

Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon Berbahan Alam

Oleh

Asia Anis Sulalah,¹ Akyun Nisak²

¹Dosen Manajemen Pendidikan Islam
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Togo Ambarsari Bondowoso
Asiaanis22@gmail.com

²Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Togo Ambarsari Bondowoso
Akyunnisak127@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Suatu rumusan nasional tentang istilah “pendidikan” adalah : pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa Melalui pelaksanaan yang dilakukan untuk meningkatkan kegiatan belajar anak yang dilaksanakan oleh peneliti dari awal ialah membaca doa sebelum dimulai pelajaran, guru memperkenalkan diri kepada murid-murid, setelah itu menyebutkan macam-macam ciptaan-Nya, dan memasuki ke kegiatan inti adalah memperkenalkan permainan dakon, memberitahukan berapa lubang dakon, fungsi dan manfaat bermain dakon, serta yang paling penting adalah menghitung hasil akhir dari permainan yang dimainkan artinya menghitung hasil biji-bijian yang didapat serta mengelompokkan biji-bijian sesuai jenis, warna, dan semacamnya. Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini, mencakup aspek perkembangan kognitif anak yang melalui beberapa siklus yakni, siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan sesuai yang diinginkan oleh guru, dan peneliti, dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif melalui permainan tradisional dakon ialah dapat memahami teman, memecahkan masalah yang ada, kemampuan berhitung anak menjadi lebih baik, mengenal benda-benda di sekitar kita, mengenal tumbuh-tumbuhan alam dan masih banyak lagi yang didapat anak dalam permainan dakon ini, hasilnya anak sangat merasa senang dan nyaman tanpa paksaan mereka melakukannya dengan senang hati dan dengan melalui beberapa siklus maka pada siklus 2 mencapai peningkatan sebesar 83%.

Kata Kunci : *Aspek Perkembangan Kognitif dan Permainan Tradisional Dakon*

Latar Belakang

Pendidikan saat ini tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi merupakan proses mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Pendidikan saat ini sangat penting untuk semua anak. Pendidikan merupakan bagian integral dalam

pembangunan. Suatu rumusan nasional tentang istilah “pendidikan” adalah : pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.¹

Menurut para pakar pendidikan mempunyai pengertian sebagai berikut: menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Dan juga menurut Hartoto, pendidikan adalah usaha sadar, terencana, sistematis, dan terus-menerus dalam upaya memanusiaakan manusia.²

Berdasarkan pada beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan sangat penting bagi anak, dimulai dari sejak anak baru lahirpun melalui orang tua dan dilanjut dengan pendidikan formal, agar anak dapat menjadi manusia lebih baik.

Pendidikan anak usia dini merupakan program pendidikan yang dilakukan bagi anak sejak usia 0 hingga memasuki sekolah dasar. Di Indonesia, rentang usia PAUD 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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, PAUD memiliki arti penting karena di dalamnya terkandung unsur pendidikan, pengasuhan, dan pengembangan potensi anak yang secara langsung terkait dengan orang tua, keluarga, dan masyarakat.³

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 telah memberikan payung hukum perlunya untuk diselenggarakan pendidikan usia dini pada tiga jalur pendidikan pada pasal 28 Undang-undang no. 20 tahun 2003 ditegaskan bahwa tentang penyelenggaraan pendidikan anak usia dini pada jalur informal (kelurga), jalur non formal (seperti kelompok bermain dan taman penitipan anak), dan jalur formal (taman kanak-kanak dan raudhatul athfal).⁴

Anak usia dini berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, anak juga memiliki karakteristik yang unik, sehingga anak tidak senang dipaksa, sebab perkembangan anak bersifat alamiah, karena masa anak-anak cara berfikirnya masih memandang sesuatu dari cara pandangya sendiri (egosentris).

Adapun perkembangan anak usia dini, pada setiap masa yang anak lalui masing-masing berbeda, antara masa bayi, masa batita, dan masa prasekolah. Berbagai aspek perkembangan yang melingkupi perkembangan usia dini antara lain, aspek

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 2

² Sutirna, *Landasan Kependidikan (Teori dan Praktik)*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), 24

³ Harelina Indrijati, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : kharisma Putra Utama, 2016), 156

⁴ Hariyanto, *Pengantar Edutainment Penelitian Anak Usia Dini*, (Jember: Pena Salsabila, 2013), 12

perkembangan motorik, kognitif, emosi, sosial, bahasa, moral dan agama. Kelima aspek ini merupakan satu kesatuan yang tidak dapat berdiri sendiri dan saling memiliki ketekaitan.⁵

Pada beberapa aspek di atas, peneliti mengkhususkan kepada perkembangan kognitif, karena peneliti melihat pendidik yang peneliti teliti disekolah kurang memanfaatkan media yang ada di sekolah, serta strategi yang disampaikan oleh pendidik kurang menarik, sehingga membuat anak cepat merasakan kebosanan.

Seiring perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran semakin berkembang. Pada masa sekarang pun pendidik juga tak mau ketinggalan dengan hal-hal yang baru, tetapi jangan diremehkan dengan hal yang lama, misalnya seperti permainan, yakni permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara, namun saat ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa di antaranya sudah tak dapat di kenali lagi oleh masyarakat, dimana permainan tersebut ada. Beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang dapat bertahan, itupun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain yang dapat memberikan manfaat bagi anak.⁶

Permainan tradisional dakon, yang kita ketahui permainan dakon yang biasa di mainkan dirumah oleh anak-anak, terkadang di lihat secara kasat mata mungkin hanya sebatas mainan biasa, tetapi setelah kita cermati bersama, didalam permainan tersebut banyak mengandung aspek perkembangan untuk anak, salah satunya yakni perkembangan kognitif.

Berdasarkan kebiasaan permainan dakon ini memakai biji yakni biji kopi yang terbuat dari plastik, tetapi peneliti disini menggunakan berbagai macam biji-bijian agar anak lebih tertarik untuk bermain permainan dakon dari berbagai bahan alam yang asli. Selain anak dapat menghitung dengan tepat, anak juga dapat mengenal berbagai macam biji-bijian, serta mengelompokkan sesuai ukuran, bentuk, warna dan lain sebagainya.

Menurut pandangan kebanyakan orang, perkembangan kognitif seringkali dikaitkan dengan hal-hal yang serius, penuh dengan ketegangan tanpa keadaan yang menyenangkan, yang mengakibatkan anak menjadi bosan dan enggan untuk belajar. Melalui permainan dakon yang dilakukan pendidik untuk peserta didik membuat senang dan menambah semangat untuk melakukan kegiatan permainan. Kognitif merupakan salah satu aspek penting dari perkembangan peserta didik yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan. Dalam hal

⁵ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014), 10

⁶ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), 1

ini untuk mengenalkan aspek perkembangan kognitif, anak dapat menghitung dengan tepat, anak juga dapat mengenal berbagai macam biji-bijian, serta mengelompokkan sesuai ukuran, bentuk, warna, karena pada masa anak-anak memang lebih cepat merangsang sesuatu dengan permainan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan merubah pendekatan dan metode yang ada selama ini, dimana guru selalu diposisikan sebagai satu-satunya sumber meraih informasi, pendekatan permainan tradisional dakon berbahan alam merupakan salah satu alternatif untuk melakukan perubahan tersebut. Dengan penggunaan metode permainan tradisional dakon berbahan alam ini diharapkan membantu pada peserta didik, dan lingkungannya, serta juga melatih rasa percaya diri peserta didik agar lebih baik, sehingga apa yang di sampaikan dapat mudah di pahami oleh peserta didik.

Dalam melakukan permainan, pendidik harus tetap mengarahkan dan membina anak. Pendidik ataupun orang tua dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan cara menstimulasi melalui bermacam-macam alat permainan. Dengan cara memberikan stimulus permainan anak akan lebih cepat menangkap suatu pengalaman, pelajaran tanpa ia sadari.

Pada pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Begitupun kegiatan yang dilakukan di pendidikan anak usia dini seperti, menyanyi, menari, bermain, bertepuk tangan, serta hal-hal yang membuat anak menjadi senang dan tidak membosankan.

Begitupun di PAUD yang peneliti teliti, di PAUD An-Nisa' kelompok B yang berjumlah 11 orang, dengan rincian perempuan 6 orang dan laki-laki 5 orang. Dari hasil peneliti yang diteliti pada saat itu, pendidik kurang memberikan kemampuan kognitif terhadap anak, kerena kemampuan kognitif anak adalah cara berpikir anak dalam menanggapi sebuah pertanyaan dari pendidik, stimulasi yang di berikan terhadap anak sangat monoton.

Pendidik disana juga kurang memanfaatkan media yang ada pada sekolah tersebut, misalnya mainan-mainan atau alat peraga, anak hanya duduk ditempat dari masuk sampai istirahat, begitupun saat recalling, kurang dalam perkembangan motorik. Serta minimnya strategi dari pendidik yang kurang memberikan kesan menarik terhadap anak, hanya membaca, menulis, berhitung, mungkin dikarenakan pendidik yang ditempat peneliti teliti belum ada lulusan sarjana, dan juga tuntutan dari masyarakat juga, jika tidak mengetahui tentang calistung(membaca, menulis, dan berhitung).

Beberapa kekurangan diatas peserta didik menjadi kurang percaya diri untuk bercerita, mengemukakan hasil di depan kelas, anak merasa takut, karena anak butuh latihan mental sejak dini, dengan begitu anak akan menganggap sesuatu dengan mudah tanpa ada rasa takut, dengan melatih mental anak sejak dini, dia tidak akan malu-malu untuk maju ke depan kelas, dengan begitu seterusnya anak akan lebih percaya diri.

Berdasarkan dari hal-hal tersebut diatas, penulis tertarik untuk meneliti dengan judul skripsi: “ Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif (berhitung) Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon”.

Pembahasan

A. Perkembangan Kognitif

Perkembangan berbeda dengan pertumbuhan, sebab perkembangan lebih menekankan pada psikis atau kejiwaan seorang anak. Namun demikian, keduanya memiliki hubungan yang saling berpengaruh antara satu dengan yang lain. Oleh karena setiap ada pertumbuhan pasti akan ada perkembangan.

Perkembangan adalah suatu perubahan kualitatif dari setiap fungsi kepribadian akibat dari pertumbuhan dan belajar. Menurut Bijou dan Baer, perkembangan ialah perubahan progresif yang menunjukkan cara organisme bertingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Libert, Paulus, dan Strauss mengartikan perkembangan sebagai proses perubahan dalam pertumbuhan pada suatu waktu sebagai fungsi kematangan dan interaksi dengan lingkungan.

Dari penjelasan diatas menyangkut pengertian bahwa dalam perkembangan, perubahannya lebih mengaruh pada psikis atau kejiwaan sehingga memunculkan terjadinya fungsi kepribadian dan kematangan seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.⁷

a. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini

Faktor-faktor ini akan menentukan kemana arah perkembangan diri seorang anak. Adakalanya perkembangan anak berlangsung dengan begitu cepat dan ada pula yang sangat lambat. Faktor yang memengaruhi perkembangan seorang anak ragamnya sangat banyak, baik yang sifatnya internal maupun eksternal.

