
Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Budaya Lokal Menggunakan Kelintang Dari Kayu

Zusmiwati, R. P. Sari, M. Haryono

Affiliation:

1. Satuan PAUD AMANDA
Desa Lubuk Gio Kecamatan
Talo Kabupaten Seluma

Corresponding Author:

zusmiwati@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui permainan budaya lokal menggunakan kelintang dari kayu dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok B di Satuan PAUD AMANDA Desa Lubuk Gio Kecamatan Talo Kabupaten Seluma. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada anak kelompok B yang berjumlah 20 anak di Satuan PAUD AMANDA. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model *Jhon Elliot* dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan ke II tiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif-kuantitatif dengan penekanannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Hasil meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok B di PAUD AMANDA pada siklus I pertemuan I sebesar 59,5% dan pertemuan II sebesar 61%. Pada siklus II pertemuan I didapati peningkatan sebesar 73% dan pertemuan II sebesar 98%. Simpulan penelitian bahwa melalui permainan budaya lokal menggunakan kelintang dari kayu dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok B di Satuan PAUD AMANDA Desa Lubuk Gio Kecamatan Talo Kabupaten Seluma, terbukti pada siklus II terjadi peningkatan signifikan, hasil persentase pencapaian sebesar 98% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).



Keyword: Perkembangan kognitif, Permainan budaya lokal, Kelintang dari kayu

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan pada masa ini sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa anak memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya, dengan kata lain orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik. Para pendidik dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar (Mahnifra, 2015).

Mengingat masa anak usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk

dikembangkan berbagai potensinya, maka pada saat ini sangat tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan nilai moral-agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan seni.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan, suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan

(inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Ahmad Susanto, 2014). Kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu, dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan (Ayu Mustika Sari, 2019).

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu, artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat arti atau keterangan mengenai sesuatu. Kemampuan kognitif mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu (Khadijah, 2015). Lingkup perkembangan dari kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 Tahun berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pencapaian Perkembangan AUD adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD AMANDA Desa Lubuk Gio Kecamatan Talo Kabupaten Seluma peneliti menemukan masalah didalam pembelajaran yaitu dari 20 orang anak kelompok B kemampuan kognitif anak masih belum berkembang secara optimal. Terlihat saat pendidik menstimulasikan pembelajaran berhitung masih banyak anak mengalami kesulitan seperti belum mampu menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengurutkannya. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh tiga faktor utama yaitu guru kurang kreatif dalam menerapkan pembelajaran, media yang digunakan guru masih kurang tepat dan tidak bervariasi, belum lagi media pembelajaran dilembaga

kurang mendukung. Selama ini guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku majalah dengan menggunakan metode ceramah dan driil pembelajaran berkesan fokus kepada guru dan tidak berpusat kepada peserta didik sehingga anak-anak sulit untuk memahaminya, pembelajaran membosankan dan tidak menyenangkan.

Dalam kasus ini tidak boleh terlalu lama dibiarkan karena berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif anak, mustinya pendidik harus lebih cekat dan kreatif mencari solusinya. Pada dasarnya banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi semua itu salah satunya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah dengan penggunaan media kelintang dari kayu. Dengan media ini dapat melatih perkembangan kognitif anak, dapat mengenalkan dan menyebutkan angka-angka yang terdapat di kelintang, anak-anak dapat menghitung bunyi yang terdapat di alunan kelintang, anak dapat mencintai seni sekaligus dapat mengenal budaya lokal kepada anak. Bagi anak-anak ini suatu permainan baru dan hal yang mengesankan dan menyenangkan sehingga anak-anak akan lebih tertarik dan dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak.

Hasil Penelitian

Dari hasil refleksi setelah tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak melalui permainan budaya lokal menggunakan kelintang dari kayu sudah mengalami peningkatan dengan baik, terlihat 20 orang anak dari aspek yang diamati menunjukkan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini dikarenakan adanya jeda waktu yang diberikan untuk membantu anak memahami konsep permainan yang diberikan sebelum memasuki siklus II. Persentase keberhasilan secara keseluruhan yang diperoleh pada Siklus II Pertemuan ke II sebesar 98%. Sehingga mencapai sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Penelitian tindakan dilakukan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan budaya lokal menggunakan kelintang dari kayu. Hasil penelitian pada Siklus I, dapat diketahui meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan masih dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 75% - 100%. dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan anak meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan peningkatan prosentase mencapai 98%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I pertemuan I persentase perolehan sebesar 59,5% dan pertemuan II sebesar 61% (kriteria BSH) belum mencapai kriteria yang diharapkan sehingga perlu dilakukan pada siklus ke II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I, persentase hasil pencapaian kemampuan pada Siklus II pertemu I sebesar 73% dan pertemuan ke II sebesar 98% (kriteria BSB). Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan pada anak kelompok B di Satuan PAUD AMANDA Desa Lubuk Gio Kecamatan Talo Kabupaten Seluma, ini sejalan dengan kriteria penilaian yang diterapkan menurut (Acep Yoni, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa melalui kegiatan bermain

menggunakan kelintang dari kayu dapat meningkatkan kognitif pada anak kelompok B di Satuan PAUD AMANDA Desa Lubuk Gio Kecamatan Talo Kabupaten Seluma. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus I, persentase yang ditunjukkan dari siklus I sebesar 61%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian pada Siklus II sebesar 98% dalam kriteria Berkembang Sangat Baik Artinya mencapai kriteria krtuntasan keberhasilan penelitian 75% - 100%.

Daftar Pustaka

- Arikunto, 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Sagung Seto.
- Acep Yoni, 2020. *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Famolia Pustaka Keluarga.
- Ayu Mustika Sari, 2019. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tabung Menggunakan Balok Angka Dan Huruf: Jurnal STKIP Muhammadiyah Kuningan*.
- Ahmad Susanto, 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Buku Pedoman Kurikulum 2013 PAUD.
- Jahja, 2013. *Psikologi Perkembangan Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana. Prenadamedia Group.
- Khadijah, 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mahnifra, 2015. *Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di PAUD DAHARNAS LESTARI: Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*.
- Ngalim Purwanto, 2020. *Prinsip-prinsip & Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

-
- Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. Jakarta: Depdiknas.
- Pudjiati & Masykouri, 2011. *Bermain bagi AUD dan Alat Permainan yang Sesuai Usia Anak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Susanto, 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, 2009. *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*. Yogyakarta :Nusa Jaya Permai.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: IKAPI.
- Suharsimi Arikunto, 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Santrock, 2011. *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2 Terjemahan Sarah Genis B*. Jakarta: Erlangga.
- Wardhani, 2013. *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press.
-