

Bermain *Play Dough* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Ebenhaezer Limalas Kabupaten Raja Ampat

Susana Delila Salakai¹, Yolana Marjuk², Fuad Ardiansya³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

e-mail: susanasalakai@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Ebenhaezer Limalas Kabupaten Raja Ampat masih banyak anak yang belum mampu memahami geometri, hal ini terlihat ketika anak-anak belum mampu menjelaskan bentuk geometri, anak belum mampu menyebutkan nama geometri, anak belum mampu mendeskripsikan ciri-ciri geometri, dan anak belum mampu membedakan ukuran geometri. Tujuan penelitian antara lain adalah untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain *Playdough* Pada Kelompok B Di TK Ebenhaezer Limalas Kabupaten Raja Ampat. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian hasil pra tindakan yaitu 33%, mengalami peningkatan pada siklus I 58%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II 83%. diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan permainan *play dough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

Kata Kunci: *Bermain, Kognitif, Play Dough*

Abstract

Based on the results of observations at the Ebenhaezer Limalas Kindergarten, Raja Ampat Regency, there are still many children who are not able to understand geometry, this can be seen when children are not yet able to explain geometric shapes, children are not yet able to say the name of geometry, children are not yet able to describe the characteristics of geometry, and children are not yet able to distinguish geometric sizes. The aim of the research, among other things, is to improve cognitive abilities through playing with playdough in group B at Ebenhaezer Limalas Kindergarten, Raja Ampat Regency. The type of research used in this research is classroom action research. Data collection techniques used were observation and documentation. The results of the pre-action research were 33%, there was an increase in the first cycle of 58%, then there was an increase in the second cycle of 83%. The conclusion was obtained that play dough game activities can improve cognitive abilities.

Keywords: *Play, Cognitive, Play Dough*

PENDAHULUAN

Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Agar dapat memberikan berbagai upaya perkembangan, maka perlu diketahui tentang perkembangan-perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini akan menjadi modal orang dewasa untuk menyiapkan berbagai stimulasi, pendekatan, strategi, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif, yang dibutuhkan untuk membantu anak berkembang pada semua aspek perkembangannya sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapnya usianya (Khaironi, Mulianah, 2018).

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal

konsep huruf, angka dan waktu mengenal ukuran dan kemampuan kognitif lainnya. Mengetahui bentuk geometri sebagai salah satu materi dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang harus dikenalkan. Berdasarkan hasil pengamatan di TK Ebenhaezer Limalas Kabupaten Raja masih banyak anak yang belum mampu memahami geometri, hal ini terlihat ketika anak-anak belum mampu menjelaskan bentuk geometri, anak belum mampu menyebutkan nama geometri, anak belum mampu mendeskripsikan ciri-ciri geometri, dan anak belum mampu membedakan ukuran geometri. Dalam mengenal bentuk geometri dari 12 anak di kelas B, terdapat 4 anak sudah mampu menyebutkan nama-nama bentuk geometri, menunjukkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan gambar dan bentuk yang ada di papan tulis sedangkan 8 anak belum mampu menyebutkan nama-nama geometri dan belum mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri dengan gambar dan bentuk yang ada di papan tulis yaitu bentuk lingkaran, segi empat, segitiga dan persegi. Menurut Krause, Bochner, dan Duchnese, perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi. (Sari 2016).

Menurut Sujiono (2015) karakteristik perkembangan kognitif antara lain, menghitung sampai 20, mengelompokkan benda-benda, mengerti makna berlawanan, mencocokkan bentuk, mengurutkan angka, mengenal warna, membedakan bentuk seperti persegi dan lingkaran dengan objek yang nyata, mengenal huruf besar dan kecil, serta menyebut dan memasang benda. Kemampuan kognitif mengenal konsep sangat penting dikuasai oleh anak, meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitung-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan. (Romlah 2013). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental (interaksi yang berlangsung antara anak dengan benda atau kejadian disekitarnya) yang diperoleh melalui pengalaman panca indera, perkembangan kognitif seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita.

