



Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Permainan Bola di Kelompok B TK Dharma Wanita Pangkalan

Nadia Nurul Ariyanti[□], Ririn Linawati, Budi Dyah Lestari

¹ PJJ PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ivet, Indonesia

² PJJ PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ivet, Indonesia

³ PJJ PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ivet, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode permainan di TK-B Dharma Wanita Pangkalan. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa TK Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso Pati yang berjumlah 20 anak terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan saat pengumpulan data berlangsung dan saat pengumpulan data periode tertentu. Hasil penelitiannya yaitu kemampuan anak dapat ditingkatkan dengan kegiatan permainan terbukti pada siklus II tingkat keberhasilannya mencapai 85%. Kesimpulan penelitian adalah melalui kegiatan permainan, kemampuan kognitif di TK Dharma Wanita Pangkalan dapat ditingkatkan, pra-Siklus hanya 40% siswa yang mampu menguasai pembelajaran, kemudian pada siklus I mengalami peningkatan yakni 60% dan terbukti pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 85% anak mampu menguasai pembelajaran melalui kegiatan permainan.

Kata kunci: *kemampuan kognitif, kreatif, permainan bola*

Abstract

The aim of the study is to improve cognitive abilities with the game method for Kindergarten-B Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso. The method in this research is to use a class action approach, the data collection method used in this study is a qualitative method which includes interviews, observation and documentation. The subjects in this study were students of Kindergarten Dharma Wanita, totaling 20 students consisting of 8 boys and 12 girls. Data analysis techniques in this study were carried out when data collection took place and during certain data collection periods. The results of his research are that children's abilities can be improved by playing activities, it is proven that in cycle II the success rate reached 85%. The conclusion from this study is that through game activities, cognitive abilities in Dharma Wanita Pangkalan Kindergarten can be improved, the pre-cycle only 40% of students were able to master learning, then in cycle I experienced an increase of 60% and it was proven that in cycle II there was a better improvement as much as 85% of children were able to master learning through game activities.

Keywords: Cognitive Ability, creativity, ball game

Copyright (c) 2023 Nadia Nurul A, Ririn L, Budi Dyah L.

[□] Corresponding author :

Email Address : nadianurulariyanti05@gmail.com

Pendahuluan

Anak usia 4-5 tahun merupakan bagian dari anak usia dini berada pada rentangan usia 6 tahun. Pada usia ini perkembangan kecerdasan anak mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Usia mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh profesi anak. Masa anak adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Perbedaan yang besar adalah antar pola Pendidikan sekolah dan di rumah penyebab anak yang tidak masuk Pendidikan prasekolah mengalami kejutan sekolah diri sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak pra sekolah.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar peserta didik mampu mengungkapkan pikiran melalui kognitif yang sederhana secara tepat, berkomunikasi secara efektif, dan membangkitkan minat anak untuk melakukan permainan yang baik dan benar (Sosialisasi/Workshop KBK bagi Guru TK Tingkat Provinsi Jawa Tengah, 2006: 6). Kondisi belajar yang optimal dapat terjadi jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran. Pengelolaan kelas yang efektif merupakan prasyarat mutlak bagi terjadinya proses belajar mengajar yang efektif (Syaiful bahri, 1994:90).

Sesungguhnya kemampuan Kognitif dimiliki oleh semua anak dan ditinjau dari segi Pendidikan bahwa dengan upaya dan kerja sama yang baik dalam masyarakat dan orang tua, maka bakat kreativitas yang dimiliki anak dapat digali dan dikembangkan sejak usia dini sehingga menghasilkan suatu potensi yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan berfikir anak di usia dini dan masa depannya. Salah satu aspek perkembangan yang perlu diperhatikan oleh orang tua adalah mengembangkan kreativitas anak karena hal ini akan mendasar perkembangan intelektual anak pada masa yang akan datang. Mengembangkan daya pikir anak merupakan aspek psikologis yang sudah mulai nampak sejak usia pra sekolah pada saat anak mulai aktif menguasai berbagai macam permainan yang disediakan. Melalui metode permainan dapat kita lihat bagaimana anak berkreasi mengekspresikan jiwa dan kemampuannya. Semua unsur psikis dan fisik aktif dan mengambil peran. Pada saat inilah saat yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Dunia anak adalah bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak TK, dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan perkembangan anak dalam dimensi: motorik kognitif, kreativitas, kognitif emosi sosial nilai dan sikap hidup. Bermain dapat membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang. Menyatakan "melalui bermain akan belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak." Pada kegiatan proses belajar mengajar tidak lain adalah untuk menanamkan sejumlah norma ke dalam jiwa peserta didik. Maka dari itu dalam kegiatan ini, dipakai istilah proses interaksi kreatifitas ataupun edukatif. Sejumlah norma yang diyakini mengandung kebaikan perlu ditanamkan dalam jiwa peserta didik melalui peran guru dalam pengajaran. Guru dan peserta didik berada dalam satu relasi kejiwaan. Interaksi ini terjadi karena saling membutuhkan (Syaiful Bahri Djamarah, 2002:90).