Internal artinya faktor tersebut berasal dari dalam diri sang anak, misalnya faktor turunan sedangkan eksternal berarti faktor yang dimaksud berasal dari luar dirinya, misalnya faktor lingkungan.⁸

Perkembangan yang terjadi pada anak usia dini berhubungan perubahan psikis, apakah semakin matang atau malah labil. Jadi perkembangan ini bersifat kualitatif ada lima aspek perkembangan pada anak usia dini, yaitu kognitif, emosi, sosial, bahasa, moral, dan agama.⁹

1. Perkembangan kognitif

⁷ Muhammad Fadlillah, *Desain Perkembangan Paud*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz. 2012).32

⁸ Ibid. 33

⁹ Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik Paud Dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014). 7

Istilah kognitif (cognitive) berasal dari kata cognition yang artinya pengertian atau mengerti. Pengertian dalam area cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.¹⁰

Kognitif merupakan kata sifat yang berasal dari kata kognisi (kata benda). Pada kamus besar bahasa Indonesia, kognisi diartikan dengan empat pengertian, yaitu :

1. Kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran dan perasaan.
2. Usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri.
3. Proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang.
4. Hasil pemerolehan pengetahuan.

Kognisi juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan, sedangkan kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.¹¹

Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.¹²

Dalam Islam juga menjelaskan banyak tentang keutamaan aktivitas berfikir yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan berbagai pengetahuan, yakni:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمَلُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْمَلُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya :”Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran, (QS. Az-Zumar: 9).¹³

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berfikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, dan pengertian.¹⁴

Dari beberapa pengertian diatas tentang perkembangan kognitif anak usia dini adalah perubahan cara berfikir anak pada setiap tahap yang akan mereka

¹⁰ Herlina Indrijati, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2016). 44

¹¹ Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik Paud Dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014). 61

¹² Ibid. 62

¹³ Departemen Agama RI, *Mushaf Dalayah (Al-Qur'an Terjemah dan Tafsir Untuk Wanita)*, (Bandung: Penerbit JABAL, 2010). 459.

¹⁵ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*, (Jakarta: kencana prenada median group, 2001) cet I, 52.

capai melalui pengalaman-pengalaman yang terjadi pada anak, bisa dengan cara anak bermain anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya, permainan anak dirangsang untuk memberi perkembangan secara umum baik perkembangan kognitif, emosi, dan sosial.

1. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif

Aspek-aspek kognitif berhubungan dengan perkembangan daya pikir atau nalar anak. Hal ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir kritis, kemampuan anak dalam memecahkan masalah, dan kemampuan anak dalam menganalisis dan menyintesis berbagai fenomena yang ada.¹⁵

Henmon berpendapat bahwa kognitif dan pengetahuan disebut dengan inteligensi. Jadi kognitif bagian dari Inteligensi, apabila kognitif tinggi, maka Inteligensi tinggi pula. Alfred Binet, juga mengemukakan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran.

Menurut Alfred Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam Intelegensi, yaitu :

- a) Konsentrasi: kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.
- b) Adaptasi: kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah.
- c) Bersikap kritis: kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri.¹⁶

Perkembangan kognitif itu sangat luas. Karena kognitif bukan hanya kemampuan berfikir logis, tetapi cara mengolah informasi, kapasitas berfikir, penalarann, pemecahan masalah, dan pemusatan perhatian. Semua ada diperkembangan kognitif, maka dari itu sejak dini orang tua ataupun guru harus menstimulus anak dengan cara yang baik agar anak tumbuh sesuai dengan yang diinginkan. Lebih baiknya anak diajak bermain dengan permainan yang mendidik karena dengan begitu dapat menumbuhkan segala aspek yang anak miliki.

Perkembangan kognitif terdiri atas dua bidang, yakni logika matematika dan sains. Oleh karena itu, cara meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini juga berkutit seputar dua bidang pelajaran tersebut, yakni logika matematika dan sains.¹⁷

Dari penjelasan di atas maka dalam aspek perkembangan kognitif bukan hanya berpatokan pada beberapa perkembangan saja, melainkan multiple

117. ¹⁵ Suyadi, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014).

¹⁶ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*, (Jakarta: kencana prenada median group, 2001) cet I, 51.

¹⁷ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010).
91.

intelligences dapat bergabung dengan perkembangan kognitif dibawah ini penjelasannya.

Konsep multiple intelligences merangsang kemampuan kognitif secara lebih adil. Berbagai kemampuan yang termasuk dalam kategori perkembangan kognitif dirangsang melalui berbagai aktifitas stimulasi kecerdasan. Kemampuan klasifikasi dikembangkan melalui stimulasi untuk kecerdasan logis-matematis, visual-spasial, atau naturalis. Demikian juga kemampuan berfikir logis dan penalaran, dapat di kembangkan melalui stimulasi terpadu logis-matematis dengan kecerdasan verbal.-linguistik, visual-spasial, dan naturalis.¹⁸

Dalam mengartikan inteligensi (kecerdasan), para ahli mempunyai pengertian sebagai berikut, yakni C.P Chaplin (1975) mengartikan sebagai kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif. Dan woolfolk mengemukakan intelegensi adalah satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan meggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.¹⁹

B. Perkembangan Kognitif (berhitung) Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon

Penelitian yang dilakukan di PAUD AN-NISA' ini yang terletak pada sebuah desa, pada metode sebelumnya menggunakan metode calistung (baca, tulis, hitung) saja dan permainan hanya dianggap suatu hal yang dapat menyenangkan anak tanpa ada perkembangan yang didapat pada permainan tersebut. Jadi peneliti disini menggunakan metode yang membuat anak tidak bosan dan menciptakan suasana baru menggunakan metode bermain dakon berbahan alam dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dimana dapat juga membantu guru dalam berbagai macam metode-metode untuk memberi rangsangan terhadap anak.

1. Kondisi Pra Siklus

Sebelum menggunakan metode dari peneliti di PAUD AN-NISA' menggunakan metode calistung, dari metode yang ada di PAUD AN-NISA' perkembangan kognitif (dalam artian kognitif yang sudah ditentukan peneliti) anak sangat mnim sekali, setelah diadakan metode baru ini anak menjadi lebih antusias lagi dalam belajar, dari sisi membilang anak pada PAUD AN-NISA' sangat bagus, karena memang setiap harinya di PAUD AN-NISA' antara membilang, menulis, dan membaca. Dari hasil observasi sebelumnya peneliti menemukan permasalahan yang ada pada anak PAUD AN-NISA' di antaranya adalah :

¹⁸ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).I.34

¹⁹ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012),cet ke-14,106

- a. Dalam mengenal suatu benda kurang
- b. Berinteraksi dengan teman juga kurang
- c. Berbagi sesuatu dengan teman kurang

Tabel 4.1

Hasil observasi aktivitas anak dalam perkembangan kognitif sebelum tindakan

Katagori Nilai	Jumlah Anak	Prosentase
Baik	5	45%
Cukup	4	37%
Kurang	2	18%
Jumlah Total	11	100%

Berdasarkan hasil observasi peneliti anak dalam perkembangan kognitif lebih banyak yang baik, maka dari itu peneliti tertarik menggunakan metode permainan dakon agar memberikan lebih perkembangan kognitif terhadap anak kelompok B PAUD AN-NISA'. Melalui permainan ini anak akan di bawa kedalam suatu hal yang banyak meningkatkan cara berfikir anak dalam melakukan sesuatu. Pada penelitian pra siklus ini peneliti langsung mempraktikkan kepada anak-anak melalui permainan dakon ini, dengan begitu mereka sangat antusias sekali dalam mengikuti pembelajaran yang bersifat bermain tetapi tidak keluar dari pembelajaran anak. Disini dapat dilihat bagaimana cara anak memainkan permainan ini, pada dasarnya karena permainan ini memang sering digunakan oleh anak-anak karena tersedianya permainan ini di PAUD AN-NISA', dengan dibantu dengan biji-bijian yang bermacam-macam.

Dari hasil wawancara dari guru kelompok B dan pada wali murid, mengapa metode yang dipakai hanya calistung, menulis arab dan mewarnai, tanpa ada hal yang baru bagi anak, jawaban mereka karena tuntutan dari masyarakat, bahwa anak yang sudah bersekolah harus sudah pintar hal-hal yang disebutkan diatas, padahal menurut asilnya anak di usianya PAUD hanya dapat bermain seraya belajar. Dalam hal ini juga ditanyakan bagaimana kondisi perkembangan kognitif anak, bahwa dalam perkembangan kognitif anak pada PAUD AN-NISA' ini dapat dibilang baik. Hanya saja peneliti akan mempertajam lagi perkembangan yang sudah mereka miliki melalui metode permainan dakon berbahan alam ini, karena pada permainan ini juga mengenal beberapa macam biji-bijian.

2. Pelaksanaan Siklus 1

Siklus pertama ini adalah untuk mengetahui perkembangan anak yang akan di capai dengan melalui metode yang peneliti gunakan yakni, permainan tradisional dakon berbahan alam. Dengan beberapa tahap di bawah ini yang akan dijabarkan, yakni:

a. Tahap 1 : menyusun rancangan tindakan/perencanaan (*planning*)

1. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan sebagai ciptaan-Nya
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar
- 2.5 Memiliki periraku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.5-4.5 Mengetahui memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif-menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi, dan cirri-ciri lainnya) menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi, dan cirri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 3.8-4.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)-menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyayi dan gerak tubuh

2. Kegiatan Pembuka

- Membaca doa sebelum memulai kegiatan
- perkenalan
- Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya
- Menyebutkan macam – macam permainan
- Menyebutkan macam – macam permainan tradisional
- Menjelaskan macam – macam biji-bijian

3. Kegiatan Inti

- Mengenalkan bentuk dakon
- Mencontohkan cara bermain dakon
- Meminta anak untuk menirukan permainan yang sudah dicontohkan
- Mengelompokkan sesuai jenis warna, bentuk dll
- Menyebutkan nama – nama buah biji-bjian
- Menulis

4. Recalling

- Merapikan mainan

- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

5. Penutup

- Membaca do'a sebelum pulang
- Mengkonfirmasi kegiatan untuk esok hari

6. Alat dan Bahan

- Pensil
- Penghapus
- Buku tulis
- dakon
- biji-bijian

b. Tahap 2: pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini adalah melaksanakan tindakan yang sudah direncanakan oleh peneliti dengan menggunakan metode permainan dakon untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan biji-bijian berbahan alam, tahap pelaksanaan tindakan yang pertama ini dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017. Berikut kegiatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan pertama:

- 1) Kegiatan pembuka
 - a) Guru dan murid membaca do'a sebelum memulai pelajaran
 - b) Perkenalan: memperkenalkan diri kita sendiri kepada anak-anak dan mengajak perkenalan anak satu per-satu.
 - c) Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya: menanyakan hal-hal sekitar kita yang dapat dilihat oleh anak, dan meyakinkan bahwa semua itu ciptaan Tuhan
 - d) Menyebutkan macam-macam permainan: permainan modern dan tradisional
 - e) Menyebutkan macam-macam permainan tradisional, dakon, bakiak, engklek dll.
 - f) Menjelaskan macam – macam biji-bijian: guru menjelaskan macam-macamnya, bentuk, warna, dll.
- 2) Kegiatan inti
 - a) Mengenalkan bentuk dakon: ada berapa lubang, dan berbentuk apa lubangnya, berwarna apa dakonnya dll.
 - b) Mencontohkan cara bermain dakon: sebelum anak-anak bermain sendiri permainan tersebut, guru dan peneliti memberikan contoh kepada anak-anak dari awal hingga akhir
 - c) Meminta anak untuk menirukan permainan yang sudah dicontohkan: anak di ajak bermain terhadap permainan yang telah di contohkan tadi.
 - d) Menyebutkan nama – nama buah biji-bijian: anak menyebutkan macam-macam biji-bijian yang telah dimainkan tadi

- e) Mengelompokkan sesuai jenis warna, bentuk dll: anak mengelompokkan sesuai perintah guru
 - f) Menulis: menulis tentang dakon dan biji-bijian.
- 3) Kegiatan penutup
- a) Guru dan murid membaca do'a sebelum pulang
 - b) Mengkonfirmasi kegiatan untuk esok hari: memberitahu kepada anak tentang kegiatan besok apa saja.
- c. Tahap 3: Pengamatan (*Observing*)**

Dari dua tahapan diatas, maka tahapan selanjutnya adalah pengamatan dari hasil tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti, guru, dan anak. Guru memberikan penjelasan terhadap anak tentang biji-bijian, warna, bentuk, dan biji tersebut dari buah apa saja, guru juga menjelaskan bagaimana anak bermain dakon, cara memasukkan biji-bijian kepada setiap lubang dakon, dan menghitung hasil dari biji-bijian yang mereka dapatkan dan menjelaskan bahwa permainan ini dapat dimainkan oleh dua anak saja dan bermainnyapun dengan bergantian, karena alat permainannya hanya ada 3.

Kondisi anak pada saat kegiatan berlangsung, guru membentuk sebuah kelompok lingkaran untuk menentukan mereka akan memainkan permainan ini dengan siapa, guru menyuruh mereka menentukan lawan mainnya, dan menyuruh untuk "ping-sut" untuk menentukan yang lebih dahulu memainkan permainan ini, dengan menggunakan 3 alat permainan dakon, maka ada 3 kelompok anak yang bermain dan sisa kelompoknya menunggu gilirannya tanpa mengganggu teman yang sedang bermain, setelah selesai memainkan, anak yang paling banyak mendapatkan biji-bijian itu adalah pemenangnya, dan setelah bermain anak akan mengelompokkan biji-bijian sesuai nama buah yang telah disediakan di depan kelas.

Setelah menyelesaikan semua dalam permainan ini, anak diminta berkumpul untuk mengetahui apa saja manfaat dalam permainan dakon ini, yakni untuk melatih kedisiplinan anak, kejujuran anak, rasa simpati, mengetahui membilang biji-bijian, dan mengetahui berbagai macam biji-bijian.

Keterangan hasil anak yang mencapai indikator

Pada kegiatan permainan ini anak yang mendapatkan bintang 4 = sangat baik adalah cahya dan hoiril, sedangkan yang mendapatkan bintang 3 = baik adalah Nando, Zahira, Adel, Azam, Nayla, dan Reymon, dan sisa dua orang lagi yakni, Faris dan Kafa mendapatkan bintang 2 = cukup. Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan guru, hasil pencapaian anak pada siklus I.

Keterangan indikator

Berikut adalah indikator pencapaian perkembangan anak:

1. Anak mampu bermain bergantian.

2. Anak biasa tertib dan terbiasa menunggu giliran.
3. Anak mampu menghitung biji-bijian sebelum di masukkan ke lubang dakon
4. Anak mampu mengisi biji-bijian pada setiap lubang.
5. Anak mampu menghitung biji-bijian yang dihasilkan pada lubang miliknya.
6. Anak mampu mengelompokkan sesuai jenis biji-bijian.
7. Anak mampu menjawab macam-macam biji-bijian.
8. Anak dapat tidak mengganggu teman yang lain saat permainan berlangsung .

Berdasarkan pada tabel di atas, kemudian dilakukan analisis terhadap perkembangan kognitif anak, maka hasil pada siklus 1 yaitu:

Rumus rata-rata :

$$X = \frac{\sum X}{\sum N} =$$

Ket :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah siswa yang mencapai

$\sum N$ = Jumlah siswa keseluruhan

Hasil

$$X = \frac{30}{11} = 2,8$$

Rumus Prosentase :

$$P = \frac{N}{N} \times 100\% =$$

Ket :

P = Prosentase

n = Jumlah indikator

N = Jumlah siswa keseluruhan

Hasil :

$$P = \frac{8}{11} \times 100\% = 73\%$$

Berdasarkan pada hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak pada siklus 1, nilai rata-ratanya anak yakni = 2,8 dan nilai prosentase pada anak adalah = 73%.

Tabel 4.3

Hasil observasi aktivitas anak dalam perkembangan kognitif pada siklus 1

N o	Katego ri	Frekuen si	%	Keterang an
1	Sangat Baik	2	20%	
2	Baik	6	60%	
3	Cukup	2	20%	
4	Kurang			
Jumlah		10	100 %	

Cara pemberian skor pada tiap – tiap anak adalah sebagai berikut :

= ★ Anak mampu bermain bergantian dan anak biasa tertib dan terbiasa menunggu giliran

= ★★ Anak mampu menghitung biji-bijian sebelum dimasukkan ke lubang dakon dan anak mampu mengisi biji-bijian pada setiap lubang

= ★★★ Anak mampu menghitung biji-bijian yang dihasilkan pada lubang miliknya dan anak mampu mengelompokkan sesuai jenisnya

☆ ☆☆☆ Anak mampu menjawab macam-macam biji-bijian dan anak dapat tidak mengganggu teman yang lain saat permainan berlangsung

d. Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap metode yang telah dipakai anak melalui permainan tradisional dakon berbahan alam ini. Dari hasil kegiatan tadi maka peneliti dan guru melakukan refleksi yang dapat

meningkatkan perkembangan anak pada siklus ke-2, dari yang telah anak lakukan pada kegiatan bermain dakon ini anak sangat antusias dengan cara mereka mengikuti semua permainan ini, sekalipun ada kekurangan didalamnya, tetapi akan diperbaiki lagi untuk siklus ke-2

Cara untuk memperbaiki siklus kedua adalah:

1. Memperbaiki dalam membentuk lawan anak menggunakan nyanyian agar anak tidak saling berebut dalam memilih temannya.
2. Bergantian antara yang bermain dengan yang mengelompokkan biji-bijian, guru harus lebih banyak menyiapkan biji-bijian.
3. Memberikan hadiah terhadap anak yang memenangkan permainan tersebut agar lebih semangat.

Hasil perbaikan diatas akan digunakan pada siklus II, dengan harapan agar pada siklus II nanti hasilnya bisa lebih optimal lagi.

3. Pelaksanaan Siklus 2

Siklus ke-2 ini melanjutkan pada siklus ke-1, karena pada siklus ke-1 dianggap masih kurang maksimal untuk perkembangan anak, tetapi memakai metode tetap, hanya saja ada perbaikan sedikit agar anak lebih baik dari sebelumnya. Peneliti melanjutkan untuk lebih maksimal lagi dengan hasil pencapaian anak dengan melakukan siklus kedua. Jika pada siklus kedua dapat mencapai sesuai ketentuan, maka tidak ada siklus selanjutnya, jika masih tidak berhasil, maka dapat dilakukan lagi siklus berikutnya dan begitu seterusnya.

a. Tahap 1 : menyusun rancangan tindakan/perencanaan (*planning*)

1. Kompetensi Dasar

1.1 Mempercayai adanya Tuhan sebagai ciptaan-Nya

1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar

2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk kedisiplinan

3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan geraknya untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus-menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

3.5-4.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif-menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.

3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi, dan cirri-ciri lainnya) menyampaikan tentang apa dan

bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi, dan cirri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni

2. Kegiatan Pembuka

- Membaca do'a sebelum mulai kegiatan
- Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya
- bernyanyi
- menjelaskan biji-bijian

3. Kegiatan Inti

- Menghitung biji-bijian
- Membagi biji-bijian sesuai lubang permainan dakon
- Bermain sesuai aturan
- Menghitung hasil biji-bijian yang di dapat
- Mengelompokkan biji-bijian sesuai jenisnya

4. Recalling

- Merapikan mainan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

5. Penutup

- Membaca do'a sebelum pulang
- Mengkonfirmasi kegiatan untuk esok hari

6. Alat dan Bahan

- pensil
- Penghapus
- Buku tulis
- Dakon
- Biji-bijian alam
- Gambar asli biji-bijian
- Kotak biji

b. Tahap 2: pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Pada siklus ke-2 ini penjelasan antara kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembuka
 - a. Membaca do'a sebelum mulai kegiatan: guru dan anak-anak membaca do'a
 - b. Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya: memberikan rangsangan terhadap ciptaanNya melalui biji-bijian.

- c. Bernyayi: bernyanyi tentang buah-buahan dan dakon
- d. menjelaskan biji-bijian: biji-bijian berasal dari buah apa saja yang di pakai untuk bermain dakon.
- 2. Kegiatan inti
 - a. Menghitung biji-bijian: menghitung biji-bijian yang ada, untuk mengasah kembali perkembangan anak
 - b. Membagi biji-bijian sesuai lubang permainan dakon: dapat memasukkan biji-bijian sesuai lubang
 - c. Bermain sesuai aturan: tidak saling berebutan, dengan cara guru membagi pada setiap anak, kelompok yang satu bermain dakon, dan satu lagi mengelompokkan sesuai bentuk, warna, dll
 - d. Menghitung hasil biji-bijian yang di dapat: menghitung hasil pada setiap lubang rumah, dengan di damping oleh guru dan peneliti
 - e. Mengelompokkan biji-bijian sesuai jenisnya: bergantian dengan yang bermain dakon, agar tidak saling berebut
- 3. Kegiatan penutup
 - a. Membaca do'a sebelum pulang: membaca doa guru dan murid sebelum pulang
 - b. Mengkonfirmasi kegiatan untuk esok hari
 - c. **Tahap 3: Pengamatan (Observing)**

Guru menjelaskan bagaimana cara memainkan dakon, dimainkan oleh dua orang, dengan biji-bijian yang sudah ditentukan, dan memainkannya dengan mengisi tiap lubang, dan menghasilkan biji-bijian yang di kumpulkan dibagian pinggir, atau disebut dengan rumah pemain, setelah menghasilkan biji-bijian, maka biji-bijian di hitung dan yang lebih banyak hasil biji-bijiannya maka itu yang menang, setelah itu, mereka mengelompokkan biji-bijian kepada tempat yang telah disediakan dengan di tambah contoh di depan, anak satu per-satu mengambil tiga biji-bijian dan memasukkan pada tempat yang sudah disediakan. Setelah selesai semua bermain, menghitung, dan mengelompokkan, guru menjelaskan manfaat yang ada di dalam permainan dakon, yakni dapat mengembangkan perkembangan kognitif, menghitung, mengenal biji-bijian, bukan hanya buahnya saja yang dikenal oleh anak-anak, dapat mengerti arti kedisiplinan dll. Dan anak-anak mendengarkannya sangat antusias sekali.

Kondisi kelas pada saat kegiatan berlangsung, guru membentuk sebuah lingkaran sambil bernyanyi untuk menentukan dengan siapa pasangannya anak akan bermain, setelah ditentukan ada satu anak yang tidak mendapatkan pasangan karena jumlah anak keseluruhan pada kelompok B PAUD AN-NISA berjumlah 11 orang, artinya ganjil, maka yang satu anak untuk menunggu sampai ada satu anak yang menang karena memang pada pertama atau pada siklus pertama anak ini tidak masuk. Pada satu kelompok terdiri atas 2 orang anak, dan alat permainan dakon di sekolah tersebut ada 3, maka yang memainkan adalah 3

kelompok yakni, 6 orang anak, dan sisanya menunggu giliran dengan tertib dan melihat teman yang lain.

Keterangan hasil pencapaian anak

Dari 11 anak ada yang mendapatkan bintang 4 = sangat baik yakni, 4 orang anak adalah Cahya, Hoiril, Nando, dan Adel, yang mendapatkan bintang 3 = baik yakni, 5 orang anak adalah Faris, Zahira, Azam, Kafa, Reymon, dan yang mendapatkan bintang 2 = cukup yakni, 2 orang anak adalah Intan dan Nayla.

Keterangan indikator

Berikut adalah indikator pencapaian perkembangan anak:

1. Anak mampu bermain bergantian.
2. Anak biasa tertib dan terbiasa menunggu giliran.
3. Anak mampu menghitung biji-bijian sebelum di masukkan ke lubang dakon
4. Anak mampu mengisi biji-bijian pada setiap lubang.
5. Anak mampu menghitung biji-bijian yang dihasilkan pada lubang miliknya.
6. Anak mampu mengelompokkan sesuai jenis biji-bijian.
7. Anak mampu menjawab macam-macam biji-bijian.
8. Anak dapat tidak mengganggu teman yang lain saat permainan berlangsung

Berdasarkan pada tabel di atas, kemudian dilakukan analisis terhadap perkembangan kognitif anak, maka hasil pada siklus 2 yaitu:

Rumus rata-rata :

$$X = \frac{\sum x}{\sum N} =$$

Ket :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah siswa yang mencapai

$\sum N$ = Jumlah siswa keseluruhan

Hasil

$$X = \frac{35}{11} = 3,2$$

Rumus Prosentase :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Ket :

P = Prosentase

n = Jumlah indikator

N = Jumlah siswa keseluruhan

Hasil :

$$P = \frac{9}{11} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan pada hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak pada siklus 2, nilai rata-ratanya anak yakni = 3,2 dan nilai prosentase pada anak adalah = 83%.

Tabel 4.5
Hasil observasi aktifitas anak dalam perkembangan kognitif pada siklus 2

N O.	Katago ri	Frekuen si	%	Keteranga n
1.	Sangat Baik	4	36%	
2.	Baik	5	46%	
3.	Cukup	2	18%	
4.	Kurang	-	-	
Jumlah		11	100 %	

Cara pemberian skor pada tiap – tiap anak adalah sebagai berikut :
= Anak mampu bermain bergantian dan anak biasa tertib dan terbiasa menunggu giliran

= ☆☆☆ mampu menghitung biji-bijian sebelum dimasukkan ke lubang dakon dan anak mampu mengisi biji-bijian pada setiap lubang

= ☆☆☆ mampu menghitung biji-bijian yang dihasilkan pada lubang miliknya dan anak mampu mengelompokkan sesuai jenisnya

☆ ☆☆☆ mampu menjawab macam-macam biji-bijian dan anak dapat tidak mengganggu teman yang lain saat permainan berlangsung.

d. Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini peneliti merefleksikan dari kegiatan yang telah dilakukan dari perencanaan, pengamatan, dan observasi, apa yang telah didapatkan oleh anak pada refleksi siklus ke-2 ini, peneliti menilai bahwa pada siklus ke-2 ini sudah mencapai nilai maksimal yang memang diharapkan oleh peneliti ataupun guru, meskipun diantaranya masih ada beberapa anak yang masih kurang, tetapi lebih banyak anak yang sudah dianggap mampu dan baik.

Kekurangan dari yang belum mencapai maksimal salah satu faktornya karena memang anak itu jarang sekolah, dan seperti yang guru kelompok B PAUD AN-NISA' katakan bahwa anak itu dapat dibilang ketinggalan pembelajaran. Dari sini dapat disimpulkan dengan melalui permainan perkembangan anak dapat dilihat, bukan hanya melalui calistung saja, permainan apapun banyak mengandung perkembangan anak. Dan guru di PAUD AN-NISA' dapat mengembangkan lagi permainan dan kreasi-kreasi yang lain untuk lebih meningkatkan perkembangan anak yang lain. Dan ini akan terus berlanjut untuk kebaikan anak-anak yang akan datang.

Berdasarkan penelitian pada kedua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 telah ditemukan perbandingan pada tingkat pencapaian anak, yang telah ditentukan dengan indikator anak agar mengetahui sampai dimana anak tersebut mencapai perkembangan yang diteliti oleh peneliti, serta sudah dilihat dari rata-rata dan prosentase anak pada siklus 1, yakni rata-rata anak pada siklus 1 adalah 2,8 sedangkan untuk prosentase anak pada siklus 1 adalah 73 %, agar mencapai maksimal maka perlu diadakan perbaikan pada siklus 1 dengan cara melakukan siklus ke-2. Pada siklus kedua hasil yang didapat anak pada siklus ke-2 ini dapat dilihat melalui perhitungan rata-rata dan prosentase anak, yakni rata-rata pada siklus ke-2 ini adalah 3,2 sedangkan untuk prosentase pada siklus ke-2 adalah 82%. Dari sini dapat dilihat peningkatan anak dari berkesinambungan kedua siklus ini, dapat mencapai maksimal dengan melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh.

Tabel 4.6

Hasil prosentase anak pada siklus 1 dan siklus 2

NO	Pencapaian	Siklus 1	Siklus 2
1	Pencapaian klasikal	72%	82%
2	Rata-rata	2,8	3,2

Tabel 4.7

Hasil prosentase tindakan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

Kategori	Jumlah anak			Prosentase		
	Pra siklus 1	Siklus 1	Siklus 2	Pra siklus 1	Siklus 1	Siklus 2
Sangat baik	-	2	4	-	20%	36%
Baik	5	6	5	45%	60%	46%
Cukup	4	2	2	37%	20%	18%
Kurang	2	-	-	17%	-	-

u r a n g					8 9	
-----------------------	--	--	--	--	--------	--

Hasil observasi pada pra siklus menunjukkan bahwa anak yang mampu bermain permainan dakon sudah ada beberapa anak yang tau, dikarenakan permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak dirumah, tetapi ada sebagian lagi yang tidak tahu sama sekali kepada permainan ini dari sini peneliti tertarik meneliti tentang permainan dakon untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, karena melalui permainan ini dapat mengandung banyak perkembangan bukan hanya di aspek kognitif saja melainkan semua aspek, tetepi peneliti meneliti lebih cenderung pada perkembangan kognitif, setelah melakukan pra-siklus dan dilanjutkan dengan siklus 1 dan siklus 2 untuk mengetahui perkembangan anak pada setiap tahap.

