

IMPLEMENTASI PERMAINAN PENJEPIT BAJU UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Hanggara Budi Utomo
(Universitas Nusantara PGRI Kediri)
(hanggaram.psi@gmail.com)

Permasalahan penelitian ini adalah apakah melalui implementasi permainan penjepit baju dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui melalui implementasi permainan penjepit baju dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak Kelompok A RA Diponegoro Warujayeng Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrument berupa RKM, RKH, lembar penilaian unjuk kerja, lembar observasi aktivitas guru dan dokumentasi. Hasil penelitian siklus I 45 %, siklus II 82 %, dan siklus III 100%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan ketuntasan belajar anak didik telah memenuhi kriteria yang di tetapkan yaitu minimal 75%. Kesimpulan penelitian ini adalah peneliti menyimpulkan bahwa tindakan pembelajaran melalui implementasi permainan penjepit baju dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata kunci: kemampuan kognitif, permainan penjepit baju.

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan dan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada masa usia dini, anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini, terjadi kematangan fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap menerima respon atau stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa peletakan dasar untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral, konsep diri, disiplin dan kemandirian. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara maksimal.

Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal diperuntukkan usia empat sampai enam tahun berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA). Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal diperuntukkan usia nol sampai enam tahun berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA), program pengasuhan dan Kelompok Bermain (KB). Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di PAUD yaitu bidang pengembangan kognitif. Untuk menyusun model pembelajaran kognitif, Pendidik diharapkan mengacu kepada pedoman pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, Pendidik perlu mempersiapkan diri. Salah satu bentuk persiapan dengan menyusun model pembelajaran yang sesuai karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan. Perkembangan kognitif dipersiapkan Pendidik untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Gardner (dalam Sujiono, 2008) mengemukakan bahwa pengertian intelegensi atau kognitif sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Lebih lanjut Gardner (dalam Sujiono, 2008) mengajukan konsep pluralistik dari intelegensi dan membedakan delapan jenis intelegensi. Dalam kehidupan sehari-hari, intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (*blend*) yang unik dari sejumlah intelegensi, yaitu intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi dan antar pribadi, serta naturalistik.

Pembelajaran di PAUD meliputi lima bidang pengembangan, yaitu pembiasaan, bahasa, fisik motorik dan seni. Berbagai alternatif bisa dipilih untuk meningkatkan kompetensi dalam bidang pengembangan, namun dalam kompetensi bidang pengembangan kognitif anak Kelompok A Tahun Ajaran 2013/2014 masih relatif rendah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil belajar anak Kelompok A Tahun Ajaran 2013/2014, yang dikategorikan anak sangat mampu dan mendapat bintang empat baru satu anak, anak sudah berkembang sesuai harapan dan mendapat bintang tiga ada tiga anak, anak yang belum berkembang dan mendapat bintang dua ada tujuh anak, sedangkan anak yang tidak berkembang atau mendapat bintang satu tidak ada.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti (dalam hal ini peneliti bekerjasama dengan Pendidik) ditemukan fakta bahwa setiap pembelajaran bidang pengembangan kognitif peserta didik cenderung mengalami kejenuhan yang ditunjukkan dengan adanya respon peserta didik yang rendah dalam pembelajaran. Hal ini juga ditunjukkan dengan kompetensi bidang pengembangan kognitif tidak sesuai dengan yang diharapkan. Ada indikasi munculnya kejenuhan selama pembelajaran ini diantaranya dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan Pendidik monoton, yaitu dengan menggunakan metode cerita, tanya jawab, media bernyanyi dan media gambar dinding seadanya. Untuk itu dibutuhkan desain dan strategi baru dalam pembelajaran bidang pengembangan kognitif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan strategi berupa pemberian tindakan melalui pembelajaran baru yang mengajak peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Alternatif yang dipilih adalah dengan menggunakan strategi bermain dengan menggunakan Permainan Penjepit Baju. Permainan tersebut merupakan sistem akses (*remembering*) dan pengambilan kembali (*recalling*) data atau informasi yang ada di otak (Wahyuningsih, 2008).

Dengan diterapkannya Permainan Penjepit Baju, maka perhatian anak lebih terpusat pada pembelajaran yang sedang diberikan. Sehingga kesan yang diterima anak bisa mendalam dan lebih mudah tertanam dalam benak anak. Selain itu juga dapat memberikan motivasi yang kuat untuk anak agar lebih giat belajar dan anak berpartisipasi secara aktif. Permainan Penjepit Baju

disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan anak, untuk itu peneliti menganggap penting dilakukan penelitian dengan judul Implementasi Permainan Penjepit Baju Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.

Untuk mempertegas permasalahan yang ada, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah menerapkan pembelajaran melalui kegiatan bermain penjepit baju; mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain penjepit baju; mengembangkan kemampuan kognitif anak didik pada kelompok A. Permasalahan peneliti ini adalah apakah melalui implementasi permainan penjepit baju dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui melalui implementasi permainan penjepit baju dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada anak kelompok A di RA Diponegoro Warujayeng Kabupaten Nganjuk. Dengan jumlah anak didik 11 anak, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Anak berasal dari keluarga ekonomi menengah ke atas. Pada umumnya termasuk anak yang ceria dan bersemangat dalam belajar. Peneliti memilih tempat di Kelompok A RA Diponegoro Warujayeng Kabupaten Nganjuk karena berdasarkan observasi awal bahwa kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 masih sangat rendah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Model instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian Unjuk Kerja, Lembar Observasi Kegiatan, dan Dokumentasi. Data yang diperoleh dari lembar rubrik penilaian Pendidik dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \quad \%$$

Keterangan

P = Hasil jawaban dalam %

f = Nilai yang diperoleh

N = jumlah item pengamatan dikali nilai yang tertinggi

Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang tiga dan bintang empat antar waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II, siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadi kenaikan ketuntasan belajar dari waktu pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III (ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75%), maka tindakan pendidik dinyatakan berhasil sehingga hipotesis tindakan diterima.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil siklus I dari kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal lambang bilangan 1-10 yang memperoleh bintang dua sebanyak 6 anak (55%), bintang tiga sebanyak 4 anak (36%), dan bintang empat sebanyak 1 anak (9%). Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa dari jumlah 11 anak, sebanyak 5 anak (45%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 6 anak (55%) dinyatakan belum tuntas. Pembahasan pada siklus I dan berdasarkan analisis pengolahan data yang dibuat dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan pada akhir pembelajaran menunjukkan daya serap pada siklus I belum baik. Pendidik sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelemahan diantaranya anak didik belum dapat memahami kegiatan pembelajaran, anak masih banyak yang belum tepat dalam menjepitkan jumlah penjepit baju yang sesuai dengan jumlah gambarannya, begitu pula hasil belajar anak didik belum sesuai dengan harapan.

Hasil siklus II dari kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal lambang bilangan 1-10 yang memperoleh bintang dua sebanyak 2 anak (18%), bintang tiga sebanyak 7 anak (64%), dan bintang empat sebanyak 2 anak (18%). Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa dari jumlah 11 anak, sebanyak 9 anak (82%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 2 anak (18%) dinyatakan belum tuntas. Kegiatan pembelajaran siklus II dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan daya serap pada siklus II menjadi meningkat lebih baik, dan sudah mencapai ketuntasan belajar minimal. Pada siklus ini kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 sudah meningkat, sehingga kemampuan kognitif anak didik juga semakin meningkat. Walaupun demikian pendidik tetap berusaha agar pencapaian belajar anak mencapai ketuntasan belajar maksimal.