Pada umur kira-kira 4 tahun, si anak telah dapat menekan perasaan negatif terhadap bapaknya, segala segi-segi yang tidak menyenangkan yang terdapat pada bapaknya, dapat dialihkannya kepada sesuatu yang tidak jelas di luar, maka bapak dalam pandangannya merupakan suatu pribadi yang ideal yang sangat sempurna, yang mempunyai kekuatan yang tidak terbatas. Pemikiran inilah yang nantinya membawa si anak kepada pikiran seolah-olah bapaknya adalah Tuhan (Zakiah Daradjat,1970:39).

Proses kegiatan belajar yang dilaksanakan di Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso Pati mengenai kemampuan kognitif anak melalui metode bermain bola dalam proses pembelajaran di sekolah kurang memuaskan. Hasil tersebut terutama dilihat dari sisi kemampuan kognitif anak, karena aspek ini sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar anak.

Berdasarkan data dari Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso Pati tentang kemampuan kognitif anak melalui metode permainan hanya 8 anak yang mampu menguasai pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui metode permainan. Berarti yang memenuhi keberhasilan baru mencapai 40% dari 20 anak. Dengan demikian masih ada 60% atau 12 anak yang belum mampu menguasai pembelajaran kognitif melalui metode permainan. Dengan demikian banyak anak yang belum mampu memenuhi keberhasilan dari kegiatan tersebut. Dalam konteks di atas bahwa melalui metode permainan bola diharapkan dapat mempengaruhi proses belajar anak. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Sehingga anak menjadi lebih kreatif, aktif, inovatif dan menyenangkan.

Metodologi

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2019:130). Jenis penelitian PTK ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar dikelas dengan melihat kondisi siswa. Menurut Menurut Fahmi, A., & Rizal, M. (2015: 8) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh seorang guru atau sekelompok guru yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pengajaran dalam kelas. PTK dilakukan melalui beberapa siklus, dimana dalam setiap siklus terdapat perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. PTK juga melibatkan partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran dan penelitian.

Penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Pangkalan. Peneliti mengadakan penelitian ini dengan pertimbangan sekolah ini belum memaksimalkan upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini direncanakan bulan Mei sampai dengan Juli 2023. Subjek penelitian adalah guru dan anak didik sejumlah 20 anak di Kelompok B TK Dharma Wanita Pangkalan. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada pembahasan tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui Permainan bola metode Kelompok B TK Dharma Wanita Pangkalan. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan observasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar metode permainan siswa di Kelompok B TK Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso pada pra siklus menunjukkan bahwa masih banyak kemampuan kognitif belum muncul (BM) atau dengan kategori o, sedangkan yang sudah berkembang sangat baik baru 37,5% atau baru 6 anak atau dengan kategori , sedangkan siswa yang belum muncul (BM)

masih 10 siswa atau 75% dan 16 anak di Kelompok B TK Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso Pati. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran kemampuan kognitif melalui metode permainan pada pra siklus benar-benar belum mencapai keberhasilan.

Dari pengamatan yang dilaksanakan guru terhadap anak pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebagai berikut: a) Dari 20 anak masih ada beberapa anak yang masih belum dapat bermain dengan baik. b) Beberapa anak yang bingung bermain meminta bantuan dan guru. c) Ada beberapa anak yang kreatif dan terampil bermain sesuai dengan ide dan gagasan anak itu sendiri dan ada beberapa anak yang meniru dan apa yang dicontohkan gurunya dan anak meniru temannya.

Hasil pencapaian keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran kemampuan kognitif melalui metode permainan pada siklus I, dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini:

Tabel 1. Kemampuan Kognitif melalui Metode Permainan Siklus I

No	Nilai Anak	Jumlah	Prosentase
1	A	6	20%
2	B	4	30%
3	C	4	20%
4	D	6	30%
Jumlah		20	100%

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif melalui metode permainan siswa yang memperoleh nilai kategori yang Berkembang Sangat Baik (A) 30%, yang memperoleh nilai kategori berkembang sesuai harapan (B) 20%, siswa yang memperoleh nilai kategori mulai berkembang (C) 20%, dan siswa yang memperoleh nilai kategori baru berkembang (D)30%.

Adapun indikator keberhasilan kemampuan kognitif melalui metode permainan lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6. Pada tabel 6 ini memperlihatkan bahwa tindakan siklus I dikatakan berhasil apabila dalam aspek penilaian yang mendapatkan hasil penilaian dengan kategori atau lebih dari 4 aspek.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif melalui Metode Permainan Tindakan Siklus I

No	Hasil Observasi	Pertemuan Ke			Prosentase Keberhasilan
		1	2	3	
1	Anak yang sudah berhasil	8	10	11	55%
2	Anak yang belum berhasil	12	10	9	45%
Jumlah		20	20	20	100%

Dari pengamatan yang dilaksanakan guru terhadap anak pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II diketahui Dari 20 anak masih ada 3 anak yang belum berhasil. Hal ini dikarenakan ada 1 anak yang malas masuk sekolah sehingga dia ketinggalan pelajaran, dan ada 2 anak yang kurang konsentrasi,sering gaduh dalam kelas dan mengganggu teman sebangkunya sehingga mereka tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil pencapaian keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran keterampilan metode permainan pada siklus II, dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini:

Tabel 3. Keterampilan anak pada Pembelajaran metode permainan Siklus II

Kategori	Jumlah	Prosentase(%)
A	12	60%
B	5	25%
C	3	15%
D	0	0%
Jumlah	20	100%

Keterangan:

- A = Berkembang Sangat baik
- B = Berkembang Sesuai Harapan
- C = Mulai Berkembang
- D = Baru Berkembang

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa kegiatan metode permainan anak yang berkembang sangat baik (A) mencapai 60%, anak yang berkembang sesuai harapan (B) mencapai 25%, anak yang mulai berkembang (C) sebesar 15%, dan anak yang baru berkembang(D) hanya 0%.

Adapun keberhasilan keterampilan anak dalam kegiatan metode permainan pada tindakan siklus II dikatakan berhasil apabila dalam aspek penilaian yang kategori lebih dari 4 aspek.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif melalui Metode Permainan Tindakan Siklus I

No	Indikator	Pertemuan Ke			Prosentase Keberhasilan
		1	2	3	
1	Anak yang sudah berhasil	12	14	17	85%
2	Anak yang belum berhasil	8	6	3	15%
Jumlah		20	20	20	100%

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif melalui metode permainan bola, anak sudah mencapai keberhasilan yang sangat baik, karena ini terbukti pada siklus II ini anak yang mencapai keberhasilan mencapai 17 anak dari jumlah 20 anak atau sudah mencapai 85%. Sedangkan anak yang belum berhasil berjumlah 3 anak atau 15%.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan PTK di atas, dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Metode Permainan di TK Kelompok B Dharma Wanita Pangkalan Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima, yaitu: "ada peningkatan kemampuan kognitif melalui metode permainan bola Kelompok B TK Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso Pati." terbukti:

1. Kemampuan kognitif anak pada tahap pra siklus tingkat kemampuannya mencapai 40%, siklus I meningkat 60%, dan siklus II meningkat 85%. Sudah ada 85 % atau berjumlah 17 anak dari 20 anak Kelompok B TK Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso Pati sudah berhasil. Dengan kriteria keberhasilan 85%.

2. Perbandingan kinerja guru di pra siklus, siklus I dan siklus II. hasil kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif di Kelompok B TK Dharma Wanita. Pada siklus I Guru dalam menyampaikan materi dengan kategori belum baik, guru membimbing anak dengan kategori belum baik, keaktifan guru dalam pembelajaran sudah baik, dan Interaksi antara guru dan anak dalam pembelajaran sudah sangat baik. Pada siklus II hasil kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif di Kelompok B TK Dharma Wanita keempat kinerja guru tersebut sudah mencapai keberhasilan dengan kategori baik, Adapun pada siklus II hasil kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif di Kelompok B TK Dharma Wanita keempat kinerja guru tersebut sudah mencapai keberhasilan dengan kategori sangat baik
3. Kemampuan kognitif pada tahap pra siklus tingkat kemampuan anak mencapai 40%, siklus I meningkat 60%, dan siklus II meningkat 85%. Sudah ada 85 % atau berjumlah 17 anak dari 20 anak Kelompok B TK Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso Pati sudah berhasil. Dengan kriteria keberhasilan 85%.
4. Keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran kemampuan kognitif melalui metode permainan, keaktifan anak pada pra siklus baru mencapai 40%, siklus I meningkat 60%, dan siklus II meningkat 85%. Sudah ada 85 % atau berjumlah 17 anak dari 20 anak Kelompok B TK Dharma Wanita Pangkalan Margoyoso Pati sudah berhasil. Dengan kriteria keberhasilan 85%.

Daftar Pustaka

- Ahmad, S. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta: Penerbit Quantum Teaching
- Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Departemen P dan K, RI. *Dasar Pengembangan Pendidikan Taman Kanak-Kanak*, Malang: Proyek Penelitian dan Pengembangan Sarana Pendidikan "Balita".
- Depdikbud. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Departemen P dan K RI, Kurikulum TK GBPP Buku II B, *Bidang pengembangan Ungkapan Kreatif*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Desy, A. 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amelia
- Gordon, B. 2003. *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: PT Press Jakarta
- Hajar, P. E. S. S. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Kardani, K. W., Noehi, N. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Margono, S.. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta.
- Syaiful, B. D. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta