



Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Bermain Playdough

Endang Susilowati

Received: 29 2 2017 / Accepted: 20 3 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract *This study aims to determine the effectiveness of playdough media to improve children's cognitive abilities. The design of this study used classroom action research. The results show that for the "very good developing" category, from pre cycle as much as 6 children or 33,33%, in cycle I still 6 children or 33,33%, and become 10 child or 55,56%. For the "developing as expected" category, from 2 children or 11,11% in cycle I become 5 child or 27,78% and in cycle II become 8 child or 44,44%. For the "developing" category, in pre cycle of 2 children or 11,11% and then decreased to 1 child or 5,56% and in cycle II no children who entered the category began to grow or 0%. In the "under developed" category in the pre cycle of 8 or 44,44%, then in the first cycle is reduced to 6 children or 33,33% and in cycle II there is no children in "under developed" category, or 0%. It can be concluded that playdough media can improve children's cognitive ability.*

Keywords: cognitive development, early childhood, playdough media

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media playdough untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa untuk kategori "berkembang sangat baik" dari pra siklus sebanyak 6 anak atau 33,33%, pada siklus I masih 6 anak atau 33,33%, dan menjadi 10 anak atau 55,56%. Untuk kategori "berkembang sesuai harapan" dari 2 anak atau 11,11% pada siklus I menjadi 5 anak atau 27,78% dan pada siklus II menjadi 8 anak atau 44,44%. Sedangkan untuk kategori "mulai berkembang" pada pra siklus sejumlah 2 anak atau 11,11% kemudian turun menjadi 1 anak atau 5,56% dan pada siklus II tidak ada anak yang masuk kategori mulai berkembang atau 0%. Pada kategori "belum berkembang" pada pra siklus sejumlah 8 atau 44,44%, kemudian pada siklus I berkurang menjadi 6 anak atau 33,33% dan pada siklus II tidak ada anak yang masuk kategori belum berkembang atau 0%. Dapat disimpulkan bahwa media playdough dapat meningkatkan kognitif anak.

Kata kunci: perkembangan kognitif, anak usia dini, media playdough

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sumiyati, 2014:12).

Pertumbuhan dan perkembangan yang dimaksud antara lain mencakup semua aspek perkembangan anak yaitu aspek moral agama, fisik, bahasa, kognitif, sosial, emosional dan seni. Aspek-aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait yang dapat dirangsang secara seimbang sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pendidikan anak usia dini sangat menyenangkan dan membuat anak lebih senang memperhatikan, karena pembelajaran melalui bermain dan bernyanyi anak tidak mudah jenuh dan bosan. Bermain merupakan sarana aspek perkembangan diantaranya adalah aspek kognitif dan menggambarkan kondisi perkembangan anak meskipun hanya bermain seolah-olah hanya membuat bersenang-senang bagi anak.

Melalui permainan juga dapat melatih beberapa kemampuan dasar pada anak, misalnya : merangsang kognitif dan imajinasi anak, melatih daya ingat anak, melatih kemampuan kognitif, melatih kecerdasan, melatih penglihatan anak, melatih koordinasi tubuh pada anak, melatih pendengaran anak, melatih kemampuan ekspresi anak, melatih motorik pada anak baik motorik kasar maupun motorik halus dan melatih anak belajar mengatasi masalah (Hurlock Elizabeth B, 1978: 7).

Dengan demikian, banyak sekali manfaat dari kegiatan bermain. Melalui bermain anak akan dapat mengembangkan keterampilan dengan perasaan senang, sehingga anak akan lebih berimajinasi dan siap menghadapi lingkungannya serta siap mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Jadi bagi para pendidik khususnya orang tua, harus dapat menentukan cara tepat dalam memberikan pembelajaran kepada anak dan pada waktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak merasa terpaksa atau dipaksakan, akan tetapi keinginan itu akan menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.

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, menurut Erikson bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa, tanpa tekanan batin. Menurut Brunner dan Sutton-Smith bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi dan obyek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah (Slamet Suyanto, 2005:116).

Dengan tidak meninggalkan prinsip pembelajaran di PAUD yaitu belajar melalui bermain seraya untuk kegiatan belajar, maka APE (Alat Permainan / Peraga Edukatif) sangat penting untuk proses pembelajaran anak usia dini. Alat edukatif tidak dapat dilepas dari alat permainan edukatif dikarenakan di usia dini adalah masa bermain anak, sehingga alat bermain di desain sesuai dengan kecenderungan edukatif anak yang berada di dunia bermain (Sumiyati, 2014: 22).

Pengadaan APE dapat membeli atau membuat sendiri dengan memperhatikan lima aspek perkembangan anak dan tak kalah pentingnya keamanan, kenyamanan, kemudahan bagi anak, dan bahan mudah untuk didapatkan. Diantara permainan APE adalah *Playdough*. *Playdough*

merupakan alat permainan yang murah dan dapat dibentuk sesuai dengan kreativitas anak atau bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan.

Kognitif merupakan suatu pemahaman atau menangkap apa yang sedang dilihat maupun suatu hal yang ditemui di setiap harinya, tidak sekedar melihat sesuatu hanya begitu saja, akan tetapi kognitif melibatkan berbagai kerja akal dan pikiran. Maka terkadang anak yang sedang melihat sesuatu seolah-olah mengabaikan apa yang ia lihat, namun sebenarnya ia memperhatikan apa yang ia lihat dan apa saja yang ditemui dan ia dengar, dengan berpikir. Ketika anak sedang bermain *Playdough*, mereka dapat membentuk suatu mainan yang digemari sesuai dengan imajinasi anak. Dengan demikian peserta didik dapat mengembangkan kognitifnya melalui permainan *Playdough*.

Mengingat pentingnya perkembangan kognitif sebagai awal pemahaman belajar dan meneruskan pemahaman belajar dalam meneruskan pemahaman di masa selanjutnya. TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati salah satu tempat pra sekolah yang kognitifnya masih lemah di bidang *Playdough*. Tingkat pencapaiannya belum maksimal, hanya beberapa anak yang tingkat pencapaiannya secara maksimal. Dari 18 siswa hanya 6 siswa yang tingkat pencapaiannya maksimal. Ini terlihat pada observasi awal di hari Selasa 1 November 2016, anak masih rendah kemampuan kognitifnya. Untuk mengatasi masalah di atas peneliti akan menyelesaikan permasalahan atau solusi dengan melakukan tindakan. Adapun tindakan yang dilakukan peneliti terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I bermain *playdough* dengan kelompok besar dan siklus II bermain *playdough* dengan kelompok kecil. Untuk itu peneliti memasukkan permainan *Playdough* sebagai salah satu kegiatan tambahan dalam pengembangan kognitif.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengambil lokasi pada TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati. Penelitian ini dilakukan karena peneliti memandang perlunya peningkatan kemampuan kognitif di sekolah ini. Dalam satu siklus, penelitian ini terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian tindakan ini adalah keseluruhan peserta didik yang ada di kelompok B TK Tunas Bhakti Tlogosari yang terdiri dari 18 peserta didik dengan perincian 14 laki-laki, dan 4 perempuan yang beralamatkan di Desa Tlogosari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati. Data yang diperoleh adalah: Data primer diperoleh peneliti berasal dari informasi atau narasumber yaitu anak kelompok B sejumlah 18 anak dan TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati dan data sekunder yang diperoleh dari Kepala Sekolah TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan observasi yang diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang timbul pada obyek penelitian. Pengamatan dan pencatatan tersebut dilakukan terhadap obyek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Serta dengan wawancara untuk mencari informasi yang tepat dan obyektif dalam pengambilan data proses penelitian yang sedang dilakukan. Adapun topik yang diwawancara adalah mengenai, Sejarah berdirinya TK Tunas Bhakti, Struktur organisasi TK Tunas Bhakti, Jumlah anak didik yang ada di TK Tunas Bhakti, Data guru TK Tunas Bhakti, Sarana dan Prasarana TK Tunas Bhakti, Foto-foto di TK Tunas Bhakti. Dan dokumentasi yang digunakan untuk mencari data tentang struktur, karyawan, jumlah sarana dan prasarana di TK Tunas Bhakti Tlogosari dan data-data lain yang dapat membantu dalam penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus. Kegiatan awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada yaitu dengan melakukan observasi kegiatan keseharian di

