

**PENERAPAN PERMAINAN PENJEPIT BAJU UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL PERBEDAAN UKURAN BANYAK DAN SEDIKIT DI TK KARTIKA XIX – 1 BANDUNG**

**Titin Kurniatin<sup>1</sup>, Rohmalina<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> TK Kartika XIX-1, Jln. Pak Kagot 1 No.9, Bandung

<sup>2</sup> IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jeneral Sudirman, Cimahi

<sup>1</sup>zalikhatubagus77@gmail.com, <sup>2</sup>rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id

**ABSTRACT**

The implementation of clothes pinning games to develop the ability to vary the size of many and few in TK Kartika XIX – 1. The problem of this research is whether through the implementation of clothes pinning clothes can develop the ability to recognize differences in size. The purpose of this research is to find out through the application of clothes pinning clothes that can develop the ability to recognize many and few differences. This study used a quasi-experimental study with the subject of children in group B TK Kartika XIX-1 with a total number of 22. Which was divided into 2 classes, consists of 11 children for the experimental group and 11 children for the control group? This research shows that there is a change to be better. This can be seen in the data before the research (pretest) when the experimental class is in the medium and low categories, whereas after using the clothes pinning game, it increases to the medium and high categories. The conclusion of this study is that the researchers concluded that the action of learning through the implementation of clothes chips can be proven to develop the ability and recognize the differences in the size of many and few children.

Keywords: The Ability to Vary The Size of Many and Few, Clothes Pinning Games

**ABSTRAK**

Penerapan Permainan Penjepit Baju Untuk Mengembangkan Kemampuan Perbedaan Ukuran Banyak dan Sedikit di TK Kartika XIX-I. Permasalahan penelitian ini apakah melalui penerapan permainan penjepit baju dapat mengembangkan kemampuan mengenal perbedaan ukuran banyak dan sedikit. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui melalui penerapan permainan penjepit baju dapat mengembangkan kemampuan mengenal perbedaan ukuran banyak dan sedikit. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan subjek penelitian anak Kelompok B TK Kartika XIX – 1 Bandung dengan jumlah keseluruhan 22. Yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu 11 orang untuk kelas eksperimen dan 11 orang untuk kelas kontrol. Penelitian ini menunjukkan adanya perubahan kearah yang lebih baik. Hal ini terlihat dalam data sebelum penelitian (*pretest*) kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan rendah, sedangkan setelah menggunakan permainan penjepit baju meningkat menjadi kategori sedang dan tinggi. Kesimpulan penelitian ini bahwa tindakan pembelajaran melalui penerapan permainan penjepit baju dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan mengenal ukuran banyak dan sedikit anak usia dini.

Kata Kunci: Perbedaan Ukuran Banyak dan Sedikit, Permainan Penjepit Baju.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan prasekolah sudah sejal lama diselenggarakan di negara kita, tercatat sejak abad 20. Berjalannya kurun era yang lama itu ternyata diikuti oleh

adanya pergeseran orientasi, arah, dan bahkan isi program pendidikan prasekolah. Mulai dari sekedar nyanyi – nyanyi sederhana, main – main atau menghafal sajak, pendidikan prasekolah itu terus

berubah sampai kepada yang jauh lebih komprehensif sebagaimana yang tampak sekarang.

Kehidupan anak memiliki dunia dan kekhasan sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Di sisi lain, ironisnya sebagian orang menganggap belajar adalah “dengan pensil dan buku” dan oleh karena itu semua gerak anak di prasekolah sarat dengan pensil dan buku. Akibatnya terdapat dikotomi yang sangat kontras antara belajar (baca-tulis) dengan bermain, baik di lingkungan PAUD maupun di rumah. Padahal persepsi para ahli pendidikan prasekolah, yang dengan ini diwakili oleh Maria Montessori, bahwa diantara belajar dan bermain adalah sama. Artinya cara belajar anak adalah bermain.

Aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulus dengan baik adalah perkembangan aspek kognitif. Karena kognitif anak dapat menggambarkan perkembangan anak yaitu kemampuan simbolik, berfikir logis anak dalam ide, pikiran, perasaan dan menyelesaikan masalah. Unsur bagian dari perkembangan aspek kognitif anak adalah konsep bilangan.

