

C6_I Nyoman Suarta

by I Nyoman Suarta I Nyoman Suarta

Submission date: 30-May-2023 11:18PM (UTC-0500)

Submission ID: 2105745455

File name: C6_Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU.pdf (305.47K)

Word count: 4042

Character count: 25181



6 Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Tuti Rahmawati^{1*}, Nurhasanah¹, M.A Muazar Habibi¹, I Nyoman Suarta¹

6¹ Program Studi PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v5i1.2766](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2766)

Received: 20 November, 2022

Revised: 28 Desember, 2022

Accepted: 09 Januari, 2023

Abstract: This study aims to determine the development of children's cognitive abilities using APE PAHIBU in group B at Pembina Ampenan State Kindergarten. This type of research uses R&D development with 3 stages of development namely planning, implementation, observation and reflection on the subject of 10 children in group B. Data collection techniques used observation and documentation techniques. The data analysis technique used is descriptive qualitative. The development steps that were carried out during the research (1) the teacher prepared the media to be used when playing, (2) the teacher divided the group into 2 groups consisting of 5 children, (3) the teacher explained the steps for how to play PAHIBU for children, (4) the teacher gives time for the children to play PAHIBU, (5) the teacher helps until all the children finish playing PAHIBU, (6) the teacher gives directions to the children after playing to tidy up their toys, (7) the teacher evaluates the final results. research at the initial observation stage conducted by researchers before implementing the PAHIBU game obtained the results of the cognitive abilities of children in group B3 with an average of 37.3%. Then the research was carried out by implementing the PAHIBU game at the development stage I obtained an average result of 51.2%, while at the development stage II it increased with an average value of 76.3%. Based on the results of this study, it can be concluded that APE PAHIBU can improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years in Pembina Ampenan State Kindergarten, Mataram City, in the 2022/2023 academic year.

Keywords: Educational Game Tools (APE), PAHIBU, Cognitive Development

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan APE PAHIBU pada kelompok B di TK Negeri Pembina Ampenan. Jenis penelitian menggunakan pengembangan R&D dengan 3 tahap pengembangan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi terhadapsubyek 10 orang anak pada kelompok B. Teknik pengumpulan data yang digunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan kualitatif deskriptif. Langkah-langkah pengembangan yang sudah dilaksanakan pada saat penelitian(1) guru menyiapkan media yang akan digunakan pada saat bermain, (2) guru membagi kelompok menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 5 orang anak, (3) guru menjelaskan langkah-langkah cara bermain PAHIBU pada anak, (4) guru memberikan waktu pada anak untuk bermain PAHIBU, (5) guru membantu hingga seluruh anakmenyelesaikanpermainan PAHIBU, (6) guru memberikan arahan kepada anak setelah selesai bermain untuk merapikan mainannya, (7) guru melakukan evaluasi hasil akhir.Hasil penelitian pada tahap observasi awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum menerapkan permainan PAHIBU memperoleh hasil kemampuan kognitif anak pada kelompok B3 dengan rata-rata 37,3%. Kemudian penelitian dilakukan dengan menerapkan permainan PAHIBU pada tahap pengembangan I diperoleh hasil rata-rata 51,2% sedangkan pada tahap pengembangan II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 76,3%.

1
Email: tutirahmawati683@gmail.com

Copyright © 2023, Rahmawati et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa APE PAHIBU dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ampenan Kota Mataram tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif (APE), PAHIBU, Perkembangan Kognitif

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif anak usia dini masih sangat rendah (Sriani, et al., 2014; Bujuri, 2018). Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Nuraini, et al., 2023). Pada masa ini anak dapat dengan mudah menyerap pengetahuan yang di dapatkan, masa usia dini juga di sebut dengan masa keemasan atau golden age. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang ada pada satuan pendidikan antara usia 0-6 tahun. Saputra (2018) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Tingkat pencapaian kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi kemampuan berfikir simbolik, anak mampu untuk memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah mampu berfikir logis, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta anak dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Nurhasanah, 2018; Sulaiman, 2019) Menurut Arifin (2016) tahapan perkembangan kognitif anak menjadi 4 tahapan yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-dewasa). Sebagaimana dijelaskan diatas bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap ini anak belajar menggunakan objek dengan gambaran dan kata-kata, serta pemikiran anak pada tahap ini masih bersifat egosentrisme.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus mendapatkan perhatian adalah perkembangan kognitif anak usia dini. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk memahami sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan (Fahrudin, et al., 2022; Barnadid, et al., 2022). Filtri dan Sembiring (2018) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.

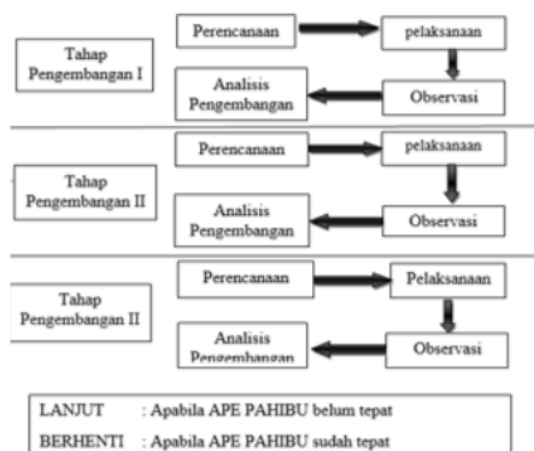
Perkembangan kognitif anak dapat dirangsang melalui belajar sambil bermain menggunakan APE, bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eca dan Arif (2021) bahwa kemampuan dasar anak usia dini di PAUD dapat digunakan melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat menunjang pendidikan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik di sekolah.

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak memerlukan suatu metode atau permainan yang menarik untuk merangsang aspek perkembangan kognitif anak, salah satu permainan tersebut ialah permainan PAHIBU (Papan Hitung Buah) kain flannel dimana pada papan tersebut di letakkan potongan-potongan gambar atau simbol. Permainan PAHIBU (Papan Hitung Buah) Merupakan modifikasi dari papan flanel yang di lengkapi dengan buah-buahan dan kartu gambar yang dapat di pasang dan di copot dengan mudah sehingga dapat dipakai bekal-kali. (Mulyati dkk: 2019) berpendapat papan flannel itu sendiri merupakan papan yang dilapisi oleh kain flanel dimana pada papan tersebut diletakkan potongan-potongan gambar atau simbol.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang di ungkapkan oleh sugiyono (2017: 407) berpendapat bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelompok B usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Ampenan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi dan dokumentasi. metode Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode deskriptif.

Tahap pengembangan ini terdapat 3 tahap pengembangan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan kualitatif deskriptif Tahapan pengembangan model APE disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tahap pratindakan, tahap pengembangan I, dan tahap pengembangan II. berikut data hasil pada tiap tahap :

Pra Tindakan

Pada tahap pratindakan Data awal yang diperoleh pada pengamatan kemampuan kognitif anak yang dilaksanakan pada hari senin 26 September 2022 di TK Negeri Pembina Ampenan dikategorikan rendah. pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak belum mampu memfokuskan perhatiannya kepada guru hal ini dapat dilihat dari sikap anak yang lebih suka berbicara dengan temannya dan berjalan ketempat duduk temannya ketika guru sedang menjelaskan pembelajaran yang ada sehingga ketika guru memberikan pertanyaan anak tidak mampu memahami pertanyaan tersebut dan tidak mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan oleh gurunya. Bahkan ketika sedang menyelesaikan tugas banyak anak yang masih meminta bantuan kepada guru untuk menyelesaikan tugasnya karena belum mampu mengerjakan atau memahami tugas yang diberikan oleh gurunya, sertamasihkurangnya metode pembelajaran yang menarik. Hal inilah yang menyebabkan kemampuan kognitif anak masih rendah .

Berikut ini data perkembangan kemampuan kognitif anak pada tahap pratindakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak

No	Nama Anak	Skor Anak	Jumlah%	ket
1	NRS	28	46,6	MB
2	ADI	15	25	BB
3	ADRN	25	41,6	MB
4	AK	21	35	MB
5	IKKB	26	43,3	MB
6	INNS	20	28	MB
7	KRA	21	35	MB
8	NLKCD	23	38,3	MB
9	ADJ	20	35	MB
10	MSP	24	40	MB
Persentase			37,3%	MB

Berdasarkan Tabel 1 tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Ampenan masih kurang berkisar antara persentase 26-50% dengan kategori mulai meningkat.

Berdasarkan data tersebut peneliti melakukan penerapan APE PAHIBU untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Tahap Pengembangan I

Penelitian pada tahap pengembangan I ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun dan mempersiapkan kebutuhan yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar. Perencanaan yang disusun pada saat pertemuan pertama dan kedua memiliki point yang sama pada saat proses pembelajaran dilakukan. 1) Berkolaborasi dengan guru kelas untuk Menyusun RPPH menggunakan format RPPH TK Negeri Pembina Ampenan pada pertemuan pertama dan kedua menggunakan tema yang sama yaitu tema "kebutuhanku" Subtema "Makanan". 2) Mempersiapkan ruang belajar agar anak dapat fokus pada saat proses belajar mengajar. 3) Menyiapkan APE dan media lainnya yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar. 4) Mempersiapkan alat dokumentasi HP yang akan digunakan untuk mengambil foto pada saat anak bermain APE PAHIBU (Papan Hitung Buah). 5)

Mempersiapkan lembar observasi permainan PAHIBU dan lembar observasi kemampuan kognitif anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan permainan PAHIBU pada tahap pengembangan I terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama Langkah awal yang dilakukan yaitu mengumpulkan anak-anak didalam ruang kelas, kemudian menjelaskan aturan main kepada anak-anak akan tetapi pada saat menjelaskan aturan main guru tidak memberitahukan anak-anak untuk menghitung jumlah buah yang ditempelkannya pada papan. Pertama-tama guru membagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang anak. Lalu masing-masing kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan main yang pertama sampai dengan terakhir pada masing-masing kelompok disaat permainan berlangsung. Anak urutan pertama mengocok kartu gambar yang telah di sediakan setelah di kocok anak akan mengambil satu kartu gambar tersebut, setelah mendapatkan kartu tersebut kemudian anak dengan akan mencari buah yang di dapatkan pada kotak buah sesuai dengan jumlah buah yang terdapat pada gambar yang diperolehnya, misalnya anak 1 mendapatkan kartu gambar buah Mangga maka anak akan mencari buah Mangga pada kotak buah sesuai dengan jumlah buah pada kartunya, kemudian anak akan menempelkan buah yang sudah di dapatkannya pada papan flannel dengan menyesuaikan jumlah buah yang diperoleh pada kartu gambar tersebut dengan lambing bilangan yang terdapat pada papan flanel. Kemudian dilanjutkan dengan anak urutan kedua hingga terakhir pada masing-masing kelompok. Pada saat pertemuan pertama ada beberapa anak yang masih membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan permainannya dan ada yang lupa dengan urutan main yang di dapatkan pada saat hompimpa serta berebut untuk bermain walaupun sudah menentukan urutan mainnya sebelum permainan dimulai. Setelah permainan selesai masing-masing anak mendapatkan hadiah sebagai reaward karena telah menyelesaikan permainannya.

Pada pertemuan kedua permainan PAHIBU dilakukan pada kegiatan inti dalam proses belajar mengajar setelah anak melakukan kegiatan awal seperti berdoa sebelum belajar bernyanyi dan bertepuk-tepuk agar anak menjadi lebih semangat ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung,

setelah itu guru menjelaskan aturan main PAHIBU serta anak akan menghitung jumlah buah yang ditempelkan pada papan flanel. Yang dimana guru tidak menjelaskannya pada saat pertemuan pertama. Langkah selanjutnya guru membagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang anak. Lalu masing-masing kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan main yang pertama sampai dengan terakhir pada masing-masing kelompok disaat permainan berlangsung. Anak urutan pertama mengocok kartu gambar yang telah di sediakan setelah di kocok anak akan mengambil satu kartu gambar tersebut, setelah mendapatkan kartu tersebut kemudian anak dengan akan mencari buah yang di dapatkan pada kotak buah sesuai dengan jumlah buah yang terdapat pada gambar yang diperolehnya. Pada saat pertemuan kedua ini masih terdapat anak yang masih keliru dalam memilih buah karena memiliki warna yang sama dan masih ada anak yang juga belum bisa menghitung jumlah buah yang di tempelkannya. Setelah permainan selesai masing-masing anak mendapatkan hadiah sebagai reaward karena telah menyelesaikan permainannya masing-masing anak mendapatkan kesempatan bermain pada tiapkelompok.

c. Observasi

Pada pelaksanaan permainan PAHIBU pada tahap pengembangan I pelaksanaan permainan PAHIBU dikategorikan mulai terlaksana dengan rata-rata persentase dalam dua kali pertemuan mencapai 50,8%. Dari hasil penerapan permainan PAHIBU tersebut didapatkan kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 51,2% dalam dua kali pertemuan. Berikut data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada tahap Pengembangan I yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil observasi kemampuan kognitif anak tahap pengembangan I

No	Nama Anak	Pertemuan I		Pertemuan II		% 1&2	Ket
		Skor	%	Skor	%		
1	NRS	32	53,3	37	61,6	57,4	BSH
2	ADI	24	40	29	48,3	44,1	MB
3	ADRN	30	50	35	58,3	54,1	BSH
4	AK	30	50	34	56,6	53,3	BSH
5	IKKB	31	51,6	36	60	55,8	BSH
6	INNS	25	41,6	32	53,3	47,4	MB
7	KRA	29	48,3	32	53,3	50,8	MB
8	NLKCD	28	46,6	33	55	50,8	MB
9	ADJ	25	41,6	31	51,6	46,6	MB
10	MSP	29	48,3	34	56,6	52,4	BSH
persentase		$\frac{471,3}{10} = 47,1$		$\frac{554,6}{10} = 55,4$		51,2	BSH

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pengembangan I pada pertemuan pertama dan kedua bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Ampenan, pada tahap ini peneliti dan guru kelompok B melakukan evaluasi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran yang terlaksana dengan baik dengan berdiskusi mengenai hambatan-hambatan pada saat penelitian berlangsung.

Dalam kegiatan penelitian terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya yang perlu mendapatkan Tindakan sehingga dapat di perbaiki pada tahap pengembangan II berikutnya. Adapun kekurangan-kekurangan yang terdapat pada tahap pengembangan I ini pada pertemuan pertama dan kedua yaitu sebagai berikut: a) Beberapa anak tidak mengingat urutan bermain yang telah di dapatkan pada saat hompimpa. b) Anak-anak rebutan pada saat bermain PAHIBU. c) Guru tidak memberitahu anak untuk menghitung jumlah buah yang di tempelkan pada papan flanel, pada saat menjelaskan aturan main dalam permainan PAHIBU

Tahap Pengembangan II

Penelitian pada tahap pengembangan II ini memiliki tahapan yang sama dengan tahap pengembangan I akan tetapi dilakukan berdasarkan refleksi pada tahap pengembangan I dan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

a. Perencanaan

pada tahap perencanaan pada tahap pengembangan II memiliki point yang sama dengan tahap pengembangan I, yang membedakannya hanya pada tema dan sub tema pembelajaran

