

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
MERONCE MANIK-MANIK PADA ANAK KELOMPOK B
DI KOBER CAHAYA HATI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Ujian Sarjana
Pendidikan
Program Studi PG-PAUD



Oleh :
Yanti Kusmayanti
14070130

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN SILIWANGI
BANDUNG
2017

ABSTRAK

Yanti Kusmayanti (2017). Mengembangkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Meronce Manik-manik pada Anak Kelompok B di Kober Cahaya Hati”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kondisi awal kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikannya pendekatan pembelajaran dengan menggunakan meronce manik-manik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan yaitu : (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan; (3) Observasi/Pengamatan, dan (4) Refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik pengolahan data yang dilakukan adalah melalui analisis data deskriptif dan kuantitatif. Kondisi objektif kemampuan kognitif anak kelompok B di Kober Cahaya Hati masih rendah. Dari hasil observasi sebelum diberikannya tindakan yaitu masih banyak anak yang belum mampu mencapai indikator kemampuan kognitif. Anak yang berada pada keategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 1,25%, pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 5,83%, pada kategori Mulai Berkembang (MB) 40%, dan kategori Belum Berkembang (BB) 52,90%. Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kognitif dapat ditingkatkan menggunakan media meronce manik-manik. Penggunaan media manik-manik ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci : kognitif, permainan, meronce, manik-manik

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun (Solahudin, 1997:23). Rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang menonjol pada anak usia dini. Anak usia pra sekolah adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan cepat dan sangat mendasar dalam kehidupan (Solahudin, 1997:42).

Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Banyak ahli menyebutnya masa tersebut sebagai *golden age*, yakni masa-masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak, atau masa dimana anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Pada masa ini, anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya, dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Selain itu, pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual.

Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang baik harus didukung dengan pengelolaan kelas yang baik pula. Dengan kata lain, seorang pendidik diharapkan mampu mengatur pembelajaran di kelas sesuai dengan karakteristik dan keunikan peserta didik. Dalam hal ini, diantara keunikan dan karakteristik anak usia dini ialah suka bermain dan bernyanyi. Seorang anak akan senang mengikuti pembelajaran jika pembelajaran itu mengasyikkan dan tidak membosankan.

Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga anak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana hubungan interaksi dan kerja sama antar anak terjalin dengan baik serta aktivitas belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Pada hakekatnya taman kanak-kanak adalah tempat anak-anak bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Program pendidikan prasekolah bukan usaha percepatan untuk menguasai pembelajaran. Atas dasar konsep bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain dengan berbagai alat bantu serta metode belajar yang sesuai dengan kebutuhan, minat, kemampuan serta tingkat perkembangan anak (Despina, 2005:2). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang paling dasar dan memiliki peranan yang penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Bermain adalah metode belajar yang efektif untuk pembelajaran anak usia dini. Anak-anak belajar dari segala kegiatan yang mereka lakukan. Ketika anak-anak merasa senang dan nyaman, ia akan mampu belajar dengan baik, seperti Mihaly Chikszentmihaly (1998) (dalam Moh. Sholeh Hamid, 2011:19) menjelaskan dalam teori alir (*flow theory*) bahwa umat manusia itu mampu melaksanakan apa pun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan alasan tersebut, maka perlu dimunculkan sebuah konsep *edutainment* yang memadukan antara dua aktivitas yaitu pendidikan dan hiburan. Konsep *edutainment* tentu sangat menarik bila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika konsep *edutainment* berjalan dengan baik, maka pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari yang membosankan menjadi menggembirakan dan membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh anak

Acara bermain menjadi sarana mengembangkan kemampuan inderanya. Selain kegembiraan, kebahagiaan dan kebebasan dengan bermain, anak mencapai

perkembangan, memperoleh pengalaman yang berharga seperti komunikasi dan bersosialisasi. Dengan kegiatan bermain, anak dapat berlatih kemampuan kognitifnya. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Mansur, 2005:33). Perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan, pengetahuan, pembuatan, perbandingan, berpikir dan mengerti (Endang dan Widodo, 2005:40).

Kemampuan Kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah Mudjito (2007:3). Menurut Jean Piaget dalam Suryanto (2005:58) Pentingnya kemampuan kognitif anak dioptimalkan karena akan mempunyai pengaruh terhadap perkembangan mental dan kecerdasan anak pada saat itu. Perkembangan Kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir logis. Tujuan pengembangan Kognitif di TK mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah belajarnya dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan perkembangan kemampuan berpikir teliti (Depdiknas, 2006:4).

Idealnya kemampuan kognitif anak usia TK adalah dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong, penuh, ringan berat, atas bawah, dan sebagainya, dapat memadankan bentuk geometri dengan obyek benda, dapat menumpukkan balok atau gelang gelang sesuai dengan ukurannya secara berurutan, dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, dapat menyebutkan pasangan benda mampu memahami sebab akibat, dapat merangkai kegiatan sehari hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan, menceritakan kembali 3 (tiga) gagasan utama dari cerita, mengenali dan membaca tulisan melalui

gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah, mengenali dan menyebutkan bilangan.

Faktanya, perkembangan kognitif yang terdapat di Kober Cahaya Hati, masih belum berkembang dengan baik dikarenakan kurangnya penggunaan media untuk memotivasi anak dalam pengembangan kognitif anak, Kemampuan kognitif anak belum tampak adanya kemajuan secara menyeluruh, hanya beberapa anak yang tampak mempunyai kelebihan, hal ini ditandai dengan kurang responsifnya anak dalam kegiatan pembelajaran kognitif. Kondisi tersebut disebabkan kemampuan guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran masih kurang. Guru lebih sering menggunakan media lembar kerja dan tanya jawab, seperti misalnya dalam kegiatan berhitung.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 10 Januari 2017 di KOBAR Cahaya Hati ditemukan bahwa ketersediaan media dan metode ajar yang monoton, membuat pembelajaran tidak berjalan efektif dan menyenangkan. Saat kelas usai, kebanyakan orang tua meminta guru untuk memberi pekerjaan rumah pada siswa, dengan alasan agar anak dapat berlatih di rumah dan tidak keasyikan bermain. Selain itu, setelah dilakukan wawancara dengan guru kelompok B yakni Ibu Sri Endah Almiati di KOBAR Cahaya Hati pada 12 Januari 2017, ditemukan bahwa kendala yang ditemui guru adalah anak yang kurang mampu berkonsentrasi dan terlihat bosan pada beberapa materi yang sedang diberikan, seperti mengenal bentuk geometri dan berhitung, dan kurangnya persediaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran yang variatif jarang bisa diaplikasikan. Atas dasar temuan tersebut, diadakan diskusi dengan guru-guru di KOBAR Cahaya Hati guna meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenai bentuk geometri dan berhitung dengan menerapkan metode yang tepat, dalam hal ini perkembangan kognitif anak dapat dilihat melalui kegiatan meronce, karena pada kegiatan meronce diselipkan materi-materi mengenai bentuk-bentuk geometri yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak, serta anak dapat diajak melakukan perhitungan sederhana sebelum merangkai manik-manik dalam kegiatan meronce.

Menurut Piaget (dalam Paul Suparno, 2001:16) “perkembangan otak keemasan seseorang berada pada periode praoperasional”. Sehingga, sangat dikhawatirkan apabila perkembangan otak seseorang tidak berkembang dengan baik, maka kemampuan kognitif seseorang kedepannya tidak akan berkembang dengan baik pula. Mengingat pentingnya kemampuan kognitif, dan fitrah anak usia dini yang senang bermain, maka media pembelajaran berupa permainan dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kecerdasan kognitif anak didik.

Media pembelajaran yang dapat merangsang kognitif anak yaitu adalah permainan meronce manik-manik. Dimana permainan tersebut memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Penggunaan permainan meronce manik-manik dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep, misalnya konsep warna, angka, ukuran atau bentuk. Selain itu juga memberikan kegiatan yang bervariasi agar anak tertarik dalam kegiatan permainan meronce manik-manik sehingga anak tidak mudah bosan. Carrol dan Barbara (2008:81) menyatakan bahwa imajinasi anak usia 5 tahun mulai berkembang, masih berpikir hal yang konkret, dapat melihat benda dari kategori yang berbeda, senang mensortir dan mengelompokkan, pemahaman konsep meningkat, dan mengetahui tentang apa yang asli dan palsu.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa permainan meronce manik-manik mampu meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Contohnya penelitian yang dilakukan Ni Putu Feby Astri Pariani, dkk pada tahun 2014. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui peningkatan kognitif setelah diterapkannya penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan meronce untuk meningkatkan kognitif mengenai bentuk geometri pada anak kelompok B TK Titi Dharma Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam perkembangan kognitif mengenai bentuk geometri melalui kegiatan meronce pada anak kelompok B TK Titi Dharma Denpasar Utara, sebesar 27,52%.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Meronce Manik-manik pada Anak Kelompok B di Kober Cahaya Hati”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana permainan meronce manik-manik dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Kober Cahaya Hati?

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana mengembangkan kemampuan kognitif sebelum diterapkannya meronce manik-manik pada anak kelompok B di Kober Cahaya Hati ?
2. Bagaimana hasil perkembangan kognitif setelah diterapkannya meronce manik-manik pada anak kelompok B di Kober Cahaya Hati ?

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan pertanyaan penelitian tersebut, maka tujuan penelitiannya yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui perkembangan kognitif sebelum penerapan kegiatan permainan meronce manik-manik di kelompok B Kober Cahaya Hati.
2. Mengetahui perkembangan kognitif setelah penerapan kegiatan permainan meronce manik-manik di kelompok B Kober Cahaya Hati.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini dapat menjadi kerangka acuan dalam pengembangan keilmuan, terutama dalam hal peningkatan kemampuan peserta didik di PAUD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Penggunaan permainan meronce manik-manik diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya pada operasi penjumlahan, pengidentifikasi, dan pencocokan pada Kober Cahaya hati Kelompok B.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai pertimbangan bagi setiap guru dalam menentukan metode yang tepat dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik PAUD.

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan kualitas pembelajaran dan menambah pengalaman khususnya dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak PAUD.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan selanjutnya, maka peneliti memberi rancangan isi dan materi yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan. Menguraikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori. Membahas beberapa konsep mengenai PAUD, dan permainan meronce manik-manik.

Bab III Metode Penelitian. Menguraikan mengenai desain lokasi, subjek penelitian, pemilihan sampel, definisi operasional dari variabel yang terlibat, instrument

penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data, pendekatan yang digunakan, prosedur dan tahap-tahap penelitian mulai dari persiapan hingga penyusunan laporan akhir.

Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan. Mendeskripsikan analisis data hasil penelitian tentang, dan pengolahan data penelitian.

Bab V. Kesimpulan dan Saran. Menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan saran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Meronce Manik-manik pada Anak Kelompok B di Kober Cahaya Hati”, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Pertama, kondisi objektif kemampuan kognitif anak kelompok B di Kober Cahaya Hati masih rendah. Dari hasil observasi sebelum diberikannya tindakan yaitu masih banyak anak yang belum mampu mencapai indikator kemampuan kognitif. Anak yang berada pada keategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 1,25%, pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 5,83%, pada kategori Mulai Berkembang (MB) 40%, dan kategori Belum Berkembang (BB) 52,90%.

Kedua, kemampuan kognitif anak kelompok B di Kober Cahaya Hati setelah bermain meronce manik-manik menunjukkan peningkatan dari sebelum diberikan tindakan (pra siklus). Pada siklus I dan siklus II kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal. Pada siklus I anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 11%, pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 42,5%, kategori Mulai Berkembang (MB) 35% dan kategori Belum Berkembang (BB) yaitu 35%. Sedangkan pada siklus II kemampuan anak mengalami peningkatan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 62,5%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (SBH) 36,5%, pada kategori Mulai Berkembang (MB) 1% dan kategori Belum Berkembang tidak ada (0%). Berdasarkan dari hasil observasi dari setiap tindakan pada siklus, dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan permainan meronce manik-manik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut.

A. Bagi Guru Kelas

- 1) Diharapkan dapat menerapkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan permainan meronce manik-manik pada anak usia dini.
- 2) Menjadi salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk membuat anak usia dini memahami kognitif adalah melalui permainan meronce manik-manik.

B. Bagi perbaikan proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar dapat terus dikembangkan oleh pihak sekolah khususnya oleh guru kelas. Salah satunya adalah dengan pembelajaran melalui kegiatan meronce manik-manik agar anak usia dini memiliki kemampuan kognitif yang kontekstual.

C. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat melakukan penelitian yang relevan seperti ini, kiranya dapat menerapkan kegiatan pembelajaran melalui permainan meronce manik-manik karena dilakukan sambil bermain yang menyenangkan yang tanpa disadari oleh anak, ternyata melalui permainan meronce manik-manik dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anak tentang kognitif melalui permainan meronce manik-manik yang menyenangkan.