Tetapi pada kenyataannya setelah saya melakukan pengamatan awal, proses pembelajaran masih bersifat formal, guru masih memakai cara ulas tanpa menggunakan APE yang tepat dalam menumbuhkan pertumbuhan kognitif anak. Guru kurang memberikan stimulus dalam memberikan pengkajian lebih utama dalam perkembangan kognitif, karena media yang digunakan kurang menarik bagi anak dan anak sadar akan kesulitan mengingat dan memahami konsep bilangan.

Dalam pengamatan terdapat berbagai anak yang bisa menyebutkan

bilangan, menghitung urutan bilangan, menuliskan bilangan, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda. Kemudian dari hasil data observasi awal di TK Kartika XIX – 1 tertera menandakan maka anak mampu berhitung dalam mengenal teori bilangan tidak sesuai dengan perkembangan yang seharusnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, model konsep pembelajaran bilangan yang sudah sering dilakukan di TK ini kurang memajukan kapasitas anak saat mengenal teori bilangan, kemudian harus makin memikat dan menyenangkan anak merasa tidak bosan. Pendidikan prasekolah sebaiknya tidak dianggap sebagai pelengkap, lebih penting lagi pendidikan sebelumnya.

Karena kognitif anak dapat menggambarkan perkembangan anak yaitu kemampuan simbolik dinyatakan dalam ide, pikiran, perasaan dan menyelesaikan masalah. Unsur termasuk dalam bagian segi kognitif anak adalah memahami rancangan hitungan.

Penelitian ini menggunakan permainan penjepit baju karena untuk menggali, membudayakan dan mengembangkan kembali permainan ini. Permainan penjepit baju benar - benar untuk mengasah kognitif anak. Anak langsung dirangsang ide imajinatif, ketangkasan dan kecerdasan, serta kebersamaan yang tinggi. Pada kegiatan bermain ini personel agar lebih konsentrasi, membilang dan menempel angka.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian memakai alat permainan agar kognitif dapat dikembangkan melalui permainan penjepit baju. Permainan penjepit baju merupakan solusi yang tepat untuk mengenal bilangan.

Permainan digunakan oleh peneliti adalah Penjepit baju yang kemudian divariasikan. Adanya permasalahan

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)  
Vol.3 | No.2 | Maret 2020

han tersebut maka peneliti mengambil judul “Penerapan Permainan Penjepit Baju untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Perbedaan Ukuran Banyak dan Sedikit di TK Kartika XIX – 1 Bandung.”

Menurut Sujiono, dkk (2008:1-3) kognitif ialah suatu cara dalam berfikir, yaitu keinginan setiap orang menilai dan menghubungkan suatu peristiwa.

Perkembangan muncul pada anak prasekolah sangat beragam yaitu perkembangan kognitif. Hal yang sama dikatakan oleh Demista (2005 : 103) bahwa kognitif merupakan istilah untuk psikologi menjelaskan semua aktivitas mental yang berkenaan dengan persepsi, ingatan, pikiran, pengolahan informasi sehingga seseorang memperoleh pemahaman dan dapat memecahkan masalah serta merencanakan masa depan.

Menurut Syaodih dan Agustin (2011 : 64) perkembangan kognitif juga menyangkut perkembangan berfikir, bagaimana berfikir itu bekerja. Persoalan diselesaikan dengan langkah yang lebih kompleks pada anak. Sehingga anak bisa menyelesaikan persoalan.

Menurut Jamaris (2006: 23) gambaran umum bertitik tolak tentang fase-fase perkembangan kognitif tersebut, maka diketahui bahwa perkembangan kognitif anak prasekolah dalam fase praoperasional mencakup tiga aspek, yaitu: Berpikir Simbolis, Berpikir Egosentris, Berpikir Intuitif,

Menurut Jamaris (2006: 24) perkembangan kognitif prasekolah hakikatnya merupakan proses hasil asimiliasi (assimilation), akomodasi (accommodation), dan ekuilibrium (equilibrium).

Bermain adalah potensi yang ada dikembangkan untuk memperoleh kesempatan, membantu pada proses belaj-

jar anak, menemukan dirinya, memberi peluang agar berkembang, terbiasa menggunakan seluruh pancaindra, dan motivasi yang alami.