Hasil siklus III dari kemampuan kognitif anak didik tidak ada yang memperoleh bintang satu dan bintang dua, bintang tiga sebanyak 9 anak (82%) dan 2 anak mendapat bintang empat (18%). Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa 11 anak (100%) dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar anak didik dari sebelum dilakukan tindakan sampai dilakukan tindakan siklus I belum mengalami peningkatan, tetapi setelah dilakukan tindakan antara siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, begitu pula siklus II ke siklus III juga mengalami peningkatan yang cukup baik. Berdasarkan hasil kemampuan kognitif anak Kelompok A RA Diponegoro Warujayeng Kabupaten Nganjuk pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1
Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif
Melalui Kegiatan Bermain Penjepit Baju Siklus I
Sampai Dengan Tindakan Siklus III

No	Hasil penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	★ 1	0%	0%	0%
2	★ 2	55%	18%	0%
3	★ 3	36%	64%	82%
4	★ 4	9%	18%	18%
Jumlah		100%	100%	100%

Berdasarkan data di atas prosentase hasil penilaian kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain penjepit baju melalui perolehan bintang dapat dijelaskan bahwa pada siklus I, prosentase ★ 1 sebesar 0%, prosentase ★ 2 sebesar 55%, prosentase ★ 3 sebesar 36%, dan prosentase ★ 4 sebesar 9%. Pada siklus II prosentase ★ 1 sebesar 0%, prosentase ★ 2 sebesar 18%, prosentase ★ 3 sebesar 64%, dan prosentase ★ 4 sebesar 18%. Pada siklus III perolehan prosentase ★ 1 sebesar 0%, prosentase ★ 2 sebesar 0%, prosentase ★ 3 sebesar 82%, dan prosentase ★ 4 sebesar 18%. Perolehan bintang yang didapat oleh setiap anak didik menentukan ketuntasan dan ketidaktuntasan belajar anak didik. Prosentase ketuntasan belajar dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut :

Tabel 1.2
Prosentase Ketuntasan Belajar Dari Siklus I Sampai Siklus III

No	Tindakan	Prosentase	Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal 75%
1	Siklus I	45%	
2	Siklus II	82%	
3	Siklus III	100%	

Data diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 37% dari siklus pertama ke siklus kedua dan 18% dari siklus kedua ke siklus ketiga. Pada siklus III ketuntasan belajar mencapai 100%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan ketuntasan belajar anak didik telah memenuhi kriteria yang di tetapkan yaitu minimal 75%. Dengan demikian disimpulkan tindakan pembelajaran melalui implementasi permainan penjepit baju dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, DITERIMA.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh selama 3 siklus, dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa tindakan pembelajaran melalui implementasi permainan penjepit baju dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Saran yang diberikan peneliti untuk Pendidikan anak usia dini adalah perlu menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan suasana yang menarik tentunya, serta dapat menarik perhatian anak agar aktif mengikuti pembelajaran melalui kegiatan bermain penjepit baju. Selain itu, pihak sekolah sebaiknya mengadakan program ekstra atau tambahan jam belajar anak yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak, dan pihak sekolah di harapkan bisa memberikan fasilitas untuk kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 lebih lengkap lagi.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsini. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armstrong, Thomas. 2003. *Sekolah Para Juara*. Terj. Yudhi Muranto. Bandung: Kaifa.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Copley, Juanita, V. 2001. *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Pustaka Dalaprasta.
- Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gardner, Howard. 1993. *Multiple Intelligences: The Theory In Practice A Reader*. New York: Basic Book.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Joko, Untoro. 2008. *Buku Pintar Matematika SD*. Jakarta: Wahyu Media.
- Montolalu, B.E.F. 2011 *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. PT. Safiria Insani Press : Yogyakarta.
- Semiawan. 2001. *Pedoman Teknis Peningkatan Kualitas Guru*. Jakarta: Depdiknas
- Solehuddin, 2004. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2005 *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Susanto Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tim Depdiknas. 2005-2006. *Pedoman Pengembangan Silabus Dan Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Tim Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Tim Depdiknas. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Wahyuningsih. 2008. *Strategi Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks
- Wasik A, Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks