalam lingkaran, kemampuan kognitif*

Abstract

This study aims to describe the process and learning outcomes through playing in circles to improve children's cognitive abilities. This research was conducted at Tambusai Child Care Park. The research subjects were 10 TPA Tambusai students. This research uses action research method. The research procedure consisted of: planning, acting and observing, reflecting. Conducted for 10 meetings divided into two cycles. Data collection techniques are carried out through tests, observations, interviews and documentation studies. The data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative data analysis. Pre-action was carried out to determine the percentage of cognitive ability of 51.07%, increasing to 63.39% after the first cycle, and increasing to 84.82% after the second cycle. The 84.82% increase in the second cycle proved that playing in circles can improve early childhood cognitive abilities. Cognitive abilities can be developed through playing in circles, which can train children's memory, can train listening skills, problem-solving skills, and the ability to imitate. This is because playing activities are very important activities for children, all developments can be developed through play activities.

Keywords: *playing in circles, cognitive abilities*

Copyright (c) 2019 Nama Penulis

✉ Corresponding author :

Email Address : email koresponden@gmail.com (alamat, koresponden)

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan usia dini ini sangat penting dilakukan, karena pendidikan usia dini merupakan dasar dalam pembentukan kepribadian manusia. Sehingga pendidikan anak usia dini harus dirancang sesuai dengan kebutuhan anak agar dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan baik aspek agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosialemosional, serta aspek fisik motorik.

Stimulasi yang diberikan kepada anak haruslah dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya, salah satunya yaitu stimulasi bermain. Dunia anak usia dini adalah dunia bermain, setiap hari adalah bermain. Pada saat anak-anak bermain, mereka merasa senang dan bahagia. Oleh karena itu, untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, kegiatan bermain tersebut harus diberikan pembelajaran-pembelajaran. Sehingga saat mereka bermain, tanpa mereka sadari mereka telah belajar. Hal tersebut telah dijelaskan oleh Mayke dalam bukunya bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya (Triharso Agung, 2013).

Bermain juga merupakan kegiatan yang sangat disenangi dan sangat menyenangkan bagi anak, setiap hari mereka melakukan aktivitas bermain. Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Purnama Sigit, 2019)

Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri (*self knowledge: fisical knowledge, logical math knowledge*). Bermain dilakukan atas inisiatif anak, atas keputusan anak, dan dengan dukungan guru atau orang dewasa. Untuk dapat mendukung anak bereksplorasi dengan mainannya, guru perlu memperhatikan densitas dan intensitas main anak. Densitas adalah berbagai macam cara setiap jenis main (main sensormotor, main peran, main pembangunan) yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak. Sedangkan

intensitas adalah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam tiga jenis main sepanjang hari dan sepanjang tahun. (Latif Mukhtar, 2013)

Bermain dilakukan dengan spontan dan bertujuan untuk bersenang-senang. Segala kegiatan yang terdapat unsur kesenangan bagi anak usia dini, maka disebut dengan bermain. Pendapat ini didukung oleh (Syukron Al Mubarak & Amini, 2019) menyebutkan bermain sebagai suatu aktivitas yang langsung dan spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan jika dalam kegiatan main anak usia dini di dukung oleh tiga jenis main yaitu: main sensorimotor, main peran, main konstruktif (Wiwik Pratiwi, 2017). Berbagai macam permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan, seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh (Novitasari Reni, M. Nasirun, 2019) yang membuktikan bahwa bermain dengan media hula hoop dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik anak-anak. Terbukti dengan meningkatnya kapasitas motorik kasar pada anak-anak, terlihat pada pertemuan siklus I pertama pada aspek kekuatan dan keseimbangan aspek nilai rata-rata mencapai 2,27 dengan kriteria Cukup, maka pada siklus II pertemuan ketiga mencapai 4.3 dengan kriteria Baik.

Penelitian mengenai bermain juga dilakukan oleh (Holis, 2016) yaitu hasil pengujian bermain dengan balok terhadap perkembangan konitif dan kreativitas anak yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kognitif anak usia dini pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut, antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Karena hasil belajar melalui bermain balok unit antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen mempunyai perbedaan yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas dan pengembangan kognitif anak usia dini maka direkomendasikan agar belajar melalui bermain balok unit pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut.

Berdasarkan hasil observasi di TPA Tambusai, terlihat perkembangan kognitif anak masih belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terbukti anak belum mampu menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar yang ditunjukkan, anak masih berfikir lama ketika berhitung, serta anak masih lama saat menganalisis sesuatu. Oleh karena itu, kognitif anak perlu dikembangkan.

Dari hasil observasi tersebut, maka peneliti ingin menerapkan metode bermain dalam lingkaran yang merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Guru dapat menyesuaikan tema pembelajaran kedalam permainan ini. Permainan bermain dalam lingkaran merupakan permainan yang mudah dipahami, mudah dilakukan dan mengandung pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak. Kurang bervariasi nya kegiatan di Taman Penitipan Anak disebabkan oleh guru kurang berani melakukan permainan-permainan baru pada anak serta guru belum memiliki pengetahuan mengenai permainan-permainan yang kreatif untuk anak usia dini. Dengan latar belakang

diatas peneliti akan menganalisis pemanfaatan permainan dalam lingkaran di TPA Tambusai yang berfokus pada aspek kognitif anak.

Kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan). Dalam perkembangan kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya. (Srianis Komang, 2013)

Pengembangan Kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan visual, taktil, kinestik, aritmatika, geometri, sains dan auditori (Khadijah, 2016). Kemampuan mendengar anak usia dini merupakan kemahiran pokok dalam proses mempelajari suatu pengetahuan. Anak yang mempunyai kemampuan mendengar dengan baik, maka anak akan memahami maksud dan membuat penafsiran tentang sesuatu hal (Mujib, 2012). Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan. Tujuan pengembangan auditory anak usia dini adalah memperoleh informasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungan. Contoh permainan pengembangan auditory anak usia dini adalah menebak bunyi. (Khadijah, 2016)

Menurut susanto kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto ahmad, 2011). Sejalan dengan itu, yusuf juga berpendapat bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. (LN, 2016)

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. (Pudjiati, 2011)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan mengingat, memahami dan menghubungkan hal yang terjadi dilingkungannya serta mampu mengenali sesuatu melalui visual dan auditory.

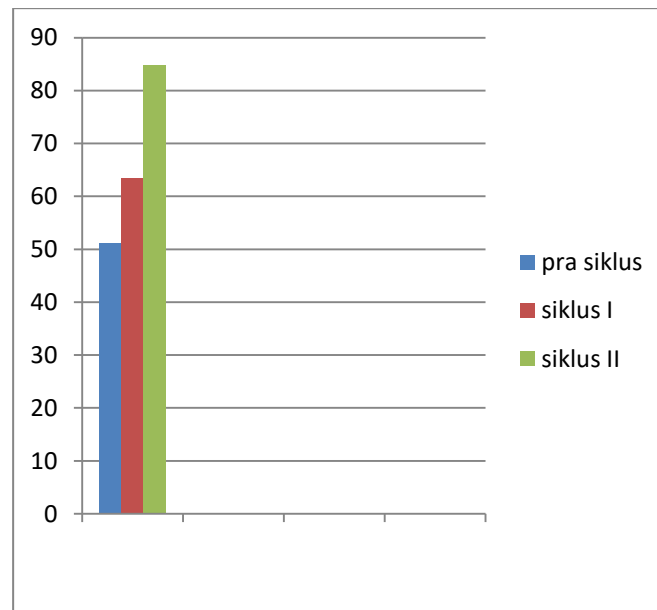
METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan dan atau memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas. *Action Research* adalah penelitian yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, karena melibatkan orang-orang yang ada dilingkungannya dan hasilnya dapat dinikmati bersama. Hal ini menjelaskan bahwa penelitian tindakan bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ditemui sehari-hari dalam konteks pembelajaran di kelas (Handini Myrnawati Crie, 2012). Penelitian ini akan dilaksanakan di TPA Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar.

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini mengacu pada kriteria yang ditetapkan oleh Mills, yang menyatakan bahwa penelitian tindakan memiliki target persentase menjadi 71% setelah melakukan tindakan pada subjek penelitian. Artinya, penelitian ini dikatakan berhasil jika 71% dari jumlah anak di kelas sudah mencapai standar yang telah ditetapkan oleh kolaborator yaitu 75% dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini terfokus pada peningkatan kemampuan kognitif siswa Taman Penitipan Anak Tambusai usia 3-4 tahun dengan aspek auditori, visual, perhatian, kinestetik, aritmatika, logika berpikir dan daya ingat. Aspek auditori memiliki dua indikator, aspek visual memiliki dua indikator, aspek perhatian memiliki satu indikator, aspek kinestetik memiliki 3 indikator, aspek aritmatika memiliki 2 indikator, aspek logika berpikir memiliki 2 indikator dan aspek daya ingat memiliki dua indikator. Hasil tindakan kegiatan bermain dalam lingkaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif, antara lain adalah : Kesepakatan antara peneliti dan kolaborator dimana persentase rata-rata kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, maka penelitian yang dilakukan di Taman Penitipan Anak Tambusai dinyatakan berhasil karena anak telah mengalami peningkatan perolehan skor minimal 75%. Peningkatan keberhasilan penelitian di awal pra-tindakan dilakukan untuk menentukan persentase kemampuan kognitif anak sebesar 51.07%, meningkat menjadi 63.39% setelah siklus pertama, dan meningkat menjadi 84.82% setelah siklus kedua.



Grafik peningkatan kemampuan kognitif

Kemampuan Kognitif dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain. Hal ini disebabkan semua aktivitas anak usia dini selalu berhubungan dengan kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan pokok bagi anak. Bermain akan membuat semua kegiatan yang dilakukan anak terasa menyenangkan. Melalui bermain secara tidak langsung terjadi pembelajaran pada anak. Sejalan dengan pendapat (Özdoğan, 2011), *play isn't only use for making activities enjoyable. It includes logical process and helps children configure the events, relations and connections. A play includes thinking, producing, creativity, discovering processes, is significantly meaningful*. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa bermain tidak hanya digunakan untuk membuat kegiatan menjadi menyenangkan. Ini mencakup proses logis dan membantu anak-anak mengonfigurasi peristiwa, hubungan, dan koneksi. Sebuah permainan mencakup termasuk berpikir, memproduksi, kreativitas, menemukan proses, sangat berarti.

Didukung oleh pendapat (Lockhart, 2010) yaitu *we as educators are entrusted with the responsibility of fully engaging children's minds and bodies in the way they learn best. By understanding the importance of play, how it helps to develop key cognitive functions, and what these functions are, we can become more effective in protecting purposeful play and more intentional in our interactions with children during their play*. Kita sebagai pendidik dipercayakan dengan tanggung jawab untuk sepenuhnya melibatkan pikiran dan tubuh anak dengan cara mereka belajar dengan baik. Dengan memahami pentingnya bermain, bagaimana hal itu membantu mengembangkan fungsi-fungsi kognitif, dan apa fungsi-fungsi tersebut bisa menjadi lebih efektif, memiliki tujuan dan lebih intens dalam interaksi dengan anak-anak selama bermain.

Dari pendapat diatas memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain dalam lingkaran. Kegiatan bermain dalam lingkaran adalah kegiatan yang dilakukan di luar ruangan dan dilakukan secara bersama-sama. Sebelum kegiatan bermain dalam

lingkaran, anak-anak diperkenalkan terlebih dahulu dengan tema pembelajaran yang digunakan yaitu tema binatang. Kemudian anak diperkenalkan dengan berbagai macam gambar binatang, bagaimana perilaku (cara berjalan) binatang tersebut, ciri-ciri fisik binatang, serta apa saja makanan binatang tersebut. Setelah itu kegiatan bermain dalam lingkaran dilakukan di luar ruangan. Dalam kegiatan bermain dalam lingkaran membuktikan bahwa anak lebih mampu mengembangkan daya ingatnya. Anak mampu menjawab pertanyaan jenis binatang sesuai dengan ciri-ciri fisik, Anak juga mampu menghitung dan membilang bilangan, serta anak juga mampu menirukan gerakan binatang yang ditunjukkan. Secara keseluruhan, kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapat hasil dengan analisis data pra siklus dengan perolehan persentase TCP sebesar 51.07% pada siklus I sebesar 63.39% dan pada siklus II menjadi 84.82%. sebagaimana yang telah disepakati dengan kolaborator bahwa penelitian ini dikatakan berhasil apabila 7 dari 10 yang telah berhasil menurut Mills 71%. Berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan pada penelitian ini 10 anak sudah mencapai pada kategori berkembang sesuai harapan. Hasil yang diperoleh menunjukkan TCP kemampuan kognitif anak telah mencapai kriteria yang diharapkan. Berdasarkan data kualitatif, terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun melalui pemberian tindakan berupa kegiatan bermain dalam lingkaran. Peningkatan kemampuan kognitif anak terlihat ketika anak mampu menjawab pertanyaan jenis binatang sesuai dengan ciri-ciri fisik, anak juga mampu menghitung dan membilang bilangan, serta anak juga mampu menirukan gerakan binatang yang ditunjukkan. Dengan demikian pemberian tindakan berupa "kegiatan bermain dalam lingkaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman Penitipan Anak Tambusai."

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih Kepada kepala sekolah, guru dan siswa Taman Penitipan Anak Tambusai atas partisipasinya terhadap penelitian. Terimakasih kepada mahasiswa yang sudah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Handini Myrnawati Crie. (2012). *Metodologi Penelitian untuk Pemula*. FIP Press.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23-37.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Latif Mukhtar, dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.
- LN, Y. S. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Rosdakarya.
- Lockhart, S. (2010). Play : An Important Tool for Cognitive Development. *HighScope Extensions*, 24(3), 1-8. <http://membership.highscope.org/app/issues/142.pdf>
- Mujib, F. dan R. N. (2012). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta). Diva Press.
- Novitasari Reni, M. Nasirun, D. D. (2019). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 6-12.

- Özdoğan, E. (2011). Play, mathematic and mathematical play in early childhood education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3118–3120.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.256>
- Pudjiati, S. R. . dan masykouri A. (2011). *Mengasah Kecerdasan di usia 0-2 Tahun*. Dirjen PAUDNI.
- Purnama Sigit, Y. S. H. dan H. (2019). *Pengembangan Alat dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Rosdakarya.
- Srianis Komang, N. ketut S. (2013). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3533>
- Susanto ahmad. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Prenamedia group.
- Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Triharso Agung. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. ANDI.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam* , 5, 106–117.