

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN DADU DANCE DAN BOLA BLAST DI RA TARBIYATUL IHSAN LEMAH KEMBAR

Sriwijayanti, Agustiarini Eka Dheasari

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

[yanty070717@gmail.com](mailto:yanty070717@gmail.com), [agustiarinieka@gmail.com](mailto:agustiarinieka@gmail.com)

### *Abstract*

*The low cognitive abilities of children at RA Tarbiyatul Ihsan regarding color recognition are indicated by their inability to group colors and match objects according to color, count/number and show number symbols. This is caused by the lack of interest in the media used by teachers in learning. Therefore, researchers intend to improve children's cognitive abilities through the game Dice Dance and Bola Blast in group B RA Tarbiyatul Ihsan Sumberasih. This research used the Class Action Research (PTK) method which was conducted on group B, totaling 15 students in the first semester of the 2023-2024 academic year. This research was conducted from December 2023 to January 2024. Data collection techniques used tests, interviews and observation. Done in 2 cycles. Each cycle is held in 3 meetings. This research was preceded by a pre-cycle, with a percentage of 32%, cycle I experienced an increase with a percentage of 52% and cycle II experienced an increase of 78.66%. It was concluded based on research that the Dice Dance and Ball Blast games can improve the cognitive abilities of group B children to improve children's development in recognizing colors, grouping and matching objects according to color, counting/counting and showing number symbols. Therefore, this game is suitable for educators to use to help children's cognitive development.*

**Keywords:** Cognitive Enhancement, Game Media, Dance Dice and Blast Ball

### **Abstrak**

Rendahnya kemampuan kognitif anak di RA Tarbiyatul Ihsan terkait pengenalan warna ditandai dengan tidak mampunya mengelompokkan warna dan mencocokkan benda sesuai warna, menghitung/membilang serta menunjukkan lambang bilangan. Hal ini disebabkan oleh kurang menariknya media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan Dadu Dance dan Bola Blast di kelompok B RA Tarbiyatul Ihsan Sumberasih. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang dilakukan pada kelompok B berjumlah 15 peserta didik di semester I tahun pelajaran 2023-2024. Penelitian ini dilakukan pada bulan desember 2023 sampai januari 2024. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara dan observasi. Di lakukan dengan 2 kali siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Penelitian ini didahului dengan pra siklus di dapatkan persentase 32% siklus I mengalami peningkatan dengan persentase 52% dan siklus II mengalami peningkatan 78,66%. Disimpulkan berdasarkan penelitian melalui permainan Dadu Dance dan Bola Blast dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B untuk meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal warna, mengelompokkan dan mencocokkan benda sesuai warna, menghitung/membilang serta menunjukkan lambang bilangan. Oleh karena itu, permainan ini cocok digunakan pendidik guna membantu terhadap perkembangan kognitif anak.

**Kata Kunci:** Peningkatan Kognitif, Media Permainan, Dadu Dance dan Bola Blast

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan mengacu pada hak yang harus diperoleh setiap warga negara, dan hak tersebut mencakup Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk mengoptimalkan potensi anak sejak dini. Pasal 28 UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 secara khusus menetapkan PAUD sebagai bagian integral dari sistem pendidikan. Selain itu, Pasal 1 Ayat 14 UU tersebut mengindikasikan bahwa pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun dilaksanakan melalui pendidikan jasmani dan rohani. Konsep ini sejalan dengan amanat UUD 1945 yang menegaskan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa (Kulsum, 2022). Menurut (Ardiana, 2022). PAUD memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan awal anak. Khususnya dalam aspek kognitif. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 mengenai isi Kurikulum Raudhatul Athfal yang menekankan pendekatan holistik dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian Oleh karena itu, upaya stimulasi yang bertujuan mendorong pertumbuhan dan perkembangan menjadi sangat penting agar anak siap menghadapi tahapan pendidikan berikutnya. (Wulandari Retnaningrum, 2021) menyatakan bahwa kurikulum PAUD juga mencakup perkembangan kemampuan dasar, seperti bahasa, kognitif, dan fisik motorik

Perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup kemampuan berpikir yang melibatkan proses menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan informasi, serta keterampilan dalam memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu (Rahakbauw & Watini, 2022). Aspek perkembangan kognitif anak mencakup berbagai proses berpikir seperti pemahaman, penalaran, pemecahan masalah, dan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sejak dini (Basyir et al., 2022). Usia dini anak menghadapi sejumlah tantangan dalam perkembangan kognitifnya, termasuk pengembangan pemikiran abstrak, daya ingat, dan pemahaman. Maka dari itu, peningkatan kemampuan kognitif menjadi aspek krusial dalam pendidikan anak usia dini (Puspitasari et al., 2022). Perkembangan kognitif sejatinya bertujuan agar anak dapat menjelajahi dunia sekitarnya dengan menggunakan panca inderanya. Dengan ilmu yang diperolehnya, anak diharapkan mampu berperilaku sebagai ciptaan Tuhan, bertanggung jawab terhadap kebaikan dunia, dan lain sebagainya. Apabila perkembangan kognitif anak tidak mengalami kemajuan, hal ini dapat mengakibatkan lambatnya kemampuan berpikirnya serta kesulitan dalam menanggapi situasi dan menyelesaikan masalah dengan tepat (Nurlina, 2021).

Anak berusia 6 tahun, dalam mencapai perkembangan kognitifnya, telah mampu menyebutkan angka satu hingga dua puluh, mengenali konsep warna, bentuk, ukuran, pemahaman konsep bilangan, dan lambang bilangan. Salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah dengan memanfaatkan permainan (Siska Auliani, 2020). Peran permainan sangat signifikan dalam perkembangan anak, karena permainan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Rosita Wondal, 2020). Permainan Memberikan peluang kepada anak untuk belajar melalui kegiatan bermain. sesuai dengan sifat alami anak yang melibatkan permainan sebagai bagian dari dunianya. Oleh karena itu, bermain dianggap

sebagai metode efektif untuk mengajarkan konsep kognitif kepada anak dengan cara yang menyenangkan (Widayati et al., 2021). Mainan yang digunakan anak selama bermain biasanya berwujud nyata, dan ini dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk dalam hal mengenal warna, bentuk, ukuran, bobot, serta sifat-sifat lainnya seperti halus, kasar, dan sebagainya (Hayati & Putro, 2021).

Permainan yang dikhususkan untuk anak-anak memiliki potensi sebagai sarana pendidikan yang menggabungkan elemen pembelajaran, mendorong partisipasi, dan memfasilitasi perkembangan kognitif anak sesuai dengan kelompok usia mereka (Suharsiwi et al., 2023). Di lingkungan Raudhatul Athfal (RA), kebanyakan guru jarang memanfaatkan teknik permainan dalam proses pembelajaran. Kendala tersebut melibatkan biaya yang tidak sedikit, persiapan yang cukup rumit, kebutuhan kreativitas tinggi dari guru, dan adanya kecenderungan orang tua yang merasa tidak biasa jika pembelajaran dilakukan melalui permainan

Pentingnya pemahaman bahwa pendidikan anak usia dini sejatinya melibatkan elemen bermain dan belajar, di mana permainan membantu anak memahami dengan lebih baik apa yang mereka pikirkan dan komunikasikan. Anak-anak umumnya lebih suka permainan yang menarik dan memiliki aturan yang tidak terlalu banyak. Dalam konteks ini, penggunaan dadu dan bola bergambar dapat dianggap sebagai permainan yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran di RA Tarbiyatul Ihsan, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Permainan gabungan dadu dance dan bola blast merupakan metode yang digunakan untuk memajukan perkembangan kognitif anak. Dalam permainan ini, anak dilatih untuk mengenali warna, mencocokkan warna, menghitung, dan mengenal angka 1-20. Media dadu dance dan bola blast dianggap sebagai alat pendidikan yang menarik perhatian, berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dadu dance dapat digunakan untuk berbagai jenis permainan yang melibatkan pengenalan angka, warna, dan gerakan tubuh, sementara bola blast dapat digunakan untuk aktivitas fisik yang merangsang pemikiran kognitif. Model permainan dadu dance dan bola blast melibatkan melempar dadu warna dan meniup bola kecil ke lubang sesuai warna dadu, kemudian menghitung jumlah bola yang berhasil dimasukkan

Berdasarkan hasil temuan pada wawancara dan observasi, terlihat bahwa kemampuan kognitif anak-anak dalam kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan terkait pengenalan warna, pengelompokan, pencocokan benda sesuai warna, penghitungan, dan pemahaman lambang bilangan masih tergolong rendah. Dari 15 anak kelompok B, 10 di antaranya masih belum mampu menyebutkan warna ketika diminta, sehingga mereka kesulitan dalam kegiatan mengelompokkan dan mencocokkan benda. Salah satu penyebab permasalahan ini adalah penggunaan strategi ceramah oleh guru selama pembelajaran, yang menyebabkan keterlibatan anak menjadi pasif karena Pembelajaran diarahkan pada penggunaan majalah dan buku tulis, dengan penekanan pada aktivitas menghafal dan mengingat fakta.

Dalam konteks kondisi kognitif kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan, peneliti mengamati bahwa beberapa anak kurang responsif terhadap materi yang disampaikan

guru. sebagian bahkan lebih memilih berinteraksi dengan teman sebaya daripada memfokuskan perhatian pada materi pembelajaran. Pada tahap pemahaman, beberapa anak mengalami kesulitan untuk mengingat kembali apa yang telah diajarkan. Pengamatan ini menandakan bahwa kurangnya variasi dalam gaya pembelajaran, yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, menjadi salah satu faktor penyebab yang mungkin. Merujuk dari permasalahan tersebut, peneliti berencana untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B melalui Media Permainan Dadu Dans dan Bola Blast di RA Tarbiyatul Ihsan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di RA Tarbiyatul Ihsan, mengenai kelompok B yang terdiri dari 15 anak, dengan 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian berlangsung dari bulan Desember 2023 hingga Januari 2024. Dalam pendekatan penelitian ini, dilakukan serangkaian tindakan reflektif yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan. Fokus penelitian ini terletak pada upaya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media permainan Dadu Dance dan Bola Blast. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, termasuk pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2, dengan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses penelitian ini berlangsung selama tiga siklus, dimulai dengan pra-siklus menggunakan metode tanya jawab. Setiap siklus terdiri dari empat tahap penelitian, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini mengadopsi model permainan Dadu Dance dan Bola Blast sebagai sarana untuk meningkatkan perkembangan kognitif, terutama dalam materi mengenal warna, mencocokkan warna, berhitung, dan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan. Keberhasilan diukur melalui indikator perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna, mengelompokkan dan mencocokkan benda berdasarkan warna, berhitung, serta mengenal lambang bilangan.

Dalam indikator penelitian, apabila terdapat kesalahan yang dilakukan oleh anak dalam menggunakan model permainan Dadu Dance dan Bola Blast, peneliti berharap bahwa melalui siklus yang dilakukan, capaian perkembangan kognitif anak mencapai tingkat ketuntasan sebesar 75% dari total anak yang terlibat dalam penelitian.

### **1. Pra siklus**

Dalam tahap pra-siklus ini, peneliti menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan seperti biasa yaitu bercerita kemudian sesi tanya jawab mengenai

warna dengan mengelompokkan dan mencocokkan benda sesuai warna, menghitung menunjukkan lambang bilangan.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran kognitif di RA Tarbiyatul Ihsan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran diketahui kognitif anak sangat rendah. Diperoleh deskripsi mengenai anak yang masih belum bisa menyebutkan macam macam warna, mengelompokkan dan mencocokkan benda sesuai warna, berhitung/membilang dan menunjukkan lambang bilangan. Namun ketika dibantu menggunakan media berupa bola warna warni dan dadu perkembangan anak langsung meningkat dengan persentase 32%, yang termasuk kategori cukup sesuai dengan tabel 1. Interpretasi Perkembangan Kognitif Anak

**Table 1.** Interpretasi Perkembangan kognitif Anak

Persentase	Kriteria
75%-100%	Sangat baik
51%-75%	Baik
26%-50%	Cukup
0-25%	Kurang

Hasil observasi kemampuan kognitif anak pada Pra Siklus kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan bisa dilihat pada table dibawah ini.

**Table 2.** Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan pada Pra Siklus

No.	Indikator	Presentase	Rata-rata
1	Anak dapat mengetahui warna	26,66 %	
2	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai warna	40 %	
3	Anak dapat mencocokkan benda sesuai warna	33,33 %	32%
4	Anak dapat menghitung benda	33,33 %	
5	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan	26,66 %	
<b>Kriteria</b>		<b>Cukup</b>	

Dilihat dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada kondisi sebelum dilakukan tindakan (pra-siklus) dinyatakan kemampuan kognitif anak Kelompok B RA Tarbiyatul Ihsan perlu ditingkatkan. Presentasi yang di dapatkan sebelum tindakan (pra siklus) yaitu 32 % yang termasuk dalam kriteria 'CUKUP' sesuai dengan tabel Interpretasi Perkembangan Kognitif. Kondisi Pra siklus ini dinyatakan bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang. Maka upaya dalam meningkatkan kemampuan

kognitif anak akan dilakukan melalui permainan Dadu Dance dan Bola Blast dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan Tindakan

- 1) Menyusun RPPH.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk permainan Dadu Dance Dan Bola Blast
- 3) Menyiapkan instrumen penilaian kemampuan kognitif pada anak
- 4) Menyusun LOS (Lembar Observasi Siswa).
- 5) Menyiapkan tenaga observer untuk membantu peneliti dalam mengamati kegiatan pembelajaran selama penelitian
- 6) Stimulasi pembelajaran yaitu melakukan pelatihan permainan dadu sebelum Pelaksanaan Tindakan

### b. Pelaksanaan tindakan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan bernyanyi dan berdo'a
- 2) Guru memperkenalkan media berupa permainan Dadu Dance dan Bola Blast
- 3) Guru mencontohkan cara/aturan bermain menggunakan media permainan Dadu Dance dan Bola Blast
- 4) Guru memanggil siswa satu persatu maju kedepan
- 5) Guru mempersilahkan siswa untuk memainkan permainan dadu dance dan bola blast sesuai aturan yang sudah dicontohkan guru
- 6) Guru mengakhiri dengan memberikan evaluasi kemudian menyanyikan lagu penutupan kegiatan, membaca doa selesai belajar serta bersalaman dengan guru.

### c. Observasi

Peneliti mengamati siswa pada proses pelaksanaan permainan Dadu Dance dan Bola Blast pada pengembangan kognitif mengenai pengenalan warna, mengelompokkan dan mencocokkan benda sesuai warna, berhitung/membilang serta mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan Lemah Kembar Kecamatan Sumberasih dengan menggunakan format LOS. Hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini,

**Table 3.** Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan pada Siklus I

No.	Indikator	Siklus I			Rata-rata
		P 1	P 2	P 3	
1	Anak dapat mengetahui warna	33,33%	40%	46,66%	52%
2	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai warna	53,33%	60%	60%	
3	Anak dapat mencocokkan benda sesuai warna	40%	46,66%	53,33%	
4	Anak dapat menghitung benda	46,66%	46,66%	53,33%	
5	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan	40%	40%	46,66%	
Rata-rata setiap pertemuan		42,66%	46,66%	52%	
<b>Kriteria</b>		<b>Baik</b>			

Berdasarkan hasil pengamatan didapatkan persentasi 52%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak sudah meningkat dari sebelumnya. Melalui permainan ini anak menjadi lebih semangat dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya. Tetapi sebagian siswa masih ada yang kesulitan hal ini diketahui dari 8 siswa yang masih belum bisa menunjukkan lambang bilangan dan terdapat beberapa yang anak yang masih tidak bisa mengelompokkan bola sesuai warna dadu.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil dari tindakan siklus I dengan mencapai persentase keberhasilan sebesar 52%, yang masuk dalam kategori 'BAIK', kondisi ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan kognitif kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan. Meskipun demikian, masih diperlukan peningkatan lebih lanjut. Beberapa anak sudah mampu mengelompokkan dan mencocokkan benda sesuai warna, meskipun sebagian masih belum mengenal seluruh warna. Beberapa anak lainnya juga belum dapat menunjukkan lambang bilangan dan masih memerlukan bimbingan dari guru. Observasi ini menunjukkan bahwa kemampuan anak belum mencapai target 75% yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian akan diteruskan ke siklus II.

Sebagai upaya perbaikan, instruksi yang disampaikan oleh guru akan diubah, dan anak-anak akan dimotivasi untuk tidak takut membuat kesalahan saat

menyebutkan warna dan menunjukkan lambang bilangan. Selain itu, suasana yang santai dan menyenangkan akan diciptakan selama latihan kemampuan kognitif anak, dengan memberikan penghargaan berupa ucapan pujian cerdas dan hebat.

### 3. Siklus II

#### a. Perencanaan tindakan

- 1) Menyusun RPPH.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk permainan Dadu Dance Dan Bola Blast.
- 3) Menyiapkan instrumen penilaian kemampuan kognitif pada anak
- 4) Menyusun LOS (Lembar Observasi Siswa).
- 5) Menyiapkan tenaga observer untuk membantu peneliti dalam mengamati kegiatan pembelajaran selama penelitian.
- 6) Stimulasi pembelajaran yaitu melakukan pelatihan permainan dadu sebelum Pelaksanaan Tindakan

#### b. Pelaksanaan tindakan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan bernyanyi dan berdo'a
- 2) Guru memberi salam dan menanyakan kabar peserta didik.
- 3) Guru memperkenalkan media berupa permainan Dadu Dance dan Bola Blast
- 4) Guru mencontohkan cara/aturan bermain menggunakan media permainan Dadu Dance dan Bola Blast
- 5) Guru memanggil siswa satu persatu maju kedepan
- 6) Guru mempersilahkan siswa untuk memainkan permainan dadu dance dan bola blast sesuai aturan yang sudah dicontohkan guru dan melakukan perbaikan yang telah dirancang.
- 7) Memberikan reward atau penghargaan berupa ucapan pintar dan hebat
- 8) Guru mengakhiri dengan memberikan evaluasi kemudian menyanyikan lagu penutupan kegiatan, membaca doa selesai belajar serta bersalaman dengan guru.

#### c. Observasi

Peneliti mengamati siswa pada proses pelaksanaan permainan Dadu Dance dan Bola Blast pada pengembangan kognitif mengenai pengenalan warna, mengelompokkan dan mencocokkan benda sesuai warna, berhitung/membilang serta mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan Lemah

Kembar Kecamatan Sumberasih dengan menggunakan format LOS. Hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini,

**Table 4.** Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan pada Siklus II

No.	Indikator	Siklus II			Rata-rata
		P 1	P 2	P 3	
1	Anak dapat mengetahui warna	53,33%	60%	66,66 %	78.66%
2	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai warna	66,66%	73,33%	80 %	
3	Anak dapat mencocokkan benda sesuai warna	60%	66,66%	80 %	
4	Anak dapat menghitung benda	73,33%	86,66%	93,33 %	
5	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan	60%	73,33%	73,33 %	
Rata-rata setiap pertemuan		62,66%	72%	78,66 %	

**Kriteria**

**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil pengamatan didapatkan persentasi 78,66%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak sudah meningkat dari sebelumnya. Melalui permainan ini dan adanya perbaikan anak menjadi lebih semangat dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya. Meskipun sebagian siswa masih ada yang sudah meningkat namun masih agak lama ketika mengerjakan. Dengan tindakan yang dilakukan pada siklus II, dapat diungkapkan bahwa kemampuan kognitif anak di Kelompok B RA Tarbiyatul Ihsan telah mengalami peningkatan yang signifikan dan melebihi tingkat pencapaian 75% yang telah ditetapkan pada awalnya.

d. Refleksi

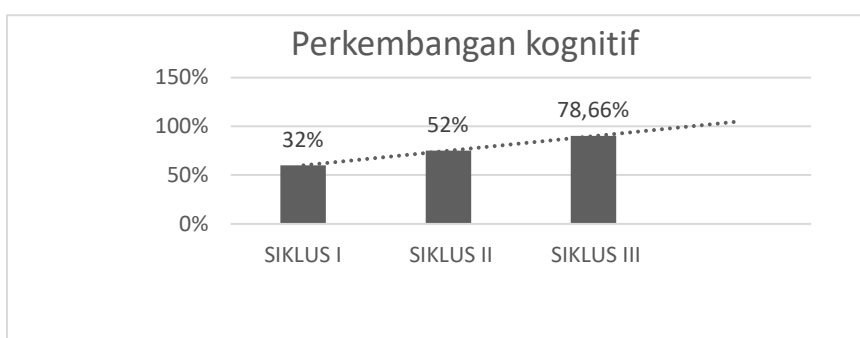
Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II dengan tingkat keberhasilan sebesar 78,66%, yang masuk dalam kategori "SANGAT BAIK", dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak pada Siklus II ada peningkatan dari siklus sebelumnya, dan telah mencapai target tingkat capaian hasil belajar sebesar 75%, yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian dapat diakhiri. Kesimpulannya, penggunaan media permainan Dadu Dance dan Bola Blast efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di Kelompok B RA Tarbiyatul Ihsan.

Berdasarkan data pada instrumen observasi, dapat dilihat adanya peningkatan prestasi dari pra-siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Anak-anak mengalami perkembangan dan peningkatan yang signifikan dengan adanya penggunaan media permainan Dadu Dance dan Bola Blast, sebagaimana tergambar dalam tabel di bawah ini.

**Table 5.** Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Tahap siklus	Tingkat Pencapaian	Kriteria pencapaian
1	Pra siklus	32 %	Cukup
2	Siklus I	52 %	Baik
3	Siklus II	78,66 %	Baik sekali

Berdasarkan tabel berisi data di atas, persentase kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan pada tahap pra siklus , siklus I dan siklus II dapat digambarkan dengan lebih jelas melalui grafik berikut



**Gambar 1.** Grafik perkembangan kognitif anak

Dapat dilihat dari peningkatan siklus di atas maka dinyatakan bahwa permainan Dadu Dance dan Bola Blast berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan.

## PEMBAHASAN

Fakta yang ditemukan penulis di lapangan menunjukkan bahwa anak kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan berada pada tahap kemampuan kognitif yaitu mengenal, mengelompokkan dan mencocokkan benda, menghitung benda, dan menunjukkan lambang bilangan. Sebagian besar anak belum sepenuhnya bisa menerapkan kemampuan kognitif tersebut, namun saat diberikan bantuan berupa bola dan dadu, kemampuan anak mengalami peningkatan. Hal ini memberikan gambaran bahwa kemampuan kognitif anak meningkat ketika pembelajaran menggunakan media permainan. Darmadi (2017:22) menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan tujuan mencari kesenangan, yang memiliki potensi membentuk proses pembentukan kepribadian anak dan mendukung pencapaian perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak. Salah satu jenis permainan yang dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif anak adalah permainan dadu.

Permainan dadu adalah suatu bentuk permainan edukatif dengan tujuan sebagai merangsang perkembangan kognitif anak. Dadu adalah benda berbentuk kubus dengan enam sisi yang berbeda, dan biasanya terbuat dari berbagai material seperti kayu, plastik, dan kardus (Meuthia (2021:362)

Dunia anak termasuk dalam wilayah bermain, dan penggunaan alat permainan sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi anak (Hasanah & Gudnanto, 2023). Dengan melibatkan diri dalam kegiatan bermain, anak dapat mengasah perkembangan fisik, mental, pengetahuan, bahasa, dan sosialnya. Bermain memberikan peluang kepada anak untuk berekspresi dengan bebas, berkreasi, berinovasi, dan menjalankan berbagai aktivitas sesuai keinginannya, seperti melompat, mengukur, menggambar, menulis, dan kegiatan lainnya (Fitriana, 2018). Tanpa disadari, perkembangan anak akan secara alami berkembang melalui kegiatan bermain, dan kemampuan anak akan terus mengalami perkembangan (Nur et al., 2020).

Menurut Piaget, bermain memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya, menggunakan kemampuan indera mereka dan mengumpulkan fakta, informasi, serta pengalaman sebagai fondasi untuk proses berpikir abstrak, bermain dianggap sebagai sarana yang memfasilitasi anak-anak untuk beralih dari pemikiran yang konkret ke pemikiran yang lebih abstrak (Nurhadi, 2020). Sedangkan Vygotsky menyatakan bahwa, Kegiatan belajar yang utama bagi anak adalah bermain (Amalia & Khoiriyati, 2018). Ketika sedang bermain, pikiran anak tidak terbelenggu oleh realitas kehidupan sehari-hari yang dapat menghalangi kemampuan mereka untuk berpikir secara abstrak (Pahrul & Amalia, 2020).

Pentingnya stimulasi yang tepat bagi perkembangan anak diakui, dan bermain dianggap memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah pengembangan kognitif anak. Oleh karena itu, bermain dianggap sebagai unsur yang tak terpisahkan dari kehidupan anak, dan tanpa bermain, dunia anak menjadi hampa (Fitriana, 2018). Dalam konteks perkembangan kognitif anak di RA Tarbiyatul Ihsan, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan media permainan Dadu Dance dan Bola Blast sebagai alat pendidikan yang menarik perhatian dan memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Penggunaan media permainan Dadu Dance dan Bola Blast dalam proses pembelajaran telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Tarbiyatul Ihsan, hal ini terbukti melalui data hasil pengamatan yang secara konsisten mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada pra-siklus, persentase pencapaian anak sebesar 32%, yang masuk dalam kriteria "cukup". Selanjutnya, melalui tindakan perbaikan pada siklus I, pencapaian meningkat menjadi 52%, yang termasuk dalam kriteria "baik". Penelitian kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan penerapan perbaikan yang lebih lanjut, mencapai skor 4 dan persentase 78,66%, masuk dalam kriteria "sangat baik". Hasil ini mencerminkan peningkatan kemampuan kognitif anak dengan penerapan permainan Dadu Dance dan Bola Blast.

### Saran

Sebagai penulis, saya ingin memberikan saran agar dalam kegiatan pembelajaran, sebisa mungkin diberikan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi dan mempercepat peningkatan kemampuan kognitif anak. Selain metode ceramah atau tanya jawab, guru sebaiknya memanfaatkan media yang menarik dan mudah diakses, serta melakukan perbaikan jika masih terdapat anak yang mengalami keterbatasan dalam perkembangannya.

Saran ini tidak hanya ditujukan kepada guru, tetapi juga kepada orang tua untuk mendukung perkembangan anak, termasuk dalam aspek kognitif, dengan memberikan asupan makanan yang dapat meningkatkan daya pikir, seperti ikan, dan memberikan sarapan sebelum berangkat ke sekolah. Memberikan reward sederhana, seperti ucapan "hebat" atau "pintar," setiap kali anak mengalami perkembangan, juga dapat menjadi motivasi positif bagi mereka

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. R., & Khoiriyati, S. (2018). Effective Learning Activities To Improve Early Childhood Cognitive Development. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 103–111. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-07>
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- Basyir, M. S., Aqimi Dinana, & Diana Devi, A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1339>

- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73–84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(2), 60–66. <https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>
- Meuthia, Navisah & Suyadi. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal on PAUDIA*, 10, 362.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). *Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik*. 10(1), 42–50.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nurlina. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Eksperimen. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.23960/jiip.v2i1.21790>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545–8559. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3789>
- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menyusun Pola Abcd-Abcd. *Jurnal Buah Hati*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v9i1.1696>
- Rosita Wondal, R. S. D. K. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 106–116. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>
- Siska Auliani, L. S. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Suharsiwi, Rachmawati, N. I., Dehham, S. H., & Darmayanti, R. (2023). “DINO Vs. DINI” educational game to increase children’s cognitive abilities—what are its level elements? *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 107–112. <https://doi.org/10.61650/dpjpm.v1i2.244>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8–17. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Wulandari Retnaningrum, N. U. (2021). *PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA*

*DINI MELALUI PERMAINAN MENCARI HURUF. 5(1), 25–34.*