



Meningkatkan Kognitif Anak dalam Membedakan Angka 6 dan 9 Melalui Permainan Clay

kulsum Soraya

Institut Agama Islam Persis Bandung

Pertiwi Nurachman

Institut Agama Islam Persis Bandung

Shida Halimatussadiah

Institut Agama Islam Persis Bandung

Tepi Mulyaniapi

Institut Agama Islam Persis Bandung

Abstrak. *Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah gambaran perkembangan kemampuan motorik halus anak yang diberi perlakuan bermain konstruktif melalui media clay pada kelompok A di TK Permata hati bunda, gambaran perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak yang diberi perlakuan dengan metode konvensional pada kelompok A, dan apakah ada pengaruh bermain konstruktif dengan media clay terhadap kemampuan motorik halus pada kelompok A di TK Permata hati bunda. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perkembangan kemampuan motorik halus anak yang diberi perlakuan bermain konstruktif dengan media clay pada kelompok A di TK Permata hati bunda, untuk mengetahui gambaran perkembangan kemampuan motorik halus anak yang diberi perlakuan dengan metode konvensional pada kelompok A di TK Permata hati bunda., dan untuk mengetahui pengaruh bermain konstruktif dengan media clay terhadap kemampuan motorik halus pada kelompok A di TK Permata hati bunda.. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperiment. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak pada kelas A yang berjumlah 10 anak di TK Permata hati bunda., sampel penelitian ini berjumlah 5 anak untuk kelas eksperimen dan 5 anak untuk kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposivesampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik.*

Kata kunci : Clay, Kognitif, Kreativitas

PENDAHULUAN

Para ahli pendidikan anak memandang usia dini merupakan masa emas (golden age) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi. Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Pada masa itu anak berada pada periode sensitif (sensitive periods) dimana dimasa inilah anak secara khusus mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungannya. Bahkan sekitar 50% kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika mereka berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua.

Ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi pada usia 0-4 tahun sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada usia 4-18 tahun. Itulah sebabnya upaya stimulasi sejak dini kepada anak yang berusia 0-6 tahun sangatlah penting, karena pada masa tersebut perkembangan otak mereka dapat berlangsung optimal dan itu sangat berpengaruh terhadap kehidupannya kelak (Wiyani, 2014). Masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak adalah dengan program pendidikan yang terstruktur. Dari hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak pada kelompok A di TK Permata hati bunda belum berkembang sesuai harapan. Agar kemampuan motorik halus anak dapat berkembang sesuai harapan maka salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan motorik halus yaitu dengan bermain konstruktif dengan media clay. Dengan bermain clay membuat jari-jari tangan anak dapat terkoordinasi dengan mata karena anak menggunakan jari-jari untuk melakukan berbagai kegiatan tangan yakni meremas clay, membentuk, menggunting, meronce, merangkai, menempel dan menyusun. Seperti yang dikemukakan oleh Joyce (2009: 5) bahwa “selain mengasah kemampuan otak kanan dan meningkatkan kreativitas, seni membentuk clay juga dapat meningkatkan daya konsentrasi, melatih kesabaran dan ketekunan, serta melatih kerja syaraf motoric.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri untuk memperbaiki mutu, dan bertujuan meningkatkan kualitas tindakan didalam kelas.

Menurut Kemmis (Sanjaya, 2016:24) penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.

Kami disini akan menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kurt Lewin (1946)

Kegiatan penelitian dilakukan sebagai berikut :

- 1) Perencanaan (planning)
- 2) Melakukan tindakan (action)
- 3) Pengamatan (observasi), dan
- 4) Refleksi

Tabel 1. Tabel Instrumen

No	Indikator	Penilaian				Nilai
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak Mampu menyusun angka 6 dan 9 dari clay					
2	Anak Mampu mengetahui angka 6 dan 9					
3	Anak Mampu membentuk angka 6 dan 9 dari permainan clay					
4	Anak Mampu mengingat angka 6 dan 9					
5	Anak Mampu mencetak angka 6 dan 9					
6	Anak mampu meniru angka 6 dan 9					
7	Anak mampu membedakan angka 6 dan 9					

Keterangan penilaian dari perkembangan keaksaraan huruf, dengan keterangan sebagai berikut:

BB : belum berkembang
MB : mulai berkembang
BSH : berkembang sesuai harapan
BSB : berkembang sangat baik

Rumus Perhitungan:

$$\text{Skor Rata- Rata(SR)} = \text{ST}/(\text{N} \times \text{SM} \times \text{I}) \times 100\%$$

ST = Skor Total

N = Jumlah Anak

Sm = Skor

Maksimal

I = Indikator (Butir Instrumen)

Capaian pembelajaran, menurut kategori sebagai berikut:

0-40% = Belum Berkembang
41-60% = Mulai Berkembang
61-79% = Berkembang Sesuai Harapan
80-100% = Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan observasi awal/ Prasiklus

Berdasarkan hasil yang sudah di dapat pada prasiklus dapat di pahami bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang secara baik. Hal ini yang menjadi tujuan peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A dengan pembelajaran menyusun angka, mengenal bentuk, mengenal bunyi angka dan mengingat angka melalui media permainan clay.

Tabel 1 Hasil Pra siklus

No	Nama Anak	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	HFDZ	1	1	2	1	1	6
2	DN	2	2	2	2	2	10
3	ARZ	2	2	2	1	1	8
4	DE	2	2	2	2	2	10
5	WHD	2	2	2	2		10
6	HMZ	2	2	2	2	2	10
7	MLK	1	1	1	1	1	5
8	STR	2	2	2	2	2	10
9	WND	2	2	2	2	2	10
10	ALY	2	2	2	2	2	10
Jumlah		16	17	19	15	16	89

Hasil rata-rata $89/200 \times 100\% = 44,5\%$,Dapat dikategorikan mulai berkembang.

Berdasarkan hasil tabel di atas pada prasiklus dapat diketahui bahwa kemampuan keaksaraan awal anak belum berkembang dengan baik, hal ini menjadi tujuan peneliti untuk mengupayakan peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A melalui media pembelajaran Bermain clay. Hasil kemampuan awal dengan menggunakan instrumen checklist menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok A mendapatkan perolehan data yaitu, anak mampu menyusun dan mecetak angka 6 dan 9, mengenal bentuk, mengenal bunyi angka dan mengingat angka, sebanyak 44,5% dari 10 anak, mampu menyusun angka 6 dan 9, mengenal bentuk, mengenal bunyi dan mengingat angka 6 dan 9. Hal ini disebabkan karena ketika kegiatan pembelajaran hanya menggunakan LKA tanpa bermain. Alasan tersebut menjadi hal utama diadakannya penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui bermain clay. Pelaksanaan ini dilaksanakan dalam dua siklus dalam siklus dilakukan dua kali pertemuan dengan masing- masing 4 tahap yang selalu berulang yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Siklus I

Pada siklus 1 yang didapat rata- rata anak berkembang dengan baik, pada siklus 1 yaitu sebesar 70% dari 10 anak yang di observasi. Peningkatan kemampuan kognitif anak, awal melalui permainan mencetak angka 6 dan 9 dari clay sehingga anak tertarik dengan kegiatan yang dilakukan, namun hasilnya belum sesuai dengan sub indikator yang ditetapkan. Akan tetapi peningkatan yang akan dicapai oleh peneliti belum sesuai harapan angka persentase yang didapat pada siklus 1 sebanyak 70% dari 10 Anak, dilihat dari anak mampu mengenal dan mengingat angka 6 dan 9. Untuk peneliti melakukan perbaikan observasi kembali pada siklus II untuk meningkatkan hasil yang di harapkan oleh peneliti. Dapat dilihat dari tabel dibawah ini

Tabel 2 Penilaian Indikator Keaksaraan Huruf Siklus I

No	Nama Anak	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	HFDZ	2	2	2	2	1	9
2	DN	3	3	3	3	3	15
3	ARZ	3	3	3	2	2	13
4	DE	2	2	3	1	2	12
5	WHD	2	3	3	2	2	12
6	HMZ	3	3	3	3	3	15
7	MLK	2	2	2	2	1	9
8	STR	3	3	3	3	3	15
9	WND	3	3	3	3	3	15
10	ALY	3	3	3	3	3	15
Jumlah		26	27	28	24	23	130

Setelah dilakukan siklus I pada Tabel diatas maka dapat diperoleh hasil rata- rata kelas sebagai Berikut:

Rata-rata = $130/200 \times 100\% = 65\%$, dapat dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan

Siklus II

Setelah dilakukan siklus I secara keseluruhan memperoleh peningkatan penilaian namun belum memenuhi kriteria keberhasilan, masih terdapat anak yang belum dapat menyusun dan membaca angka. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti merasa perlu melakukan tindakan pada siklus II. Pertemuan pada siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan namun yang membedakan pada siklus I dan II adalah metode pembelajarannya.

Respon anak selama kegiatan permainan mencetak angka dari clay dan menyusun angka sangat antusias dan mereka sangat senang dengan kegiatan tersebut, sehingga diperoleh peningkatan yang sangat baik. Karena peningkatan kemampuan kognitif sudah mencapai target yang ditentukan, maka peneliti menghentikan penelitian sampai dengan siklus II.

Berikut hasil penelitian kemampuan kognitif melalui kegiatan membedakan angka 6 dan 9 melalui media clay pada kelompok A, disajikan pada Tabel dibawah ini.

Tabel 3 Penilaian Siklus II

No	Nama Anak	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	HFDZ	3	3	4	2	2	14
2	DN	4	4	4	4	4	20
3	ARZ	4	4	4	3	4	19
4	DE	3	3	4	2	2	14
5	WHD	3	4	4	2	2	15
6	HMZ	4	4	4	4	4	20
7	MLK	3	2	3	2	2	12
8	STR	4	4	4	4	4	20
9	WHD	4	4	4	4	4	20
10	ALY	4	4	4	4	4	20
Jumlah		36	36	44	31	32	174

Berdasarkan siklus II Hasil rata- rata= $174/200 \times 100\% = 87\%$, dapat dikategorikan sebagai berkembang sangat baik.

SIMPULAN

Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Kognitif anak melalui media clay pada kelompok A di TK Permata Hati Bunda parunghalang melalui pembelajaran bermain clay, dilakukan dengan menggunakan bahan yang mudah didapati, kemudian membuat angka-angka yang berwarna sehingga dapat menarik perhatian anak. Dari penelitian diatas menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak pada anak kelompok A yang dimulai dengan prasiklus masih belum ada peningkatan terlihat pada prasiklus yang dilakukan sebesar 41% meningkat pada siklus I menjadi 65% dan Pada siklus II sejumlah 87%. Perolehan Hasil Persentase dari siklus II membuktikan bahwa Pencapaian indikator sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti yang mencapai 87% perkembangan kemampuan Kognitif pada anak kelompok A mengalami peningkatan yang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui bermain mencetak angka 6 dan 9 dari clay, dan membentuk angka tersebut kemudian membancanya dapat meningkatkan kegnitif pada anak kelompok A di TK permata hati bunda.

REFERENSI

Ria Sulaistika - *Bermain Clay Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dan Kreativitas* program studi magister psikologi program pascasarjana universitas medan area medan 2022

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan Vol. 1 No. 1, Desember 2021

EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains Volume 1, Nomor 1, Agustus 2019; 99-117
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 92-105.

Halim, F. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A (4-5 Tahun) Di Tk Tiara Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 1(1), 22-27.

Hatini, P. (2012). Peningkatan kemampuan matematika anak melalui media permainan memancing angka di Taman Kanak-kanak Fathimah Bukareh Agam. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(1).

Lestarinigrum, A. (2015). Pemanfaatan media biji-bijian sebagai sumber belajar bidang pengembangan matematika pada anak usia dini. *Efektor*, 2(2).

Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.

Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.

Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1),

56-61. Sujiono, Yuliani Nurani 2009. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.