

## Penerapan Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi untuk Mengembangkan Teori Bruner (*Classroom Action Research* di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan)

Rita Nofianti

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Pembangunan Panca Budi, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia  
Email: [rita@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:rita@dosen.pancabudi.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini didasari dengan rendahnya kemampuan kognitif anak usia dini yang ada di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan. Faktor penyebabnya ialah kurang menariknya media pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga anak bosan dan jenuh setiap kali diadakan proses pembelajaran, yang akibatnya perkembangan kognitif anak usia dini yang ada di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan sangat rendah. Teori *bruner* adalah salah satu teori belajar yang lebih menekankan pada perkembangan kognitif anak, perkembangan kognitif anak merupakan kemampuan yang salah satunya ialah mengelompokkan benda yang mempunyai persamaan warna, bentuk dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenal dan menghitung angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perkembangan kognitif melalui permainan tradisional sebagai salah satu media untuk menstimulasi perkembangan anak, khususnya anak usia dini yang ada di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan. Metodologi dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang menggunakan dua siklus, yakni siklus satu dan siklus dua. Masing-masing dari siklus melakukan dua kali pertemuan kepada anak dengan menggunakan media permainan tradisional. Begitu juga dengan siklus dua terdapat dua kali pertemuan dengan menggunakan media permainan tradisional yang sudah disiapkan oleh tim peneliti. Dengan hasil persentase peningkatan diketahui dari sebelum tindakan Pada indikator Penilaian Belum Berkembang 80%, Peningkatan naik Pada tindakan siklus 1 Pertemuan 1 indikator penilaian Pada BB {belum berkembang} sudah menurun menjadi 15%, Pada indikator Penilaian MB {mulai berkembang} 15%, BSH {berkembang sesuai harapan} naik menjadi 35% dan ada indikator Penilaian Perkembangan BSB {berkembang sangat baik} naik menjadi 35%. Pertemuan 2 masih Pada siklus 1 Pada indikator penilaian BB {belum berkembang} 10%, Pada indikator Penilaian MB {mulai berkembang} 10%, BSH {berkembang sesuai harapan} naik menjadi 40% dan pada indikator penilaian perkembangan BSB {berkembang sangat baik} naik menjadi 40%.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, teori *Bruner*



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Undang-Undang sistem pendidikan Nasional adalah Mencerdaskan kehidupan Bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki tanggung jawab kemasyarakatan dan berbangsa.

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD adalah

investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat.

Pasal 28 ayat 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa PAUD merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar (Depdiknas, 2007: 2). Oleh karenanya pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, terutama bagi anak usia dini yang berada pada masa emas ditahap perkembangannya (golden age). Dalam usia emas ini perlu adanya stimulus atau rangsangan yang tepat agar terciptanya pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal.

Kurangnya minat dan motivasi anak untuk memperhatikan apa yang di ajarkan oleh guru. Dan media yang digunakan oleh guru juga tidak menarik anak usia dini. Sehingga anak usia dini sangat sulit menerima prose pembelajaran. Guru belum mengajarkan metode dengan tepat sehingga Anak belum mampu memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang sudah tentu termasuk dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan kepada perkembangan struktur kognitif, melalui permainan yang skrg sudah hampir punah. Dengan pemberian kesempatan kepada anak usia dini melalui permainan tradisional untuk memperoleh kesempatan secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna dalam permainan tersebut. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini ialah : untuk dapat mengembangkan teori belajar burner yaitu perkembangan kognitif anak usia dini Penerapan Permainan Tradisional.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil tindakan. Penelitian tindakan cocok untuk meningkatkan kualitas subyek yang akan diteliti. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*. Pada pelaksanaannya, penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru. Peneliti bertindak sebagai observer dan guru bertindak sebagai pengajar. Dalam hal ini peneliti berkolaborasi dengan guru dengan tujuan agar lebih mudah dan teliti dalam kegiatan observasi.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Ummul Habibah Kelmabir V Medan, sedangkan Prosedur penelitian ini menggunakan empat tahap yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan. Perencanaan yaitu persiapan yang dilakukan peneliti untuk pelaksanaan PTK, seperti penyusunan skenario pembelajaran, pembuatan media, dan pembuatan perangkat pembelajaran lainnya. Seperti halnya rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi, LKS, dan soal tes dan lain sebagainya. Salah satunya ialah Menyusun RPPH, Menyusun LOS (Lembar Observasi Siswa). Dan menyusun kelompok untuk diskusi.
2. Tindakan. Tindakan dalam PTK yaitu pelaksanaan tindakan dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada scenario dan LOS diantaranya guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas, guru membagi kertas-kertas tersebut menjadi