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan permainan PAHIBU pada tahap pengembangan II terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama. Langkah awal yang dilakukan yaitu mengumpulkan anak-anak didalam ruang kelas, kemudian menjelaskan aturan main kepada anak-anak akan tetapi pada saat menjelaskan aturan main guru tidak memberitahukan anak-anak untuk menghitung jumlah buah yang ditempelkannya pada papan. Pertama-tama guru membagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang anak. Lalu masing-masing kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan main yang pertama sampai dengan terakhir pada masing-masing kelompok disaat permainan berlangsung. Anak urutan pertama mengocok kartu gambar yang telah di sediakan setelah di kocok anak akan mengambil satu kartu gambar tersebut, setelah mendapatkan kartu tersebut kemudian anak dengan akan mencari buah yang di dapatkan pada kotak buah sesuai dengan jumlah buah yang terdapat pada gambar yang diperolehnya, misalnya anak 1 mendapatkan kartu gambar buah Mangga maka anak akan mencari buah Mangga pada kotak buah sesuai dengan jumlah buah pada kartunya, kemudian anak akan menempelkan buah yang sudah di dapatkannya pada papan flanel dengan menyesuaikan jumlah buah yang diperoleh pada kartu gambar tersebut dengan lambing bilangan yang terdapat pada papan flanel. Kemudian dilanjutkan dengan anak urutan kedua hingga terakhir pada masing-masing kelompok. Pada saat pertemuan pertama ada beberapa anak yang masih membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan permainannya dan ada yang lupa dengan urutan main yang di dapatkan pada saat hompimpa serta berebut untuk bermain walaupun sudah menentukan urutan mainnya sebelum permainan dimulai. Setelah permainan selesai masing-masing anak mendapatkan hadiah sebagai reaward karena telah menyelesaikan permainannya.

Pertemuan kedua, pada pertemuan kedua ini permainan PAHIBU dilakukan pada kegiatan inti dalam proses belajar mengajar setelah anak melakukan kegiatan awal seperti berdoa sebelum belajar bernyanyi dan bertepuk-tepuk agar anak menjadi lebih semangat Ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung, setelah itu anak-anak akan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pertama sampai dengan terakhir ketika bermain PAHIBU kemudian anak-anak diminta untuk berhitung sesuai dengan urutan main yang di dapatkan ketika melakukan hompimpa agar anak mengingat urutan mainnya. Saat permainan berlangsung. 1 orang anak akan mengocok kartu, setelah di kocok masing-masing anak akan mengambil kartu tersebut, setelah mendapatkan kartu tersebut kemudian anak dengan urutan pertama akan mencari buah yang di dapatkan pada kotak buah dengan jumlah buah yang terdapat pada kartu yang di perolehnya lalu menempelkannya pada papan flannel. Kemudian anak diminta untuk menghitung Kembali jumlah buah-buahan yang di tempelkannya pada papan flannel. Kemudian dilanjutkan dengan anak urutan kedua hingga terakhir masing-masing anak mendapatkan kesempatan bermain pada tiap kelompok.

c. Observasi

Pelaksanaan permainan PAHIBU dilanjutkan pada tahap pengembangan II karena pada tahap pengembangan I belum memenuhi indikator keberhasilannya yakni 75%. pada pelaksanaan permainan PAHIBU pada tahap pengembangan II dilaksanakan berdasarkan refleksi pada tahap pengembangan I sehingga pelaksanaan permainan PAHIBU dapat terlaksana secara maksimal dengan rata-rata persentase dalam dua kali pertemuan mencapai 79,4%. Dari hasil penerapan permainan PAHIBU tersebut didapatkan kemampuan kognitif anak juga meningkat menjadi 76,3% dengan kategori berkembang sangat baik. Berikut data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada tahap pengembangan II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Ahap Pengembangan I

No	Nama Anak	Pertemuan I		Pertemuan II		% 1&2	Ket
		Skor	%	Skor	%		
1	NRS	46	76,6	54	90	83,3	BSB
2	ADI	36	60	43	73,3	66,6	BSH
3	ADRN	43	71,6	52	86,6	79,1	BSB
4	AK	40	66,6	51	85	75,8	BSH
5	IKKB	45	75	53	88,3	81,6	BSB
6	INNS	40	66,6	50	83,3	74,9	BSH
7	KRA	39	65	49	81,6	73,3	BSH
8	NLKCD	41	68,3	51	85	76,6	BSB
9	ADJ	39	65	50	83,3	74,1	BSH
10	MSP	42	70	52	86,6	78,3	BSB
Persentase		$\frac{684,7}{10} = 68,4$		$\frac{848}{10} = 84,8$		76,3	BSB

d. Refleksi

Pada tahap pengembangan II ini semua indikator permainan PAHIBU dapat terlaksana secara maksimal dan indikator perkembangan kognitif anak dapat berkembang sangat baik, dimana perkembangan kognitif anak menunjukkan peningkatan dimana semua indikator mampu dilaksanakan dengan baik.