TK baik saat pembelajaran maupun saat siswa bermain bebas. Dari hasil kegiatan awal tersebut kemudian peneliti menerapkan pembelajaran melalui bermain *playdough* dalam meningkatkan kognitif anak di TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum peneliti melakukan tindakan, terlebih dahulu melakukan tindakan awal berupa observasi. Hal tersebut dilakukan guna memperoleh data awal sebelum dilakukannya tindakan atau siklus dalam pembelajaran. Dari data awal tersebut diketahui bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Adapun hasil observasi siswa dalam pembelajaran berupa kemampuan kognitif adalah sebagai berikut.

Tabel 1.
Kognitif Siswa Dalam Kelas Pra Siklus

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
1	BB	8	44,44%
2	MB	2	11,11%
3	BSH	2	11,11%
4	BSB	6	33,33%
	Total	18	100%

Keterangan:

1. BB artinya belum berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau diberi contoh oleh guru.
2. MB artinya mulai berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
3. BSH artinya berkembang sesuai harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau diberi contoh oleh guru.
4. BSB artinya berkembang sangat baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa tingkat kognitif siswa dalam pembelajaran sebagai berikut: jumlah siswa yang berkembang sangat baik berjumlah 6 anak dengan prosentase 33,33%, kategori berkembang sesuai harapan berjumlah 2 anak dengan prosentase 11,11%, sedangkan yang mendapat nilai mulai berkembang sebanyak 2 anak dengan prosentase 11,11% dan untuk anak yang belum berkembang berjumlah 8 anak dengan prosentase 44,44%.

Berawal dari hasil sebelum menggunakan siklus dengan keadaan kognitif anak yang kurang terhitung kurang dalam kelas. Saat pra siklus peneliti hanya menggunakan metode ceramah dengan penugasan–penugasan biasa tanpa adanya metode, sehingga anak merasa bosan dengan pembelajaran dalam kelas dan hal tersebut menjadikan kognitif anak juga rendah. Untuk itu peneliti dengan menggunakan metode bermain *playdough* ini diharapkan nantinya kemampuan kognitif anak dapat meningkat secara optimal. Hasil pelaksanaan yang dilakukan peneliti pada siklus I adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan

Berdasarkan deskripsi yang telah dipaparkan pada pra siklus kondisi anak masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh metode pengajaran yang berjalan dalam TK tersebut masih minim sehingga kognitif anak untuk berkembang masih sangat kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akhirnya mengambil tindakan untuk penelitian dengan menggunakan siklus I. Peneliti menyusun skenario pada siklus I dengan pengajaran menggunakan media *playdough*. Rencana yang dilakukan adalah; Membuat rencana kegiatan harian (RKH). Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang peneliti susun adalah penggunaan media *playdough*; Mempersiapkan sarana dan prasarana media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran; Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan pada saat pembelajaran yangmana berisi beberapa aspek yang dinilai. Aspek tersebut adalah keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran, inisiatif dalam berkreasi, keberanian dalam membentuk pola tertentu dan ketepatan dalam menggunakan alat dan media.

2. Tindakan

Setelah tahap perencanaan telah tersusun dengan rapi, maka tahap selanjutnya adalah tindakan. Tindakan ini berupa pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan selama 3 hari pertemuan hari pembelajaran. Pada proses pembelajaran ini yang dilaksanakan terdapat; Kegiatan Awal, guru mengajak anak-anak untuk berbaris dengan rapi sebelum masuk ke dalam kelas dan berdoa bersama dan masuk dalam kelas dengan bersalaman dengan guru; Kegiatan Inti, bernyanyi bersama dengan anak-anak sebagai awal pembelajaran, guru bercerita tentang wisata di kebun binatang, guru mengajak anak-anak untuk ikut serta menyebutkan jenis-jenis hewan yang pernah ditemui di dalam kebun binatang; Istirahat, anak diajak untuk cuci tangan sebelum makan bersama, bersama dengan teman yang lainnya anak-anak makan siang bersama; Kegiatan Akhir, bernyanyi bersama-sama, berdoa bersama sebelum pulang, guru bersalaman dengan anak-anak. Sedangkan pada pertemuan ke-2 dan ke-3 pada kegiatan inti diisi untuk bermain bebas dengan *playdough*.

3. Pengamatan

Adapun hasil observasi pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 2.
Kognitif Siswa Dalam Kelas Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
1	BB	6	33,33%
2	MB	1	5,56%
3	BSH	5	27,78%
4	BSB	6	33,33%
Total		18	100%

Keterangan:

1. BB artinya belum berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau diberi contoh oleh guru.
2. MB artinya mulai berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

3. BSH artinya berkembang sesuai harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau diberi contoh oleh guru.
4. BSB artinya berkembang sangat baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Dapat dilihat dengan jelas, untuk kognitif anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media playdough meningkat. Hal tersebut terbukti dari jumlah dan prosentase anak dalam tabel dan grafik di atas jumlah anak yang tergolong dalam kurang sebesar 25% menjadi 5%. Dengan kategori cukup 40% menjadi 25% sedangkan baik dari 25% menjadi 55% dan terakhir sangat baik dari 10% menjadi 15%. Jadi pada siklus I ini dengan menggunakan media playdough kemampuan kognitif anak meningkat (bertambah baik).

4. Refleksi

Dari siklus I yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil sebagai berikut : anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang berjumlah 6 anak dengan prosentase 33,33%. Pada kategori mulai berkembang berjumlah 1 anak dengan prosentase 5,56%. Pada kategori berkembang sesuai harapan berjumlah 5 anak dengan prosentase 27,78%. Pada kategori berkembang sangat baik berjumlah 6 anak dengan prosentase 33,33%.

Setelah siklus I selesai dilakukan data tersebut menunjukkan bahwa kognitif anak belum tercapai sesuai yang peneliti harapkan. Hal ini terjadi karena dalam pelaksanaan media playdough belum berjalan dengan sempurna. Ini dikarenakan anak belum mengerti dengan baik dan kurang siap dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media playdough. Selain itu skenario yang telah dirancang pada siklus I belum terlaksanakan dengan baik, maka perlu adanya perbaikan kembali yaitu pada siklus II.

Adapun hasil pelaksanaan yang dilakukan peneliti pada siklus II sebagai berikut.

1. Perencanaan

Hasil dari siklus I untuk anak tergolong dalam berkembang sesuai harapan sampai berkembang sangat baik hanya berjumlah total 60%, sedangkan yang belum berkembang dan mulai berkembang mencapai 40%. Untuk itu peneliti menyusun kembali tindakan yang dilakukan kepada anak di siklus II ini. Adapun tindakan yang dilakukan sama dengan siklus I. Namun ada beberapa perbaikan dari kekurangan yang telah dilaksanakan di siklus I. Tindakan tersebut berupa menyusun kembali rencana kegiatan harian (RKH) yang akan digunakan pembelajaran, mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, dan terakhir mempersiapkan lembar observasi.

2. Tindakan

Pada tahap ini guru mempersiapkan rencana pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan kepada anak-anak di dalam kelas. Tindakan ini berupa pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan selama 3 hari pertemuan hari pembelajaran. Pada proses pembelajaran ini yang dilaksanakan terdapat; Kegiatan Awal, guru mengajak anak-anak untuk berbaris dengan rapi sebelum masuk ke dalam kelas dan berdoa bersama dan masuk dalam kelas dengan bersalaman dengan guru; Kegiatan Inti, bernyanyi bersama dengan anak-anak sebagai awal pembelajaran, guru memberikan kesempatan untuk bermain *playdough* yang dibentuk dalam 3 kelompok; Istirahat, anak diajak untuk cuci tangan sebelum makan bersama, bersama dengan

teman yang lainnya anak-anak makan siang bersama; Kegiatan Akhir, bernyanyi bersama-sama, berdoa bersama sebelum pulang, guru bersalaman dengan anak-anak.

