

## **PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA LOTTO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B1**

Ni Wayan Emayani<sup>1</sup>, I Made Suara<sup>2</sup>, I Ketut Ardana<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
<sup>2,3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

E-mail: [yaniema3@gmail.com](mailto:yaniema3@gmail.com)<sup>1</sup>, [suaraimade@yahoo.co.id](mailto:suaraimade@yahoo.co.id)<sup>2</sup>,  
[ketut\\_ardana55@yahoo.com](mailto:ketut_ardana55@yahoo.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif setelah penerapan metode bermain berbantuan media lotto pada anak Kelompok B1 PAUD Candra kasih Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah Anak Kelompok B1 PAUD Candra Kasih Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016, sebanyak 16 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kognitif setelah penerapan metode bermain berbantuan media lotto pada anak Kelompok B1 PAUD Candra Kasih Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 sebesar 17,57%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan kognitif anak pada siklus I sebesar 67,18% dengan kriteria sedang menjadi sebesar 84,75% pada siklus II yang berada pada kriteria tinggi. Dengan demikian penerapan metode bermain berbantuan media lotto mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 PAUD Candra Kasih Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

**Kata-kata kunci:** metode bermain, media lotto, kemampuan kognitif

### **Abstract**

This study aims to determine the increase of cognitive abilities after applied of playing method by using lotto media to children in group B1 PAUD Candra Kasih Denpasar semester II in academic year 2015/2016. This research is a classroom action research (PTK) that conducted in two cycles. The subject of the research is to children in group B1 PAUD Candra Kasih Denpasar semester II in academic year 2015/2016, there are 16 children. Collecting data in this research conducted by the method of observation and instrument in collecting data that used is observation sheet. In this research using descriptive statistical analysis method and quantitative descriptive statistical analysis method. The result of research indicate that exist improvement cognitive after application of playing method by using lotto media to children in group B1 PAUD Candra Kasih semester II in academic year 2015/2016 in the amount of 17,57%. This can be seen from the increase in the average percentage of cognitive abilities of children at the first cycle of 67,18% with medium criteria become in the amount of 84,75% in the second cycle that get high criteria. Thus, the application of playing method by using lotto media is able to

improve cognitive abilities to children in group B1 in PAUD Candra Kasih semester II in academic year 2015/2016.

**Keywords** : playing method, lotto media, and cognitive abilities

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh manusia dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam suatu proses pembelajaran. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada intinya pendidikan merupakan suatu bentuk bimbingan pengembangan potensi peserta didik supaya dapat terarah dengan baik.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk merangsang berbagai potensi yang dimiliki anak supaya dapat berkembang dengan optimal). Menurut Wiyani dan Barnawi (2014:37) pendidikan anak usia dini adalah "pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak di usia dini". Berdasarkan kutipan tersebut dapat dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Usia lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi.

Ulfah (2015:41) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah; membentuk anak indonesia yang berkualitas, membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah, intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi yaitu dimensi perkembangan anak, melakukan deteksi diri terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak. Berdasarkan pernyataan tersebut pada intinya tujuan dan fungsi dari pendidikan anak usia dini adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak supaya berkembang secara optimal.

Dalam mengembangkan potensi anak agar berkembang secara optimal, anak membutuhkan dukungan dari semua pihak seperti orang tua, lingkungan masyarakat sekitarnya. Orang tua sebagai lingkungan terdekat yang selalu mengitarinya dan sekaligus menjadi figur idola anak yang paling dekat (Tridhonanto, 2014:2). Peran orang tua dalam tumbuh kembang anak sangat penting, karena orang tua merupakan lingkungan pertama bagi anak dalam memperoleh stimulasi dan bimbingan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Pada anak usia dini berbagai pertumbuhan dan perkembangan dimulai dan sedang berlangsung baik, fisiologik, bahasa, motorik, dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, maka perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Aspek kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Tokoh yang mencetuskan teori kognitif ini ialah Jean Piaget. Menurut

