

Implementasi Permainan Playdough Dalam Mengembangkan Kognitif TK Ceria Banjarrejo

Lia Ricka Pratama¹

Email: liaricka@yahoo.com

Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, Indonesia

Abstrak

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif. Dengan menggunakan media playdough anak dapat mengenali dan menghafal warna, memahami intruksi yang guru berikan, memahami konsep waktu dll. Penelitian ini dilakukan memiliki tujuan mengetahui 1) perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Ceria Banjarrejo. 2) Mengetahui upaya dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-6 tahun melalui permainan playdough di TK Ceria Banjarrejo. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan jenis peneliti yang digunakan adalah deskriptif yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang ada. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak di TK Ceria Banjarrejo menggunakan media playdough telah berkembang dengan baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada beberapa temuan yang sudah di implementasikan oleh guru, yakni : 1) Guru menyiapkan alat & bahan berupa terigu, minyak sayur, air dan baskom 2) Guru memberikan intruksi dan bimbingan kepada anak bagaimana cara membuat adonan playdough. 3) Guru menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan tema dan sub tema . 4) Perkembangan kognitif anak terstimulus dengan adanya media playdough dalam contohnya seperti tema diriku dengan sub tema kesukaanku (ice cream), anak-anak diminta membuat makanan kesukaanku (ice cream) kemudian di hias sekreatif mungkin. 5) Guru mengevaluasi proses kegiatan yang dilaksanakan dengan menanyakan bagaimana perasaan mereka saat mengikuti pembelajaran hari ini dan menginformasikan kepada anak-anak pembelajaran untuk di hari selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan playdough merupakan metode yang efektif dan menyenangkan bagi anak serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Faktor pendukung merupakan bagian pendukung pembelajaran dapat terlaksananya secara maksimal dalam pembelajaran, yaitu guru mempersiapkan media dan tempat yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan tidak lupa juga adanya kolaborasi antara pendidik dengan wali murid.

Kata kunci: anak usia dini, kognitif, playdough.

Abstract

Early childhood education is for children aged 0-6 years. Early childhood is a unique individual who has a pattern of growth and development in physical and cognitive aspects. By using playdough media, children can recognize and memorize colors, understand the instructions given by the teacher, understand the concept of time, etc. This research was carried out with the aim of knowing 1) the cognitive development of children aged 4-6 years at kindergarten at ceria banjarrejo. 2) Find

out about efforts to develop the cognitive abilities of children aged 4-6 years through playdough games at Ceria Banjarrejo Kindergarten. This type of research uses a qualitative approach, while the type of researcher used is descriptive which seeks to describe and interpret existing data. Data collection techniques in this research are observation, interviews and documentation. Based on the research results, it can be concluded that the cognitive development of children at the Ceria Banjarrejo Kindergarten using playdough media has developed well and is in accordance with the child's developmental stages. There are several findings that have been implemented by the teacher, namely: 1) The teacher prepares tools & materials in the form of flour, vegetable oil, water and a bowl. 2) The teacher gives instructions and guides the children on how to make playdough. 3) Teachers adjust learning media according to themes and sub-themes. 4) Children's cognitive development is stimulated by the presence of playdough media, for example the theme of me with my favorite sub-theme (ice cream), children are asked to make my favorite food (ice cream) then decorate it as creatively as possible. 5) The teacher evaluates the process of the activities carried out by asking how they felt when taking part in today's lesson and informing the children about the learning for the next day. Based on the research results, it can be concluded that playdough games are an effective and fun method for children and can develop children's cognitive abilities. Supporting factors are part of supporting learning to be carried out optimally in learning, namely the teacher prepares the media and place that will be used when learning activities take place and does not forget the collaboration between educators and student parents.

Keywords: early childhood, cognitive, playdough.

Article History

Submitted: 21th May 2024

Accepted: 30th September 2024

Published: 30th September 2024

PENDAHULUAN

Setiap anak memerlukan aktivitas melalui bermain sambil belajar karena bagi seorang anak bermain sambil belajar merupakan suatu kegiatan dimana anak dapat memperoleh pengetahuan dan pembelajaran. Melalui bermain, anak memperoleh pembelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor. Keterampilan motorik sangat diperlukan bagi anak untuk melatih otot – ototnya agar berfungsi lebih maksimal. Aspek – aspek tersebut merupakan suatu kesatuan yang saling terkait yang dapat dirangsang secara seimbang sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Menurut Piaget bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar, berinteraksi dengan objek dan orang, serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan membantu anak memahami tentang objek, orang dan situasi tersebut. Dari pengertian di atas, dapat di pahami bahwa dalam perkembangan pendidikan anak usia

dini perlu adanya kriteria khusus tentang kemampuan yang harus di capai anak pada semua aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni (Sudama, 2014).

Berkaitan dengan perkembangan kognitif maka perlu suatu cara yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun yang sesuai dengan karakteristik anak seusianya. Melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif diperlukan sebuah kegiatan yang dapat menarik minat anak usia 4-6 tahun. Gunarsa menyatakan beberapa permainan dan alat bermain yang sederhana seperti kertas koran, balok titian, bermain bola, playdough, dan lain-lain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dalam penelitian di TK Ceria Banjarrejo menerapkan permainan playdough untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. kemampuan koordinasi jari tangan anak seperti memegang, menekan, menggenggam dan menjimpit. Playdough merupakan bermain dengan adonan. Playdough adalah salah satu media bermain edukatif yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah ditemui yaitu tepung dan pewarna dari bahan alam. Media bermain ini tidak berbahaya bagi anak. Menurut Einon playdough adalah bahan bermain yang cocok bagi anak. Teksturnya sangat lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibentuk. Dalam bermain playdough, anak tidak hanya merasakan kesenangan saja, tetapi juga bermanfaat dalam perkembangan motorik halus anak. Bermain playdough merupakan cara yang baik untuk memperkuat otot-otot jari anak, selain itu dengan bermain playdough membuat anak relax sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam melakukan permainan. Dengan bermain playdough anak dapat menggunakan tangan untuk membentuk adonan dengan berbagai teknik seperti menekan, menjimpit, mengepal yang dapat melatih koordinasi jari tangan (Zaman & Elyawati, 2010).

Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan- masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya. Banyak mainan sekarang ini yang semakin kreatif, mahal

dan beraneka macam. Banyak mainan yang dibuat oleh pabrik yang sebetulnya kurang berfaedah bagi anak-anak karena sebenarnya alat bermain hanyalah alat bantu saja bagi seorang anak dan bukan merupakan indikator mutlak untuk anak berkembang lebih baik (Sadiman, dkk. 2012).

Peneliti memilih TK Ceria Banjarrejo dalam observasi pengamatan perkembangan kognitif anak dengan playdough karena di TK Ceria Banjarrejo sangat berbeda dari sekolah pada umumnya. Karena bukan hanya dengan bermain playdough anak bisa mengembangkan kemampuan kognitifnya tetapi juga anak bisa ikut serta membantu dan melihat dalam proses pembuatan playdough itu sendiri yang dibuat dari bahan-bahan yang ada disekitar mereka, terutama yang ada dirumah mereka, selain itu dengan menggunakan media playdough anak-anak menjadi lebih mudah mengerti apa yang disampaikan guru dalam kegiatan belajar dan menjadikan playdough salah satu media unggulan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK Ceria Banjarrejo. Terlihat sangat antusias anak-anak pada proses pembuatan playdough tersebut. Guru akan membagi playdough yang belum diberi warna kepada anak-lalu anak tersebut akan memberikan warna sesuai keinginannya, setelah proses pembuatan playdough selesai, anak-anak akan mengikuti intruksi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan oleh peneliti di TK Ceria Banjarrejo. Penulis datang ke TK Ceria Banjarrejo meminta izin secara langsung untuk melakukan pengamatan pada anak kelompok A dengan jumlah 15 anak, setelah melakukan pengamatan pada kegiatan pra survey teramati bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, guru menggunakan salah satu media belajar sambil bermain dengan menggunakan media playdough. Pembelajaran menggunakan media playdough dalam mengembangkan kognitif anak dilakukan oleh guru kelas sesuai dengan tema pembelajaran yang ada. Pembelajaran menggunakan media permainan playdough membuat anak lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Anak-anak akan lebih tertarik dan terlihat sangat antusias ketika guru menjelaskan cara menggunakan dan membentuk dengan media playdough sesuai dengan intruksi yang guru berikan.

Implementasi menggunakan permainan playdough dalam mengembangkan kognitif anak diperlukan rasa semangat yang kuat, fokus dalam mendampingi anak-anak saat membuat tugas sesuai instruksi menggunakan media playdough. Selain itu kinerja baik yang dilakukan guru dapat dilihat dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penggunaan media, metode serta evaluasi dan penghargaan atau reward yang diberikan guru kepada anak-anak. Hal yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, guru sudah menyusun rencana pembelajaran yang berisi kegiatan dari pembukaan, kegiatan inti hingga penutup. Selain itu guru harus bisa mengemas kegiatan kegiatan tersebut dengan menyenangkan. Setelah guru membuat rencana kegiatan selanjutnya guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat playdough.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif studi lapangan adapun yang dimaksud dengan kualitas studi lapangan adalah penelitian yang dalam pengumpulan datanya dilakukan langsung oleh penulis dengan menggunakan metode wawancara observasi dan dokumentasi. Hal ini sesuai keterangan sebagai berikut: "Jenis penelitian lapangan (*Field Reserch*) maksudnya adalah mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi sosial individu kelompok lembaga dan masyarakat (Suryabrata, 2011).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat penulis pahami bahwa penelitian ini dilaksanakan dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan studi lapangan untuk mengetahui permasalahan perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun melalui permainan *playdough* TK Ceria Banjarrejo.

a. Tahap Penyusunan Rencana Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan kajian kegiatan terhadap hasil pengamatan dan observasi yang digunakan dalam penelitian kualitatif menggunakan pendekatan studi lapangan untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
2. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
3. Penerapan permainan playdough dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak
4. Format Penilaian

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan pada tahap ini peneliti melaksanakan berdasarkan perencanaan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan tahapan pembelajaran dengan observasi, wawancara serta dokumentasi yang dilaksanakan pada tanggal 02, 03, 14, 15, 16 Agustus 2024.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian kemampuan kognitif pada anak, adapun aspek penilaiannya sesuai dengan RPPH yang sudah direncanakan sebelum kegiatan berlangsung. Beberapa aspek penilaian yang anak-anak dapat ketahui yaitu (Masganti, 2017) :

1. Mengenal benda berdasarkan fungsi
2. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang)
3. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
4. Mengkreasikan idenya sendiri terkait dengan berbagai pemecahan masalah
5. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu.
6. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan kajian terhadap hasil pengumpulan data dan melakukan kajian latar belakang masalah yang timbul seperti perkembangan kognitif anak yang perkembangannya mengalami hambatan seperti dalam mengenal warna, penyebutan warna, membedakan konsep banyak sedikit, mengenal benda berdasarkan fungsi, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang), mengamati benda dengan gejala rasa ingin tahu yang tinggi, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai macam cara menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan dan memberikan gambaran tentang pembinaan yang dilakukan oleh tenaga pendidik terhadap penggunaan *playdough* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4–6 Tahun di TK Ceria Banjarrejo. Dalam observasi ini penulis mengobservasi proses pembelajaran di kelompok A TK Ceria Banjarrejo dengan jumlah 15 peserta didik tujuan dari observasi ini untuk mendapatkan data mengenai perkembangan kognitif melalui permainan *playdough*. Sedangkan dalam Teknik wawancara terdiri dari beberapa pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh peneliti dan diajukan kepada guru kelas dan kepala TK sebagai informan yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dalam proses wawancara ini, penulis melibatkan komponen-komponen penting di TK Ceria Banjarrejo dengan Narasumber Kepala TK dan guru kelas sebagai informan utama untuk mengetahui bagaimana proses penggunaan *playdough* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini pada usia empat sampai dengan lima tahun di TK Ceria Banjarrejo. Selain itu media pengumpulan data menggunakan dokumentasi merupakan metode penunjang yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data- data di TK yang berupa sarana dan prasarana, RPPH, data peserta didik dan lain lain serta penggunaan *playdough* dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun di TK Ceria Banjarrejo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari proses wawancara, observasi dan dokumentasi tentang implementasi penggunaan media *playdough* dalam mengembangkan kognitif pada anak di TK Ceria Banjarrejo. Implementasi permainan *playdough* dalam mengembangkan kognitif di TK Ceria Banjarrejo implementasi merupakan suatu pelaksanaan atau penerapan pada aktivitas, aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Implementasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *playdough*

untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK Ceria. Hasil wawancara dengan ibu Siti Juariah perkembangan kognitif anak usia 4– 6 tahun sebagai berikut : “Perkembangan kognitif anak di TK Ceria Banjarrejo secara keseluruhan berkembang sangat baik, hanya ada 2-3 anak yang perkembangan kognitifnya belum berkembang sesuai harapan. Dengan adanya media permainan playdough ini anak menjadi lebih tertarik dengan kegiatan belajar dan selalu memperhatikan ketika gurunya menjelaskan.” Beliau menjelaskan bahwa penerapan permainan playdough untuk perkembangan kognitif pada anak usia 4 -6 tahun sudah diterapkan 3-4 kali dalam satu bulan. Sebelum anak masuk ke TK Ceria Banjarrejo banyak anak yang belum berkembang secara baik terlebihnya dalam perkembangan kognitifnya.

Dalam penggunaan media playdough mempermudah pendidik dalam berjalanya proses pembelajaran, selain mempermudah para pendidik anak anak lebih mudah memahami intruksi yang diberikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. pembelajaran menggunakan media playdough sudah diterapkan 3-4 kali dalam waktu satu bulan. Beliau juga menyatakan bahwasanya dengan pembelajaran menggunakan media permainan playdough ini membuat para pendidik merasa senang dan lebih mudah dalam penyampaian intruksi kepada anak saat proses pembelajaran, karena ketika siswa mengulas kembali pembelajaran yang di ajarkan disekolah ketika dirumah membuat orang tua anak merasa bahagia karena anaknya semakin lancar dalam mengikuti dan memhami proses pembelajaran disekolah. kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar (Susanto, 2011). Hal ini sejalan dengan penyampaian ibu juariah bahwa dengan menggunakan media playdough anak anak terlihat sangat antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Anak merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan ketikan guru memberikan pertanyaan terkait dengan tema yang sedang dilaksanakan anak anak dengan antusias saling mengacungkan

jari untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan, dengan media permainan playdough aspek perkembangan kognitif anak dapat tercapai dan berkembang dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa penerapan playdough dalam mengembangkan kognitif anak usia dini sangat penting bagi anak mengingat keseharian anak membutuhkan aspek kognitif demi kelancaran anak dalam beraktivitas dengan kegiatan yang menggunakan otot halus dengan begitu penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pendidikan hendaknya tetap mempertahankan permainan *playdough* yang menarik bagi anak dengan begitu anak dapat melatih kognitif nya dengan menyenangkan sehingga dapat berkembang secara maksimal.
2. Penyediaan alat dan sumber belajar hendaknya lebih ditingkatkan dan dikembangkan sehingga meningkatkan antusias anak dalam belajar.
3. Pendidikan hendaknya merubah metode permainan klasikal untuk membuat anak tidak merasa bosan dan lebih mudah dalam menerima pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudarna, PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter Melejit Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, Dan Social), Yogyakarta: Genius Publisher, 2014
- Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini", Bandung: UPI, 2010.
- Arief S. Sadiman, Dkk, "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatanya", Depok: Rajawali. 2012
- Sumadi Suryabrata, Metodologi Penelitian. Jakarta: Rajawali Pers, 2011
- Asganti Sit. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Depok: Kencana. 2017
- Ahmad Susanto, "Konsep dan Model Psikologi Pendidikan Karakter", Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011