

PENERAPAN METODE BERMAIN DENGAN MERONCE UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS DAN KOGNITIF ANAK PADA KELOMPOK B TK NEGERI 1 PAGAR ALAM

Disi Puslika¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾TK Negeri 1 Pagar Alam, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾disipuslika8478@gmail.com, ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motorik halus dan kognitif melalui penerapan metode bermain dengan meronce pada anak kelompok B TK Negeri 1 Pagaram. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dan *kuasi eksperimen*. PTK berupa siklus tindakan yang terdiri 3 siklus dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek PTK adalah anak kelompok B1 semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Sampel kelompok eksperimen adalah kelompok B2 dan Kelompok kontrol B3 TK Negeri 1 Pagaram. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes dan hasil karya. Data penelitian dianalisis dengan statistik deskriptif, rata-rata (*mean*), persentase, dan uji-t. Hasil penelitian meningkat secara signifikan pada setiap siklus tindakan terlihat dari peningkatan motorik halus anak dan kognitif anak dilihat dari ketuntasan klasikalnya dari siklus I hanya 28% kriteria MB, meningkat pada siklus II sebesar 57% kriteria BSH dan siklus III mencapai 100% kriteria BSB menggunakan metode bermain dengan meronce pada kelompok B TK Negeri 1 Pagaram.

Kata Kunci: *Metode bermain dengan meronce, motorik halus, kognitif anak.*

APPLICATION OF PLAY METHOD WITH MERONCE TO IMPROVE FINE MOTOR AND COGNITIVE CHILDREN IN GROUP B TK NEGERI 1 PAGARALAM

Disi Puslika¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾TK Negeri 1 Pagar Alam, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾disipuslika8478@gmail.com, ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement of fine motor skills and cognitive through the application of the method of playing with meronce to group B children in TK Negeri 1 Pagaralam. The research design used was classroom action research and quasi-experimental. CAR is an action cycle consisting of 3 cycles from the planning, implementation, observation and reflection stages. The PTK subjects are children of group B1 even semester of the 2020/2021 school year. The sample of the experimental group was group B2 and control group B3 TK Negeri 1 Pagaralam. The research instrument used observation sheets, tests and work results. The research data were analyzed using descriptive statistics, mean, percentage, and t-test. The results of the study increased significantly in each action cycle seen from the increase in children's fine motor skills and cognitive abilities seen from the classical completeness of the first cycle was only 28% of the MB criteria, increased in cycle II by 57% of the BSH criteria and the third cycle reached 100% of the BSB criteria using the method. playing with meronce in group B of TK Negeri 1 Pagaralam.

Key words: *The method of playing with meronce, fine motor skills, children's cognitive.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa keemasan (*golden age*), pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Anak pada masa ini sedang menjalani proses perkembangan dalam berbagai aspek yaitu pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama dan kemandirian (Isjoni, 2011: 19). Para ahli psikologi anak telah membuktikan bahwa usia dibawah 5 tahun merupakan masa peletak dasar dari pertumbuhan dan perkembangan dimasa-masa selanjutnya. Ada berbagai macam kemampuan dasar yang harus dikembangkan, meliputi bahasa, sosial emosional, kognitif, fisik atau motorik dan seni.

Menurut Hasan (2009: 16) "arah dari pendidikan anak usia dini itu sendiri merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah berikut: (1) Pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), (2) Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), (3) Sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama, bahasa, dan komunikasi yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini."

Kemampuan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Pada masa ini perkembangan keterampilan yang berkaitan dengan motorik halus anak sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini didukung oleh Ismail (2006: 84) yang menyatakan bahwa melatih motorik halus anak adalah berfungsi untuk melatih keterampilan dan kecermatannya menggunakan jari-jemari dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi awal saat pembelajaran pada kelompok B TK Negeri

1 Pagaralam menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan fisik motorik halus anak. Dari 14 anak, masih terdapat 9 anak atau 64,28% BB (Belum Berkembang) yang belum mampu memegang crayon, cara memegang pensil masih belum benar, mewarnai gambar masih keluar garis, melipat belum simetris dan menggunting belum rapi. Faktor lain adalah karena kegiatan meronce memakai media yang kurang bervariasi dan guru hanya terpaku pada majalah TK, sehingga guru kurang memahami perkembangan anak.

