

**PENGARUH PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2
DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 1 PONTIANAK**

MeriOktaviani, Sudarti, Sri Nugroho Jati
PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak
Email: merryocha94@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh metode pembelajaran yang digunakan setiap hari terlihat monoton sehingga perkembangan kognitif anak tidak berkembang secara optimal. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan *Quantum Learning* melalui permainan ular tangga di kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Buastanul Athfal 1 Pontianak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental One Group pretest-Posttest*. Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Pontianak. Sumber data adalah anak kelompok B2 dan guru kelompok B2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak meningkat secara signifikan. Dimana jika dilihat nilai $-t$ hitung $-5,272$ lebih kecil dibanding $-t$ tabel $-2,074$, yang dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Quantum learning* melalui permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Pontianak.

Kata kunci: pembelajaran *Quantum Learning*, ular tangga, perkembangan kognitif

PENDAHULUAN

Anak Usia Dunia adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 Tahun usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Sesuai dengan pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1, anak usia dini merupakan anak pada usia yang memiliki rentangan waktu sejak lahir hingga usia 6 tahun. Berk (Cahyani, 2014:2) menyatakan bahwa pada masa anak usia dini, proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Pada pendidikan anak usia dini di TK, anak akan diberikan rangkaian aktivitas yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dasarnya. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 58 tahun 2009, ada lima aspek perkembangan dalam pendidikan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian, bahasa dan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari cara anak berpikir. Menurut Drever (Cahyani, 2014:6) disebutkan bahwa “kognisi adalah cara berpikir umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran”. Pada usia dini anak berada pada masa keemasan, sehingga dalam perkembangan anak perlu diperhatikan dengan maksimal dan mengembangkannya secara optimal melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi daya kognisinya.

Pembelajaran di TK dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Belajar akan menghubungkan anak dengan dunia sosialnya. Bandura (Cahyani, 2014:2) menyatakan bahwa dalam situasi sosial, anak dapat belajar lebih cepat hanya dengan mengamati perilaku orang lain, melibatkan unsur panca indra, kognitif, dan emosinya. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar mengenai dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak dijelaskan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Pada saat peneliti melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Pontianak, peneliti melihat proses pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang diberikan guru kepada anak berupa pengerjaan atau mengisi lembar LKS yang telah disediakan guru, mewarnai LKS, menulis angka atau huruf yang ada didalam majalah, menyalin tulisan angka atau huruf dipapan tulis dan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Pontianak guru sering menggunakan model pembelajaran kelompok dan klasikal (anak didalam kelas duduk dibagi menjadi empat kelompok dan diberikan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang telah disediakan guru). Pembelajaran seperti ini peneliti melihat 9 anak dari 23 anak terlihat kurang antusias dalam melaksanakan pembelajaran dan kemampuan perkembangan kognitif belum maksimal.

Melihat masalah ini, dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bilangan, dan lambang bilangan pendidik dapat mengangkat lagi kegiatan pokok yang menjadi inti dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu bermain. Didalam kegiatan bermain tersebut bisa diselipkan materi-materi mengenai bilangan dan lambang bilangan. Maka dari itu, pendidik harus aktif dan kreatif didalam menyusun rencana kegiatan harian (RKH), menyusun rencana kegiatan mingguan (RKM), dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pengajaran, dan tidak menyimpang dari prinsip PAUD atau TK itu sendiri.

Model pembelajaran yang dipilih haruslah model pembelajaran yang menyenangkan dan bisa menimbulkan rasa ingin tahu anak. Untuk memaksimalkan belajar anak, pendidik seharusnya memilih dan mengemas model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan materi pembelajaran dan tidak menyimpang dari prinsip PAUD atau TK itu sendiri. Model pembelajaran di TK diantaranya, model pembelajaran kelompok, model pembelajaran klasikal, model pembelajaran sentra, model pembelajaran *Quantum Learning*. Dari berbagai model

pembelajaran pada penelitian ini peneliti ingin menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* melalui permainan ular tangga.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka cukup penting untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pembelajaran *Quantum Learning* Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Pontianak”.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Pengertian *Quantum Learning*

Menurut De Porter dan Harnacki (2000:15) memberikan pengertian *Quantum learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis bekerja untuk semua tipe orang dan segala usia.

b. Manfaat *Quantum Learning*

Manfaat dari gaya belajar *Quantum Learning* ini antara lain (Mike Harnacki dan Bobbi DePorter 2000:13):

- 1) Memberikan sikap positif
- 2) Memotivasi
- 3) Keterampilan belajar seumur hidup
- 4) Kepercayaan diri
- 5) Sukses

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran *Quantum*

- 1) Segalanya berbicara
- 2) Segalanya bertujuan
- 3) Pengalaman sebelum pemberian nama
- 4) Aku isi tiap usaha
- 5) Jikalau dipelajari, maka layak pula dirayakan

d. Langkah-langkah Menerapkan *Quantum Learning*

- 1) Kekuatan ambak
- 2) Penataan lingkungan belajar
- 3) Memupuk sikap juara
- 4) Membebaskan gaya belajar
- 5) Jadikan anak lebih kreatif
- 6) Melatih kekuatan memori anak

e. Aplikasi *Quantum Learning* dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Quantum adalah interaksi yang terjadi dalam proses belajar untuk mengubah berbagai potensi yang ada didalam diri manusia menjadi pancaran atau ledakan gairah yang dapat ditularkan kepada orang lain. Sebab, semakin baik interaksi, maka akan semakin baik pula bagi perkembangan dan pertumbuhan anak (Fakhrudin 2011:59).

Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karakter dan kecenderungan anak, interaksi yang baik, positif dan mencerahkan harus menjadi suatu acuan dan tujuan bersama yaitu orang tua, guru, dan masyarakat. Karena mewujudkan dalam interaksi, yang paling memberikan nilai tambahan adalah bagaimana kesan terhadap interaksi tersebut.

Quantum learning mbingkai setiap interaksi agar menjadi baik satu sama lain. Sehingga, ketika seorang anak berada pada kegelisahan, maka dia akan bisa segera berada pada titik kebahagiaan dan kenyamanan. Guru yang telah memahami bahwa semua anak memiliki potensi besar untuk sukses maka dia akan mendekati anak yang sedang dirundung

gelisah tersebut, kemudian mengajaknya berdiskusi, atau berusaha berempati dengan apa yang dialami tersebut, kemudian masuk di dunianya, lantas memberikan sugesti tentang kebaikan dan apa pula yang seharusnya dilakukan.

Dengan metode semacam ini kedekatan emosional dan spiritual antara anak dengan guru, akan terjalin dengan begitu erat. Dalam *Quantum Learning*, terdapat prinsip bahwa dengan menemukan manfaat pada salah satu sikap atau kecenderungan yang dipilih, bisa meningkatkan semangat belajar. Tidak hanya itu, ada pula prinsip lain yang membuat anak menjadi pribadi *Quantum*. Prinsip-prinsip tersebut adalah bagaimana ajakan memberikan pujian kepada diri sendiri, bagaimana menciptakan tempat yang aman untuk belajar dan bekerja, bagaimana menentukan cara belajar, bagaimana memaksimalkan kedahsyatan pikiran, dan bagaimana cara meningkatkan kreativitas dalam segala situasi (Fakhrudin, 2011:63).

Bagi seorang pendidik, dengan semangat *Quantum Learning* ini, terkhusus pada ranah Pendidikan Anak Usia Dini, dalam strategi pembelajarannya, guru mengajar dan siswa belajar adalah dua proses atau jalan yang berbeda. Maka dari itu, tidak tepat apabila seorang guru kemudian meyakinkan diri bahwa pengajaran yang dia berikan disukai anak, tanpa adanya evaluasi bagaimana anak merespon cara pengajaran tersebut.

Dengan *Quantum Learning*, maupun metode *multiple intelligence* dalam Pendidikan Anak Usia Dini, anak dilibatkan secara langsung pada proses pembelajaran. Alhasil, anak mendapatkan penghargaan dan pengakuan bahwa dia “ada” dan “bisa”. Pengakuan dan penghargaan ini membuat anak fun, nyaman, dan bahagia dalam proses pembelajaran tersebut. *Quantum Learning*, sebuah strategi mendekati semua potensi dan kecenderungan anak untuk kemudian memaksimalkan potensi-potensi tersebut, bisa menjadi salah satu cara untuk menjaga, memelihara, dan mendorong anak untuk maju (Fakhrudin 2011:64).

f. Kelebihan dan Kekurangan *Quantum Learning*

1) Kelebihan

- a) *Quantum* berpangkal pada psikologi kognitif, bukan fisika
- b) *Quantum* lebih bersifat humanistik, bukan positivistic-empiris, “hewanistik”, atau nativistis.
- c) *Quantum* lebih konstruktivistis bukan positivistic-empiris, behavioristik.
- d) *Quantum* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna.
- e) *Quantum* sangat menentukan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan pengalaman yang nyata.
- b) Waktu yang cukup lama untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar.
- c) Kesulitan mengidentifikasi ketrampilan siswa.

g. Pengertian Bermain

Bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan diri (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).

h. Manfaat Bermain

Pentingnya nilai-nilai yang terdapat dalam aktivitas bermain bagi perkembangan anak usia dini belum benar-benar dimengerti oleh orang tua, guru, dan dunia pendidikan pada umumnya. Orang tua mungkin berpikir bahwa perkembangan anak usia dini bisa

didapatkan anak dengan cara belajar. dengan belajar, anak bisa pintar, kalau terus-terusan bermain anak tidak bisa pintar.

Perasaan senang, menikmati, bebas memilih, dan lepas dari segala beban karena tidak punya target, juga tidak bisa didapatkan dari kegiatan belajar. ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan didalam dirinya. Anak mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru.

i. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah papan permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Sudarmanto, 2012:149) dan dapat diartikan juga permainan ular tangga adalah permainan (*games*) adanya contest antar pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (sugiwati, 2013:5).

j. Manfaat Permainan Ular Tangga

Manfaat permainan ular tangga adalah sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, permainan ular tangga membuat anak-anak senang bermain sekaligus mengembangkan kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan keterampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti dan sabar menunggu giliran (Sugiwati, 2013:5).

k. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Kelebihan dari permainan ular tangga ini adalah (Sudarmanto, 2012:150):

- 1) Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- 2) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- 3) Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya.
- 4) Biaya yang dikeluarkan tidak besar karena gambar dan kata-kata dapat diambil dari majalah dan dibuat sendiri.
- 5) Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Selain kelebihan dari permainan ular tangga, terdapat pula kekurangan dari permainan ini yaitu permainan membutuhkan tempat luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini.

l. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif yaitu “segala aktivitas manusia dilakukan dengan sadar bersumber pada otak dan digerakkan oleh kognitif meliputi segala aspek kegiatan, mulai dari menyadari adanya masalah, mengidentifikasikannya, merumuskan hipotesis, mengumpulkan informasi atau data, mengambil simpulan, mengevaluasi simpulan, sampai kepada strategi untuk mencapai tujuan”. Pusat kognitif terletak didalam susunan syaraf pusat, dengan kemampuan untuk mengolah dan menyimpan informasi yang hamper tidak terbatas jumlah dan ragamnya (Iskandarwassid, 2011:47).

m. Fase Perkembangan Kognitif

Piaget (Sumantri, 2007:1.15) mengemukakan proses anak sampai mampu berpikir seperti orang dewasa melalui empat tahap perkembangan, yakni :tahap sensori motor (0-2 Tahun), tahap operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (11-15 tahun).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dan bentuk penelitian *Pre-Experimental One Group-Pretest-Posttest*. Penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Tempat pelaksanaan penelitian ini dikelompok B2 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfa 1 Pontianak. Tahun ajaran 2015-2016, dan penelitian ini dilaksanakan Agustus 2015 sampai penyusunan skripsi selesai. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi tertutup, teknik wawancara semi terstruktur, dan teknik tes. Alat Pengumpul data yang digunakanya itu *check list*, pedoman wawancara, dan tes. Teknik analisis data dengan menggunakan statistic dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md : mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest* (*pretes-posttest*)

Xd : deviasi masing-masing subjek(d-Md)

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

d.b. : ditentukan dengan N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data perkembangan kognitif anak yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel, menghitung hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan SPSS. Hasil rata-rata *pretest* yang didapat sebesar 25.87 dan rata-rata *posttest* sebesar 27.22. dari penyajian hasil penelitian memberikan gambaran bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *Quantum Learning* melalui Permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil analisis uji statistic diperoleh $-t$ hitung sebesar -5,272 dan dengan hasil pengujian signifikansi 5 % atau 0,05 hasil yang diperoleh $-t$ tabel sebesar 2.074. hasil pengujian hipotesis membandingkan nilai $-t$ hitung dengan $-t$ tabel dan probabilitas maka yang didapat nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel ($-5,272 < -2,074$) maka H_a yang diterima H_0 ditolak. Oleh karena itu $-t$ hitung H_1 diterima artinya bahwa ada pengaruh perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Dari hasil penelitian peneliti mengaitkan dengan teori Papalia yang menyatakan bahwa “anak berkembang dengan cara bermain. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, pembelajaran *Quantum Learning* melalui permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Pontianak terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan simpulan tersebut ada pun saran yang ingin peneliti sampaikan Bagi sekolah diharapkan selalu kegiatan-kegiatan baru dalam proses pembelajaran yang baik. Khususnya dalam metode pembelajaran yang membuat anak senang dan dapat menyerap ilmu pembelajaran yang disampaikan guru.

Gurudiharapkan agar dapat lebih kreatif, inovatif dan aktif dalam menyelenggarakan pembelajaran dan memilih model pembelajaran yang tepat seperti model pembelajaran *Quantum Learning* melalui permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak.

Peneliti selanjutnya hendaknya dapat melanjutkan melaksanakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan berbagai model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, agar dapat dijadikan perbandingan dalam melakukan suatu penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. **Prosedur Penelitian**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyani, Ni Luh Ayu. 2014. **Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar**. Vol 2 No 1 Tahun 2014. Hal 1-10.
- DePorter, Bobbi & Mike Harnacki. 2000. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Deporter, Bobbi, Reardorn, Mark & Noutie, Sarah Singer.(2010). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Fakhrudin, Asep Umar. 2011. **Terapan Quantum Learning Untuk Keluarga**. Yogyakarta: Laksana.
- Iskandarwassid, & Sunendar, Dadang. 2011. **Strategi Pembelajaran Bahasa**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mulyani & Syaodih, Nana. 2007. **Perkembangan Peserta Didik**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudarmanto, Pamungkas, Joko & Anggraini, Arista Wahyu.2012. **Peningkatan Kosakata Benda Melalui Permainan Ular Tangga Pada kelompok B di Tk Pertiwi Tamanagung Muntilan**.Jurnal Pendidikan Anak. Vol 1.Edisi 2 Desember 2012. Hal 146-153.
- Sugiwati. 2013. **Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut-Surabaya**. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 2. No 1 Tahun 2013. Hal 1-6.
- Sugiyono. 2009. **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D**. Bandung: Alfabeta.