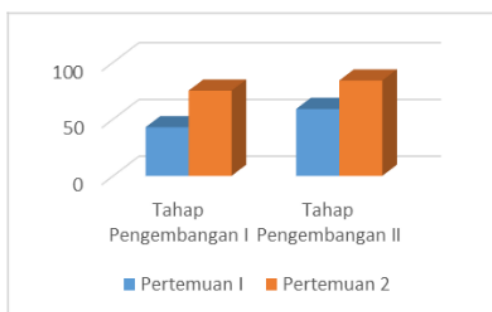
Kemampuan kognitif anak sebelum menerapkan permainan PAHIBU (Papan Hitung Buah) dikategorikan masih rendah. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, setelah diamati ada beberapa anak yang kemampuan kognitifnya masih sangat rendah. Hal tersebut ditunjukkan saat pembelajaran berlangsung yaitu anak belum dapat memusatkan perhatiannya kepada guru dan ketika saat proses belajar mengajar sedang berlangsung ada yang berpindah-pindah tempat duduk ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan pada hari itu. Setelah melakukan pengamatan didapatkan data kemampuan kognitif anak sebelum melakukan tindakan mencapai rata-rata sejumlah 37,3% dari 10 orang anak. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak peneliti melakukan penerapan permainan PAHIBU dalam dua tahap pengembangan.

Penerapan permainan PAHIBU pada tahap pengembangan I memiliki beberapa tata cara yang dikategorikan belum terlaksana dan cukup terlaksana yakni, menghitung jumlah buah yang terdapat pada papan flannel dan berebut saat bermain walaupun sudah mempunyai giliran main masing-masing pada kelompoknya. Sedangkan tata cara bermain yang lain

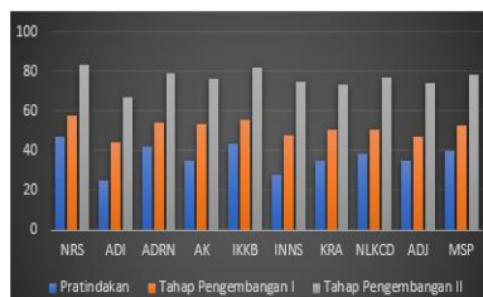
dapat terlaksana dengan baik sehingga pada tahap pengembangan 1 di pertemuan pertama dalam permainan PAHIBU dikategorikan terlaksana dan memiliki persentase 42,8% dan di pertemuan kedua memiliki persentase 58,9% sehingga rata-rata pelaksanaan pada tahap pengembangan I mencapai 50,8% dalam katagori mulai terlaksana.

Selain pelaksanaan penerapan permainan PAHIBU kemampuan kognitif anak juga meningkat pada tahap pengembangan I mencapai rata-rata persentase berjumlah 51,2%. Tingkat kemampuan kognitif anak masih dibawah indikator keberhasilan yaitu 75% sehingga penelitian dilanjutkan pada tahap pengembangan II. Pelaksanaan permainan PAHIBU pada tahap pengembangan II dapat terlaksana secara maksimal karena memperhatikan refleksi/evaluasi pada tahap pengembangan I sehingga pelaksanaan permainan PAHIBU pada pertemuan pertama dan 75% pada pertemuan kedua 83,9% dan rata-rata persentase siklus II mencapai 79,4% dalam katagori terlaksana secara maksimal. Berdasarkan hal tersebut kemampuan kognitif anak juga meningkat dengan mencapai rata-rata sejumlah 76,3% pada tahap pengembangan II, artinya mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu 75%.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan PAHIBU untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TKN Pembina Ampenan dapat dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. diagram hasil pelaksanaan permainan PAHIBU