Berhitung bagian dari matematika begitu pun dengan kemampuannya, Susanto (2011 : 98) bilang kemampuan berhitung adalah kemampuan dimiliki anak untuk lebih dikembangkan, imajinatif dimulai dari perkembangan lingkungan yang terdekat, dengan sejalan perkembangan mengenai jumlah dihubungkan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut penjelasan diatas disimpulkan kemampuan berhitung yaitu anak mampu dalam mengembangkan cara berfikir konkrit yang sesuai dengan matematika.

Pendidikan dalam media pembelajaran prasekolah sangat diperlukan karena dalam memberikan stimulasi kepada anak, pendidik harus menggunakan alat dan bahan yang nyata untuk mempermudah proses pembelajaran. Sehingga pada hakikatnya pembelajaran yang diberikan dengan media yang terlihat dan menarik bagi anak, dengan demikian pembelajaran yang diberikan oleh pendidik akan mudah dipahami dan disenangi oleh anak. Jadi yang ada di lingkungan media pembelajaran PAUD adalah sarana dan prasaran yang mendukung untuk menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan anak prasekolah, sehingga anak akan bermain aman, nyaman dan menyenangkan. Penjepit memiliki arti kata benda bisa nama orang atau tempat.

Motorik halus anak dilatih, karena persiapan menulis. Menstimulus motorik halus dengan cara membuka tutup jepit jemuran, latihan menggunting dan lain-lain.

**METODOLOGI**

Metodenya menggunakan metode eksperimen quasi. Pada eksperimen quasi subjek tidak dikelompokkan dengan acak, melainkan seadanya.

Menurut Darmawan (2013 ; 226) merupakan suatu penelitian tujuannya untuk menilai suatu perlakuan/ tindakan/ dalam mempengaruhi treatment pendidikan tingkah laku terhadap siswa atau hipotesis pengujian tidak adanya tindakan bila dibandingkan dengan tindakan lain. Tujuan dari penelitian eksperimen untuk memeriksa suatu perlakuan terhadap indikasi kelompok tertentu dengan kelompok lainnya yang berbeda.

Jadi metode eksperimen adalah metode penelitian mengetahui suatu tindakan terhadap variabel yang diteliti atau penelitian eksperimen bisa digunakan untuk menguji hipotesis dimana penelitian memanipulasi terhadap variabel bebas, menilai terhadap variabel terikat

Sampel untuk penelitian adalah kelas B sebanyak 22 siswa seluruh jumlah populasi. Dalam hal ini, siswa kelas B3 menjadi kelas eksperimen sebanyak 11 siswa dan kelas B2 menjadi kelas kontrol sebanyak 11 siswa.

**Tabel 1. 1**

Sampel Penelitian TK Kartika XIX - 1

Tk Kartika XIX -1				
Kelas	Eksperimen		Kontrol	
	Perempuan	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki
B3	6	5		
B2			5	6
Total	11		11	
	22			

Prosedur Penelitian dimulai dengan tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Sedangkan teknik

pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data dengan kategori rendah, sedang dan tinggi, uji statistik dan uji normalitas, uji Homogenitas, uji signifikansi perbedaan dua rata – rata.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Hasil**

Setelah menyusun kisi-kisi lalu mengolah data menggunakan SPSS 20, dan hasilnya sebagai berikut yaitu berdasarkan tujuan penelitian dan langkah-langkah pengolahan data *pretest* kelompok eksperimen yakni 8 anak berada kategori sedang dengan presentasi 72,8 % dan 3 anak berada kategori rendah dengan presentasi 27,2 %. Dari perhitungan statistik *pretest* kelompok eksperimen nilai rata-rata (mean) pada data statistik yaitu 5,91 nilai tengah (median) yaitu 6,00 dan nilai sering muncul (mode) adalah 4 dan nilai tinggi (maksimum) 4 dan nilai rendah (minimum) adalah 8.

Data telah diolah untuk *pretest* kelompok kontrol kemampuan mengenal perbedaan sedikit dan banyak yaitu berada kategori rendah berjumlah 2 anak dengan presentasi 18,1 % dan yang berkategori sedang 9 anak dengan presentasi 81,9 %.

Dari hasil *pretest* kelompok kontrol nilai rata-rata (mean) yaitu 6,27, nilai tengah (median) 7,00 dan nilai sering muncul (modus) yakni 7, nilai rendah (minimum) ada data ini 4 dan nilai tinggi (maximum) 8.

Kondisi akhir penerapan permainan penjepit baju untuk mengembangkan kemampuan mengenal perbedaan ukuran banyak sedikit pada kelompok B yaitu menunjukkan adanya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil

*posttest* pada kelompok eksperimen ada 3 kategori sedang dengan presentasi 27,00 % dan 8 kategori tinggi dengan presentasi 72,8 %.

Hasil data *posttest* kelompok eksperimen nilai rata-rata (mean) yaitu 9,36, nilai tengah (median) 10,00 dan nilai yang ering muncul (mode) yaitu 10, sedangkan nilai yang rendah (minimum) yaitu 7, nilai yang paling tinggi (maximum) yaitu 12. Berdasarkan data disimpulkan bahwa kemampuan mengenal perbedaan banyak dan sedikit pada kelompok kontrol *Posttest* adalah anak berada pada kategori sedang berjumlah 10 anak dengan presentasi 90,9 % dan yang berkategori tinggi berjumlah 1 anak dengan presentasi 9,1 %, ini menandakan kelas kontrol tidak mengalami perubahan hasil dengan pembelajaran media biasa.

Dari data statistik hasil *posttest* kelompok kontrol nilai rata-rata (mean) yaitu 6,55, sedangkan nilai tengah (median) 7,00 dan nilai sering muncul (modus) yaitu 6 nilai rendah (minimum) pada data ini 4 dan nilai tinggi (maximum) 8. Uji Normalitas dilakukan pada *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji dengan program bantuan SPSS 20. Kriteria pengujian uji normalitas jika diperoleh hasil p value lebih kecil 0,05 maka distribusi datanya adalah tidak normal, sedangkan jika diperoleh hasil lebih besar 0,05 distribusi datanya adalah normal. Berdasarkan data hasil pengujian normalitas diketahui jika hasil data diperoleh lebih 0,05 kesimpulannya data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan SPSS

20 yaitu diperoleh 0,907 lebih besar 0,05 kesimpulannya data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah data yang sejenis atau homogen. Hasil uji t-test independent data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan SPSS 20 yaitu nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 5,91 dan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 6,27 dan memiliki nilai rata-rata yang berdekatan.

Berdasarkan hasil uji t independent diperoleh hasil dengan p value 0,592 maka 0,592 lebih besar 0,05 dan data diterima, dalam arti bahwa data hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pengujian normalitas data *posttest* yaitu kelompok eksperimen 466 dan kelompok kontrol 238 maka hasil diperoleh lebih dari 0,05 kesimpulannya data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Setelah diberikannya *treatment* kelompok eksperimen dan pembelajaran biasa pada kelompok kontrol, terjadi perbedaan signifikan pada kelompok eksperimen terhadap kemampuan mengenal perbedaan ukuran banyak dan sedikit ditunjukkan uji t independent terhadap data *posttest* dengan bantuan SPSS 20. Nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen adalah 9,36 dan kelompok kontrol adalah 6,55. Data tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata yang berbeda.

Berdasarkan hasil pada uji t independent data *posttest* menunjukkan p value 0,000 kurang dari 0,05 maka hasil *posttest* kemampuan mengenal perbedaan banyak dan sedikit dinyatakan ada

perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang artinya terdapat peningkatan dari media pembelajaran permainan penjepit baju terhadap kemampuan mengenal perbedaan banyak dan sedikit pada kelompok B di TK Kartika XIX – 1 Bandung.

### **Pembahasan**

Setelah peneliti melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran penjepit baju untuk meningkatkan kemampuan mengenal perbedaan banyak sedikit ternyata hasilnya benar bahwa media pembelajaran penjepit baju dapat meningkatkan kemampuan mengenal perbedaan banyak sedikit khususnya dalam berfikir logis karena mereka dapat mengeksplor bakat dan kemampuannya.

Ini dibuktikan dari 11 sampel anak yang di teliti kelompok eksperimen *pretest* menunjukkan 3 anak pada kategori rendah persentasinya 27,2 % dan 8 anak berada kategori sedang persentasinya 72,8 %. Setelah perlakuan media pembelajaran penjepit baju meningkat menjadi 3 anak berada pada kategori sedang persentasinya 27,2 % dan 8 anak berada pada kategori tinggi persentasinya 72,8 %.

Begitu pula dengan kelompok kontrol dari 11 sampel yang di teliti pada saat *pretest* menunjukkan 2 anak berada kategori rendah persentasinya 18,1% dan yang berkategori sedang 9 anak persentasinya 81,9%. Setelah diadakan *posttest* menggunakan media penjepit baju menunjukkan adanya perubahan data menjadi 10 anak berada kategori sedang persentasinya 90,9% dan 1 anak berkategori tinggi persentasinya 9,1%.

Dari indikator-indikator yang dalam kisi-kisi instrumen dapat mengenal

banyak sedikit, anak dapat mengenal berat dan ringan, anak dapat mengenal konsep bilangan, anak dapat menyambungkan bilangan dengan benda sampai 10, anak dapat menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10, anak dapat menyebutkan hasil pengurangan sampai 10, anak dapat mengenal perbedaan sama dan tidak sama, anak dapat membedakan kumpulan benda yang sama dan tidak sama, anak dapat membedakan benda yang jumlahnya banyak sedikit.

Dengan demikian Penerapan Permainan Penjepit Baju untuk Mengembangkan Kemampuan Perbedaan Ukuran Banyak dan Sedikit dapat dikategorikan Berhasil.

Adapun Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Hanggara Budi Utomo meneliti terhadap Implementasi Permainan Penjepit Baju Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini yang diperoleh selama 3 siklus, dapat dibuktikan kebenarannya. Data diperoleh terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari siklus pertama 37% dari siklus kedua 18% ke siklus ketiga. Siklus III mencapai 100%. Ketuntasan belajar anak memenuhi kriteria minimal 75%. Dengan demikian pembelajaran melalui implementasi permainan penjepit baju dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, DITERIMA.

Dalam penelitian R Rohmalina dkk terhadap Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika AUD Dengan Menggunakan Permainan Memancing Angka Pada Kelompok A dengan menggunakan metode eksperimen. Kesimpulan penelitian ini, nilai data kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelas kon-

trol, artinya perkembangan anak diberikan perlakuan menggunakan media permainan

### KESIMPULAN

Data kemampuan awal (*pretest*) diketahui kemampuan mengenal perbedaan banyak sedikit pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu berada kategori sedang dan rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang diberikan pada saat *pretest* yaitu menggunakan pembelajaran biasa yang dilakukan di kelas, contohnya mengisi LKA yang diawali dengan bercakap-cakap oleh guru sesuai tema dan sub tema. Pada tujuan pembelajarannya di arahkan pada calistung dan jarang memakai media pembelajaran, sehingga dengan pembelajaran tersebut membuat anak cepat bosan dan merasa jenuh. Pembelajaran seperti ini tidak dapat mengeksplor anak dalam mengembangkan kemampuan dan bakat yang dimilikinya, sehingga dilihat hasil *pretest* kemampuan mengena perbedaan banyak sedikit masih dalam kategori rendah dan desang.

Data kemampuan akhir (*posttest*) mengenai kemampuan mengenal perbedaan banyak sedikit menggunakan media penjepit baju lebih baik daripada menggunakan pembelajaran biasa ini terlihat dari data *pretest* dan *posttest* bahwa hasil *pretest* kemampuan mengenal perbedaan banyak sedikit kelompok eksperimen masih kategori rendah dan sedang, setelah *posttest* meningkat jadi kategori sedang dan tinggi. Sedangkan kelompok kontrol hasil dari *pretest* dan *posttest* masih sama karena media yang digunakan tidak semenarik media pembelajaran penjepit baju.

Deskripsi hasil kemampuan mengenal perbedaan banyak sedikit melalui permainan penjepit baju, anak lebih senang dan antusias dengan seringnya mereka bermain menggunakan permainan penjepit baju, kemampuan mereka menjadi tereksplor, mereka mencoba membuat berbagai permainan dengan media penjepit baju.

### DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- dkk, S. (2008). *Motode Perkembangan Kogitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak - kanak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rohmalina, d. R. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika AUD Dengan Menggunakan Permainan Angka Pada Kelompok A. *Jurnal Ceria*.
- Sujiono. (2008). *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syaodih, M. A. (2011). *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Utomo, H. B. (2015). Implementasi Permainan Penjepit Baju Untuk Mengembangkan Kemampuan

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.3 | No.2 | Maret 2020

Kognitif Anak Usia Dini. *Airlangga University*.