Menurut Zaman (2012: 19), motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Aktivitas pengembangan motorik halus anak usia dini bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara tangan dan mata dapat dilakukan dengan cara misalnya: menggambar, mewarnai, menulis, melipat, dan meronce.

Anak usia dini memiliki energi yang tinggi. Energi ini dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas guna meningkatkan keterampilan fisik yang berkaitan dengan motorik halus, seperti membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/ lilin/ adonan, menggambar, mewarnai, menempel, menggunting, memotong, merangkai benda dengan benang (meronce). Aktivitas-aktivitas tersebut berfungsi untuk melatih koordinasi antara mata dan tangan, yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain (Sumantri, 2005: 145).

Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Metode bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode/bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Seperti dipaparkan oleh Mulyasa (dalam Zaini, 2015: 16),

“bahwa jenis-jenis bermain yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini yaitu bermain sosial, dengan benda, dan bermain peran. Metode pembelajaran tersebut masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Tapi, yang terpenting adalah ketika bermain harus disesuaikan dengan minat dan bakat para anak-anak usia dini. Sehingga tujuan pendidikan bagi anak-anak usia dini dapat tercapai secara maksimal.”

Adapun peran guru yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di antaranya memberikan kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung yang di lakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif seperti, tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfikir dan mengemukakan pikirannya (Jamaris, 2014: 54). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014 yaitu “terdapat lima aspek perkembangan yaitu, nilai-nilai agama, moral, motorik dan kognitif, bahasa serta sosial emosional.”

Menurut Patmonodewo (2003: 27), kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berfikir dan mengamati sehingga kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan. Sedangkan menurut Gagne (1976: 71), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada manusia yang sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang bertahap, sejalan dengan pengembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Adapun peran guru yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di antaranya memberikan kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung yang di lakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif

seperti, tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfikir dan mengemukakan pikirannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, salah satu kegiatan yang dapat melatih kemampuan motorik halus dan kognitif anak adalah meronce. Karena menurut Rukmono (2010: 333), “meronce adalah suatu teknik membuat hiasan yang siap pakai dari bahan manik-manik, biji-bijian, dan bahan-bahan lainnya, yaitu dengan cara merangkainya dengan benang atau senar.” Ada berbagai macam bahan untuk meronce misalnya dengan bahan dari kertas, daun dan sedotan. Adapun media meronce adalah menyusun atau menata benda dengan menggunakan seutas tali. Dengan teknik ikatan akan memanfaatkan bentuk ikatan menjadi lebih lama dibandingkan tanpa ikatan. Prinsip-prinsip berhitung melalui meronce. Berhitung bermulaan diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung manik-manik yang akan dironce. (Warniti, 2014: 4).

Meronce juga dapat dikatakan suatu bentuk permainan edukatif yang sederhana, namun sangat merangsang kognitif anak dalam bermain dan belajar, berbagai macam susunan pola bisa diubah-ubah sesuai keinginan anak. Saat meronce aneka bentuk anak dapat melatih untuk berpikir, memahami dan melihat bagaimana sebuah tali dapat masuk kelubang yang kecil. Aktivitas ini dapat mengasah kesabaran anak mencari pemecahan masalah dan dapat melatih koordinasi mata dan tangan anak.

Menurut Sudjiono (2006), “Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat penting. Melalui bermain, tuntutan akan kebutuhan perkembangan dimensi perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa emosi, interaksi sosial, nilai-nilai dan sikap hidup, dapat terpenuhi.”