Yanuar (2006) berpendapat bahwa playdough merupakan media sejenis tanah liat dan lilin yang dapat digunakan anak-anak untuk berkreasi membuat aneka ragam bentuk. Lebih lanjut Ismail (dalam noni 2009:73) menjelaskan bahwa playdough merupakan salah satu media yang mudah digunakan oleh anak, multiguna, murah dan mudah mendapatkannya, aman dan tidak membahayakan, awet dan tahan lama, dapat digunakan individu atau klasikal, warna menarik dapat dikombinasikan, memiliki kesesuaian ukuran, serta elastis dan ringan. Mayke Tedjasaputra berpendapat bahwa playdough merupakan suatu jenis permainan yang membutuhkan keahlian motorik halus dan membutuhkan suatu kreativitas yang tinggi, sebab dalam permainan ini anak dapat membentuk dan membuat jenis benda. Dwi Rosanty berpendapat bahwa media playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi dan kreativitas anak.

Sedangkan Eion mengatakan bahwa Playdough merupakan suatu media berbahan lembut, dan dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, walaupun bermacam-macam seperti warna pelangi dan kotorannya dapat menempel di karpet. Rachmawati, menyatakan bahwa bermain Playdough memiliki kelebihan-kelebihan yaitu sangat menyenangkan bagi anak dan anak dapat membentuk berbagai bentuk sesuai dengan keinginan anak dan tema yang sedang diterapkan. Seperti, memudahkan anak membentuk sebuah benda yang ia sukai. Membuat tangan anak menjadi bergerak bebas. Akan tetapi Playdough memiliki kekurangan dimana seseorang tidak dapat membentuk bentuk dengan objek yang sangat besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

Dengan adanya masalah tersebut peneliti melakukan penelitian untuk mencari solusi atau alternatif dalam mengatasinya. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran melalui benda kongkrit yaitu kegiatan membuat bentuk geometri (segitiga, segiempat dan lingkaran). Alasan dipilihnya kegiatan adalah agar anak dapat mengeksplorasi secara langsung dengan cara menyentuh bentuk cetakan dan melihat hasil dari bentuk dengan menggunakan

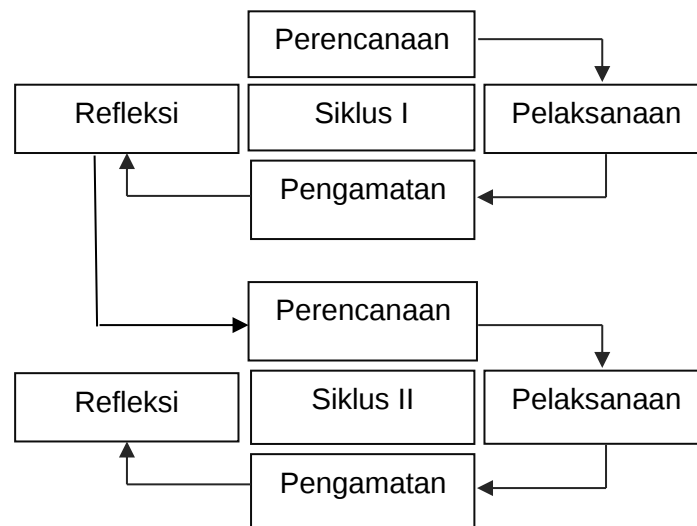
playdough. *Playdough* Permainan ini menjadi pilihan karena mempunyai kelebihan, yaitu anak dapat mencoba bagaimana cara membuat play dough sendiri, ini merupakan pengalaman baru untuk anak, anak dapat memberi warna di *playdough* sesuka mereka, membentuk play dough dan tidak membutuhkan biaya yang mahal untuk media play dough.

Tujuan penelitian antara lain adalah untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain *Playdough* Pada Kelompok B Di Tk Ebenhaezer Limalas Kabupaten Raja Ampat.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah proses kajian masalah pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dan sesuai dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut (Sanjaya 2013).

Tempat peneltian di laksanakan oleh peneliti pada kelompok A di TK Ebenhaezer Limalas. Desain penelitian yang peneliti gunakan merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan guru dan dilakukan oleh anak. Berikut adalah gambar desain penelitian tindakan kelas.



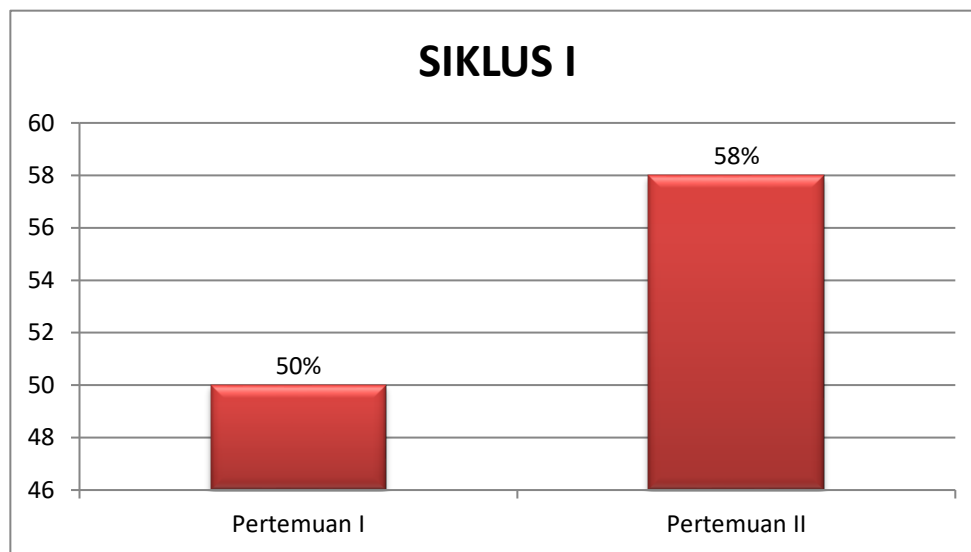
Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian antara lain Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan dilakukan dalam kelas. Peneliti mengamati proses pembelajaran dengan berpedoman pada lembar observasi yang sudah disiapkan. Observasi dilakukan secara langsung untuk melihat kemajuan serta kemampuan sosial anak. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar untuk memberi gambaran tentang situasi dan kondisi pada saat pembelajaran dilakukan atau sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber yang tertulis berupa gambar dan hasil karya lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pra penelitian skor yang di dapat dilihat pada tabel 4 Dari data pada tabel 4 dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini Pengamatan dilakukan oleh peneliti menggunakan panduan instrument observasi *checklist* untuk mengetahui kemampuan kognitif anak melalui permainan *play dough*. Hasil observasi pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui permainan *play dough* mulai meningkat secara bertahap. Pelaksanaan tindakan pada siklus I terlihat terjadi

peningkatan pada setiap kegiatan. Namun, hasil yang diperoleh pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan sehingga memerlukan siklus II. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil nilai anak Siklus I pertemuan I dan II :



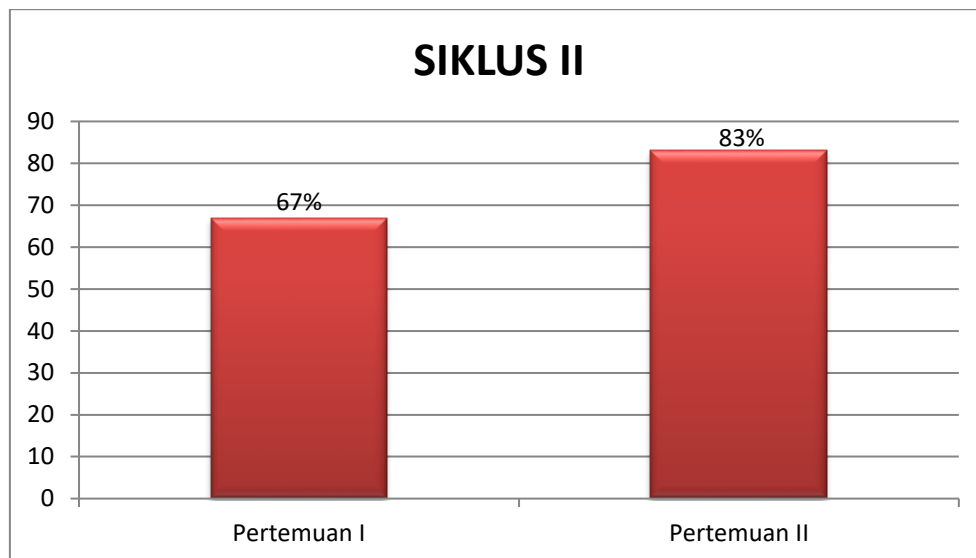
Gambar 1. Grafik Rekapitulasi nilai siklus I

Tabel 1. Rekapitulasi nilai siklus I

No	Siklus	Rata-rata keberhasilan anak	Kriteria
1	Siklus I	Pertemuan 1	50 %
		Pertemuan 2	58 %
			BSH
			BSH

Dalam refleksi ini dibahas mengenai hambatan-hambatan yang dihadapi dalam siklus I adalah :

1. Belum semua anak terlihat aktif dalam permainan *play dough*, masih ada anak yang terlihat bingung dalam menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri.
2. Keterbatasan waktu saat bermain *play dough*, sehingga anak-anak merasa belum puas saat bermain dengan teman-temannya.
3. Anak-anak masih belum masih sulit membedakan bentuk persegi dan perdegi panjang.
4. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini terlihat dari tingkat keberanian anak ketika ditunjuk untuk ke depan kelas, anak tidak takut lagi menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri, bahkan sudah aktif dalam bermain, anak terlihat lebih bersemangat dan senang saat bermain *play dough*. Berdasarkan hasil *check list* dari pelaksanaan siklus II apabila dibandingkan dengan siklus I telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan telah mencapai indikator keberhasilan.
5. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil nilai anak Siklus II pertemuan I dan II :



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi nilai siklus II

Tabel 2. Rekapitulasi nilai siklus II

No	Siklus	Rata-rata keberhasilan anak
1	Pertemuan I	67%
	Pertemuan II	83%

Pembahasan

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal konsep huruf, angka dan waktu mengenal ukuran dan kemampuan kognitif lainnya. Mengenal bentuk geometri sebagai salah satu materi dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang harus dikenalkan.

Pada Siklus I diperoleh hasil observasi bahwa kemampuan kognitif anak telah mengalami peningkatan namun belum optimal. Beberapa anak masih takut sehingga memerlukan bimbingan dan arahan oleh guru. Kendala pada Siklus dapat di atasi pada Siklus II. Anak sangat senang dalam permainan *play dough* secara berkelompok, sehingga anak tidak takut lagi menyebutkan dan membuat bentuk-bentuk geometri serta, anak tertarik dan bersemangat, hal ini dapat dilihat dari peningkatan secara bertahap yaitu rata-rata perolehan persentase pada pra tindakan 33%, dan meningkat pada siklus I pertemuan pertama 50%, meningkat lagi pada siklus I pertemuan kedua menjadi 58%. Kemampuan kognitif anak meningkat kembali pada siklus II pertemuan pertama menjadi 67%, kemudian meningkat lagi pada pertemuan kedua menjadi 83% sehingga mencapai target keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti. Sejalan dengan pendapat menurut Jatmika (2012:85) media *play dough* adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung yang terbuat dari campuran tepung terigu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan permainan *play dough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, hal tersebut terbukti dari hasil pra tindakan yaitu 33% siklus I 58%, dan siklus II 83%. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan tentang media permainan *play dough* untuk meningkatkan aspek keterampilan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group.
- Ardyatmika, Ida Ayu Istri Agung, et al. (2017). "Penerapan Metode Bermain Melalui Media Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Semester II Di TK Widya Kumarasthana Tahun Ajaran 2015/2016". (On-Line), Tersedia di: <http://ejournal.undiksha.ac.id/> (02 Juni 2017)
- Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, Siti Fatimah. (2019). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomuhlyo, *Jurnal-Al-Athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* E ISSN : 2622-5182, PIISSN : 2622-5484,
- Erliansyah. (2017). "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Playdough Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ibnul Qoyyim". (On-Line), Tersedia di: <http://journal.student.uny.ac.id> (2 Juni 2017)
- Gardner. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurnaningsih Ahmad. (2017). Rena Madina dan Samsiar Rivai "Deskripsi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Teratai Kecamatan Boliyohuto Kabupaten Gorontalo". (OnLine), Tersedia di: <http://kim.ung.ac.id> (02 Juni
- Noni Novitasari. (2009). *Efektivitas Media Playdough untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Pembelajaran IPA*, (Skripsi),(Bandung : FIP UPI)
- Rika Raihanun. (2016). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di TK Aisyah Bustanul Athfal*, (Skripsi, Universitas Jember :
- Romlah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung*. *Jurnal Al- Athfal*.Vol 1. No 1.
- Sri Handayani, dkk. (2016). *Penerapan Media Playdough untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Semarang : Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani dkk. (2015). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Salmiati Nurbaity, dan Desy Mulia Sari. (2016). *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu penelitian di Taman Kanak-Kanak islam terpadu Ar-Rahmah kota Banda Aceh)*, *journal* ISSN 2355-102X, Vol. III No 1 MARET.
- Yanuar Rahman, Devi Azhar, Play Time. (2016) Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Yanuar Rahman, Devi Azhar, Play Time. (2019). Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Yusep Nur Jatmika. (2012). *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*, Jogjakarta : Diva Press.