

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN MERONCE MELALUI MEDIA *LOOSEPARTS* DI TK BATU POLE

Maria Ulfah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Terbuka

Email: mariaulfah@ecampus.ut.ac.id

Ulfah, Maria. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Meronce
Melalui Media *Looseparts* di TK Batu Pole. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 292-301.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2770>

Diterima: 14-03-2023

Disetujui: 25-05-2023

Dipublikasikan: 23-06-2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kognitif melalui kegiatan meronce pada kelompok A TK Batu Pole. Subjek dari penelitian ini adalah anak usia dini 4-5 tahun dari kelas A dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang yang terdiri dari 6 siswi perempuan dan 9 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu metode penelitian yang dilakukan melalui proses evaluasi yang terdiri dari 4 tahapan utama yaitu 1. perencanaan tindakan, 2. pelaksanaan tindakan, 3. observasi, dan 4. refleksi. Hasil penelitian yang telah diperoleh. Hasil penelitian di TK IT Umar Bin Khathab Kudus mengalami peningkatan kemampuan kognitif mengenal pola melalui kegiatan meronce menggunakan media merjan mengalami peningkatan dimana meronce dengan 2 pola warna dari 50 % pada siklus I menjadi 75 % dan meronce dengan 3 pola, bentuk dari 60 % pada siklus I menjadi 80 %.

Kata Kunci: Kognitif, Meronce, Media Merjan.

Abstract: This study aims to find out how cognitive improvement through meronce activities in group A of Batu Pole Kindergarten. The subjects of this study were early childhood 4-5 years from class A with a total of 15 students consisting of 6 female students and 9 male students. This research was conducted in the 2022/2023 school year.

This research uses the Class Action Research (PTK) method, which is a research method carried out through an evaluation process consisting of 4 main stages, namely 1. action planning, 2. execution of actions, 3. observation, and 4. reflection. The results of research at TK IT Umar Bin Khathab Kudus experienced an increase in cognitive ability to recognize patterns through meronce activities using merjan media experienced an increase meronce with 2 color patterns from 50% in cycle I to 75% and meronce with 3 patterns, shapes from 60% in cycle I to 80%.

Keywords: Cognitive, Meronce, Merjan Media.

PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi lulusan peserta PAUD adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Untuk mewujudkan hal tersebut, salah satu kegiatan yang perlu dikenalkan pada anak usia dini adalah kegiatan stimulasi kognitif mengenalkan pola pada anak yang dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar. Dengan bermain anak-anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi. Menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Stimulasi kognitif mengenalkan pola pada siswa kelompok usia 4-5 di KELOMPOK A TK Batu Pole Tamo yang dilaksanakan guru selama ini dalam pembelajaran kurang berjalan secara optimal, terbukti masih banyak anak kurang tertarik dan kurang antusias dengan kegiatan tersebut. Hal ini nampak pada kegiatan menyusun pola berurutan menggunakan lembar kerja.

Sebagai upaya untuk mengatasi kondisi tersebut perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Pola Melalui Kegiatan Meronce Dengan Media Merjan pada pada KELOMPOK A TK Batu Pole Tamo”.

Adapun rumusan masalah yang menjadi fokus perbaikan proses pembelajaran adalah bagaimana langkah-langkah penerapan kegiatan meronce untuk peningkatan kemampuan Kognitif mengenal pola peserta didik?

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media meronce dengan Media Merjan untuk meningkatkan kemampuan Kognitif mengenal pola anak mengenal pola di KELOMPOK A TK Batu Pole Tamo. Manfaat bagi anak yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak didik kelompok usia 4-5 tahun dan dengan menggunakan media meronce dengan media merjan dapat menarik minat untuk belajar. Manfaat bagi guru yaitu untuk menambah wawasan dan dapat menerapkan kemampuan kognitif mengenal pola di TK dengan menggunakan meronce, selain itu kemampuan guru untuk mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Manfaat bagi sekolah meningkatkan kualitas di TK Batu Pole Tamo.

Kognitif adalah proses berpikir, kemampuan individu untuk menghubungkan, mengevaluasi dan

merefleksikan suatu peristiwa atau kejadian. (Sujiono Yuliani Nurani, dkk : 2015). Kemampuan kognitif dalam kehidupan sehari-hari disebut kecerdasan atau kemampuan berpikir untuk memperoleh informasi, menggunakan pengetahuan seseorang dan memecahkan masalah yang timbul berdasarkan informasi tersebut, yaitu. kemampuan kognitif merupakan hasil dari proses berpikir. Bloom membagi kemampuan kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. (Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017). Anak-anak kognitif bergerak ke fase praoperasional, yang ditandai dengan latihan keterampilan simbolik. Refleksi dari kemampuan ini dapat dilihat pada kemampuan anak untuk secara mental memvisualisasikan benda-benda di sekitarnya. Artinya anak dapat membayangkan bentuk benda meskipun tidak ada benda (Lathipah Hasanah, Shinta Agung, 2018).

Pembelajarannya kurang variatif, dan di TK Triaslingga jarang ada praktik karena pembelajarannya berdasarkan buku pelajaran dan majalah. Penggunaan media Meronce sebagai alternatif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini sebagai media pembelajaran yang menarik untuk penguasaan “pengetahuan tentang warna, ukuran dan bentuk geometri”.(Elni Nur Utami , 2008).

Penelitian tentang peningkatan kognitif pada anak usia dini telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu melalui bermain variatif yang dilkakukan oleh Jarwani, (2022). Guru harus kreatif dan mampu membuat inovasi pembelajaran, dengan membuat media yang menarik sehingga anak tertarik untuk belajar dan dapat mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat dan dilakukan dengan permainan yang menyenangkan akan membuat anak-anak semangat dan mudah memahami materi tentang warna. Peneitian dari Riris Harisa (2018)dalam meningkatkan kognitif anak menggunakan media Lotto dimana dapat dimainkan secara perorangan ataupun berkelompok oleh anak. Penelitian dari Marhamah Jalilah, (2008) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah kelompok yang pembelajarannya menggunakan media monopoli lebih baik dari kelompok yang menggunakan pembelajaran biasa.

Beberapa pendapat psikolog tentang kognitif yaitu, menurut Terman kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menurut Colvin kognitif adalah kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan, menurut Henman kognitif adalah intelektual ditambah pengetahuan, menurut Hunt kognitif adalah teknik dan menurut Pamela Minet perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, intelek.” (Sujiono Yuliani Nurani, dkk : 2009 :1.4). Definisi kognitif telah dikemukakan oleh banyak pakar, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir.

Model pembelajaran ATIK menjadi peng ingat bagi tenaga pendidik anak usia dini dimanapun berada untuk mengedepankan kemampuan eksplorasi dan kreatifitas anak melakukan sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat, dengar dan rasakan tanpa ada intervensi berupa instruksi yang tidak fleksibel. Dalam proses pembelajaran guru sebagai fasilitator untuk mendukung perkembangan anak. Model pembelajaran ATIK adalah model pembelajaran yang sangat ramah anak, dekat dengan anak karena memenuhi dan mewakili karakteristik anak usia dini dan sangat menyenangkan bagi anak. Model pembelajaran ATIK menjadi motivasi para tenaga pendidik dan para praktisi pendidikan untuk memberikan warna dan sentuhan AMATI, TIRU dan KERJAKAN dalam setiap kegiatan proses pembelajaran untuk menghadirkan generasi mendatang yang unggul, cerdas dan memiliki nilai karakter luhur. B. Saran Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Implementasi Model Pembelajaran ATIK untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Meronce. Anak belajar tentang kemampuan awal menulis yaitu kemampuan anak menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas dan melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinas (Junil dan Latief 2020).

Pembelajaran model ATIK menekankan pada proses kegiatannya, anak diajak untuk mengamati, meniru dan mengerjakan secara langsung yang didalamnya terdapat proses untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Dalam model ATIK, pembelajaran berpusat pada anak sehingga anak menjadi lebih aktif sedangkan guru berperan sebagai mediator, fasilitator dan motivator pada

saat anak melakukan pembelajaran motorik halus (Wahyuningrum Maria Dwi Sari 2022).

Selain kemampuan kognitif, kegiatan meronce juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Motorik adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagai anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggantung, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal. Motorik halus sangat diperlukan untuk anak bisa fokus dan tetap konsentrasi terhadap suatu hal. Motorik halus merupakan gabungan dari kerja sistem saraf. Sistem rangka terdiri dari sistem tulang dan otot, berkoordinasi dengan sistem saraf akan melahirkan gerakan motorik halus yang terarah sesuai dengan tahapan dan tugas-tugas perkembangan anak didik usia 6-6 tahun, (AYU 2019).

Stimulasi terhadap motorik halus harus dilakukan sedini mungkin. Berdasarkan penelitian terdahulu perkembangan motorik memiliki beberapa prinsip yaitu perkembangan motorik setiap anak berbeda-beda, perkembangan dari motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, kematangan otot dan saraf sebagai penentu perkembangan dari motorik. Peningkatan motorik halus dapat dikembangkan dengan kegiatan meronce (Oktafiani Anisa 2023). Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti menggantung kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama (Lolita 2012).

Aspek perkembangan fisik-motorik yaitu perkembangan raga, keterampilan motorik agresif, & keahlian motorik halus. Saat umur 4 tahun, motorik halus anak terus berkembang menjadi lebih baik. Perkembangan fisik dibedakan menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Keterampilan motorik kasar merupakan kegiatan yang menggunakan otot kaki, lengan besar atau seluruh badan seperti berdiri, berjalan, melompat, dan berlari,.

Metode sangat berperan untuk meningkatkan kemampuan anak, metode pemberian tugas dapat

memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi. Melalui metode pemberian tugas dapat meningkatkan imajinasi anak, melatih motorik, membuat anak lebih bergairah, lebih bersemangat, (Sani Rumahenga 2019). Salah satu permainan yang bisa dikembangkan di TK untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak yaitu dengan permainan kit meronce. Kit meronce merupakan suatu permainan meronce yang disediakan sepaket dengan buku panduannya dan berbagai macam warna yang sama pada bentuk geometri diantaranya: lingkaran, segitiga, bintang, persegi, dan hati, terdapat juga bambu, kancing, tutup botol dan benang sehingga dengan media-media ini dapat menstimulus motorik halus anak (Wayan, Mita, dan I Wayan 2017).

Patterning adalah mengatur warna, bagian, objek, suara, dan gerakan yang dapat direproduksi. (Sujiono Yuliani Nurani,; 2015 :9.7). Pola merupakan susunan objek yang terdiri dari warna, bentuk, angka atau peristiwa. Contoh tata letak berdasarkan ukuran: besar, kecil, besar, kecil. Urutan pola berdasarkan warna: merah, biru, merah, biru. (Lestari KW : 2011 : 12). Dapat diambil kesimpulan bahwa pola adalah susunan atau rangkaian dari warna atau yang lainnya yang dapat diulang.

Meronce adalah permainan yang sangat cocok untuk anak usia dini. Anak-anak pasti akan menyukai kegiatan ini. Jelas, anak-anak mendapatkan banyak manfaat, bukan hanya permainannya. Keunggulan Meronce pada anak usia dini yaitu sebagai stimulan otot bagi anak dalam fase perkembangan menulis. Meronce membutuhkan keahlian untuk mengambil pita dan merangkainya satu per satu. Semakin sering anak mempraktikkannya, maka akan semakin mudah bagi mereka untuk melakukan kegiatan tersebut. Otot-otot tangan anak menjadi lebih kuat. Hal ini tentunya sangat baik untuk mempersiapkannya dalam tugas menulis yang membutuhkan kekuatan otot tangan dan kelenturan untuk memainkan pulpen/pensil.

Sebagai stimulan kemampuan membaca anak. Sebuah kata (dalam bacaan) terdiri dari huruf-huruf yang tersusun rapi dalam pola tertentu. Anak-anak yang mengikuti kegiatan klub mampu membentuk pola tertentu. Mungkin anak itu hanya meron acak pada awalnya. Namun seiring waktu mereka menggunakan pola, baik itu merah pertama, hijau pertama, blok pertama, dll. Jadi,

anak mengenali pola; yang memudahkannya untuk membaca nantinya, Sebagai pengasah kemampuan kognitif anak.

Meronce bukan hanya tentang game (saja). Banyak pelajaran tentang hal ini yang bisa kita perkenalkan pada anak. Anak belajar warna, anak belajar bentuk, anak belajar pola, anak juga belajar konsep besaran (berapa) Sebagai latihan konsentrasi anak. Meronce membutuhkan konsentrasi, sehingga anak memilih benda mana yang akan diletakkan di atas berikutnya. Meronce juga membutuhkan konsentrasi saat anak meletakkan benda di atas benang, Sebagai tempat anak berlatih memahami keindahan dan memberi kepuasan tersendiri pada ciptaan. Ketika seorang anak bernyanyi, lambat laun dia belajar apa hasilnya indah. Dia menukar pernak-pernik tertentu dan mengaturnya untuk karya-karyanya yang mencolok. Jadi dia juga merasa puas dengan pekerjaannya. Jika anak-anak menyukainya, anak-anak senang; anak bisa belajar lebih banyak lagi. Ia pandai di sana, ia menghasilkan di sana, sebagai sarana melatih imajinasi anak. Ini mengacu pada imajinasi anak yang sangat luas. Dia bisa membuat pantun untuk gelang, kalung, bahkan permadani atau semacamnya. Pengaturan hal-hal yang telah dia lakukan adalah sesuatu yang tidak pernah kita duga sebelumnya.

Langkah-langkah dalam tahapan meronce adalah permainan kosong/dapat diisi, merangkai terus menerus, urutkan berdasarkan bentuk, urutkan berdasarkan bentuk/pengelompokan warna, berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, membuat pola sendiri. Menurut Heinich (Badru Zaman, 2016:3.4) media adalah saluran komunikasi.

Media massa berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata media yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara antara sumber (source) suatu pesan dengan penerima (receiver) pesan tersebut.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, media adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan. Menurut Schram, media adalah teknik komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran Menurut National Education Association (NEA): Media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak dan audio-visual, termasuk teknologi perangkat keras Menurut Briggs: Media adalah alat yang mendorong siswa untuk berlangsung dalam proses pembelajaran Association for Educational

Communication Technology (AECT): edia adalah segala bentuk dan saluran untuk menyampaikan pesan. Media adalah berbagai bagian dari lingkungan siswa yang dapat membantu siswa belajar dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar. Merjan/merjan/ n manik-manik (dari batu karang merah) untuk dibuat perhiasan, kalung, dan sebagainya. Kotak merjan terdiri dari merjan yang berbentuk kubus, bulat, roda yang berbentuk tong, dan berbentuk silinder. (Yuliani Nurani Sujiono dkk : 2015 :8.25).

Meronce bukan merupakan kegiatan yang asing bagi anak usia dini. Kegiatan meronce seringkali digunakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini untuk dapat merangsang kreativitas anak.

Meronce juga merupakan suatu kegiatan untuk dapat merangkai manik-manik menjadi kesatuan berdasarkan kriteria tertentu, seperti berdasarkan warna, bentuk manik-manik, atau jumlahnya. Meronce dalam proses pembelajaran anak usia dini dapat melatih anak untuk berkonsentrasi serta menyiapkan anak dalam rangka persiapannya untuk dapat belajar membaca. Kelebihan dari kegiatan meronce, anak dapat mengenali satu persatu konsep mengenai warna, bentuk serta jumlah, dapat melatih kemampuan anak untuk dapat membedakan.

Kemampuan membedakan itulah yang kemudian dapat membantu anak untuk dapat mengenal huruf dan membedakan huruf, itulah yang menjadi modal anak untuk dapat belajar pada tingkatan selanjutnya yang lebih sulit, seperti membaca dan sebagainya, anak dapat belajar untuk memasukkan benang dalam jarum serta mulai meronce manik-manik yang disambung satu persatu dengan benang.

Menurut Dessy Rilia (2012), kegiatan Meronce memiliki beberapa tahap dalam pengaplikasiannya, yaitu meronce berdasarkan warna, bentuk dimana anak mulai bisa menggabungkan mana yang memiliki bentuk sama atau warna yang sama, berilah jarak 3 manik-manik atau warna untuk memudahkan anak dan meronce berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, tahapan yang cukup sulit bagi anak karena mulai menggabungkan 3 komponen sekaligus.

Menurut Sumanto (2005) Meronce adalah suatu cara pembuatan benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan

berlubang atau yang sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali dan sejenisnya.

Dalam kegiatan pembelajaran senirupa di TK yang dimaksud dengan Kreativitas meronce adalah kegiatan berkarya senirupa yang dilakukan dengan cara menyusun bagian-bagian bahan yang dapat dibuat benda hias atau benda pakai. Menurut Hajar Pamadhi dalam buku Seni Keterampilan Anak meronce adalah menata dengan bantuan mengikat komponen tadi dengan utas atau tali. Dengan tehnik ikatan ini seseorang akan memanfaatkan bentuk ikatan menjadi lebih lama dibandingkan dengan benda yang ditata. Meronce juga harus mengenal bentuk warna dan ukuran.

Adapun langkah-langkah meronce yaitu Terlebih dahulu guru menyiapkan alat dan bahan untuk meronce (kertas warna, pipet, benang, tali rapih).

Kemudian guru menjelaskan terlebih dahulu langkah-langkah kegiatan. Pertama siswa mengambil kertas warna yang sudah dilobangi, kemudian ambilkan benang dan pipet sesuai ukuran tersebut dimasukkan kelobang kertas. Masing-masing kertas yang sudah dibentuk gambar buah jeruk, mangga, pepaya dan apel, kemudian dipasang secara berselang seling. Pada ujung benang diikat kencang. Setelah selesai roncean masing-masing ujung benang diikat dengan tali rafia digantung seperti tirai. Lalu terbentuklah hasil roncean

Menurut penulis meronce adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan bahan jadi/bahan yang dibuat sendiri yang sudah dilobangi kemudian disusun dengan rapi, berselang seling dengan bantuan tali dan sejenisnya. Meronce merupakan salah satu contoh kegiatan pengembangan motorik halus di TK, kegiatan menguntai dengan membuat untaian dari bahan-bahan yang 29 berlubang, disatukan dengan tali atau benang. Memasukkan benang atau tali ke dalam lubang-lubangnya dibantu dengan jarum/tanpa jarum. Kegiatan meronce ditujukan untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak. Memperoleh hasil roncean yang menarik tentu perlu terampil dan kreatif. Terampil melakukan roncean dengan lancar, tanpa mendapat luka/sakit jari, selain itu jarum dan bahan dapat digunakan. Bahan tersebut terdapat di sekitar lingkungan rumah/sekolah, kreatif dalam mengkombinasikan susunan roncean, garis/menurut bentuknya. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Nomor 20

Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 20). Pembelajaran 31 menurut Agus Suprijono (2011: 13) diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan dan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai macam pelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan kegiatan meronce dari bahan tanah liat. Pengertian meronce menurut Hajar Pamadhi (2008: 9.4) meronce adalah menata dengan bantuan mengikat komponen dengan utas atau tali. Saat melakukan teknik ikatan ini, seseorang akan memanfaatkan bentuk ikatan menjadi lebih lama dibandingkan dengan benda yang ditata tanpa ikatan. Pendapat lain dikemukakan oleh Sumanto (2006: 141) meronce adalah cara pembuatan benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan berlubang atau sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali dan sejenisnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Edy Purwanto (2007: 48) yang mengungkapkan bahwa meronce adalah menyusun bahan yang berlubang atau sengaja dilubangi untuk menghasilkan rangkaian. Rangkaian ini dapat digunakan, baik sebagai hiasan maupun benda pakai. Sementara itu, menurut Guntur (2005: 91) pengertian tanah liat adalah suatu zat yang terbentuk dari kristal-kristal berpartikel sangat kecil yang terbentuk dari mineral yang disebut kaolinit. Mineral kaolinit yang berbentuk lempengan datar kecil segi enam ini bila bercampur dengan air akan mengakibatkan liat (plastis) pada tanah. Oleh karena itu karakter plastis inilah maka tanah liat mudah dibentuk. Meronce merupakan tahap pramembaca karena ketika anak sedang meronce anak belajar cara membedakan. Kegiatan membedakan inilah yang dapat melatih kemampuan anak dalam membedakan huruf karena dengan meronce melatih koordinasi mata dan tangan anak. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan anak dalam meronce disesuaikan dengan perkembangan anak melalui urutan tahapan kegiatan meronce mulai dari tahapan yang mudah ke tahapan yang lebih sulit. Pada anak usia 5-6 tahun sudah mampu meronce berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

Manfaat Meronce untuk Anak Terdapat banyak manfaat dari meronce, berbagai ahli telah menjelaskan manfaat meronce. Adapun manfaat permainan meronce untuk anak menurut Effiana

Yuriastien dkk (2009: 193) adalah sebagai berikut membantu kemampuan motorik halus. Saat anak melalukukan kegiatan meronce anak mengambil bulatan tanah liat dan memasukkannya ke dalam lubang dengan menggunakan tali. Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak menggunakan kedua tangan dan mata untuk memasukkan roncean. Sehingga membutuhkan koordinasi mata dan tangan, dan meningkatkan perhatian dan konsentrasi. Pada saat anak meronce, anak membutuhkan latihan dan konsentrasi saat memasukkan roncean ke dalam lubang dengan tepat. Sedangkan tujuan meronce menurut Yani Mulyani (2007: 32) yaitu melatih konsentrasi anak, merangsang kreativitas anak, melatih koordinasi mata dan jari tangan anak, mengenal konsep warna dan keserasian anak. Ada berbagai macam tujuan dari meronce. Adapun tujuan meronce menurut Hajar Pamadhi (2008: 9.11-9.13) yaitu permainan merangkai maupun meronce berfungsi sebagai alat bermain anak, benda benda yang akan dirangkai tidak ditujukan untuk kebutuhan tertentu melainkan untuk latihan memperoleh kepuasan rasa dan memahami keindahan. Hal ini sesuai dengan karakteristik seorang anak bahwa pada setiap saat benda itu digunakan sebagai alat bermain sehingga merangkai adalah salah satu jenis bermain. Kreasi dan komposisi Kemungkinan benda atau komponen lain dapat diminta guru kepada anak untuk menyusun ala kadarnya. Benda-benda tersebut dikumpulkan dari lingkungan sekitar, seperti: papan bekas, atau kotak sabun serta yang lain dibayangkan sebagai bangunan yang megah. Anak sengaja hanya bermain imajinasi saja, sehingga tujuan permainan ini untuk melatih imajinasi atau bayangan anak tentang intruksi suatu bangun. Gubahan atau inovasi Merangkai dan meronce dapat ditujukan untuk melatih kreativitas, yaitu dengan cara mengubah fungsi lama menjadi fungsi baru. Kegiatan dapat dilakukan dengan merubah kegiatan anak misalnya anak sudah bisa meronce berdasarkan bentuk kemudian guru dapat meminta anak meronce ke tahapan yang lebih sulit yaitu meronce berdasarkan bentuk dan warna. Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa meronce dapat memberikan kesempatan anak dalam berkarya juga dapat divariasikan dan dibentuk menurut keinginan sehingga anak tertarik dan terlatih untuk menciptakan ide baru, dapat melatih koordinasi

mata dan tangan selain itu dengan kegiatan meronce anak akan merasakan dan mendapatkan pengalaman langsung, melatih konsentrasi serta terampil untuk melakukan kegiatan yang menggunakan kemampuan motorik halus dan lainnya.