Berdasarkan uraian diatas maka

dapat penulis simpulkan bahwa metode bermain dengan meronce adalah cara yang digunakan dalam belajar berupa kegiatan yang diberikan kepada anak pra sekolah (PAUD/TK), dimana anak diminta untuk menyatukan atau merangkai untuk menjadi sebuah roncean. Dengan tehnik memasukkan manik-manik kedalam benang atau tali dengan bervariasi, dan dapat menyusun pola-pola yang berbeda seperti bentuk, ukuran ataupun warnanya supaya sebuah roncean itu terlihat bagus.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Rosidah (2017), menunjukkan bahwa melalui kegiatan meronce dengan media tutup botol hias dapat mengembangkan fisik motorik halus di kelompok A BA Aisyiyah.

Langkah-langkah meronce sebagai berikut: 1) Memilih rangkaian/ pola, 2) Menjelaskan cara memasukkan manik-manik sesuai dengan pola, warna, bentuk dan ukuran potongan bahan meronce dengan menggunakan tali melalui lubang kecil yang ada, 3) Menjelaskan cara mengikat seutas tali, simpulkan salah satu ujungnya, 4) Rangkaian sesuai pola yang ditunjukkan, 5) Tali disimpulkan didekat lubang manik-manik agar tidak lepas.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis rumuskan tentang permasalahan yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah maka, Bagaimana efektivitas penerapan metode bermain dengan meronce dalam meningkatkan kognitif anak pada anak kelompok eksperimen dan kontrol di TK Negeri 1 Pagaram? Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motorik halus dan kognitif anak pada kelompok B TK Negeri 1 Pagaram menggunakan metode bermain dengan meronce dalam pembelajaran.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) dan kuasi eksperimen. Penelitian ini menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru pendamping. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang prosedurnya mengacu kepada Kemmis dan Taggart (1988) yang meliputi kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian diawali dengan studi awal, dilanjutkan dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, selama 3 siklus. Sedangkan kuasi eksperimen pada penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar akibat adanya perlakuan berbeda yang diberikan kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menggunakan *pre-test* dan *post-test control group design*. Kedua kelas diberi perlakuan perbedaan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Post test</i>
Eksperimen	E1	X	E2
Kontrol	K1		K2

(Sumber: Sugiyono, 2013:113)

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri 1 Pagaram pada bulan Januari sampai dengan Februari 2021. Populasi yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Negeri 1 Pagaram tahun ajaran 2020/2021. Sampel pada penelitian ini adalah untuk kelas PTK yang akan diberi perlakuan metode bermain dengan meronce adalah kelompok B.1 terdiri dari 14 anak. Sedangkan, kelompok B.2 sebanyak 15 anak sebagai kelas eksperimen dan B.3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 15 anak TK Negeri 1 Pagaram. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes kognitif dan hasil karya anak.

Analisis menggunakan persentase dan uji t

HASIL DAN PEMBAHASAN

hasil studi awal Kegiatan meronce di TK Negeri 1 Pagaram sebagaimana tampak pada paparan di atas, diperoleh deskripsi berupa gambaran umum bahwa pembelajaran di TK Negeri 1 Pagaram masih bersifat klasikal dan berpusat kepada guru (*teacher centered learning*), artinya pembelajaran bukan berpusat kepada anak (*student centered learning*). Perhatian anak kelompok B1 TK Negeri 1 Pagaram terhadap pelajaran Meronce rendah karena model pembelajaran masih bersifat konvensional dan hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket dan modul. Secara umum metode pembelajaran di sekolah yang diterapkan guru adalah metode ceramah yaitu guru menjelaskan dan menyampaikan informasi pembelajaran kepada seluruh anak.

Pada metode ceramah ini guru juga menjelaskan dan mengajukan pertanyaan secara lisan tentang materi yang telah diajarkannya, selanjutnya anak belajar seperti, berhitung, menulis, maupun meronce secara sendiri-sendiri sedangkan guru hanya duduk menunggu anak mengerjakan tugas sembari memberikan penjelasan seperlunya saja hingga jam pelajaran usai. Padahal seharusnya guru memfasilitasi pembelajaran aktif dengan mengarahkan dan membimbing anak dalam pembelajaran tersebut. Motorik halus anak dalam kegiatan meronce di kelompok B1 TK Negeri 1 Pagaram umumnya juga masih rendah karena anak susah menggerakkan otot-otot kecil yang dicontohkan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran metode yang digunakan oleh guru adalah ceramah dan pemberian tugas. Keterlibatan anak pada proses Kegiatan meronce di kelas kelihatan kurang bersemangat dan aktivitas anak khususnya pada aspek (1) menghitung (2) menyebutkan pola dan bentuk (3) mengukur (4) menjumlah (5) memperhatikan (6) mengingat materi (7)

memahami materi yang dijelaskan oleh guru (8) bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami tentang materi (9) menjawab pertanyaan guru (10) anak terlibat dalam diskusi kelompok (11) koordinasi mata dengan jari (12) konsentrasi dalam memperhatikan presentasi guru memiliki semangat dalam belajar (13) berani dalam mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas

Berdasarkan hasil deskripsi interpretasi studi awal dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun perencanaan tindakan pada penerapan metode bermain dengan meronce. Langkah awal yang dilakukan peneliti pada siklus pertama ini adalah menganalisa kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang kemudian dikembangkan menjadi indikator yang harus dicapai anak dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi. Pertemuan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 26 Januari 2021. Materi yang diberikan adalah mengenal benda-benda sekitarnya berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan pola.

Kegiatan awal, peneliti membuka pembelajaran di kelas, dengan diawali salam pembuka, Do'a belajar, surat-surat pendek, absensi dan memotivasi anak dengan bernyanyi, memberikan *pretest*. kemudian guru berkata "Baik anak-anak sekalian, sebelum kita memulai pelajaran pada hari ini Ibu ingin mengetahui apakah kalian mengetahui tentang materi yang akan kita pelajari?" Anak menjawab pertanyaan dari guru.

Kegiatan inti, guru mengajarkan anak meronce dengan cara menyatukan satu per satu potongan bahan meronce, dengan menggunakan tali melalui lubang kecil yang ada, anak mengamati guru memasukkan manik-manik kedalam tali/benang. memberikan kesempatan

pada anak untuk membuat roncean, anak-anak meronce manik-manik (gelang dan kalung) kelompok B1. mengarahkan dan membantu anak yang mengalami kesulitan dalam memasukkan bahan roncean ke dalam tali, guru membantu anak mengikat talinya rangkaian potongan sedotan ini dapat dibuat menjadi kalung atau gelang, Istirahat ± 15 menit, doa'a sebelum dan sesudah makan cuci tangan, bermain.

Kegiatan akhir, guru memberikan kesempatan kepada setiap anak secara bergilir yang dimulai dari kelompok satu untuk mempresentasikan hasil karya berupa roncean didepan kelas dengan menyebutkan warna, bentuk, ukuran dan pola pada ronceannya. guru membantu anak menyimpulkan tentang bermain dengan meronce, lalu memberikan *posttest* dan menutup pelajaran.

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pengamat satu dan pengamat dua diperoleh skor pengamatan adalah 24, menunjukkan bahwa kinerja guru dalam menerapkan metode bermain dengan meronce dalam kategori "Kurang". Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap motorik halus anak oleh pengamat yaitu peneliti dan rekan peneliti diperoleh skor pengamatan adalah 2,33 dengan kriteria "Mulai Berkembang." Hasil *pretest* dan *posttest* kognitif anak seperti pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Rekapitulasi *Pretest* & *Posttest* Kognitif Anak pada Siklus I Kelas PTK

No	Uraian	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
1	Jumlah Anak	14	14
2	Nilai Tertinggi	3,00	4,00
3	Nilai Terendah	1,00	1,00
4	Nilai Rata-rata	1,64	2,46
5	BB	9	10
6	MB	4	4
7	BSH	1	28%
8	Persentase ketuntasan	7%	14

Dari hasil *pretest* kognitif anak pada Tabel 2 di atas yang diikuti oleh 14 anak ada 9 orang anak BB (Belum Berkembang), 4 orang anak yang dinyatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 1 orang anak lainnya dinyatakan MB (Mulai Berkembang). Rata-rata kognitif ini adalah 1,64 dan ketuntasan klasikalnya adalah 7%. Hasil *posttest* kognitif anak pada Tabel 2 di atas yang diikuti oleh 14 anak ada 4 orang anak yang dinyatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 10 orang anak lainnya dinyatakan MB (Mulai Berkembang). Rata-rata kognitif ini adalah 2,46 dan ketuntasan klasikalnya adalah 28%. Dari Tabel 4.5 di atas dapat dipantau bahwa sudah ada peningkatan hasil ketuntasan kognitif anak namun masih belum optimal.

Berdasarkan perencanaan awal sebelum tindakan pembelajaran melalui metode bermain dengan meronce, disusunlah RPPM dan RPPH. Tindakan dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Pertemuan dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 01 Februari 2021, pada pukul 07.30-09.30.WIB Tema Diriku, Materi yang diberikan adalah Mengenal benda-benda sekitarnya berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan pola.

Hasil observasi kegiatan metode bermain dengan meronce yang dilakukan oleh pengamat diperoleh skor pengamatan adalah 28. Hal ini menunjukkan bahwa kinerja guru dalam menerapkan metode bermain dengan meronce dalam kategori "Baik".

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap motorik halus anak oleh pengamat yaitu peneliti dan rekan peneliti diperoleh skor rata-rata pengamatan adalah 2,71. Hal ini menunjukkan bahwa motorik halus anak dalam Kegiatan meronce dengan kriteria "Berkembang Sesuai Harapan".

Tabel 3 Rekapitulasi *Pretest & Posttest* Kognitif Anak pada Siklus II Kelas PTK

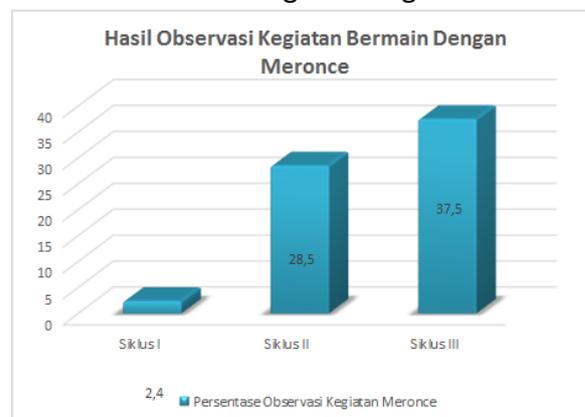
No	Uraian	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah Anak	14	14
2	Nilai Tertinggi	3,25	4,00
3	Nilai Terendah	2,00	2,23
4	Nilai Rata-rata	2,48	2,81
5	MB	10	6
6	BSH	5	8
7	Persentase ketuntasan	36%	57%

Dari hasil *pretest* kognitif anak pada Tabel 3 di atas yang diikuti oleh 14 anak ada 5 orang anak yang dinyatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 10 orang anak lainnya dinyatakan MB (Mulai Berkembang). Rata-rata kognitif ini adalah 2,48 dan ketuntasan klasikalnya adalah 36%. Sedangkan hasil *posttest* kognitif anak pada Tabel 3 di atas yang diikuti oleh 14 anak ada 8 orang anak yang dinyatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 6 orang anak lainnya dinyatakan MB (Mulai Berkembang). Rata-rata kognitif ini adalah 2,81 dan ketuntasan klasikalnya adalah 57%. Dari Tabel 4.10 di atas dapat dipantau bahwa sudah ada peningkatan hasil ketuntasan kognitif anak namun masih belum optimal.

Rencana tindakan adalah melanjutkan kegiatan yang telah dilaksanakan dengan maksud untuk memperbaiki hal-hal yang belum dicapai, maka guru mengadakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi. Pada tahap ini guru merencanakan beberapa hal yaitu: menyusun RPPM dan RPPH menyusun lembar observasi motorik halus dan kognitif anak mempersiapkan media pembelajaran.

Pertemuan siklus ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 09 Februari 2021 pukul 07.30-09.30 WIB. Tema Diriku, Materi yang diberikan adalah Menggerakkan jari-jari tangan melalui meronce, manik-manik. Proses

pelaksanaannya, yaitu peneliti membuka pembelajaran di kelas. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat diperoleh skor pengamatan adalah 37,5 Hal ini menunjukkan bahwa kinerja guru dalam menerapkan metode bermain dengan meronce dalam kategori "Sangat Baik".



Grafik 1 Observasi Penerapan Kegiatan Metode

Dari hasil obvservasi yang dilakukan terhadap aktivitas anak oleh pengamat yaitu peneliti dan pengamat diperoleh rata-rata total skor pengamatan adalah 3,28. Hal ini menunjukkan bahwa motorik halus anak dalam Kegiatan meronce dengan kriteria "Berkembang Sesuai Harapan". Kognitif anak diukur dengan kemampuan kognitif pada kegiatan mengenal warna, pola bentuk dan ukuran.

Tabel 4 Rekapitulasi *Pretest & Posttest* Kognitif Anak pada Siklus III Kelas PTK

No	Uraian	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah Anak	14	14
2	Nilai Tertinggi	4,00	4,00
3	Nilai Terendah	2,00	2,00
4	Nilai Rata-rata	3,49	3,62
5	BSH	9	5
6	BSB	5	9
7	Persentase Ketuntasan	100%	100%

Dari hasil *pretest* kognitif anak pada Tabel 4 di atas yang diikuti oleh 14 anak ada 9 orang anak yang dinyatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 5 orang

anak lainnya dinyatakan BSB (Berkembang Sesuai Harapan). Rata-rata kognitif ini adalah 3,49 dan ketuntasan klasikalnya adalah 100%.

Dari hasil *posttest* kognitif anak pada tabel 4.16 di atas yang diikuti oleh 14 anak ada 5 orang anak yang dinyatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 9 orang anak lainnya dinyatakan BSB (Berkembang Sangat Baik). Rata-rata kognitif ini adalah 3,62 dan ketuntasan klasikalnya adalah 100%. Dari Tabel 4 di atas dapat dipantau bahwa peningkatan hasil ketuntasan kognitif anak sudah optimal. Setelah dilakukan refleksi, berdasarkan hasil diskusi dengan mitra peneliti yang membantu observasi, maka pelaksanaan metode bermain dengan meronce pada kelompok B1 TK Negeri 1 Pagaram sudah berlangsung dengan baik.

Uji Normalitas

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat hasil uji normalitas untuk *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai sig 0,200. *Pretest* kelas kontrol diperoleh 0,053, *posttest* kelas eksperimen diperoleh 0,130 dan *posttest* kelas kontrol diperoleh 0,081. Jadi diperoleh nilai Sig > 0,05. Jika nilai Sig lebih dari 0,05 artinya semua data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas, semua data normal.

Uji Homogenitas

hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,923 > 0,05 artinya semua data memiliki varians yang sama atau homogen. Karena data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka dapat dilanjutkan ke uji t untuk melihat peningkatan prestasi siswa setelah diterapkan pembelajaran metode bermain.

Uji Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Meronce Untuk Meningkatkan Kognitif Anak

Menurut Sugiyono (2018: 223) uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Bila tingkat signifikansi lebih rendah dari α (0,05), hipotesis nol ditolak (Priyatno, 2014: 180). Dalam penelitian ini, uji t sampel berpasangan digunakan untuk mengukur perbedaan yang signifikan pada kognitif anak sebelum dan sesudah diterapkannya metode bermain dengan meronce.

Dari hasil perhitungan uji-t antar siklus taraf signifikan 0,05 % dan derajat kebebasan (db) = 13 diperoleh $t_{hitung} = 5,67$ dan $t_{tabel} = 2,16$ Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Oleh karena itu, ada peningkatan yang signifikan dari penggunaan metode bermain dengan meronce pada siklus I, II dan siklus III terhadap kognitif anak kelompok B1 TK Negeri 1 Pagaram. Sedangkan uji efektifitas penerapan metode bermain dengan meronce untuk meningkatkan kognitif anak, tahapan penelitian selanjutnya yaitu "kuasi eksperimen" dengan menggunakan 2 kelas. Satu kelas untuk eksperimen dan satu kelas untuk kontrol. Penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan prosedur *matching pretest-posttest control group design*.

Dari hasil perhitungan statistik dengan menggunakan uji t sampel independen, diperoleh dk (df) = 29, $t_{hitung} = 3,37 > t_{tabel} = 2,04$. Bila nilai signifikansi lebih rendah dari α (0,05), hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya ada peningkatan signifikan pada kognitif antara anak yang diajar dengan menggunakan metode bermain dengan meronce dan mereka yang diajar dengan menggunakan pengajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa metode *Bermain dengan meronce* yang diterapkan untuk meningkatkan kognitif anak lebih efektif dalam kelompok

eksperimen. Hasil perhitungan *Independent t test* dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5 Uji-t Tidak Berpasangan

	Eksperimen	Kontrol
Rerata	3,61	2,48
t-hitung	3,37	
t-table	2,04	
$t_{hitung} = 3,37 >$ $t_{tabel} = 2,04$		

Pembahasan

1. Penerapan Metode Bermain dengan Meronce dapat Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Kelompok B TK Negeri 1 Pagaram

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan siklus I, II dan siklus III menunjukkan bahwa penerapan metode Bermain dengan meronce dapat meningkatkan motorik halus anak kelompok B TK Negeri 1 Pagaram. Marisson (2012: 221) menyatakan bahwa motorik halus atau gerak ringan seperti menggambar, mewarnai, melukis, memotong dan menempel. Aktivitas tersebut sering dilakukan pada anak masa prasekolah di dalam kegiatannya.

2. Penerapan Metode Bermain dengan Meronce dapat Meningkatkan Kognitif Anak pada Anak Kelompok B TK Negeri 1 Pagaram

Hasil penelitian yang telah dilakukan siklus I, II dan siklus III terhadap kognitif anak kelompok B TK Negeri 1 Pagaram dengan 4 aspek pengamatan yaitu: mampu menghitung warna yang ada pada roncean, mampu menyebutkan pola roncean, mampu menyebutkan bentuk pada roncean dan mampu menjumlahkan banyak manik-manik pada roncean. Kegiatan belajar anak melalui metode bermain dengan meronce ini akan dapat mendorong anak lebih mudah mengenal,

warna, pola, bentuk, dan penjumlahan. Karena dengan metode ini pembelajaran dapat memberi pengalaman yang menarik.

3. Penerapan Metode Bermain dengan Meronce Efektif Dalam Meningkatkan Kognitif Anak pada Anak Kelompok B TK Negeri 1 Pagaram

Bermain dengan meronce adalah menyusun atau menata benda dengan menggunakan sebuah tali, dengan memakai teknik memasukkan tali kedalam lubang, sehingga menjadi sebuah karya. Meronce juga sebuah permainan edukatif yang sederhana dan mampu mengembangkan salah satu aspek perkembangan, yaitu kognitif. Dengan berkonsentrasi bagaimana tali bisa masuk kelubang dan dapat membedakan pola ataupun warnanya. Menurut Dewi (2005: 11), Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperlihatkan, mengamati, membayangkan, memperkenalkan, memulai dan memikirkan lingkungannya.