Dari hasil beberapa tahap yang telah dilaksanakan, maka hasil perkembangan anak adalah, peneliti melakukan beberapa kegiatan yakni dengan melakukan kegiatan bermain dakon dengan dua pemain, menghitung biji-bijian yang didapatkan oleh anak pada saat bermain tadi, setelah itu mengelompokkan biji-bijian sesuai jenis, warna, dll, sesuai perintah guru. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui perkembangan anak, dari tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2, pada siklus ke-2 dalam katagori yang telah ditentukan dalam penilaian yang telah ditentukan, pada siklus 2 anak perkembangannya lebih meningkat lagi dari hasil sebelumnya, dapat dikatakan pencapaian anak lebih banyak baik dari pada yang kurang baik. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak, karena anak diajak bermain seraya belajar, tanpa mereka sadari telah belajar hal melalui permainan tradisional dakon.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.²⁰ Masa anak pada usianya yang masih dini sangat mudah untuk menstimulasi pikiran anak karena banyak hal untuk memberikan anak sesuatu yang baik untuk masa depannya, maka dari itu seorang guru ataupun orang tua sangat berpengaruh dalam mendidik anaknya mulai dini, pada masanya anak sangat suka bermain, dengan

²⁰ Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik Paud Dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2014). 62

begitu guru ataupun orang tua juga harus pintar memilih permainan yang baik untuk anak, lewat permainan anak tanpa sadar mendapatkan banyak pengetahuan. Teori yang ada telah dipaparkan pada bab II di halaman 18.

Disini Santrock (1995), menjelaskan bahwa permainan (play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.²¹ Bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan-aturan tata cara pergaulan. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Teori yang ada di atas ini telah dipaparkan pada bab II pada halaman 29.

Ahmad Yunus menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tidak ada bedanya. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya.²² Permainan tradisional lebih baik digunakan terhadap anak-anak disamping mereka semua mengenal tentang kebudayaan pada permainan tradisional tersebut, anak juga dapat berinteraksi langsung dengan teman, memahami teman dengan baik, serta dapat menumbuhkan kembangkan perkembangan anak yang sangat baik, melalui permainan dakon ini dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak dengan bermain seraya belajar. teori diatas telah dipaparkan.

Berdasarkan pada penelitian pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat dilihat hasil kesuksesan pada anak, pada tindakan pra siklus pencapaian anak mencapai 50%, pada siklus 1 mencapai 73%, dan pada siklus 2 kesuksesannya mencapai 83%. Berdasarkan pada sandart kesuksesan pada pencapaian anak dalam melaksanakan sesuatu kegiatan adalah menciptakan suatu yang menyenangkan tanpa membuat anak merasa tegang ataupun bosan, karena melalui permainan anak-anak pun lebih banyak mendapatkan hasilnya, kerena tanpa kesadaran, mereka dapat mengetahui berbagai macam yang mereka belum katahui, karena anak lebih suka pada sesuatu yang real, karena dapat menangkap sesuatu itu melalu benda yang benar-benar nyata.

⁶³ Euis Kurniawati, *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2016), 1

²² Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (DIVA Press,2016), hal, 46

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagaimana berikut:

1. Melalui pelaksanaan yang dilakukan untuk meningkatkan kegiatan belajar anak yang dilaksanakan oleh peneliti dari awal ialah membaca doa sebelum dimulai pelajaran, guru memperkenalkan diri kepada murid-murid, setelah itu menyebutkan macam-macam ciptaan-Nya, dan memasuki ke kegiatan inti adalah memperkenalkan permainan dakon, memberitahukan berapa lubang dakon, fungsi dan manfaat bermain dakon, serta yang paling penting adalah menghitung hasil akhir dari permainan yang dimainkan artinya menghitung hasil biji-bijian yang didapat serta mengelompokkan biji-bijian sesuai jenis, warna, dan semacamnya.
2. Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini, mencakup aspek perkembangan kognitif anak yang melalui beberapa siklus yakni, siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan sesuai yang diinginkan oleh guru, dan peneliti, dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif melalui permainan tradisional dakon ialah dapat memahami teman, memecahkan masalah yang ada, kemampuan berhitung anak menjadi lebih baik, mengenal benda-benda di sekitar kita, mengenal tumbuh-tumbuhan alam dan masih banyak lagi yang didapat anak dalam permainan dakon ini, hasilnya anak sangat merasa senang dan nyaman tanpa paksaan mereka melakukannya dengan senang hati dan dengan melalui beberapa siklus maka pada siklus 2 mencapai peningkatan sebesar 83%.

Daftar Pustaka

- Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015)
- Sutirna, *Landasan Kependidikan (Teori dan Praktik)*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015)
- Harelina Indrijati, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : kharisma Putra Utama, 2016)
- Hariyanto, *Pengantar Edutainment Penelitian Anak Usia Dini*, (Jember: Pena Salsabila, 2013)
- Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014)
- Euis Kurniati, *Permainan Tradisional*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016)
- Muhammad Fadlillah, *Desain Perkembangan Paud*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz. 2012)

Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik Paud Dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014)

Herlina Indrijati, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2016)

Departemen Agama RI, *Mushaf Daliyah (Al-Qur'an Terjemah dan Tafsir Untuk Wanita)*, (Bandung: Penerbit JABAL, 2010)

Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*, (Jakarta: kencana prenada median group, 2001)

Suyadi, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014)

Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*, (Jakarta: kencana prenada median group, 2001)

Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010).

Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008)

Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)