3. Pengamatan

Adapun hasil observasi pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 3.
Kognitif Siswa Dalam Kelas Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
1	BB	0	0%
2	MB	0	0%
3	BSH	8	44,44%
4	BSB	10	55,56%
	Total	18	100%

Dari tabel dan grafik tersebut dapat dilihat dengan jelas, untuk kognitif anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media playdough meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan kognitif anak. Skor anak dengan kriteria berkembang sangat baik mencapai 55,56% dengan jumlah 10 anak. Untuk berkembang sesuai harapan mencapai 44,44% dengan jumlah 8 anak dan mulai berkembang menjadi 0% dengan jumlah 0 anak, bahkan untuk anak dengan kriteria belum berkembang tidak ada. Ini membuktikan dengan menggunakan media playdough, kognitif anak semakin meningkat.

4. Refleksi

Pada tahap ini data yang terkumpul saat observasi yang kedua mengalami peningkatan. Dari data awal hingga siklus I dan II dilaksanakan, anak-anak mengalami perubahan yang drastis. Untuk itu dengan memperhatikan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti menilai tindakan yang telah dilakukan pada siklus II ini telah berhasil.

Pada siklus I, kognitif anak telah menunjukkan adanya perbedaan atau perubahan, hal tersebut dapat dilihat pada perubahan anak yang terjadi dari pra siklus dengan siklus I. Untuk lebih rincinya di bawah ini:

Tabel 4.
Data Tingkat Kognitif Anak Pra Siklus dan Siklus I

No	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I	
		f	%	f	%
1	BB	8	44,44%	6	33,33%
2	MB	2	11,11%	1	5,56%
3	BSH	2	11,11%	5	27,78%
4	BSB	6	33,33%	6	33,33%
	Total	18	100%	18	100%

Berdasarkan dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan antara pra siklus dengan siklus I. Peningkatan kognitif anak dari pra siklus dengan siklus I

terjadi perubahan dengan menggunakan media *playdough*. Perubahan tersebut sebagai berikut: kriteria berkembang sangat baik sebanyak 6 anak atau 33,33% menjadi 6 anak atau 33,33%. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan dari 2 anak atau 11,11% menjadi 5 anak atau 27,78%, sedangkan mulai berkembang berjumlah 2 anak atau 11,11% menjadi 1 anak atau 5,56% dan terakhir dengan kriteria belum berkembang yang berjumlah 8 anak atau 44,44% menjadi 6 anak atau 33,33%.

Pada siklus II, kognitif anak telah menunjukkan adanya perbedaan atau perubahan yang sangat drastis, hal tersebut dapat dilihat pada perubahan anak yang terjadi dari siklus I dengan siklus II. Untuk lebih rincinya di bawah ini.

Tabel 5.
Data Tingkat Kognitif Anak Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%
1	BB	6	33,33%	0	0%
2	MB	1	5,56%	0	0%
3	BSH	5	27,78%	8	44,44%
4	BSB	6	33,33%	10	55,56%
Total		18	100%	18	100%

Berdasarkan dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan antara siklus I dengan siklus II. Peningkatan kognitif anak dari siklus I dengan siklus II terjadi perubahan dengan menggunakan media *playdough*. Perubahan tersebut sebagai berikut: kriteria berkembang sangat baik sebanyak 6 anak atau 33,33% menjadi 10 anak atau 55,56%. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan dari 5 anak atau 27,78% menjadi 8 anak atau 44,44%, sedangkan mulai berkembang berjumlah 1 anak atau 5,56% menjadi 0 anak atau 0% dan terakhir dengan kriteria belum berkembang yang berjumlah 0 anak atau 0% menjadi tidak ada. Dengan demikian semakin jelas terbukti dengan menggunakan media *playdough* kognitif anak – anak semakin meningkat apabila dibandingkan antara pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 6.
Data Tingkat Kognitif Anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1	BB	8	44,44%	6	33,33%	0	0%
2	MB	2	11,11%	1	5,56%	0	0%
3	BSH	2	11,11%	5	27,78%	8	44,44%
4	BSB	6	33,33%	6	33,33%	10	55,56%
Total		18	100%	18	100%	18	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan kriteria berkembang sangat baik pada pra siklus hanya 6 anak atau 33,33% menjadi 6 anak atau 33,33% pada siklus I dan mengalami kenaikan kembali pada siklus II menjadi 10 anak

atau 55,56%. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan pada pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11% sedangkan siklus I naik menjadi 5 anak atau 27% dan pada siklus II mengalami menjadi 8 anak atau 44,44%. Pada kriteria mulai berkembang pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11%, siklus I menurun menjadi 1 anak atau 5,56% sedangkan pada siklus II menurun menjadi 0 anak atau 0%, untuk yang terakhir yaitu belum berkembang pada pra siklus berjumlah 8 anak atau 44,44% mengalami penurunan pada siklus I dengan jumlah 6 anak atau 35,33% sedangkan pada siklus II sudah tidak ada. Perolehan tersebut membuktikan bahwa kemampuan kognitif anak semakin meningkat dan bertambah baik.

Simpulan

Penerapan media *playdough* di TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017 pada awalnya masih belum menunjukkan perubahan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas anak pada siklus I mulai mengerti cara bermain *playdough* dengan mandiri. Kemampuan kognitif anak berupa kreatifitas bermain *playdough* dalam siklus II semakin bertambah. Hal tersebut dibuktikan dengan anak menjadi terampil dan mandiri dalam bermain *playdough*.

Kognitif siswa terjadi perubahan dari tahap demi tahap. Kriteria berkembang sangat baik pada pra siklus hanya 6 anak atau 33,33% menjadi 6 anak atau 33,33% pada siklus I dan mengalami kenaikan kembali pada siklus II menjadi 10 anak atau 55,56%. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan pada pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11% sedangkan siklus I naik menjadi 5 anak atau 27% dan pada siklus II mengalami menjadi 8 anak atau 44,44%. Pada kriteria mulai berkembang pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11%, siklus I menurun menjadi 1 anak atau 5,56% sedangkan pada siklus II menurun menjadi 0 anak atau 0%, untuk yang terakhir yaitu belum berkembang pada pra siklus berjumlah 8 anak atau 44,44% mengalami penurunan pada siklus I dengan jumlah 6 anak atau 35,33% sedangkan pada siklus II sudah tidak ada. Untuk siklus II ini anak dengan kriteria belum berkembang mencapai 0%.

Jadi penggunaan media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Tunas Bhakti Tlogosari Tlogowungu Pati. Hal tersebut dibuktikan dengan data anak yang semakin meningkat kemampuan kognitifnya dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

Referensi

- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhan Bungin. (2007). *Penelitian Kualitatif Komunikasi Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dorothy Eino. (2005). *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak. Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock. (2000). *Perkembangan Anak. Jilid I*. Terj. Med. Meitasri Tjandrasa dan Muslichah Zakarsih. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Immanuel. (2001). *Bermain dan Belajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Muhammad Idrus. (2010). *Metode Penelitian Ilmu Sosial. Edisi Kedua*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2010). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Patmodewo. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rahman Hibana S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTK Press.
- S. Margono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Samianto. (2010). *Ayo Praktek PTK*. Jakarta: Rineka Rasil.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Balai Pustaka.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Tindakan Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sumiyati. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Cakrawala Institute.
- Tedja Saputra, MS. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yamin, M dan Sanan, JS. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.
- Yuliani, dkk. (2004). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.