

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTELEKTUAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN DOMINO STIK PADA KELOMPOK B DI TK TRIALINGGA *KINDERSCHOOL* KOTA CIMAHI

Neni Melawati<sup>1</sup>, Tresnawulan<sup>2</sup>

<sup>1</sup> TK Triaslingga Kinderschool, Jl. Encep Kartawiria no 69/218 Citeureup Cimahi Utara

<sup>2</sup> TK Puji Andayani, Jl. Cihanjuang no 18A Cibabat Cimahi Utara

<sup>1</sup>nenimelawati10@gmail.com, <sup>2</sup>tresnawulan@gmail.com

Received: XXXXX X, XXXX; Accepted: XXXXX X, XXXX

**IKIP Siliwangi Bandung**

### ABSTRACT

Early childhood education is an effort to stimulate, guide, nurture and provide learning activities that will result in the abilities and skills of the child. Early childhood education is an education done in newborn children up to eight years old. Education at this stage focuses on physical, intelligence / cognitive, emotional and social education. Cognitive ability is one of the abilities that must be developed in early childhood. Through this domino sticks are expected to be a fun means so as to attract interest in playing and learning as well. Cognitive or intellectual is a process of thinking in the form of ability or power to connect another event and the ability to assess and consider everything observed from the data around. Important processes in children's cognitive development include assimilation schemes, accommodation, organization, balance and balancing. In this game has the purpose of which is the child can classify objects based on the shape of color or size can understand the rules in a game understand and do the rules of the game disentra, can recognize geometric shapes. With the game domino sticks children can develop the power of thinking, creativity and improve the cognitive development of children.

Keywords: Domino Stik, cognitive development

### ABSTRAK

Pendidikan anak usia prasekolah adalah suatu upaya untuk merangsang, membina, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak prasekolah merupakan pendidikan yang dilakukan pada anak yang 0-6 tahun. Pendidikan sangat mengutamakan *physical, intelligence/cognitive, emotional dan social education*. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan yang harus dikembangkan pada anak usia prasekolah. Melalui domino stik ini diharapkan akan menjadi sarana yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat dalam bermain dan sekaligus belajar. Kognitif atau intelektual adalah proses untuk menunjukkan suatu kemampuan untuk mengetahui sesuatu peristiwa di sekitar. Proses-proses penting dalam perkembangan kognitif anak meliputi skema asimilasi, akomodasi, organisasi, keseimbangan dan penyeimbangan. Pada permainan ini memiliki tujuan diantaranya adalah anak dapat mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk warna atau ukuran dapat memahami aturan dalam suatu permainan paham dan melakukan aturan main disentra, dapat mengenal bentuk-bentuk geometris. Dengan permainan domino stik anak dapat mengembangkan daya berfikir, kreatifitas serta meningkatkan perkembangan intelektual anak.

**Kata Kunci** : Domino Stik, perkembangan intelektual

### PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangannya lebih pesat dan fundamental. Dengan memberikan suatu rangsangan perkembangan adalah hal yang sangat penting untuk pertumbuhan otak yang berkembang pada anak usia prasekolah. Bentuk rangsangan yang dapat yang diberikan secara tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Kemampuan anak usia prasekolah meliputi beberapa aspek, diantaranya pertumbuhan dan perkembangan motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan bahasa, dan aspek perkembangan moral. Bermain yaitu permulaan dari semua fungsi intelektual selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan oleh dunia anak (Patmadewo, 1994).

Kemampuan yang harus dikembangkan pada anak usia prasekolah merupakan kemampuan dalam

mengenal konsep matematika sederhana yang dalam hal ini seperti mengenal benda di sekitar, warna atau ukuran, mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak serta indikator ini adalah salah satu kemampuan dalam bidang pengembangan intelektual yang harus dikuasai oleh anak. Keterampilan anak dalam berbahasa juga harus ikut berkembang mengikuti komunitas yang semakin kompleks, pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan (Firmansyah, 2018) yang menyatakan mengenai perkembangan psikologi anak dalam keterampilan berbahasa.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut guru bertugas sebagai komunikator. Agar kebermaknaan pembelajaran yang disampaikan guru diterima dengan baik oleh anak, yang disebut media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah permainan domino stik. Seperti kita tahu bersama bahwa permainan domino stik adalah permainan yang sudah sangat populer dan familiar di tengah-tengah masyarakat. (Arsyad, 2017) Permainan ini juga sering menjadi sarana media pembelajaran bagi banyak jenjang.

Melalui permainan domino stik ini diharapkan akan menjadi sarana yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat anak dalam bermain dan sekaligus belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Januari 2018 di TK Triaslingga *Kinderschool* kota Cimahi, dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa perkembangan kognitif dalam mengklasifikasikan masih kurang optimal. Hal yang sering ditampilkan anak yaitu anak cepat merasa bosan, anak mengikuti pelajaran dengan pasif, ada anak yang masih belum disiplin dalam menaati aturan permainan, Solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah peningkatan kemampuan intelektual yaitu dengan penerapan metode bermain melalui permainan domino stik. (Sriningsih, Nining, 2008) Melalui permainan domino stik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan intelektual dan melalui bermain pula diharapkan seluruh aspek perkembangan.

## Kajian Pustaka

### a. Kemampuan Intelektual Anak Pra Sekolah

### b. Pengertian

Menurut (Khadijah, 2016) bahwa kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada di sekolah adalah terjadinya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Intelektual dapat tercapai secara termakna bagi

anak. (Khadijah, 2016) lebih tepat disebut sebagai pendekatan ko-konstruktivisme yaitu suatu proses membangun pengetahuan baru secara bersama-sama antara semua pihak yang terlibat didalamnya.

Pendekatan Konstruktivisme, proses pembentukan pengetahuan, dan implikasi konstruktivisme dalam kegiatan bermain. (Yuliani, 2012) berpendapat bahwa pendekatan konstruktivisme dalam diri individu, dan merupakan perbuatan dalam diri seseorang.

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Khadijah, 2016). terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Khadijah, 2016).

Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati di lingkungan sekitar.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berfikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitarnya sehingga pengetahuan anak bertambah.

Artinya dengan kemampuan berfikir ini dapat mengeksplorasi diri sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan anak bertambah.

### c. Proses-proses Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (1969) dalam (Patmandewo, 1994:40) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif terdiridari empat tahapan perkembangan yaitu:

1. Tahapan Sensorimotor (0-2 tahun)
2. Tahapan Praoperasional (2-7 Tahun)
3. Tahapan Kongkrit Operasional (6-12 Tahun)
4. Tahapan Formal Operasional (11 Tahun Hingga Dewasa).

Tahapan-tahapan tersebut berkaitan dengan pertumbuhan kematangan dan pengalaman anak yang menjadikan kecepatan perkembangan anak bersifat pribadi, tidak selalu sama untuk masing-masing anak.

Proses-proses penting dalam perkembangan kognitif anak meliputi skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, keseimbangan dan penyeimbangan. Pendekatan-pendekatan perkembangan kognitif menekankan bagaimana anak secara aktif membangun cara berpikir mereka. Pendekatan-pendekatan itu juga sangat berfokus pada bagaimana

cara berpikir anak berubah dari satu titik perkembangan ke titik perkembangan berikutnya.

#### d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Ada beberapa Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:

##### 1) Faktor hereditas

Faktor hereditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerjanya intelektualnya (Khadijah, 2016)).

##### 2) Faktor lingkungan

Tingkat kognitif seseorang sangat ditentukan oleh pengalaman mandan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Faktor lingkungan di bagimenjadi dua yaitu keluar dan dalam.

#### 1. Permainan Domino Stik

##### a. Pengertian Domino Stik

(Kusumaningtyas, 2014) domino stik adalah suatu permainan yang dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan pada anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan domino stik anak dapat melaksanakan pembelajaran yang bermakna. Permainan ini dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan pada anak seperti pada Aspek Nilai moral dan agama, Motorik, Bahasa, kognitif, dan Sosial Emosional.

##### b. Tujuan Permainan Domino Stik

Pada permainan ini memiliki tujuan diantaranya adalah Anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran, dapat memahami aturan dalam suatu permainan, paham dan melakukan aturan main di sentra, dapat mengenal bentuk-bentuk geometris, dapat mengenal dan memahami konsep ruang dan posisi, dapat menciptakan suatu bentuk dari kepingan bentuk geometri, mencari benda-benda dengan cara yang sistematis, dapat menggunakan kata-kata untuk menunjukkan posisi dan arah, dapat mengenal mengenal macam-macam warna, dapat mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak serta dapat mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih kurang, banyak dan sedikit.

##### c. LangkahLangkahPermainanDomino Stik

1. Guru menyiapkan stik eskrim, kemudian diberi bulatan dengan macam-macam warna menggunakan spidol.
2. Setiap anak mengambil salah satu stik domino yang telah disediakan di alas main.
3. Anak menyusun stik domino tersebut sesuai warna dan jumlah titik pada stik, hingga kartu yang disediakan habis

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

(hendriana, 2014) Penelitian ini adalah (PTK) atau *classroom action research*, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat dalam keaktifan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada tindakan-tindakan sebagai usaha yang tepat untuk meningkatkan kemampuan guru dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari 2 (dua) siklus yang didasarkan pada rencana pembelajaran harian. Penelitian ini meliputi prosedur berikut: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan evaluasi; (4) refleksi (Tim Proyek PGSM, 1999)

##### B. Subjek Penelitian, Tempat Penelitian, Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 4 Desember 2017 sampai dengan 22 Januari 2018 tahun pelajaran 2017-2018 di TK Triaslingga *Kinderschool* kota cimahi dengan subjek penelitian adalah siswa-siswi kelompok B dengan jumlah siswa 6 orang.

##### C. Indikator Kinerja

Keberhasilan penelitian terdiri dari dua segi yaitu dari segi proses dan hasil dari nilai yang diperoleh siswa.

Adapun Kriteria penilaian dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- BSB : Berkembang Sangat Baik
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- MB : Mulai Berkembang
- BB : Belum Berkembang

##### D. Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan analisis data. Untuk menghitung hasil observasi sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

**HASIL PENELITIAN**  
 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif  
 Siklus I  
 Tabel Siklus 1 Pertemuan 2

No.	Nama	INDIKATOR																Ket T/TT
		Mengelompokkan benda di sekitar				Mengikuti aturan permainan				Mengenal ukuran				Mencari pasangan benda				
		BB	MB	BS H	BS B	B B	MB	BS H	BS B	B B	MB	BS H	BS B	B B	MB	BS H	BS B	
1.	Akm		V				V			V				V			T	
2.	Azil		V				V			V				V			T	
3.	Ark				V			V				V				V	T	
4.	Fhm		V				V			V				V			TT	
5.	Nck				V			V				V				V	T	
6.	Thl			V			V			V				V			T	
Total			10	21	20		8	21	24		14	15	20		12	21	16	TT=
Total Perolehan			51				53				49				49			1
Persentase			75%				77.91%				72.06%				72.06%			T=16

Dari observasi siklus I di atas memklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran diperoleh rata-rata 1 dan 75% yang dikategorikan sebagai berkembang sesuai harapan, indikator memahami aturan dalam suatu permainan diperoleh rata-rata 3.12 dan 77.91% yang sebagai indikator berkembang sesuai harapan, Untuk indikator mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit diperoleh rata-rata 2.88 dan 72.06% yang dikategorikan sebagai mulai berkembang, dan indikator mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak diperoleh rata-rata 2.88 dan 72.06% yang dikategorikan sebagai mulai berkembang.

Hasil yang diperoleh pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan hasil observasi pada pra siklus untuk indikator mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak naik 2.94%, untuk indikator mengklasifikasikan benda

berdasarkan bentuk, warna atau ukurannya naik 5.85%, untuk indikator mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit naik 4.41% sedangkan untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran mengalami penurunan sebesar 2.94%.

Penurunan salah satu indikator dari hasil observasi siklus I dimungkinkan anak-anak kelompok B TK Triaslingga *Kinderschool* kota cimahi belum memahami aturan permainan domino stik karena baru mengenal permainan tersebut.

Untuk menguji kredibilitas data dari hasil siklus I sekaligus merencanakan perbaikan untuk mengetahui adakah perkembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan ulat tangga, maka peneliti merencanakan kembali kegiatan pada siklus ke-2 yang dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

**Hasil Observasi Perkembangan Kognitif  
 Siklus II**

**Tabel Siklus II Pertemuan 3**

No.	Nama	INDIKATOR																Ket T/TT
		Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran				Memahami aturan dalam suatu permainan				Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit				Mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak				
		B	MB	BS	BS	B	MB	BS	BS	B	MB	BS	BS	B	MB	BS	BS	
1.	Akm		V					V			V				V			T
2.	Azl			V				V				V				V		T
3.	Ark				V				V				V				V	T
4.	Fhm		V				V				V				V			TT
5.	Nck				V			V				V					V	T
6.	Thl			V				V				V				V		T
Total		4	18	36		2	21	36		4	27	24		6	21	28		TT=
Total Perolehan		58				59				55				55				1
Persentas e		85.29%				86.76%				80.88%				80.88%				T=16

Dari observasi siklus II di atas mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran diperoleh rata-rata 3.41 dan 85.29% yang dikategorikan sebagian berkembang sesuai harapan, indikator memahami aturan dalam suatu permainan diperoleh rata-rata 3.47 dan 86.76% yang sebagian dikategorikan berkembang sesuai harapan, Untuk indikator mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit diperoleh rata-rata 3.24 dan 80.88% yang dikategorikan sebagian mulai berkembang, dan indikator mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak diperoleh rata-rata 3.24 dan 80.88% yang dikategorikan sebagian berkembang sesuai harapan.

Hasil yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan hasil observasi pada siklus I untuk indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk,

warna, atau ukuran naik 10.29%, untuk indikator memahami aturan dalam suatu permainan naik 8.85%, untuk mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit naik 8.82%, dan untuk indikator mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak mengalami kenaikan sebesar 8.82%.

Berdasarkan hasil pada siklus II di atas dan observasi sebelumnya pada siklus I dan pra siklus terdapat hasil perubahan yang positif, hal ini ditandai dengan meningkatnya rata-rata kemampuan kognitif anak diiringi dengan motivasi dan antusias anak untuk bermain domino stik. Pada tahapan ini peneliti merasa peningkatan yang dicapai telah berkembang sesuai harapan sekaligus menunjukkan bahwa penerapan permainan domino stik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok B TK Triaslingga *Kinderschool* kota Cimahi

**Persentase Peningkatan Perkembangan Kognitif  
Melalui Permainan Domino Stik  
Kelompok B TK Triaslingga *Kinderschool* Kota Cimahi**

KEGIATAN	INDIKATOR	PERSENTASE
PraSiklus	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran	72.06%
	Memahami aturan dalam suatu permainan	72.06%

	Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit	67.65%
	Mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak	69.12%
Siklus I	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran	75%
	Memahami aturan dalam suatu permainan	77.91%
	Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit	72.06%
	Mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak	72.06%
Siklus II	Megklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran	85.29%
	Memahami aturan dalam suatu permainan	86.76%
	Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit	80.88%
	Mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak	80.88%

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap pelaksanaan hasil tindakan penerapan permainan domino stik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok B di TK Triaslingga *Kinderschool* Kota Cimahi,

makadapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Triaslingga *Kinderschool* Kota Cimahi pada prasiklus untuk indikator mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran sebagian besar berkembang sesuai harapan, untuk indikator memahami aturan dalam suatu permainan sebagian besar berkembang sesuai harapan, untuk indikator mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak sebagian besar mulai berkembang.
- Kemampuan kognitif anak kelompok B TK Triaslingga *Kinderschool* Kota Cimahi setelah diberi permainan domino stik pada siklus I untuk indikator mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran sebagian besar berkembang sesuai harapan, untuk indikator mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak sebagian besar berkembang sesuai harapan, untuk indikator mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit sebagian besar mulai berkembang sesuai harapan.
- Kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Triaslingga *Kinderschool* Kota Cimahi setelah diberi permainan domino stik pada siklus II untuk indikator mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran sebagian besar berkembang sangat baik, untuk memahami aturan dalam suatu permainan sebagian besar berkembang sangat baik, untuk indikator mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak sebagian besar berkembang sesuai harapan dan indikator mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit sebagian besar berkembang sesuai harapan.
- Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok B di TK Triaslingga *Kinderschool* Kota Cimahi melalui permainan domino stik terdapat peningkatan yang signifikan, hal ini ditunjukkan dari peningkatan persentase indikator mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk,

walaupun memahami aturan dalam suatu permainan 14.7%, mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit 13.23%, Mengelompokkan benda dengan cara yang diketahui anak 11.76% sebagian besar berkembang sesuai harapan.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, makadapat dikemukakan beberapa saran, yaitu:

- Bagi Guru diharapkan dapat berinovasi dan lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
- Bagi peneliti lain hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam menyajikan pembelajaran bagi anak sekaligus landasan penelitian umpan balik yang berhubungan dengan kognitif maupun permainan domino stik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Firmansyah, D. (2018). Analysis of Language Skills in Primary School Children (Study Development of Child Psychology of Language). *Primary Edu - Journal of Primary Education*, 2(1), 35–44. <https://doi.org/10.22460/pej.v1i1.668>
- hendriana, H. (2014). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Suatu Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kusumaningtyas, N. (2014). *Alat permainan edukatif untuk Anak Usia Dini*. Semarang: Delacita.
- Patmadewo. (1994). *Teori Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Sriningsih. Nining. (2008). *Pembelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Yuliani, N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT indeks.