Gambar 2. diagram hasil kemampuan kognitif anak

KESIMPULAN

PAHIBU (papan hitung buah) merupakan modifikasi dari papan flanel yang dilengkapi dengan buah-buahan yang terbuat dari kain flanel dan kartu gambar yang dapat di pasang dan di copot dengan mudah sehingga dapat digunakan berkali-kali. Model pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan R&D dengan 3 tahapan pengembangan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Adapun Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian yaitu pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan RPPH, APE atau media yang akan digunakan, instrument observasi serta alat dokumentasi HP. Pada tahap pelaksanaan menyiapkan proses belajar mengajar serta menjelaskan aturan main dalam memainkan permainan PAHIBU dengan langkah pengembangan (1) guru menyiapkan media yang akan digunakan pada saat bermain, (2) guru membagi kelompok menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 5 orang anak, (3) guru menjelaskan langkah-langkah cara bermain PAHIBU pada anak, (4) guru memberikan waktu pada anak untuk bermain PAHIBU, (5) guru membantu hingga seluruh anak menyelesaikan permainan PAHIBU, (6) guru memberikan arahan kepada anak setelah selesai bermain untuk merapikan mainannya, (7) guru melakukan evaluasi hasil akhir.

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan APE PAHIBU (Papan Hitung Buah) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Ampenan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan PAHIBU (Papan Hitung Buah) yang dilaksanakan oleh peneliti pada kelompok B usia 5-6 tahun pada 10 orang secara keseluruhan pada tahap pengembangan I mendapatkan persentase 42,8% yang kemudian

meningkat pada tahap pengembangan II menjadi 79,9% yang dikategorikan terlaksana secara maksimal. Terlaksananya permainan PAHIBU (Papan Hitung Buah) secara maksimal juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif 10 orang anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ampenan yang dimana secara keseluruhan pada pra tindakan sebelum menerapkan permainan PAHIBU (Papan Hitung Buah) mendapatkan persentase berjumlah 37,3% yang kemudian meningkat pada tahap pengembangan I menjadi 51,2% dan meningkat pada tahap pengembangan II dengan persentase 76,3% dengan kategori berkembang sangat baik yang telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dengan capaian persentase pada tahap pengembangan II menyatakan bahwa permainan PAHIBU (Papan Hitung Buah) dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ampenan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2016). Perkembangan kognitif manusia dalam perspektif psikologi dan Islam. *Tadarus*, 5(1), 50-67.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipt
- Barnadid, I., Nurhasanah., & Oktaviyanti, I. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakter Anak sebagai Upaya Pencegahan Lost Generation di SDN 4 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 76-81.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Filtri, Heleni dan Sembiring, Al Khudri. 2018. *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*. Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.1. No.2.
- Gesang, Eca Mentari dan Ayu Arif Andriani. 2021. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al-hidayah*. Jurnal: Indonesia Journal Of Islamic Golden Age Education. Vol.2.No.1.
- Mulyati, Cucu dkk. 2019. *Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B*. Jurnal: Pendidikan Dan Konseling. Vol.1 No.1.
- Nahdyawaty, Dhea dkk. 2020. *Pengembangan Media Papan Hitung Buah Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Kelompok K B*. Jurnal: PAUD agapedia. Vol.4. No.2.
- Nuraini., Jaelani, A. K., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 33-40.
- Nurhasanah. 2018. *Perkembangan Anak Usia dini*. Mataram: Arga Puji Press
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahayu, Dwi Istati. 2018. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Gunung Sari: FKIP Universitas Mataram.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192-209.
- Shunhaji, Akhmad dan Fdiyah, Nur. 2020. *Efektifitas Alat Peraga Edyukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal: ALIM. Vol.2. No.2.
- Srianis, K., Suarni, N. K., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52-65.
- Syamsuardi. 2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Jurnal: Publikasi Pendidikan. Vol.11. No.1.

C6_I Nyoman Suarta

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Mataram

Student Paper

2%

2

edoc.site

Internet Source

2%

3

ejurnal.pps.ung.ac.id

Internet Source

1%

4

repository.fkip.unja.ac.id

Internet Source

1%

5

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

1%

6

journal2.um.ac.id

Internet Source

1%

7

jurnal.ar-raniry.ac.id

Internet Source

1%

8

www.e-journal.hamzanwadi.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

C6_I Nyoman Suarta

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