dua bagian yang sama, guru memberi gambar materi bentuk geometri di kartu, yang berisi potongan gambar dan pasangan gambar, guru membagi dua kelompok untuk bermain negklek dan congklak, guru menstimulasikan atau memperagakan kegiatan bermain engklek dan congklak, Guru memberikan kartu kepada masing-masing kelompok untuk dilakukan aktifitas pertukaran setelah selesai beriman.

3. *Observasi*. Observasi yaitu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati dampak atas tindakan yang dilakukan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa maupun guru bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran STAD.
4. *Refleksi*. Refleksi merupakan kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas data yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Refleksi dilakukan untuk mengetahui adanya kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil pemikiran reflektif kemudian digunakan sebagai dasar untuk menentukan siklus berikutnya apakah tindakan perlu dilakukan modifikasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode, wawancara, observasi dan studi dokumentasi, adapun teknik pengumpulan data dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Wawancara. Wawancara proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan responden atau informasi dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guid*. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dilakukan secara terbuka, akrab dan penuh kekeluargaan. Untuk memperoleh data sesuai dengan pokok permasalahannya yang diajukan maka pewawancara digunakan pedoman wawancara agar memperoleh informasi yang bersifat umum.
2. Observasi. Observasi merupakan mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan dan peneliti secara langsung di lapangan untuk memperoleh data yang subjektif berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas. Untuk mengetahui data-data yang lebih primer, peneliti menggunakan metode pengamatan (observasi), untuk membantu melihat lingkungan dan menilai keadaan yang terlihat, agar peneliti bisa mengambil tindakan dengan memperhatikan kenyataan atau realita di lapangan. Pengamatan yang dilakukan berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan topic penelitian ini. Di samping itu pengamatan dimaksudkan untuk melengkapi bahan wawancara.
3. Dokumentasi. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Adapun dokumen yang akan dilampirkan oleh peneliti, berupa foto atau gambar-gambar aktivitas-aktivitas anak saat sedang mengikuti pembelajaran, serta aktivitas-aktivitas guru dalam pembentukan karakter anak, serta beberapa gambar dokumen-dokumen pendukung lainnya.

## Kajian Teori

### Permainan Bagi Anak Usia Dini

Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak

Docket dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Sejalan dengan teori tersebut Susanto mengemukakan bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak diantaranya ialah:

### **Fungsi dan Manfaat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini**

Perkembangan kognitif. Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan "*problem solving*" sehingga dapat mengenal dunia sekitarnya dan menguasai lingkungannya, dan Perkembangan Bahasa. Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak. Dalam melakukan aktivitas permainan, anak dituntut harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain ketika bermain. Contohnya saat bermain drama .anak diminta berimajinasi aktif bercakap-cakap dengan anak lain tentang hal yang terkait dengan cerita pada drama tersebut.

### **Permainan Tradisional**

Permainan tradisional adalah permainan yang erat kaitannya dengan tradisi masyarakat setempat dan sesuai dengan adat di suatu tempat. Seringkali menjadi ide lomba permainan ini diadakan untuk memperingati hari kemerdekaan 17 Agustus tiap tahunnya. Lalu apa batasannya jika dibandingkan dengan permainan modern? Batasannya adalah permainan tradisional biasanya memakai bahan dan barang-barang sederhana yang banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari

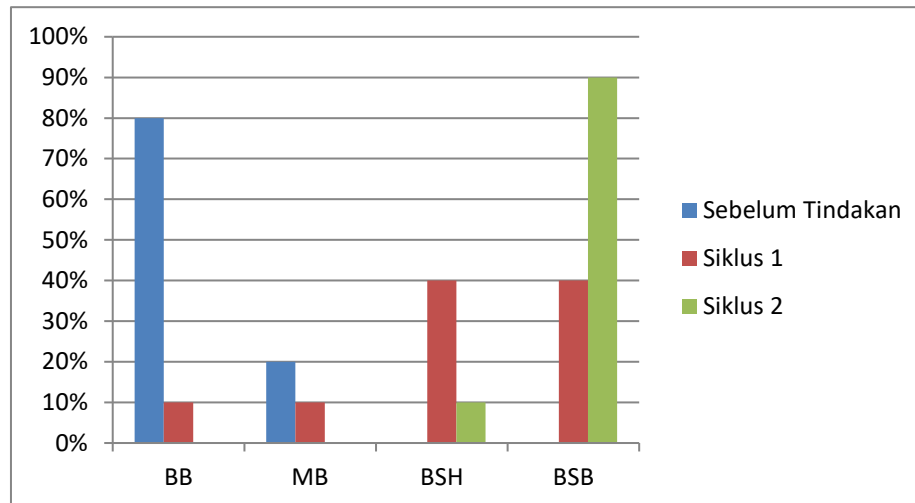
### **Teori Belajar Bruner**

*Jerome S. Bruner*, seorang peneliti terkemuka, memberikan beberapa gambaran tentang perlunya teori pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas, serta beberapa contoh praktis untuk dapat menjadi bekal persiapan profesionalitas para guru. Berdasarkan penelitian *Jerome S. Bruner*, menjelaskan bahwa dari segi psikologis dan dari desain kurikulum pembelajaran sangatlah minim dibahas tentang teori pembelajaran. Teori pembelajaran yang sudah ada selama ini, hanya terfokus pada kepentingan teoritis semata. Sebagai contoh, pada saat membahas tentang teori perkembangan, seorang anak tidak diajarkan pengaruhnya terhadap tantangan sosial dan bagaimana pengalaman nyata yang nantinya akan dialami anak ketika berada di masyarakat.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan perkembangan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri dan membedakan bilangan di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan pembelajaran dengan metode kelompok dan pertukaran kartu dapat meningkat dengan baik. Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan. Nilai rata-rata 80% dengan jumlah anak 2 anak usia dini yang belum berkembang pada kemampuan kognitif anak dengan materi mengenal bentuk-bentuk geometri dan mengenalkan angka bilangan. Setelah diberikan tindakan 10% sisa anak yang sudah berkembang sesuai harapan dengan rata-rata 3 anak usia dini. Sedangkan ada indikator penilaian berkembang sangat baik mencapai persentase meningkat sebanyak 90% dengan rata-rata anak 11 anak usia dini yang sudah berkembang dengan baik sesuai dengan indikator pencapaian yang sudah direncanakan. Dengan demikian dari paparan data yang sudah

dijabarkan berarti pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional engklek dan congklak untuk dapat meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif anak usia dini pada materi pengenalan bentuk – bentuk geometri dan angka bilangan. Berdasarkan hasil refleksi Siklus 1 dan Siklus 2 yang telah dilakukan oleh tim penelitian, maka terjadi perubahan peningkatan perkembangan kemampuan kognitif yang telah terlihat selama kegiatan pembelajaran dalam aktivitas penelitian, dengan mudah dapat dilihat ada diagram di bawah ini .



## KESIMPULAN

Perkembangan kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan dengan penerapan permainan tradisional engklek dan congklak dengan materi mengenal bentuk-bentuk geometri dan pengenalan angka bilangan di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan. Hal tersebut dapat dilihat dari Peningkatan Persentase Perkembangan kognitif anak sebelum melakukan tindakan dengan dilakukan tindakan siklus 1 dan siklus 2.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih. 2004. Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka,
- Khadijah, 2016, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Medan: PerdanaPublishing.
- Lefrancois, 2009,
- Kholis. Strategi Pengembangan Kognitif Dan Anak. Surabaya: Gramedia Citra.
- Masnur, Muslich. 2009. Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moeleong, L.J, 1995. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : RemajaRosdakarya.
- Susanto ahmad.. 2011. Perkembangan anak usia dini. Jakarta: prenamedia group.
- Sujiono N.Y. 2013. Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta : PT indeks.
- UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14
- Wiriadmadja, (2005). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: RemajaRosda Karya.