Dalam penelitian ini, uji t sampel independen digunakan untuk mengukur perbedaan yang signifikan dalam kognitif antara anak yang diajar dengan model pembelajaran Bermain dengan meronce dan mereka yang diajar dengan menggunakan pengajaran konvensional.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan metode bermain dengan meronce dapat meningkatkan motorik halus anak pada kelas PTK. Melalui pengamatan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dilakukan oleh pengamat satu dan pengamatan dua banyak diperoleh informasi

- tentang penggunaan metode bermain dengan meronce mampu meningkatkan motorik halus dengan skor penerapan model pembelajaran Bermain dengan meronce pada setiap siklus.
2. Penerapan metode bermain dengan meronce dapat meningkatkan kognitif anak, karena anak sudah mampu menghitung warna, menyebutkan pola, menyebutkan bentuk dan menjumlahkan manik-manik pada roncean.
 3. Dari hasil perhitungan statistik dengan menggunakan *uji t sampel independen*, ada peningkatan yang signifikan pada skor kognitif antara anak yang diajar dengan menggunakan metode bermain dengan meronce (kelompok eksperimen) dan mereka yang diajar dengan menggunakan pengajaran konvensional (kelompok kontrol). Dapat disimpulkan bahwa metode bermain dengan meronce yang diterapkan untuk meningkatkan motorik halus dan kognitif anak lebih efektif dalam kelompok eksperimen.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri 1 Pagaralam tahun pelajaran 2020/2021 dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Jika guru ingin menerapkan metode bermain dengan meronce, hendaklah mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: guru memilih rangkaian / pola, guru menjelaskan cara memasukkan manik-manik sesuai dengan pola, warna, bentuk dan ukuran potongan bahan meronce dengan menggunakan tali melalui lubang kecil yang ada, guru menjelaskan cara mengikat seutas tali, dan guru menyimpulkan salah satu ujungnya lalu rangkaian sesuai pola yang ditunjukkan terakhir tali disimpulkan didekat lubang manik-

manik agar tidak lepas. guru menjelaskan lebih lanjut sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, guru dan anak saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan.

2. Pada saat refleksi guru hendaknya melakukan penguatan, pendekatan dan bimbingan pada anak yang membutuhkan bimbingan khusus, guru lebih sering melakukan tanya jawab, berkomunikasi pada anak, guru menerapkan kerjasama kelompok didalam kegiatan belajar.
3. 3. Guru harus mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan nyata agar dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak. Pada saat penerapan metode bermain dengan meronce dalam pembelajaran, anak hendaknya antusias dan aktif mengikuti kegiatan baik kegiatan unjuk kerja kelompok, maupun kegiatan individual sehingga kemampuan motorik halus dan kognitif anak meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- A., Morissan M. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Andang Ismail. 2006. *Education Games*. Yogyakarta : PT Pilar Media.
- Dewi, R. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Gagne, Robert. 1976. *Essential of Learning for Instruction*. New York. Alih Bahasa Agus Gerrad.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Jamaris, Martin. 2014. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Kemmis, S. & Mc.Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Priyatno, Duwi. 2014. *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Rosidah. 2017. Pengembangan Fisik Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce Dengan Media Tutup Botol Hias Di Kelompok A BA Aisyiyah Repaking Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun 2017/2018. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Salatiga: IAIN.
- Rukmono, Suryanto dkk. 2010. *Sukses Semua Ulangan*. Jakarta: PT. Wahyumedia.
- Sudjana, Nana. 2006. *Metode Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjiono, Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Zaini, A. 2015. Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1).
- Zaman, Saeful & Aundriani Libertina. 2012. *Membuat Anak Rajin Belajar Itu Gampang*. Jakarta: Visimedia.
- Warniti Surya Ni Kd, dkk, 2014, *Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Meronce Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B*, (E-Jurnal: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja).