

MENINGKATKAN DAYA KOGNITIF PSIKOMOTOR DENGAN MEDIA ULAR TANGGA PINTAR UNTUK MEMECAHKAN MASALAH SEDERHANA DALAM PERMAINAN

Intan Juliantina Permatasari^{1*}, Mardi Widodo²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: intan.juliantina3173@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji kemampuan/daya kognitif anak dengan media ular tangga pintar untuk memecahkan masalah sederhana dalam permainan. Penelitian ini meliputi beberapa indikator yang telah dicapai dalam memecahkan masalah sederhana. Dalam memecahkan masalah, peneliti menggunakan metode demonstrasi dalam penyampaian materi dan tata cara bermain. Adapun hasil dari penelitian memberikan pengalaman baru untuk anak dalam proses pembelajaran, sehingga anak lebih aktif dan menambah minat belajar anak. Merubah media terlihat menarik dan tidak monoton serta mampu membantu anak memecahkan masalah sederhana dengan cara yang menyenangkan. Dengan adanya ular tangga pintar yang mampu memberikan motivasi dan minat anak yang lebih besar akan membantu proses perkembangan kognitif psikomotor anak. Anak menggunakan permainan ular tangga pintar akan membantu proses berpikir anak lalu anak akan melakukan tindakan yang sesuai apa yang dipikirkan anak setelah anak melakukan tindakan, anak akan timbul rasa kerjasama dan taat terhadap aturan permainan. Hasil paling signifikan adalah saat anak melakukan kegiatan dengan berulang-ulang akan mampu meningkatkan kemampuan daya kognitif psikomotor anak secara optimal sesuai ketuntasan yang diinginkan.

Kata Kunci : Daya kognitif psikomotor, memecahkan masalah sederhana

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Permendiknas No.58 tahun 2009 dalam UU No.20 tahun 2003 merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam mengoptimalkan kemampuan perkembangan anak [1]. Karena itu tenaga pendidik yang profesional di bidang pendidikan anak usia dini menjadi yang harus ada. Para pendidik di lembaga ini harus memberikan pelayanan yang profesional kepada anak dalam rangka peletakan dasar perkembangan, pengetahuan, keterampilan agar mampu menyesuaikan diri di lingkungan serta mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan dasar. Permasalahan yang dihadapi di lingkungan pendidikan saat ini kurangnya media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan belajar anak. Rata-rata lembaga menekankan belajar baca, tulis, dan hitung saja.

Kemampuan atau daya kognitif bagi anak usia dini untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dalam perkembangannya, kemampuan atau daya kognitif dapat memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksi dengan masyarakat dan lingkungannya [2]. Kemampuan atau daya kognitif anak usia dini mengarah pada kemampuan dalam pola berpikir terhadap sesuatu hal dalam tindakan maupun dalam bermain. Proses hasil berpikir akan diteruskan melalui otak kemudian akan terwujud sebagai tindakan atau perilaku yang dilakukan pada proses berpikir sebelumnya. Menurut Benjamin S. Bloom, semua kegiatan yang menyangkut aktifitas otak merupakan termasuk ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesis, evaluasi. Ranah afektif mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi (perasaan, nilai, penghargaan, motivasi, dan sikap). Dalam ranah afektif meliputi penerimaan, merespon, nilai, organisasi, dan karakter. Sedangkan ranah psikomotor yaitu meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan, dan kemampuan fisik.

Hal pertama yang akan dilakukan anak yaitu proses berpikir dengan mengetahui lalu memahami setelah itu menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini (ranah kognitif), setelah melalui proses berpikir anak akan melakukan tindakan dalam permainan yang dapat disebut keterampilan dan kemampuan fisik dalam melakukan kegiatan (ranah psikomotor). Setelah proses keduanya tercapai anak akan memberikan atau menghasilkan sikap sebagai berikut; kerjasama, jujur, taat pada aturan permainan, kebersamaan, serta gotong royong, ranah afektif.

Proses pemecahan masalah dengan media yang menyenangkan sulit ditemui sebagian besar anak. Kurangnya minat belajar anak akan menghambat proses berpikir, melakukan tindakan, serta timbul rasa kurangnya kepuasan dalam belajar. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan atau meningkatkan minat belajar anak dengan media yang menyenangkan dan dapat mengoptimalkan aspek perkembangan sehingga anak mampu melanjutkan perkembangan pada tahap selanjutnya, khususnya dalam pemecahan masalah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan [3]. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Permata Desa Cangkring Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 15 anak.

Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik observasi disini akan lebih baik bila digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kegiatan, atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian. Sedangkan teknik dokumentasi dilakukan saat kegiatan berlangsung berupa foto atau gambar kegiatan memecahkan masalah sederhana dalam permainan dengan media ular tangga pintar.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil

belajar aktivitas anak selama pembelajaran, dan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, kegiatan analisis dimulai dengan menelaah seluruh data yang terkumpul. Selanjutnya, data yang telah terkumpul pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian diolah dan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk menganalisis data hasil observasi mengembangkan kognitif dalam mengenal bentuk geometri, peneliti menggunakan persentase keberhasilan dan ketuntasan belajar. Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individual dan secara klasikal.

Anak dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika mendapat skor $\geq 65\%$ atau nilai ≥ 65 dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut mendapat $\geq 85\%$ anak yang telah tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2010: 241). Dengan menentukan ketuntasan individu anak peneliti menggunakan

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai anak}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

sedangkan menentukan ketuntasan kelas peneliti menggunakan cara yaitu terdapat

$$P = \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah anak dalam kelas}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I kegiatan yang dilakukan sebagai berikut : Pada kegiatan awal anak diajak masuk kelas mengucap salam lalu berdoa terlebih dahulu. Selanjutnya anak diajak nyanyi bersama-sama dan diajak tepuk berbagai pola.

Tahap berikutnya adalah kegiatan inti anak-anak diajak duduk melingkar serta guru memberikan penjelasan tentang bagaimana aturan dan cara bermain ular tangga pintar serta cara memecahkan masalah sederhana saat bermain. Guru meminta bantuan siswa untuk menempel kertas warna yang berisikan kalimat untuk dipecahkan atau diselesaikan pada beberapa nomor pada petak. Setelah menempel kertas warna pada media ular tangga pintar, lalu guru membentuk anak menjadi dua kelompok.

Tiap kelompok berpasang-pasangan untuk menjadi lawan permainan dan melakukan pengundian untuk menentukan urutan permainan. Setelah dibentuk kelompok oleh

guru, anak mulai dengan pasangan nomer urut pertama. Kemudian anak memulai permainan dengan melempar dadu dan menghitung angka yang muncul. Siswa melangkah dari petak pertama dan petak selanjutnya sesuai angka yang muncul pada dadu.

Jika anak berhenti pada petak yang berisi kartu perintah, anak membaca secara lantang dan memecahkan masalah yang tertulis pada kartu tersebut. Setelah anak pertama selesai memecahkan masalah tersebut, kemudian permainan dilanjutkan pasangannya atau dapat dikatakan lawan permainan begitu seterusnya sampai permainan selesai. Setelah permainan selesai, permainan dilanjutkan pada pasangan selanjutnya sampai pasangan terakhir.

Pada tahap penutup, anak diajak duduk melingkar tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan yaitu dalam memecahkan masalah yang ada pada kartu pemecahan masalah pada permainan dan perasaan anak ketika melakukan kegiatan pemecahan masalah sederhana dengan media ular tangga yang menyenangkan atau tidak. Setelah itu anak diajak merapikan perlengkapan sekolah masing-masing dan berdoa bersama sebelum pulang.

Hasil yang diperoleh pada siklus I yaitu : anak yang mencapai nilai ketuntasan kelas berjumlah 9 anak dengan skor rata-rata kelas 60% dan yang belum tuntas berjumlah 6 anak. Kelas belum dikatakan tuntas apabila kelas belum mencapai skor maksimal 85% atau lebih. Pada siklus II dengan perlakuan yang sama hasil yang diperoleh yaitu : ketuntasan kelas mencapai 93.3% sehingga sudah dapat dinyatakan tuntas.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perkembangan Anak Dalam Memecahkan Masalah Sederhana

Indikator Ketercapaian	Hasil			Ket.
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1. Anak mampu mengenal masalah dalam permainan	33,3%	60%	93,3%	
2. Anak mampu memahami masalah yang dihadapi dalam permainan	20%	60%	86,7%	
3. Anak mampu melakukan pemecahan masalah	33,3%	80%	100%	
4. Anak mampu melakukan penyelesaian pemecahan masalah.	33,3%	86,7%	100%	



Gambar 1. Media Ular Tangga Pintar



Gambar 2. Dadu

Perkembangan kognitif adalah proses terus-menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan atau kelanjutan dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak-anak melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi ke periode berikutnya. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas seperti anak mampu memecahkan masalah sederhana.

KESIMPULAN

Perkembangan kognitif adalah proses terus-menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan atau kelanjutan dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak-anak melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Kemampuan atau daya kognitif bagi anak usia dini untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dalam perkembangannya, kemampuan atau daya kognitif dapat memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksi dengan masyarakat dan lingkungannya. Kemampuan atau daya kognitif anak usia dini mengarah pada kemampuan dalam pola berpikir terhadap sesuatu hal dalam tindakan maupun dalam bermain. Dari data hasil pra siklus kemudian pelaksanaan siklus I dan II dapat diketahui tercapainya indikator-indikator yang telah ditentukan. Indikator dari data pra siklus yaitu aspek anak mampu mengenal masalah dalam permainan dengan tepat dari 33,3% menjadi 93,3 % atau naik 60% (dari 5 anak menjadi 14 anak). Anak mampu memahami masalah yang dihadapi dalam permainan dengan tepat dari 20% menjadi 86,7% atau naik 66,7% (dari 3 anak menjadi 13 anak). Anak mampu melakukan pemecahan masalah dari 33,3% menjadi 100% atau naik 66,7% (dari 5 anak menjadi 15 anak). Anak mampu melakukan penyelesaian pemecahan masalah dari 33,3% menjadi 100% atau naik 66,7% (dari 5 anak menjadi 15 anak).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. I. Efendi, "PENGARUH LATIHAN LADDER DRILL TERHADAP KELINCAHAN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK KHOIRIYATUSSIBYAN," *Pros. SNasPPM*, vol. 4, no. 1, pp. 16–21, 2019.
- [2] I. A. S. Ekayati, D. imam Efendi, and S. Sumadi, "PENGEMBANGAN THREE TIER DIAGNOSTIC TEST UNTUK MENGIDENTIFIKASI MISKONSEPSI MAHASISWA PAUD," *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 1, pp. 79–83, 2020.
- [3] Arikunto. 2012. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2*, Jakarta Bumi Aksara, 2012.
- [4] Depdiknas. 2009. *Permendiknas No.58 Tahun 2009*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK, SD: Depdiknas.
- [5] Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Edisi I. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- [6] Husdarta & Nurlan. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Alfabeta. Bandung.