

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL POLA MELALUI BERMAIN TEPOGAR PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

Sumarni Hayati, Nurhenti Dorlina Simatupang

⁽¹⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

⁽²⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak usia 3–4 tahun melalui permainan Tepogar (tepek pola bergambar). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 3–4 tahun di PPI Kenanga Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pola dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata hasil mencapai 68,67%; meningkat menjadi 86,67% pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga naik dari 75% menjadi 96%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Tepogar dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola anak usia dini secara signifikan.

Kata Kunci: *Tepogar; Kemampuan Kognitif Anak; Pendidikan Anak Usia Dini*

Abstract

This study aims to improve pattern recognition skills in children aged 3–4 years through the Tepogar game (clapping patterned images). The method used was Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis and Taggart model, conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 3–4-year-old children at PPI Kenanga Surabaya. Data were collected through observation and documentation techniques. The research findings showed a significant improvement in pattern recognition skills from cycle I to cycle II. In cycle I, the average result was 68.67%, which increased to 86.67% in cycle II. Classical completeness also rose from 75% to 96%. These results indicate that the Tepogar game effectively enhances early childhood pattern recognition abilities.

Keywords: *Tepogar; Children's Cognitive Abilities; Early Childhood Education*

Pendahuluan

Masa kanak-kanak sejak lahir hingga usia enam tahun merupakan periode fundamental dalam pertumbuhan dan perkembangan individu, ibarat pondasi pada bangunan—semakin kokoh pondasinya, semakin kuat bangunannya kelak. Pada masa ini, otak anak berkembang sangat pesat dan responsif terhadap rangsangan, sebagaimana diungkapkan oleh Fauziddin (2016), bahwa dalam enam tahun pertama kehidupan, otak membentuk jutaan koneksi saraf baru setiap harinya. Karena itulah, masa ini sering disebut sebagai *golden age*, yang tidak akan terulang kembali. Pendidikan pada masa usia dini sangat

menentukan keberhasilan anak di masa depan, sehingga pendekatan yang tepat dalam pembelajaran sangat diperlukan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan penting dalam menyiapkan anak menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Ningrum (2023) menyatakan bahwa PAUD dirancang untuk anak usia 0-6 tahun melalui aktivitas bermain yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan, seperti fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Anak-anak belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas yang menyenangkan, seperti permainan edukatif, lagu, dan gerak tubuh. Tujuan utamanya adalah memastikan kesiapan mereka untuk memasuki sekolah dasar, baik secara intelektual maupun sosial.

Menurut Simatupang dan Adhe (2023), pendidikan anak usia dini bukan hanya mengajarkan pelajaran akademis, melainkan juga menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, termasuk moral, bahasa, seni, serta motorik kasar dan halus. Salah satu aspek krusial adalah perkembangan bahasa dan kognitif, yang berkaitan erat dengan kemampuan berpikir, memahami, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Dalam kajian psikologi, Woolfolk dalam Sudjiono, dkk (2008) menyebutkan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir, belajar, dan mengingat informasi, sedangkan Wahyudin (2011) menekankan bahwa kognitif mencerminkan proses mental yang kompleks.

Mengacu pada Peraturan BSKAP No.032 Tahun 2024, terdapat enam bidang perkembangan utama anak usia dini, yakni: moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Anak usia 3-4 tahun berada dalam tahap *pra-operasional* menurut Piaget (1952), ditandai dengan pemikiran simbolik, egosentrisme, dan belum mampu memahami konsep logis secara utuh. Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung, serta memiliki rasa ingin tahu tinggi. Vygotsky (1978) menambahkan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan bimbingan dari orang dewasa melalui Zona Perkembangan Proksimal (ZPD).

Kemampuan mengenal pola merupakan bagian penting dalam perkembangan kognitif anak. Pola mencakup pengenalan urutan, klasifikasi, dan keteraturan, yang menjadi dasar penalaran matematis. Menurut Rittle-Johnson (2016), kemampuan anak mengenali pola dapat memprediksi prestasi matematika di masa depan. Charlesworth dan Lind (2010) menyatakan bahwa dengan mengenal pola, anak belajar menarik kesimpulan, membuat prediksi, serta memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan ini harus dilakukan secara menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Namun, hasil pengamatan awal di PPT Kenanga Benowo Surabaya menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun, khususnya dalam mengenali pola, masih rendah. Dari 10 anak, hanya dua anak yang mampu mengenali pola ABC secara mandiri. Sisanya mengalami kebingungan, kurang percaya diri, atau hanya diam saat diberi tugas mengenali pola. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam menstimulasi aspek kognitif, terutama dalam pengenalan pola.

Minimnya media pembelajaran yang menarik dan kurangnya variasi dalam penyampaian materi menjadi faktor utama yang menghambat perkembangan kognitif anak. Guru lebih banyak menggunakan penjelasan lisan dan lembar kerja, yang kurang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Untuk itu, diperlukan pendekatan baru yang interaktif dan menyenangkan agar anak lebih termotivasi dalam belajar. Bermain merupakan pendekatan paling sesuai dalam konteks ini. Fauziddin (2018) menekankan bahwa bermain

bukan hanya aktivitas menyenangkan, tetapi juga sarana efektif dalam membantu anak memahami berbagai konsep melalui pengalaman langsung.

Salah satu bentuk permainan yang potensial adalah *tepogar* (tepek pola bergambar). Permainan ini memadukan gerakan, ritme, dan visualisasi gambar untuk membantu anak mengenali urutan pola secara multisensori. Anak diajak untuk mengamati pola visual pada gambar, mengikuti ritme melalui tepukan tangan, serta memahami urutan melalui koordinasi mata dan gerakan. Patiung, dkk (2019) menyatakan bahwa indikator keberhasilan aktivitas ini adalah kemampuan anak mengikuti pola sederhana seperti A-A, A-B, hingga A-B-C. Selain itu, anak juga diasah dalam koordinasi gerak dan daya ingat melalui pengulangan yang terstruktur.

Rosmauli & Watini (2022) menambahkan bahwa keberhasilan dalam mengenal pola dapat diukur melalui kemampuan mengikuti instruksi dan konsistensi dalam pengulangan gerakan. Dalam konteks teori Piaget, anak mulai mengembangkan keterampilan berpikir konkret, dan pengenalan pola merupakan bagian dari tahap ini. Proses belajar melalui *akomodasi* dan *asimilasi* menjadi penting, di mana anak mengubah struktur kognitifnya untuk memahami informasi baru.

Penelitian sebelumnya oleh Raksa (2023) menunjukkan bahwa metode tepuk pola berhasil meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Namun, penelitian ini kurang relevan bagi anak usia 3-4 tahun yang masih membutuhkan pendekatan berbasis eksplorasi dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas permainan *tepogar* dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak usia 3-4 tahun di PPT Kenanga Surabaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun dalam mengenal pola hingga mencapai 75% (minimal 8 dari 10 anak) melalui pendekatan bermain *tepogar*. Dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK), guru dapat memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode ini dipilih karena memungkinkan guru untuk mengevaluasi dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai kebutuhan anak.

Dengan demikian, melalui permainan *tepogar*, anak-anak tidak hanya distimulasi secara kognitif tetapi juga diajak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis permainan yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD, khususnya dalam aspek pengenalan pola. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak kegiatan bermain tepogar (tepek pola bergambar) dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di PPT Kenanga Kecamatan Benowo Surabaya. Rumusan masalah penelitian ini mencakup tiga aspek, yaitu bagaimana kegiatan bermain tepogar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, bagaimana aktivitas guru dapat memfasilitasi kegiatan tersebut, dan bagaimana aktivitas anak dalam berpartisipasi dalam bermain tepogar. Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama, yakni untuk mengetahui pengaruh bermain tepogar terhadap kemampuan kognitif anak, untuk memahami peran aktivitas guru dalam kegiatan tersebut, dan untuk mengevaluasi respons serta keterlibatan anak dalam permainan tepogar. Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu secara teoritis untuk memperluas pengetahuan mengenai kemampuan kognitif melalui permainan tepuk pola bergambar, serta secara praktis untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di PPT Kenanga. Kognitif mencakup kemampuan

berpikir, belajar, memahami, mengingat, serta memecahkan masalah. Piaget dan Vygotsky memberikan kontribusi besar dalam memahami proses ini, dengan Piaget menekankan pentingnya perkembangan kognitif melalui tahapan eksplorasi dan manipulasi, serta konsep asimilasi dan akomodasi. Vygotsky, di sisi lain, menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam mempercepat perkembangan kognitif melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Pada anak usia dini, perkembangan kognitif dibagi menjadi tahapan seperti sensorimotor, praoperasional, dan operasional konkret, di mana setiap tahapan menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir anak.

Karakteristik anak usia dini sangat mempengaruhi perkembangan kognitifnya, di antaranya rasa ingin tahu yang tinggi, fantasi yang kuat, dan kecenderungan untuk bersikap egosentris. Pada usia ini, anak belajar banyak melalui pengalaman langsung dan stimulasi yang diberikan lingkungan sekitar, terutama orang dewasa dan teman sebaya. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak meliputi faktor keturunan, lingkungan, kematangan fisik, serta minat dan bakat anak. Perkembangan ini dapat dioptimalkan melalui pendidikan yang mendukung kebebasan berpikir dan eksplorasi, serta memberikan pengalaman yang mendorong interaksi sosial dan pembelajaran.

Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk hereditas, lingkungan, kematangan fisik, pembentukan diri, minat, dan kebebasan berpikir. Faktor-faktor ini bekerja bersama untuk mendukung perkembangan potensi kecerdasan anak. Teori Piaget menjelaskan bahwa anak mengembangkan pengetahuannya melalui proses aktif yang melibatkan asimilasi dan akomodasi, yang memungkinkan mereka mencapai keseimbangan antara pengalaman dan pemahaman yang ada. Salah satu cara yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak adalah melalui aktivitas bermain tepuk pola. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat keterampilan motorik, tetapi juga meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan keterampilan sosial anak, sekaligus membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Karakteristik mengenal pola pada anak usia 3-4 tahun mencakup perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Anak pada usia ini mulai dapat mengenali dan memahami pola sederhana, seperti pola warna, bentuk, dan ukuran. Mereka juga mengembangkan keterampilan motorik halus yang membantu mereka dalam kegiatan menyusun puzzle atau membuat pola dengan benda kecil. Selain itu, perkembangan bahasa juga terlihat dalam kemampuan mereka untuk menyebutkan dan menggambarkan pola yang mereka lihat atau buat. Di sisi sosial-emosional, anak mulai belajar berbagi dan bekerja sama dalam aktivitas yang melibatkan pola. Dalam hal seni, anak menunjukkan minat untuk menciptakan pola dalam karya seni mereka.

Sementara itu, indikator mengenal pola tepukan pada anak melibatkan kemampuan mereka untuk mengikuti, mengenali, dan mengulang pola tepukan yang diberikan, serta mengurutkan pola berdasarkan ritme yang tepat. Melalui aktivitas ini, anak dapat melatih konsentrasi, koordinasi motorik halus, dan pemahaman ritme.

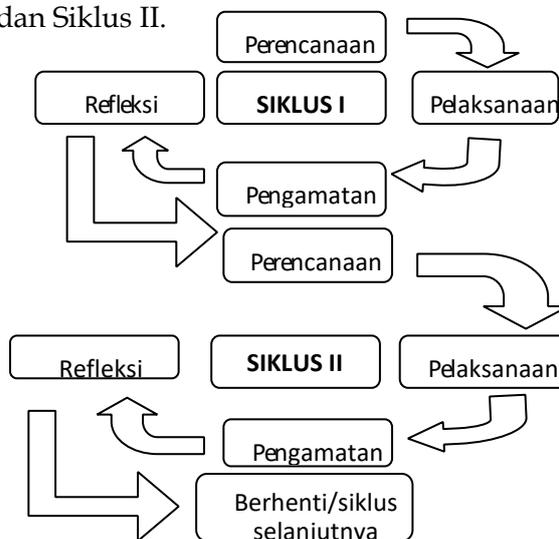
Bermain, sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan, berperan penting dalam mendukung perkembangan fisik, sosial, dan kognitif anak. Bermain memungkinkan anak mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik, serta keterampilan sosial. Jenis-jenis bermain pada anak usia 3-4 tahun, seperti bermain asosiatif, sensori, kreatif, dan fisik, membantu anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan sesuai dengan tahap perkembangannya. Bermain juga memberikan manfaat seperti meningkatkan keterampilan fisik, merangsang kreativitas, mengembangkan kepribadian, serta mempererat hubungan keluarga.

Terkait dengan permainan tepuk pola, kegiatan ini memiliki keterkaitan signifikan dengan peningkatan kognitif anak. Bermain tepuk pola melatih fokus, konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan berpikir logis anak. Aktivitas ini juga mendukung perkembangan motorik halus dan keterampilan sosial melalui kegiatan yang melibatkan kerja sama dalam kelompok. Penelitian relevan menunjukkan bahwa permainan tepuk pola dapat meningkatkan keterampilan berhitung, motorik halus, dan konsentrasi anak. Dengan demikian, bermain tepuk pola bergambar dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 3-4 tahun dalam mengingat dan mengenali pola.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research), Metode ini dipilih untuk mengatasi masalah dalam kelas dan meningkatkan keterampilan kognitif anak usia 3-4 tahun melalui media tepuk pola bergambar. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan yang diambil. Metode penelitian ini pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2008),

PTK merupakan proses analisis masalah pembelajaran dalam kelas dengan cara merefleksikan diri dan berupaya menyelesaikan masalah melalui tindakan yang direncanakan dengan baik, dilakukan dalam situasi yang sesuai, serta mengevaluasi setiap dampak dari tindakan tersebut. PTK yang dipakai dalam penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin sejak tahun 1946 yang menjelaskan bahwa konsep utama dari PTK meliputi empat tahap yaitu: (1) perencanaan (planning); (2) pelaksanaan (acting); (3) observasi (observation); dan (4) refleksi (reflecting) (Reghe, 2021). Siklus-siklus yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang berkesinambungan dan apabila sudah dirasa cukup maka penelitian dapat dihentikan. Gambar 1 merupakan alur PTK prosedur penelitian yang dilakukan terdiri atas Siklus I dan Siklus II.



Gambar 1. Alur PTK Kemmis Mc Taggart (Arikunto,2008)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun instrumen dan modul ajar, serta media pengajaran seperti gambar kebutuhanku. Pelaksanaan tindakan melibatkan kegiatan pembelajaran dengan tepuk pola bergambar. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai perkembangan anak, dan refleksi digunakan untuk menganalisis hasil yang dicapai serta memperbaiki proses di siklus berikutnya. Subjek penelitian ini adalah 10 anak usia 3-4 tahun di PPT Kenanga Kecamatan Benowo Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2024-2025, dari Januari hingga Februari.

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh langsung dari kegiatan anak di PPT Kenanga Surabaya dan data sekunder dari literatur serta situs internet yang relevan. Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus yang mencakup tahapan perencanaan,

pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perencanaan disusun melalui RPPM, RPPH, serta media bermain tepuk pola bergambar bertema "kebutuhanku". Anak-anak dibagi dua kelompok dan terlibat dalam kegiatan selama tiga hari di setiap siklus.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi terhadap aktivitas guru dan anak, yang mencakup perhatian, keterlibatan, serta kemampuan mengikuti pola tepukan. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan kognitif, dengan penilaian skala 1 sampai 4. Data dianalisis menggunakan rumus persentase dan distribusi frekuensi untuk menilai perkembangan anak. Penelitian dianggap berhasil apabila minimal 75% anak mencapai skor ≥ 3 dalam mengikuti pola tepukan A, B, dan C. Jika tercapai pada siklus pertama, siklus kedua tetap dilaksanakan untuk pemantapan hasil.

Hasil dan Pembahasan

Observasi dilakukan pada bulan Januari 2025 terkait kemampuan kognitif pada peserta didik belum cukup baik. Hal ini diketahui dari observasi hasil belajar peserta didik pada prapenelitian. Ditemukan 2 dari 10 peserta didik belum dapat mengenal pola dengan benar, maka perlu adanya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar mayoritas peserta didik, agar memudahkan pemahaman bagi peserta didik. Media gambar merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran. Penggunaan tepuk pola bergambar (Tepogar) diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi.

Pemaparan Siklus I

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pelaksanaan penelitian menyesuaikan dengan topik dan subtopik yang sedang berjalan. Penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Perencanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I direncanakan pada hari Senin, Selasa dan Rabu pada 13, 14 dan 15 Januari 2025. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I yaitu peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas kelompok B, peneliti menyusun RPPH dengan topik dan subtopik yang mencakup kegiatan pembelajaran Tepogar. Dimana pada siklus I ini peneliti mendemonstrasikan tepuk pola A, B, C, kemudian di stimulasikan ke anak. Kemudian peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak serta menyusun instrumen penilaian

Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, Selasa dan Rabu tanggal 13, 14 dan 15 Januari 2025. Topik yang sedang dibahas adalah kebutuhanku dengan subtopik Rok, Baju, Celana. Pelaksanaan penelitian dijabarkan sebagai berikut: Kegiatan pendahuluan yaitu anak tiba di sekolah kemudian disambut oleh guru di gerbang depan sekolah, anak mencium tangan guru kemudian meletakkan tas di atas rak depan kelas, selanjutnya anak bermain di halaman sekolah bersama teman-temannya. Setelah bel berbunyi guru mengajak anak membuat lingkaran kemudian melakukan gerak dan lagu bersama. Setelah selesai anak membuat barisan dan melakukan kegiatan fisik motorik kasar, kemudian dilanjutkan dengan mencuci tangan dan masuk kelas. Setelah berada di dalam kelas guru dan anak duduk bersama dan berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, membaca ikrar, pancasila, absensi dan membaca tanggal. Kegiatan inti ini guru mengajak peserta didik mengenali kebutuhan kesekolah, pembelajaran sesuai subtema hari tersebut sebagai kegiatan pematik ide anak. Kemudian guru dan anak tanya jawab tentang sub tema yang sudah dibahas. Guru mengajak anak menyimak kembali pola Tepogar dan guru menjelaskan kegiatan hari ini. Guru mengajak anak bermain Tepogar pola A, B, C dengan menggunakan kedua telapak tangan.



Gambar 2. Peserta Didik Menyimak penjelasan dari guru tentang Tepogar pada Siklus 1

Gambar 2 diatas merupakan kegiatan anak menyimak penjelasan guru tentang Tepogar. Peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan baik, mereka tertarik dengan media yang digunakan di dalam pembelajaran.



Gambar 3. Kegiatan Peserta Didik Bermain Tepogar Siklus I

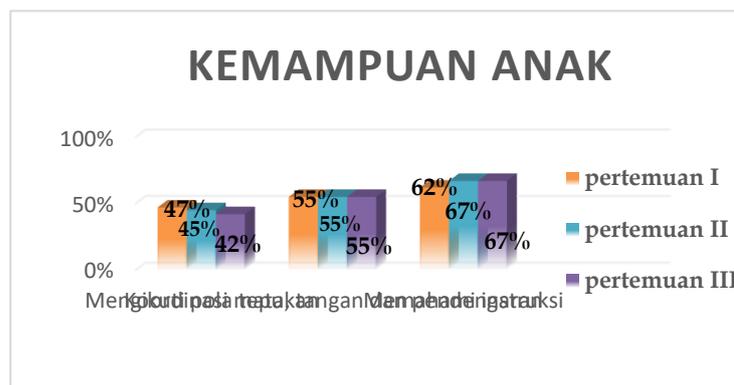
Gambar 3 diatas merupakan kegiatan anak bertepuk pola A, B, setelah melihat tutorial dari guru dengan menggunakan kedua telapak tangan.

Observasi Siklus I

Peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, juga terhadap hasil dari kegiatan peserta didik didalam bermain Tepogar. Berikut adalah hasil observasi kemampuan pertemuan pertama sampai ketiga pada peserta didik :

Gambar Grafik 1

Siklus 1 Pertemuan Pertama Sampai Ketiga Kemampuan Kognitif Anak Dalam Bermain Tepogar



Selama pelaksanaan Siklus I, kemampuan kognitif anak menunjukkan perkembangan yang cukup konsisten dari pertemuan ke pertemuan. Pada aspek mengikuti pola tepukan, capaian meningkat dari 47% di Pertemuan 1 menjadi 62% di Pertemuan 3, menandakan bahwa anak mulai memahami dan mengingat pola dengan lebih baik. Kemampuan koordinasi antara mata, tangan, dan pendengaran juga mengalami peningkatan signifikan dari 45% menjadi 67%, menunjukkan bahwa latihan yang berulang mulai membantu anak dalam menyelaraskan gerakan dan pendengaran. Demikian pula pada aspek memahami instruksi, yang awalnya hanya 42%, berhasil meningkat menjadi 67%, memperlihatkan bahwa anak-anak semakin mampu menangkap dan menjalankan arahan yang diberikan guru. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan selama tiga pertemuan mulai membuahkan hasil, meskipun masih perlu penguatan pada anak-anak yang perkembangannya belum merata. Sebagai tindak lanjut di siklus berikutnya, pendekatan dapat diperkuat dengan penggunaan media yang lebih konkret dan interaktif, serta pendampingan lebih intensif bagi anak yang masih berada dalam kategori Belum Berkembang.

Refleksi Siklus I

Pada tahap refleksi peneliti dan teman sejawat melakukan diskusi tentang pelaksanaan siklus I. Pada siklus I peserta didik dapat memusatkan perhatian saat memperhatikan demonstrasi yang ditampilkan oleh guru. Peserta didik kurang tertarik dengan media kedua telapak tangan yang digunakan oleh peneliti, sehingga Hasil yang diperoleh pada tindakan siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain Tepogar pada peserta didik tetapi hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I belum mencapai persentase yang diinginkan, sehingga perlu dilakukan siklus II dengan menggunakan media yang lebih menarik yaitu dengan menggunakan meja sebagai medianya.

Pemaparan Siklus II

Sesuai hasil penelitian pada siklus I terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam bermain Tepogar. Namun presentase keberhasilan belum mencapai angka yang diinginkan, sehingga peneliti perlu melakukan siklus kedua dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun perencanaan pada siklus II dijabarkan sebagai berikut :

Perencanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II direncanakan pada hari Senin, Selasa dan Rabu pada 3, 4 dan 5 Februari 2025. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus 2 yaitu peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelompok B, peneliti menyusun RPPH sesuai dengan topik dan subtopik yang sedang diajarkan. RPPH juga dibuat dengan memuat kegiatan pembelajaran bermain Tepogar.

Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, Selasa dan Rabu tanggal 3, 4 dan 5 Februari 2025. Topik yang sedang dibahas adalah kebutuhanku dengan subtopik Tas, Buku, Sepatu. Pelaksanaan penelitian dijabarkan sebagai berikut: Kegiatan pendahuluan yaitu anak tiba di sekolah kemudian disambut oleh guru di gerbang depan sekolah, anak mencium tangan guru kemudian meletakkan tas di atas rak depan kelas, selanjutnya anak bermain di halaman sekolah bersama teman-temannya. Setelah bel berbunyi guru mengajak anak membuat lingkaran kemudian melakukan gerak dan lagu bersama. Setelah selesai anak membuat barisan dan melakukan kegiatan fisik motorik kasar, kemudian dilanjutkan dengan mencuci tangan dan masuk kelas. Setelah berada di dalam kelas guru dan anak duduk bersama dan berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, membaca ikrar, pancasila, absensi dan membaca tanggal. Kegiatan inti ini guru mengajak peserta didik mengenali kebutuhan kesekolah, pembelajaran sesuai subtema hari tersebut sebagai kegiatan pematik ide anak. Kemudian guru dan anak tanya jawab tentang sub tema yang sudah dibahas. Guru mengajak

anak menyimak kembali pola Tepogar dan guru menjelaskan kegiatan hari ini. Guru mengajak anak bermain Tepogar pola ABC dengan menggunakan media meja.



Gambar 4. Kegiatan Peserta Didik Bermain Tepogar menggunakan media meja Siklus II

Pada gambar 4 diatas merupakan kegiatan anak menyimak penjelasan guru tentang Tepogar. Peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan baik, mereka tertarik dengan media meja yang digunakan di dalam pembelajaran bermain tepuk pola.



Gambar 5. Kegiatan Peserta Didik Bermain Tepogar menggunakan media meja Siklus II

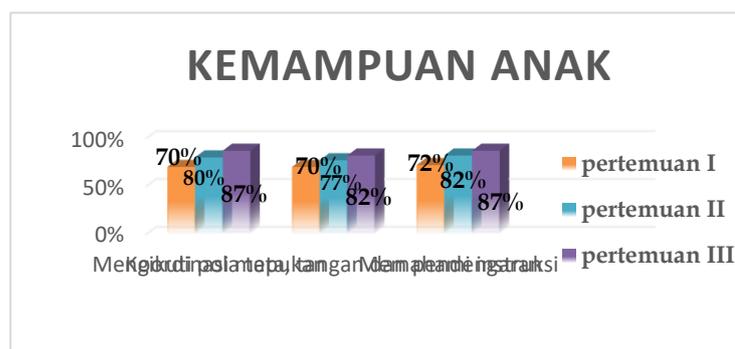
Gambar 5 diatas merupakan kegiatan anak bertepuk pola ABC setelah melihat tutorial dari guru dengan menggunakan media meja.

Observasi Siklus II

Peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, juga terhadap hasil dari kegiatan peserta didik didalam bermain Tepogar. Berikut adalah hasil observasi kemampuan pertemuan pertama sampai ketiga pada peserta didik :

Gambar Grafik 2

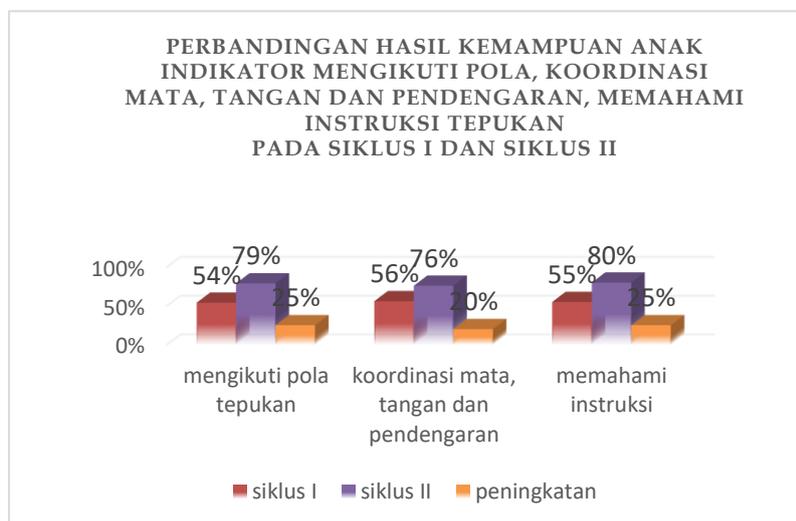
Siklus II Pertemuan Pertama Sampai Ketiga Kemampuan Kognitif Anak Dalam Bermain Tepogar



Kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan bermain tepuk pola pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dan konsisten dari pertemuan ke pertemuan. Pada pertemuan pertama, persentase anak yang mampu mengikuti pola tepukan mencapai 70%, menunjukkan bahwa sebagian besar anak mulai memahami pola gerakan yang diajarkan meskipun masih membutuhkan pendampingan. Koordinasi antara mata, tangan, dan pendengaran juga berada di angka 70%, menandakan bahwa kemampuan motorik dan fokus anak mulai terasah. Pemahaman terhadap instruksi pun menunjukkan hasil yang cukup baik di angka 72%, yang mencerminkan bahwa anak-anak mulai mampu menangkap arahan guru secara verbal maupun melalui demonstrasi.

Pada pertemuan kedua dan ketiga, terjadi peningkatan yang signifikan di semua aspek kemampuan. Anak-anak semakin menunjukkan kemampuan yang matang dalam mengikuti pola tepukan (80% di pertemuan kedua dan 87% di pertemuan ketiga), yang menandakan peningkatan daya ingat, koordinasi motorik, dan konsentrasi. Koordinasi sensorimotor meningkat menjadi 77% dan 82%, menunjukkan bahwa keterampilan anak dalam menyesuaikan gerakan dengan irama dan suara semakin baik. Pemahaman instruksi juga meningkat secara drastis dari 82% ke 87%, membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan termasuk penggunaan media meja sebagai alat bantu bunyi sangat efektif dalam memfasilitasi daya tangkap dan respon anak. Secara keseluruhan, perkembangan ini memperlihatkan bahwa anak tidak hanya lebih siap secara kognitif dalam menerima pembelajaran, tetapi juga semakin aktif, percaya diri, dan terampil dalam mengekspresikan gerakan dan mengikuti instruksi secara berkelanjutan.

Gambar Grafik 3
Siklus I dan Siklus II hasil perbandingan kemampuan anak dalam tiga indikator



Berdasarkan hasil perbandingan kemampuan anak dalam mengikuti pola tepukan antara Siklus I dan Siklus II, terdapat peningkatan signifikan pada seluruh aspek yang diamati. Pada Siklus I, sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), terutama pada aspek mengikuti pola tepukan dengan capaian terendah sebesar 54%, diikuti oleh koordinasi mata, tangan, dan pendengaran sebesar 56%, serta memahami instruksi sebesar 55%. Setelah dilakukan perbaikan pada strategi pembelajaran di Siklus II dengan menggunakan media meja sebagai alat bantu ritmis dan visual, kemampuan anak menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) bahkan Berkembang Sangat Baik (BSB). Capaian

pada mengikuti pola tepukan meningkat menjadi 79%, koordinasi menjadi 76%, dan memahami instruksi menjadi indikator tertinggi dengan capaian 80%. Penggunaan media meja terbukti membantu anak lebih fokus dan memahami irama tepukan serta instruksi guru, sehingga mendukung perkembangan motorik, sensorik, dan kognitif secara lebih optimal

Refleksi Siklus II

Pada tahap refleksi siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Pada siklus II peserta didik dapat memusatkan perhatian saat memperhatikan demonstrasi yang ditampilkan oleh guru. Peserta didik merasa tertarik dengan media meja yang digunakan oleh peneliti, sehingga Hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain Tepogar pada peserta didik tetapi hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II sudah melebihi target yaitu $\geq 75\%$ sehingga pada siklus II kemampuan anak sudah tergolong BSB (berkembang sangat baik).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa permainan tepuk pola bergambar (Tepogar) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak usia 3-4 tahun. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam hal koordinasi, konsentrasi, pemahaman pola, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Pada siklus I, kemampuan anak mencapai rata-rata 68,67% dengan ketuntasan klasikal 75%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86,67% dengan ketuntasan klasikal 96%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan yang disesuaikan dengan karakteristik usia anak dapat mempercepat proses pencapaian indikator perkembangan kognitif, khususnya dalam mengenal dan memahami pola. Selain itu, keterlibatan guru dalam memberikan instruksi yang jelas dan menarik, serta penggunaan alat bantu seperti media meja bergambar, turut mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran. Anak-anak menjadi lebih fokus, antusias, dan aktif dalam mengikuti arahan serta menunjukkan respons yang positif terhadap kegiatan yang diberikan. Perencanaan dan pelaksanaan yang lebih matang pada siklus II juga menjadi faktor pendukung keberhasilan. Dengan demikian, permainan Tepogar layak dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam aspek kemampuan mengenal pola. Metode ini dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan PAUD.

Daftar Pustaka

- Arsani. (2022, juli). Teori Perkembangan Kognitif Anak Menurut Vygotsky & Contoh Praktik. Diakses dari <https://tirto.id/teori-perkembangan-kognitif-anak-menurut-vygotsky-contoh-praktik-gtyp>
- Fauziddin, M. (2018). Pemanfaatan permainan tepuk dalam mengembangkan aspek fisik motorik pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(3), 1370-1377. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i3.196>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Haryaningrum, V., Reza, M., Setyowati, S., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 218-235. Diakses dari <https://id.scribd.com/document/738163996/1-Jurnal-Pendidikan-Indonesia>

- Khaerunnisa, K., & Bahaking Rama. (2022). *Landasan Teori Strategi Pembelajaran (Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme dan Humanisme)*. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 6(2). <https://doi.org/10.47312/majim.v6i2.2491>
- Muhajirah. (2020). Dasar-dasar Teori Belajar: Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme, dan Humanisme. *International Journal of Asian Education*, 1(1). <https://doi.org/10.46966/ijae.v1i1.23>
- Muhammad Dhorri. (2021). Teori Psikologi Belajar (Behavioristik, Konstruktivistik, Humanistik) dalam Pembelajaran IPA: Kajian Literatur Sistematis. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36528.05120>
- Muhajirah. (2020). Dasar-dasar Teori Belajar: Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme, dan Humanisme. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3939081>
- Nasrudin. (2023). 6 aspek perkembangan anak usia dini dan contohnya. Diakses dari <https://tirto.id/6-aspek-perkembangan-anak-usia-dini-dan-contohnya-gMSz>
- Ningrum, M. A., Ningrum, L. D. C. N., & Hamidah, M. (2023). Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan halang rintang pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5133–5142. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4868>
- Novianti, R., Marega, D., & Wahyuni, D. (2024). *Tebona: Permainan untuk melatih konsentrasi anak*. Raudhatul Athfal: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i1.13292>
- Rosmauli, C., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk mengembangkan kemampuan kognitif berpikir logis dalam kegiatan menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 888–894. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510>
- Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, & Marsuna. (2023). *Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran edukatif pada siswa sekolah dasar*. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(4), 948–957. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>
- Salsabela, E. (2022). *Penilaian perkembangan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif pom-pom*. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 64–71. <https://doi.org/10.53515/CJI.2022.3.2.64-71>
- Upu, H., & Bustang. (2021). *Konstruktivisme vs Teori Beban Kognitif: Mencari Pengajaran Matematika yang Efektif*. arXiv (Repositori Pra-publikasi). <https://doi.org/10.48550/arXiv.2108.04796>