Jenis-Jenis Meronce Menurut Sumanto (2005: 159) ada beberapa jenis meronce diantaranya yaitu meronce dari bahan alam. Roncean dapat diperoleh dari lingkungan alam sekitar secara langsung seperti, janur, bunga segar, buah-buahan, bunga kering, daun, kayu, ranting dan biji-bijian bahan alam membawa warna dan tekstur yang alami, bentuk yang bagus dan hampir seragam, mudah ditemui disekitar lingkungan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tanah liat yang termasuk dalam bahan alam, meronce dari bahan buatan. Bahan buatan yaitu bahan yang diolah dari bahan yang telah ada atau hasil produk buatan manusia baik berbentuk bahan jadi, setengah jadi atau bahan bekas seperti, monte, pita sintesis, kertas berwarna, sedotan minuman, dan plastik. Selain bahan dasar dibutuhkan pula bahan pelengkap atau bahan pembantu yang berguna untuk merangkai bahan dasar yang telah dipilih untuk menambah hasil keindahan rangkai yang dibuat bahan tersebut seperti, lem, tali, benang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan untuk meronce seharusnya menggunakan bahan yang mudah didapat misalnya menggunakan bahan alam dan anak diharapkan menimbulkan ketertarikan pada bahan yang akan digunakan sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Sumanto (2005: 159- 160) secara umum bahan dasar yang digunakan untuk merangkai dan meronce meliputi bahan alam dan bahan buatan. Bahan alam adalah semua jenis bahan yang dapat diperoleh dari lingkungan alam sekitar secara langsung. Bahan alam contohnya adalah janur, bunga segar, buah-buahan, bunga kering, daun, kayu, ranting dan biji-bijian. Sedangkan bahan buatan adalah jenis bahan yang merupakan hasil produk atau buatan manusia, baik bahan jadi adalah monte, manik-manik, pita sintetis, kertas berwarna, sedotan minuman, plastik dan lainnya. Bahan bekas contohnya serutan kayu, gelas plastik dan lainnya. Dalam penelitian ini bahan yang akan dipakai oleh peneliti adalah tanah liat yang telah dikeringkan.

Peralatan Peralatan yang digunakan dalam kegiatan merangkai/meronce berkaitan dengan

jenis bahan yang digunakan dan bentuk rangkaian/roncean yang dibuat. Dalam penelitian peralatan yang dipakai adalah benang kasur yang tebal dan kaku yang memudahkan anak memasukkan roncean ke dalam lubang. Melalui kegiatan meronce maka pembelajaran akan tercipta suasana yang aktif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik dan yang terpenting adalah anak-anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan cara metode pemberian tugas dan mempraktikkan langsung sesuai dengan pemahaman dan pengetahuan yang mereka dapat. Dengan demikian secara perlahan perkembangan motorik halus anak akan meningkat dengan adanya rangsangan praktik kegiatan yang mereka lakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan meronce.

Kegiatan Meronce dirancang untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak. Mendapatkan hasil yang menarik tentunya membutuhkan keterampilan dan kreativitas. Dapat membuat roncean dengan mahir, tidak melukai jari, dan dapat menggunakan jarum dan bahan. Bahan-bahan tersebut terdapat di lingkungan rumah/sekolah, secara kreatif memadukan roncean, garis/susunan sesuai dengan bentuknya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa kegiatan meronce adalah merangkai benda-benda yang berlubang kemudian dirangkai dengan benang atau tali untuk dijadikan sebuah karya seni.

Meronce bermanfaat untuk melatih motorik halus anak, dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak serta memiliki keterampilan yang dapat berguna untuk diri anak tersebut. Selain itu manfaat meronce dapat mengontrol emosi anak karena dengan meronce akan menimbulkan perasaan senang, bahagia pada diri anak sehingga ini akan membantu diri anak untuk memiliki keterampilan. Media Taktile, Taktile berasal dari kata Tactile yang artinya sentuhan atau raba, segala sesuatu yang berkaitan dengan indera peraba yaitu tangan dan kaki. Gaya belajar taktile mengakomodasi gerak motorik halus anak. Pembelajaran bergaya taktile bisa mengingat hal baik jika mereka menggunakan kemampuan motorik halusnya untuk membuat atau mengendalikan bahan pelajaran yang baru sedang dipelajari atau pekerjaan yang sulit (Sabaria 2018). Meronce pada anak usia dini merupakan pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi

anak, selain menyenangkan kegiatan meronce juga untuk melatih ketrampilan motorik halus anak, melatih konsentrasi anak, kecepatan serta melatih kecermatan menggunakan jari jemari dalam kehidupan sehari-hari anak. Kegiatan meronce mudah untuk dipraktekkan kepada anak secara langsung juga dapat menumbuhkan daya kreativitas anak. Berdasarkan beberapa uraian diatas Meronce mampu merangsang kreativitas dan imajinasi, maka dengan belajar meronce ini, anak didik di RA bisa membuat bermacam-macam model bentuk roncean. Untuk menghasilkan sebuah roncean dibutuhkan ketelatenan yang lebih tinggi.

Media meronce adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran yang mencerminkan wujud penghargaan terhadap keindahan benda-benda yang ada di alam, digunakan bisa seperti benda ronce dengan bahan bekas, dengan manik-manik dan dengan biji-bijian.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan, melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Namun seperti yang kita lihat saat ini, pada sebagian besar pemahaman anak belum mampu menyebutkan dan mengurutkan lambang bilangan dengan tepat. Dimana sebagian besar masih terbalik mengurutkan angka sehingga belum memenuhi standar pencapaian perkembangan anak. Hal ini terbukti pada saat guru memberikan tugas pada anak untuk mengurutkan angka 1 dan seterusnya, ternyata anak didik belum bisa mengurutkan angka dengan benar. Sehingga Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan memahami konsep bilangan pada anak didik dalam mengurutkan dalam mengurutkan lambang bilangan belum tepat.

Aktivitas meronce dengan media tangkai ubi kayu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak penting untuk dilaksanakan sebagai salah satunya salah satu kegiatan yang dapat memanfaatkan lingkungan sekitar serta dapat mengenalkan benda yang ada di alam sekitar dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Meronce memiliki hakikat yang sama dengan kata merangkai. Karena itu hakikat meronce yaitu menata, menumpuk, menyejajarkan, menyusun benda-benda atau pernik menggunakan teknik

ikatan. Aktivitas meronce dengan media ubi kayu adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain meronce anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya.

Penelitian ini menyediakan alat dan bahan loosepart sehingga lebih bervariasi. Anak tidak lagi hanya merangkai dengan satu benda saja, anak akan lebih bebas dalam merangkai karena bahannya terdiri dari bahan plastik, kertas, kain, logam, dan biji-bijian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mendeskripsikan, menganalisis dan menerapkan model kemampuan kognitif anak, peneliti mengumpulkan data deskriptif, yang mencakup banyak deskripsi tentang perilaku subjek, serta aspek lain yang diperoleh. melalui observasi dan dokumentasi Adapun fokus penelitian ini adalah kemampuan Kognitif melalui kegiatan meronce sesuai pola.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan mendeskripsikan, menganalisis dan menerapkan model kemampuan kognitif anak. Peneliti mengumpulkan data deskriptif yang mencakup banyak deskripsi tentang aktivitas perilaku subjek yang diteliti, serta aspek lain yang diperoleh melalui observasi. dan dokumentasi. Fokus penelitian ini adalah pada kemampuan kognitif untuk mengenali pola melalui pengukuran pola demi pola

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Batu Pole Tamo. Taman Kanak-Kanak ini beralamat di Kecamatan Baurung Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat. Adapun subyek penelitian yaitu peserta didik Kelompok A sebanyak 15 orang pada tahun ajaran 2022/2023.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian (untuk penelitian kualitatif) Penelitian ini dilaksanakan di TK Batu Pole Tamo.

Prosedur

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. PTK dilaksanakan terdiri dari dua siklus tahapan utama, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan, refleksi. Tahap ini mencakup kegiatan yang

dilakukan dalam rangka mempersiapkan perangkat-perangkat pembelajaran. Melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak, menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan diterapkan kepada anak dengan menggunakan metode pemberian tugas

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengamati langsung dalam pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak serta perilaku, aktivitas atau kejadian lainnya. Metode wawancara dilakukan melalui tanya jawab lisan antara peneliti dengan guru TK Batu Pole Tamo. Kuesioner atau angket adalah instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus ditanggapi oleh responden. Instruksi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik analisis kuantitatif, salah satunya adalah teknik analisis interaksi yang dikembangkan oleh Miles dan Hibert. Analisis terdiri dari tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain yakni reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi yang dilengkapi dengan tabel dan penarikan kesimpulan. Yakni, perubahan yang terjadi dilaksanakan secara bertahap, mulai dari keputusan pertama di akhir siklus pertama, hingga penutupan yang direvisi di akhir siklus kedua, dan penutupan akhir di akhir siklus terakhir. . Kesimpulan dari yang pertama sampai yang terakhir saling berhubungan.

Perencanaan dalam penelitian ini dilakukan dengan merancang RPPM dan RPPH tentang kegiatan meronce berpola, merancang lembar observasi anak di kelas dan merencanakan penilaian dengan memberikan tugas kepada anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tindakan penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan prosedur meliputi: penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada perencanaan guru menyusun RPPH dengan berpedoman pada program pembelajaran (kurikulum) untuk menentukan indikator. Guru melaksanakan rancangan pembelajaran yang sudah disusun dalam situasi pembelajaran yang kondusif, menyusun instrumen penelitian (kisi-kisi). Guru mengamati proses pelajaran yang berlangsung dengan menggunakan format observasi. Pada tahap pertama guru

mengevaluasi/memperbaiki kegiatan untuk mengetahui seberapa sukses kegiatan tersebut.

Pada siklus pertama, guru memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama maka pada siklus kedua dibuat rancangan pembelajaran yang lebih menarik dan mengatur posisi anak untuk menjelaskan bahwa siklus kedua lebih baik dan lancar setelah kurang berhasil dibimbing oleh guru, dibandingkan dengan siklus pertama. Anak sudah dapat belajar mandiri tanpa kehadiran guru. Pada tahap akhir siklus kedua guru melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dengan mengisi formulir observasi. Hasil dari setiap aspek dapat dilihat pada peningkatannya.

Pembahasan

Sujiono, (2004:1.16) mengemukakan bahwa taksonomi Bloom banyak digunakan untuk merencanakan dan mengevaluasi kegiatan belajar sedemikian hingga anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka sepenuhnya. Struktur hierarki yang mengidentifikasi skills mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level yang rendah harus dipenuhi lebih dulu. Tujuan Pendidikan menurut Bloom dibagi menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual (intellectual behaviors) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Refleksi I merencanakan tindakan lanjut pada siklus kedua pelaksanaan pada siklus pertama sudah sesuai dengan rencana, cukup berhasil hal ini tercermin dari kemampuan anak dalam melakukan meronce dengan 2 pola warna dari 40 % menjadi 66.7 %, meronce dengan 2 pola bentuk dari 40% menjadi 53.3 %. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, guru harus mendorong dan membimbing anak yang masih butuh bimbingan, agar sikapnya dapat lebih ditingkatkan lagi pada Siklus II. Guru membimbing anak yang masih berusaha menyelesaikan tugas sampai selesai. Keberhasilan yang dicapai pada siklus kedua adalah kemampuan mengenal pola lebih meningkat dibandingkan pada siklus pertama. Dari hasil penelitian ini dan pencapaian hasil akhir siklus pertama dan kedua, peneliti meyakini adanya peningkatan kemampuan kognitif mengenal pola melalui kegiatan meronce di TK Batu Pole Tamo. Berdasarkan penelitian diatas, dijabarkan keberhasilannya bahwa kemampuan anak pada proses pembelajaran meningkat dimana meronce dengan 2 pola warna dari 50 % pada

siklus I menjadi 75 % dan meronce dengan 3 pola, bentuk dari 60 % pada siklus I menjadi 80%.

SIMPULAN

Kemampuan dalam kognitif mengenal pola melalui kegiatan meronce dengan merjan pada anak usia 4-5 tahun di TK Batu Pole Tamo mengalami peningkatan di setiap pertemuan mulai dari siklus 1 sampai siklus 2 pertemuan ke 5. Dalam kegiatan mengenal pola melalui meronce menggunakan Media merjan, Guru mengawasi anak dan mengevaluasi anak saat anak kegiatan meronce. Respon anak terhadap tersebut sangat baik. Terbukti dari setiap pertemuan yang dilakukan mulai siklus 1- siklus 2, antusias anak dalam mengenal pola semakin meningkat dengan hasil yang sesuai. Anak-anak semakin mengerti dan paham akan konsep mengenal pola, warna, maupun bentuk, serta bersemangat dalam mewarnai gambar yang diberikan oleh guru, bersemangat dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas dalam peningkatan kognitif mengenal pola melalui kegiatan meronce menggunakan Media merjan..

DAFTAR PUSTAKA

- Panita Sertifikasi Guru Melalui PLPG Rayon. 2018. *Suplemen Bahasa Ajar PLPG 2017*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Aguss Rachmi Marsheilla. 2021. "Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal." *Sport Science & Education Journal* 2(1).
- Ayu, Mulyawartini Gusti. 2019. "Melalui Kegiatan Meronce Bentuk Dan Warna Dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kelompok B TK Harapan Kelayu." *Jurnal Edukasi dan Sains* 1(1).
- Harisa, Riris. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna Melalui Media Lotto Warna." : : *Journal on Early Childhood* 1(1).
- Isnawati, dan Muhammad Sapii Harahap. 2022. "No T Melatih Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Studi Kasus Lembaga Pendidikan Islam di Aceh Tengah." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* III(2).
- Jalilah, Marhamah. 2008. "Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pemecahan Masalah Melalui Media Monopoli." *Jurnal ceria* 1(6).
- Jarwani. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose." *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 1(1).
- Junil, Hera Andi, dan Fadhilah Latief. 2020. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce Kelompok B Tk Islam Nurussalam Kabupaten Maros." *Jurnal pemikiran dan penelitian anak usia dini* 6(2).
- Lathipah Hasanah, Shinta Agung. 2018. "Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal PAUD Agapedia* 2(2).
- Lolita, Indraswari. 2012. "Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam." *Jurnal Pesona PAUD* 1(1).
- Oktafiani Anisa, Rakimahwati. 2023. "Penerapan Kegiatan Meronce dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus di Lembaga PAUD." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2).
- Sabaria, Agustina. 2018. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas." *Jurnal Ilmiah Potensia* 3(1):24-33.
- Sani Rumahenga, Adhe Kartika Rinakit. 2019. "Pengembangan Kit Meronce Pada Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A Di TK Taman Ceria Manyar Airdas Surabaya." *Jurnal PAUD Teratai* 8(03).
- Sujiono Yuliani Nurani. 2004. *Metode perkembangan Kognitif*. Universitas terbuka. Jakarta
- Utami, Elni Nur. 2008. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Meronce." *JURNAL CERIA* 1(1).
- Wahyuningrum Maria Dwi Sari, Watini Sri. 2022. "Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(5):5384-96.
- Wayan, Pratiwi Ni, Darsana Mita, dan Putra I. Ketut Adnyana I Wayan. 2017. "Pengaruh Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Ronce Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B TK Gugus Paud III Melati." *e-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 5(1).
- Zaman, Badru. 2016. *Media Pembelajaran*