Piaget (dalam Yus, 2011:15) menyatakan bahwa Anak dapat membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri". kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir dari yang tidak diketahui menjadi tahu yang diperoleh dari pengalaman maupun interaksi dengan lingkungan. Cara berpikir yang matang dan dewasa bisa dibangun sendiri oleh anak baik itu melalui interaksi sosial, pengalaman maupun interaksi dengan lingkungannya. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dalam mengembangkan potensi individu dalam melakukan berbagai aktivitas mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

Seorang anak akan mampu mengembangkan intelektualnya dengan cara mencari keseimbangan antara pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru yang didapat anak melalui interaksi dengan lingkungan sosial. Pada aspek kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi, (Yamin dan Jamilah, 2013:113). Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan proses kemampuan berpikir atau perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Cara anak mengembangkan proses berpikirnya adalah dengan membangun sendiri pengetahuannya melalui proses interaksi dengan orang lain serta berbagai benda yang ada di sekitarnya serta melalui kemampuan berpikir anak dapat memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dilakukan dengan cara memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati dunianya, yaitu dunia main. Dapat disimpulkan bahwa dalam mendidik anak usia dini dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak

untuk menikmati dunianya yaitu dunia main. Dengan bermain anak akan merasa senang, gembira dan tertarik untuk mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan. Prawira (2014:101) menyatakan bahwa dunia anak tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan dunia bermain. Sewaktu bermain, anak dapat mengungkapkan berbagai cerita hati, keceriaan jiwa dan kegembiraan serta menangkap makna interaksi dengan sesama temannya. Maka dari itu, untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode yang memberikan kesempatan anak untuk menikmati dunianya yaitu dengan menggunakan metode bermain.

Kegiatan bermain juga dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran. Kegiatan bermain adalah hal yang paling disukai oleh anak-anak. Ketika bermain anak-anak merasa gembira, tidak ada beban apapun dalam pikiran, (Wiyani dan Barnawi, 2014:122). Metode bermain dapat memberi sumbangan yang berarti bagi perkembangan belajar anak. Artinya tidak diragukan lagi bahwa bermain dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran, (Yus, 2011:136). Jadi dapat disimpulkan bahwa metode bermain merupakan suatu cara atau prosedur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui bermain, karena dengan bermain dapat membuat anak merasa gembira dalam mengikuti kegiatan yang akan diberikan, serta melalui bermain akan dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak. Selain itu dengan kegiatan bermain anak akan dapat termotivasi untuk dapat mengembangkan kemampuannya.

Fadlillah (2012:168), menyatakan bahwa metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wadah pembelajaran siswa. Selanjutnya Mutiah (2012:102), menyatakan perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seseorang, taraf kecerdasan seseorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Berdasarkan beberapa kutipan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain

adalah metode yang menerapkan pembelajaran melalui bermain, karena bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, dan melalui bermain anak akan dapat memperoleh kesenangan, hiburan dan motivasi serta berhubungan juga dengan perkembangan kecerdasan seseorang.

Menurut Achroni (2012:16), manfaat bermain antara lain; mendapatkan kegembiraan dan hiburan, mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kemampuan motorik halus anak, mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi, meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah, mendorong spontanitas pada anak, mengembangkan kemampuan sosial anak, sebagai media untuk mengungkapkan pikiran mereka, untuk kesehatan. Penggunaan metode bermain memiliki manfaat yang penting bagi anak. Selain dapat membuat anak merasa senang, metode bermain juga dapat memotivasi anak pada kemampuan kognitifnya.

Selain metode bermain perlu adanya suatu media yang akan dapat membuat anak semakin tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum (2014:319), media diartikan sebagai pengantar atau pengantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Sehingga penggunaan media sangat penting digunakan dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran. Levie, dkk. (Arsyad, 2013:20), mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam

gambar. Fungsi kompensatoris media visual yang membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Jadi dapat dikatakan bahwa dalam penggunaan suatu media harus memiliki fungsi yang dapat berpengaruh kepada perkembangan anak.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengembangkan kognitif anak yaitu media lotto. Media lotto merupakan salah satu media visual yang digunakan sebagai alat atau bahan dalam penyampaian materi pembelajaran. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema yang sedang dipelajari. Berdasarkan pendapat di atas pada hakikatnya media visual adalah suatu media yang menampilkan gambar yang dapat dilihat dan dirasakan melalui panca indera yaitu indera penglihatan.

Wiyani dan Barnawi (2014:167), menyatakan bahwa lotto warna dan bentuk memiliki fungsi untuk mengembangkan daya konsentrasi dan daya pengamatan anak. Bahan yang diperlukan dalam pembuatan lotto yaitu menggunakan triplek atau dupleks, papan lotto ukuran 17,5 x 17,5 cm, sembilan kartu lotto yang terdiri dari 9 macam warna yang masing-masing bagian ditemplei dengan bentuk-bentuk dan warna yang berbeda. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media lotto merupakan suatu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan dapat mengembangkan daya konsentrasi anak serta dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan, bentuk dan warna. Cara bermainnya adalah mencampuradukkan kartu lotto. Kemudian mintalah anak untuk menyusun kartu lotto diatas papan lotto yang sesuai dengan setiap bagiannya. Melalui media lotto ini akan dapat mengembangkan pengamatan anak dan melatih kemampuan anak dalam mengenal bilangan, bentuk, dan warna.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2015), yang menyebutkan bahwa kenyataannya guru di Taman Kanak-Kanak (TK) masih sulit dalam mengatasi proses pembelajaran agar menyenangkan untuk anak-anak. Seperti dalam pembuatan media yang digunakan kurang menarik, sehingga anak kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014), menunjukkan Data persentase perkembangan kognitif anak di TK Kemala Bhayangkari 7 Amlapura pada semester I sebesar 63,00%. Data persentase tersebut membuktikan bahwa perkembangan kognitif anak masih kurang atau berada pada kategori rendah. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan kognitif anak belum dapat berkembang sesuai harapan. Dampak yang terjadi adalah tingkat kemampuan kognitif anak belum tercapai dengan maksimal sehingga perlu ditingkatkan lagi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di PAUD Candra Kasih Denpasar menunjukkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 belum tercapai secara maksimal. Terdapat hambatan yang ditemukan yaitu penggunaan metode dan media yang kurang bervariasi sehingga membuat perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran berkurang. Hambatan tersebut akan berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif anak yang belum dapat berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya suatu media yang dapat menarik minat anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta penggunaan metode yang sesuai dengan media yang digunakan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif setelah diterapkan metode bermain berbantuan media lotto pada anak kelompok B1 di PAUD Candra Kasih Denpasar Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal

bilangan, bentuk dan warna melalui penerapan metode bermain berbantuan media lotto pada anak kelompok B1 PAUD Candra Kasih Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2015/2016. Penentuan waktunya disesuaikan dengan kalender pendidikan di PAUD Candra Kasih Denpasar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak kelompok B1 di PAUD Candra Kasih Denpasar yang terletak di Jln. Ahmad Yani Utara, No. 297 Denpasar. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 PAUD Candra Kasih Denpasar yang berjumlah 16 anak, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Adapun objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan, bentuk dan warna.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Suharsimi, dkk (2015:124), menyebutkan bahwa tujuan PTK adalah memperbaiki mutu pembelajaran, kegiatan yang dilakukan haruslah berupa tindakan yang diyakini lebih baik dari kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan. Menurut Dantes (2012:140), telah diketahui bahwa PTK menggunakan desain siklus dalam pelaksanaannya. Siklus pertama diawali dengan observasi awal, dan seterusnya. Siklus dua dan seterusnya tergantung pada hasil refleksi siklus sebelumnya. Dengan demikian, banyak siklus dalam suatu PTK tidak dapat ditentukan sejak awal. PTK berakhir apabila indikator kinerja telah tercapai. Oleh karena itu, keempat fase dalam suatu siklus harus tuntas dikerjakan sebelum memulai siklus berikutnya. Pada hakikatnya PTK merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas yang bertujuan untuk melakukan perbaikan mutu pembelajaran dan menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Rancangan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui penerapan metode bermain berbantuan media lotto. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi. Muliawan (2010:8), menyatakan bahwa, tahap perencanaan adalah tahap dimana peneliti melakukan serangkaian persiapan penelitian. Mulai dari perencanaan, persiapan teknis pra-simulasi, simulasi peninjauan, pelaksanaan analisis dan diagnosa awal (sementara), penyusunan hipotesa, dan diakhiri dengan persiapan teknis akhir pelaksanaan penelitian. Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yang mengenakan tindakan di kelas, (Maolani dan Ucu, 2015:184). Tahap ketiga yaitu pengamatan/observasi. Teknik pengumpulan data model pengamatan termasuk teknik pengumpulan data yang paling klasik dan sederhana namun masih relevan dan objektif untuk dilakukan. Teknik ini hanya mengandalkan penginderaan jasmaniah dan kemampuan berpikir yang dimiliki manusia, (Muliawan, 2014:178). Selanjutnya Maolani dan Ucu (2015:185) menyatakan bahwa pada tahap ke empat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Dalam buku pengantar metodologi penelitian dikemukakan bahwa "metode observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis" Nurkencana (dalam Agung, 2014:94). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi.

Observasi dilakukan terhadap kegiatan peneliti dan siswa dalam menerapkan metode bermain dengan berbantuan media lotto. Setiap kegiatan yang diobservasikan dikategorikan ke dalam kualitas yang sesuai yaitu anak

belum berkembang dengan skor 1, anak mulai berkembang dengan skor 2, anak berkembang sesuai harapan dengan skor 3, dan anak berkembang sangat baik dengan skor 4.

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Menurut Agung (2014:110) metode analisis statistik deskriptif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), median (Me) dan modus (Mo) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga di peroleh kesimpulan umum. Setelah itu dilanjutkan dengan menganalisis data dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif.

Agung (2014:144) menyatakan bahwa "metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum". Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendah data kemampuan kognitif dalam kemampuan mengenal bilangan, bentuk dan warna yang ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Tingkat kemampuan kognitif yang diperoleh anak hasilnya dikonversikan dengan cara, membandingkan angka rata-rata persen dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala 5 sebagai berikut.

Kriteria keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan dalam kemampuan kognitif. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan positif skor rata-rata dari siklus I ke siklus berikutnya. Apabila terjadi peningkatan skor rata-rata dari siklus berikutnya dan mampu mencapai kriteria tinggi maka dapat disimpulkan bahwa penerapan

metode bermain berbantuan media lotto berjalan dengan efisien dan efektif.

Tabel 1. Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Kemampuan Kognitif

Persentase Kemampuan Kognitif	Kriteria Kemampuan Kognitif
90 - 100	Sangat Tinggi
80 - 89	Tinggi
65 - 74	Sedang
55 - 64	Rendah
0 - 54	Sangat Rendah

Sumber (Agung, 2014:145)

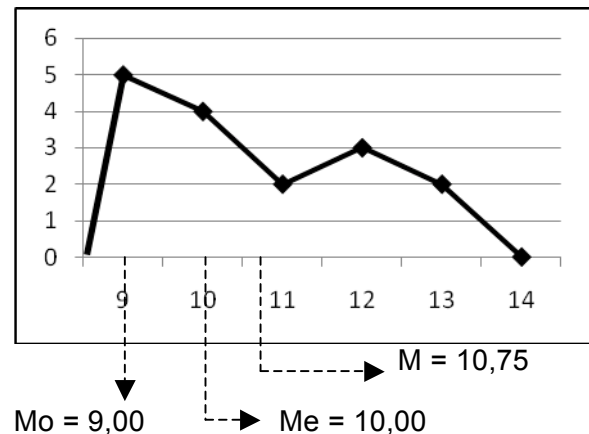
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan pada bulan April 2016 di Kelompok B1 PAUD Candra Kasih Denpasar Tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah subjek sebanyak 16 anak, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Tema yang di gunakan pada saat penelitian ini berlangsung adalah Tanah Airku. Siklus I dilaksanakan selama delapan kali pertemuan dan evaluasi penilaian kemampuan kognitif setelah melakukan pembelajaran. Data kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan, bentuk dan warna di sajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung modus ( $M_o$ ), median ( $M_e$ ), mean ( $M$ ) dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima. Berdasarkan hasil analisis data mengenai kemampuan kognitif melalui penerapan metode bermain berbantuan media lotto dengan metode analisis statistik deskriptif pada siklus I diperoleh *modus* sebesar 9,00, *median* sebesar 10,00, dan *mean* sebesar 10,75. Dari hasil analisis data tersebut dapat digambarkan pada grafik poligon. Berikut adalah grafik poligon mengenai kemampuan kognitif kelompok B1 pada siklus I.

Berdasarkan perhitungan dari grafik poligon pada Gambar 1 terlihat  $M_o$ ,  $M_e$ , Mean dimana  $M_o = 9,00 < M_e = 10,00 < Mean = 10,75$ , sehingga dapat

disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan kognitif pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor kemampuan kognitif anak kelompok B1 di PAUD Candra Kasih Denpasar cenderung rendah.



Gambar 1. Garafik Data Kemampuan Kognitif Kelompok B1 pada Siklus I

Berdasarkan rata-rata persentase, nilai  $M\% = 67,18\%$  yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 65-79 yang berarti bahwa tingkat kemampuan kognitif anak pada siklus I berada pada kriteria sedang.

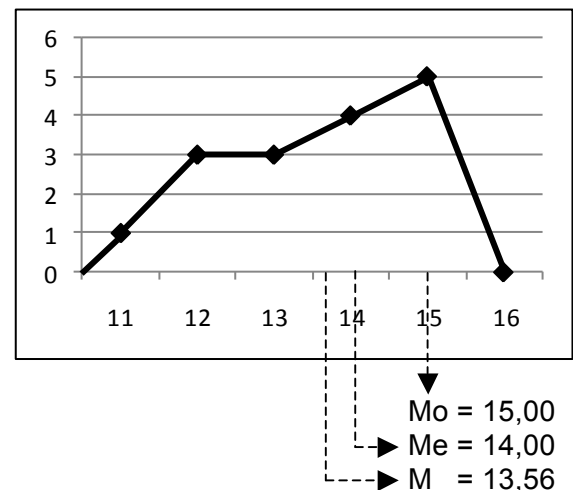
Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, maka dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan, bentuk dan warna masih berada pada kriteria sedang. Adapun kendala-kendala dan kekurangan yang di hadapi peneliti dalam penerapan metode bermain berbantuan media lotto pada siklus I yaitu; beberapa anak yang masih kurang fokus ketika guru menjelaskan tahap-tahap dalam bermain media lotto, sehingga anak terlihat bingung dalam memasang lotto tersebut; beberapa anak yang masih keliru dalam memasang lotto bentuk geometri dan urutan warna yang telah ditetapkan sehingga perlu di pandu; papan lotto yang digunakan dalam mengenal bentuk dan dan warna hanya berjumlah 6 papan lotto beserta dengan kartu lotto yang terdiri dari 9 kartu dalam satu papan lotto, sehingga hal tersebut membuat anak

harus bergiliran dan saling berebut untuk memasang dan meletakkan kartu lotto pada papannya.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, usaha yang dapat penulis lakukan setelah berkonsultasi dengan pihak sekolah adalah menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik perhatian anak sehingga anak akan fokus perhatiannya pada kegiatan yang akan di berikan, menjelaskan dan mencontohkan cara memasang lotto bentuk geometri sesuai dengan urutan warna yang ditetapkan secara berulang-ulang sampai anak mampu untuk memasang dengan tepat, menyediakan papan lotto dan kartunya sesuai dengan jumlah anak kelompok B1 PAUD Candra Kasih Denpasar yang berjumlah 16 orang anak. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan ke siklus II untuk peningkatan dan penyempurnaan selanjutnya.

Siklus II dilaksanakan selama delapan kali pertemuan, yaitu delapan kali pertemuan untuk pembelajaran dan evaluasi penilaian kemampuan kognitif setelah melakukan pembelajaran pada anak kelompok B1 yang berjumlah 16 anak. Adapun tema yang dibahas pada siklus II ini adalah Tema Alam Semesta. Data kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan, bentuk, dan warna di sajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung modus ( $M_o$ ), median ( $M_e$ ), mean ( $M$ ) dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima.

Berdasarkan hasil analisis data mengenai kemampuan kognitif melalui penerapan metode bermain berbantuan media lotto dengan metode analisis statistik deskriptif pada siklus II diperoleh *modus* sebesar 15,00, *median* sebesar 14,00, dan *mean* sebesar 13,56. Dari hasil analisis data tersebut dapat digambarkan pada grafik poligon. Berikut adalah grafik poligon mengenai kemampuan kognitif kelompok B1 pada siklus II.



Gambar 2. Grafik Data Kemampuan Kognitif Kelompok B1 pada Siklus II

Berdasarkan perhitungan dari grafik poligon pada Gambar 2 terlihat Mean,  $M_e$ ,  $M_o$  dimana Mean = 13,56 <  $M_e$  = 14,00 <  $M_o$  = 15,00, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan kognitif pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor kemampuan kognitif anak kelompok B1 PAUD Candra Kasih Denpasar cenderung tinggi.

Berdasarkan rata-rata persentase, nilai  $M\%$  = 84,75 % yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 80-100 yang berarti bahwa tingkat kemampuan kognitif anak pada siklus II berada pada kriteria tinggi. Setelah diadakan perbaikan pada proses pembelajaran siklus I, dalam pelaksanaan siklus II telah nampak adanya peningkatan yang cukup signifikan yang dapat dilihat pada kemampuan kognitif anak yang sebelumnya berada pada kriteria sedang meningkat menjadi kriteria tinggi.

Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan siklus II adalah; secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang direncanakan oleh peneliti, sehingga kemampuan kognitif yang diharapkan dapat tercapai; anak yang awalnya masih keliru dalam memasang lotto bentuk geometri berdasarkan urutan warna yang



telah ditetapkan, akhirnya sudah mampu untuk memasangkan dengan tepat; peneliti dalam hal ini sebagai guru yang memberikan arahan pada anak apabila ada hal yang belum dipahami.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di PAUD Candra Kasih Denpasar pada anak kelompok B1 semester II tahun pelajaran 2015/2016 selama dua siklus menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan kognitif setelah penerapan metode bermain dengan berbantuan media lotto. Sebelum diberikan tindakan persentase tingkat kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 di PAUD Candra Kasih Denpasar tergolong rendah. Sedangkan penelitian dikatakan berhasil apabila anak mengalami tingkat kemampuan kognitif yang tinggi.

Berdasarkan perbaikan yang telah dilaksanakan serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang dipaparkan pada refleksi siklus I, maka siklus II diperoleh adanya peningkatan terhadap anak yang mengalami kemampuan kognitif yaitu dari 67,18% pada siklus I meningkat menjadi 84,75% pada siklus II yang tergolong tinggi, yang berada pada tingkat penguasaan 80-89%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan kognitif anak kelompok B1 dalam mengenal bilangan, bentuk, dan warna dari siklus I ke siklus II sebesar 17,57%. Dengan demikian, pada siklus II kemampuan kognitif anak dikatakan berhasil meningkat sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Terjadinya peningkatan kemampuan kognitif pada anak dalam penelitian tindakan kelas ini, disebabkan oleh rasa tertarik anak dan kemampuan anak mengikuti kegiatan bermain dengan berbantuan media lotto yang diterapkan. Sehingga kemampuan anak khususnya dalam aspek kognitif anak semakin meningkat dan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan.

Metode bermain dengan berbantuan media lotto merupakan salah satu cara yang digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang kemampuan kognitif anak. Metode

bermain dapat memberi sumbangan yang berarti bagi perkembangan belajar anak. Bermain merupakan kegiatan yang paling disenangi oleh anak. Melalui metode bermain dengan berbantuan media lotto tersebut anak akan belajar banyak hal seperti warna, ukuran, bentuk, dan bilangan. Sehingga melalui penggunaan metode bermain dengan berbantuan media lotto ini akan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan-kegiatan bermain yang menyenangkan dan penggunaan media lotto yang menarik untuk anak mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 di PAUD Candra Kasih Denpasar Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan sebagai berikut. "Terdapat peningkatan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 PAUD Candra Kasih Denpasar setelah diterapkan metode bermain berbantuan media lotto sebesar 17,57%. Ini terlihat peningkatan rata-rata persentase kemampuan kognitif pada siklus I sebesar 67,18% yang berada pada kategori sedang menjadi sebesar 84,75% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi".

Berdasarkan simpulan tersebut maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut; kepada anak, disarankan untuk dapat termotivasi dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan bermain menggunakan media lotto; kepada guru PAUD Candra Kasih Denpasar khususnya disarankan agar dapat mengelola pembelajaran dan dapat menyajikan suatu kegiatan pembelajaran yang menarik minat anak khususnya dalam penggunaan metode bermain dengan berbantuan media lotto dengan menggunakan gambar, bentuk dan warna-warna yang menarik, agar dapat membuat

anak menjadi tertarik terhadap media yang disajikan dan mampu membuat anak untuk mengasah daya pikir dan dapat menumbuhkan motivasi anak; kepada Kepala Sekolah, disarankan agar mampu memberikan bimbingan, motivasi serta dorongan kepada guru-guru dalam penerapan metode dan media pembelajaran yang akan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam pengenalan bilangan, bentuk dan warna; kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan metode bermain berbantuan media lotto, disarankan untuk penggunaan variasi gambar, bentuk dan warna yang beragam dan menarik bagi anak, sehingga akan membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan membuat anak senang untuk mengikutinya. Selain itu, disarankan juga dalam penggunaan metode bermain dan media lotto ini dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya tidak hanya aspek kognitif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: JAVALITERA
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Arikunto, S. dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV ANDI.
- Dewi, I Gusti Ayu Arista. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Lotto Warna dan Bentuk untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B3 TK Kumara Adi I Denpasar". *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 3 No 1 Tahun 2015).
- Dewi, Ni Made Oktiana. 2014. "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Balok *Cruissenaire* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 Di TK Kemala Bhayangkari 7 Amlapura". *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 2 No 1 Tahun 2014)
- Fadlillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maolani, R.A. & Ucu C. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Muliawan, J.U. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- , 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Mutiah, D. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Prawira, P.A. 2014. *Psikologi Umum dengan Persepektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprihatiningrum, J. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Tridhonanto, Al. 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demkoratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ulfah, F. 2015. *Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wiyani, N.A & Barnawi. 2014. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Yamin, M. & Jamilah S.S. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Referensi (Gaung Persada Press Group).

Yus, A. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group