

**PENGARUH PERMAINAN BOLA KERANJANG TERHADAP
PERKEMBANGAN *COGNITIVE FLEXIBILITY* ANAK**

**(Penelitian di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Kecamatan Kaloran
Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2017/2018)**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

**Ayi Putri Utami
13.0304.0041**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH PERMAINAN BOLA KERANJANG TERHADAP
PERKEMBANGAN *COGNITIVE FLEXIBILITY* ANAK
(Penelitian di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Kecamatan Kaloran
Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2017/2018)**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program
Studi S-1 Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Ayi Putri Utami

13.0304.0041

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH PERMAINAN BOLA KERANJANG TERHADAP
PERKEMBANGAN *COGNITIVE FLEXIBILITY* ANAK
(Penelitian di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Kecamatan Kaloran
Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2017/2018)**

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun oleh :

Nama : Ayi Putri Utami

NPM : 13.0304.0041

Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Pembimbing I


Dra. Lilis Madvawati, M.Si.
NIP. 19640907 198903 2 002

Pembimbing II


Hermahayu, M.Si.
NIDN.0811098203

PENGESAHAN

PENGARUH PERMAINAN BOLA KERANJANG TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN *COGNITIVE* *FLEXIBILITY* ANAK

(Penelitian di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu
Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung
Tahun Ajaran 2017/2018)

Oleh :

Ayi Putri Utami
13.0304.0041

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Dibaca dan disahkan oleh Penguji
Hari Kamis
Tanggal 9 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. (Ketua Anggota)
2. Hermahayu, M.Si. (Sekretaris Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd. Kons. (Anggota)
4. Drs. Subiyanto, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd. Kons
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ayi Putri Utami
NPM : 13.0304.0041
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Bola Keranjang Terhadap Perkembangan Kemampuan *Cognitive flexibility* Anak (Penelitian pada siswa Kelompok B di TK Mardi Rahayu Desa Tegowanuh Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Magelang, 9 Agustus 2018
Yang Membuat Pernyataan



Ayi Putri Utami
13.0304.0041

MOTTO

“Kita semua memiliki kemampuan kreatif yang mengagumkan dan
sebenarnya kreativitas bisa diajarkan dan dipelajari”.
(John Kao)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Sujarwo dan Ibu Muntofiah yang selalu mendukung dan memberi semangat dan tidak henti-hentinya berdo'a untuk keberhasilan saya.
2. Suamiku tercinta Shantry Afiyanto dan Anaku tersayang Za'imatus Shofia yang memberiku semangat dan inspirasi.
3. Almamaterku Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah

PENGARUH PERMAINAN BOLA KERANJANG TERHADAP PERKEMBANGAN *COGNITIVE FLEXIBILITY* ANAK

(Penelitian di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2017/2018)

Ayi Putri Utami

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bola keranjang terhadap kemampuan *cognitive flexibility* anak pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Desa Tegowanuh Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung.

Penelitian ini dilakukan dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Metode yang dilakukan dengan menggunakan metode tes. Metode tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau di jawab oleh responden. Subyek penelitian dipilih secara *total sampling*, Sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 anak. Pengambilan kesimpulan dalam menganalisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* program *SPSS For Windows Versi 23,00*.

Kesimpulan hasil penelitian adalah terdapat pengaruh permainan bola keranjang terhadap kemampuan *cognitive flexibility* pada anak usia dini. Skor penilaian tes dengan menggunakan kartu *DCCS (Dimensional Change Card Sort)* dianalisis dengan menggunakan metode *statistic non parametric* bantuan program *SPSS for Windows Versi 23.00*. Data *pretest* nilai minimum sebesar 3, nilai maksimum sebesar 5, rata-rata *pretest* sebesar 3,67 dan standar deviasi sebesar 0,778. Dan data *posttest* nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 9, rata-rata *posttest* sebesar 7,58 dan standar deviasi sebesar 1,564. Yang memberikan pengertian bahwa ada peningkatan antara data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji beda peningkatan skor kemampuan *cognitive flexibility* anak usia dini antara tes awal dan tes akhir diperoleh hasil nilai Z sebesar -3,078 dengan $p = 0,002$ ($p < 0,05$), yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan *cognitive flexibility* anak usia dini antara tes awal (*pretest*) dengan tes akhir (*posttest*) secara signifikan. Sehingga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan bola keranjang terhadap kemampuan *cognitive flexibility* anak.

Kata kunci: *Permainan Bola Keranjang, Cognitive Flexibility Anak Usia Dini*

THE INFLUENCE OF BASKETBALL ON COGNITIVE FLEXIBILITY CHILD DEVELOPMENT

(Research In Kindergarten Mardi Rahayu Kaloran District Temanggung Regency
Year 2017/2018)

Ayi Putri Utami

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of basketball games on the ability of cognitive flexibility of children in children aged 5-6 years in Mardi Rahayu Kindergarten, Tegowanuh Village, Kaloran Subdistrict, Temanggung Regency.

This research was conducted by One Group Pretest-Posttest Design experiment design. The method is done using the test method. Test method is a measurement technique in which there are various questions, statements or a series of tasks that must be done or answered by the respondent. The research subjects were chosen in total sampling. The sample in this study amounted to 12 children. Taking conclusion in analyzing data in this research is by using Wilcoxon Signed Rank Test program SPSS For Windows Version 23,00.

Conclusion of research result is there is influence of basketball game to ability cognitive flexibility at early child. The score of the test scores using the DCCS (Dimensional Change Card Sort) card was analyzed using non parametric statistic method of SPSS for Windows 23.00. The data pretest the minimum value of 3, the maximum value of 5, the average pretest of 3.67 and the standard deviation of 0.778. And posttest data minimum value of 5, the maximum value of 9, the average posttest of 7.58 and the standard deviation of 1.564. Which gives an understanding that there is an increase between pretest and posttest data. Based on the result of different test, the score of cognitive flexibility of early childhood score between the initial test and the final test is obtained by Z value of -3,078 with $p = 0,002$ ($p < 0,05$), which means that there is difference of cognitive flexibility ability of early child between test early (pretest) with the final test (posttest) significantly. So in this study showed that there is influence of basketball game to the ability of cognitive flexibility of children.

Keywords: *Basketball Game, Cognitive Flexibility of Early Childhood*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Bola Keranjang Terhadap Perkembangan *cognitive flexibility* Anak”. di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Desa Tegowanuh, Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis masih banyak kekurangan baik dalam hal ilmu pengalaman dimana belum memiliki banyak pengalaman dalam mengajar, teori yang belum saya terapkan dalam penelitian ini dan lain sebagainya. Maka dari itu, dengan penuh keikhlasan dan kerendahan hati penulis haturkan banyak terima kasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Wiyododo, MT. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd. Kons. selaku Pj. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Khusnul Laely, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Hermahayu, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran, serta menasehati pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Sarwati, S.Pd selaku kepala sekolah Taman kanak-kanak Mardi Rahayu yang sudah memberikan ijin penelitian di Taman Kanak-kanak Mardi

Rahyu Tegowanuh Kaloran Temanggung.

6. Segenap Dosen beserta staf FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
7. Teman-teman PAUD angkatan 2013 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memotivasi saya dalam penyusunan skripsi

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	Error!
Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN	
.....	iError
! Bookmark not defined.	
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error!
Bookmark not defined.	
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	Error!
Bookmark not defined.	
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Perkembangan kognitif	8
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	8
2. Pengertian <i>Cognitive Flexibility</i>	9
3. Aspek <i>Cognitive Flexibility</i>	11
4. Tujuan dan Fungsi Pengembangan <i>Cognitive Flexibility</i>	16
5. Indikator Perkembangan <i>Cognitive Flexibility</i>	18
6. Upaya Meningkatkan <i>Cognitive Flexibility</i>	22
7. Faktor-Faktor Yang mempengaruhi <i>Cognitive Flexibility</i>	25
B. Permainan Bola Keranjang.....	30

1. Pengertian Permainan.....	30
2. Pengertian Permainan Bola keranjang.....	31
3. Teknik Dasar Permainan Bola Keranjang.....	33
4. Manfaat Permainan Bola Keranjang.....	34
5. Tujuan Permainan Bola Keranjang.....	37
6. Prinsip-prinsip Bermain Bagi Anak.....	38
7. Langkah Alat dan Bahan Permainan Bola Keranjang Untuk Anak.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	45
D. Hipotesis	46
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Rancangan Penelitian	46
B. Identifikasi Variabel.....	48
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	48
D. Subyek Penelitian.....	49
E. Metode Pengumpulan Data	51
F. Instrumen Penelitian.....	52
1. Prosedur Persiapan Instrumen.....	52
2. kisi-kisi Instrumen Perkembangan <i>Cognitive Flexibility</i>	54
G. Validitas dan Reliabilitas.....	54
H. Prosedur Penelitian.....	56
1. Tahap Persiapan Penelitian	56
2. persiapan Alat, Bahan, dan sumber Belajar	59
I. Metode Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian.....	62
1. Hasil Pengukuran Awal.....	62
2. Pemberian Perlakuan Treatment Permainan Bola Keranjang.....	64
3. Hasil Pengukuran Akhir (Posttest)	66
B. Analisis Hipotesis	68
1. Hipotesis	70
2. Pengambilan Keputusan.....	71
C. Pembahasan	73

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. Simpulan.....	75
1. Simpulan Teori.....	75
2. Simpulan Hasil Penelitian.....	75
B. Saran	76
1. Lembaga penelitian Anak Usia Dini	76
2. Pendidik	76
3. Peneliti Selanjutnya	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 Rancangan Penelitian	47
2 Kisi-kisi Perkembangan <i>Cognitive Flexibility</i> Anak	54
3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	57
4 Indikator Perkembangan <i>Cognitive Flexibility</i> Anak	60
5 Hasil Pengukuran Awal (pretest) Kemampuan <i>Cognitive Flexibility</i> Anak.....	63
6 Hasil Penghitungan Statistik Data Pengukuran Awal Kemampuan <i>Cognitive Flexibility</i> anak.....	63
7 Jadwal Pelaksanaan Treatment	65
8 Hasil Pengukuran Akhir (posttest) Kemampuan <i>Cognitive Flexibility</i> Anak.....	66
9 Hasil penghitungan statistik data pengukuran akhir <i>Cognitive Flexibility</i> Anak.....	67
10 Statistik Deskriptif.....	68
10 Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Rank Test.....	70
11 Uji Statistik	

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Kerangka Berpikir	45
2 Desain Tempat Bermain	59

DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM	Halaman
1 Diagram pengukuran awal kemampuan <i>Cognitive Flexibility</i> Anak...	64
2 Diagram pengukuran akhir kemampuan <i>Cognitive Flexibility</i> Anak.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian Dan Surat Keterangan Penelitian	71
2 Surat Keterangan Kepala Sekolah	72
3 Identitas Subyek	73
4 Kisi-Kisi Instrumen	74
5 Lembar Tes Dccs Subyek	75
6 Hasil Pretest Dan Posttest Kemampuan Anak	76
7 Uji Perangkat Bertanda Wilcoxon	77
8 Lembar Tes Subyek	78
9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	79
10 Dokumentasi Penelitian	81
11 Buku Bimbingan Dan Penulisan Skripsi	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang penting khususnya bagi tumbuh kembang anak. Pendidikan bagi anak usia dini perlu mendapatkan perhatian yang lebih dari para orang tua maupun pemerintah. Pembelajaran untuk anak usia dini memegang peranan penting bagi pendidikan selanjutnya dan menentukan tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek, diantaranya meningkatkan perkembangan *Cognitive flexibility* pada anak usia dini.

Cognitive flexibility yang disebut juga *set shifting* yaitu komponen yang berhubungan erat dengan berfikir kreatif, melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda, cepat dan fleksibel beradaptasi dengan situasi yang berubah Diamond (dalam Hermahayu, 2017 : 5). Pengembangan *Cognitive flexibility* adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menggeserkan perhatian terhadap rangsangan baru yang masih dalam satu kegiatan. Pengembangan *Cognitive flexibility* dapat dilakukan melalui kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk benda dan warna benda, mengubah tugas sederhana, seperti bergeser dari tulisan ke sebuah gambar, atau mengalihkan aktivitas di luar kelas dari kegiatan berlari kemudian melompat dan lain-lain. Pengenalan pengembangan *Cognitive flexibility* merupakan hal penting yang perlu diterapkan dalam perkembangan aspek kognitif anak. Pengembangan *Cognitive flexibility* yang baik dapat mempengaruhi tingkat perkembangan pada aspek

kognitif anak. Oleh karena itu diperlukan pengenalan *Cognitive flexibility* pada anak sejak dini.

Anak-anak yang belum berkembang *Cognitive flexibility*nya dianggap bermanifestasi sebagai ketekunan pada respons prepotent, yang menunjukkan kesulitan atau ketidakmampuan individu untuk beralih ke representasi baru Zelazo (dalam Hermahayu, 2017: 6). Mereka yang memiliki tingkat *Cognitive flexibility*nya rendah tidak dapat beralih dari satu konsep ke konsep lainnya, dan seringkali menjadi "terjebak" dalam satu rangkaian pemikiran atau aspek fokus. Anak akan mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan perubahan dan rangsangan baru.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka orang tua dan guru hendaknya memberikan stimulasi yang sesuai dengan tumbuh kembang dan kebutuhan anak usia dini. Tumbuh kembang anak usia dini sangat tergantung oleh stimulasi yang diberikan oleh orang tua atau guru, diantaranya kemampuan untuk mengubah pemikiran atau pergeseran perhatian sebagai adaptasi terhadap rangsangan baru. Bila stimulasi itu tidak dilakukan maka anak akan kesulitan dalam menyelesaikan 2 konsep pada kegiatan yang bersamaan. Sehingga diperlukan stimulasi dan pembelajaran yang tepat agar perkembangan *Cognitive Flexibility* anak usia dini berkembang secara optimal.

Salah satu prinsip pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini adalah bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain oleh sebab itu pembelajaran hendaknya tidak terlepas dengan bermain. Bermain adalah bagian dari fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam

kehidupan anak Catron dan Allen (dalam Yuliani Nurani, 2009: 63). Bermain merupakan salah satu cara yang paling baik dan menarik bagi Anak Usia Dini untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum.

Upaya meningkatkan perkembangan *Cognitive flexibility* pada anak dapat dilakukan melalui permainan bola keranjang. Bola adalah alat bermain yang paling disukai oleh anak-anak. Bola memiliki warna-warni yang sangat menarik yang biasanya terdiri dari warna-warna yang mencolok. Bentuk bola yang bulat memiliki berbagai ukuran seperti kecil, sedang, dan besar.

Berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Tegowanuh pada anak kelompok B, ditemukan beberapa anak didik dengan perkembangan *Cognitive flexibility* yang masih rendah. Hal ini ditunjukkan antara lain masih rendahnya mengubah pemikiran dari satu dimensi misalnya, warna benda ke bentuk benda, mengubah tugas sederhana, seperti bergeser dari tulisan, atau mengalihkan aktivitas di luar kelas. Untuk itu guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yaitu dengan permainan bola keranjang.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya faktor anak, metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan *Cognitive flexibility* di TK Mardi Rahayu Tegowanuh Temanggung hanya dilakukan dengan mengikuti kegiatan-kegiatan yang monoton dan membosankan, sehingga anak cenderung pasif dan kurang kreatif, guru juga jarang

menggunakan media, pembelajaran cenderung abstrak, sehingga anak-anak merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan.

Sehubungan dengan hal itu, peneliti akan meneliti perkembangan *Cognitive flexibility* pada anak melalui permainan bola keranjang. Permainan bola keranjang memiliki kelebihan, sehingga anak tidak hanya diam di tempat duduk memperhatikan penjelasan guru, namun anak terlibat langsung dalam permainan sebagai pelaku utama. Selain itu permainan bola keranjang belum pernah digunakan dalam pembelajaran perkembangan *Cognitive flexibility* di TK Mardi Rahayu Tegowanuh Kaloran Temanggung.

Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Permainan Bola Keranjang Terhadap Perkembangan *Cognitive flexibility*” di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Desa Tegowanuh Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan *cognitive flexibility* anak masih rendah dalam mengubah pemikiran dari satu dimensi misalnya, warna benda ke bentuk benda,
2. Mengubah tugas sederhana, seperti bergeser dari tulisan ke sebuah gambar, atau mengalihkan aktivitas di luar kelas dari kegiatan berlari kemudian melompat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, di dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada permainan bola keranjang berpengaruh terhadap perkembangan *Cognitive flexibility* pada anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan bola keranjang berpengaruh terhadap perkembangan *Cognitive flexibility* pada anak ?

E. Tujuan Penelitian

Mengacu rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan bola keranjang terhadap perkembangan *Cognitive flexibility*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengaruh permainan bola keranjang terhadap perkembangan *Cognitive flexibility* di TK Mardi Rahayu Tegowanuh.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini memberi masukan sekaligus menambah pengetahuan serta wawasan untuk mengetahui upaya meningkatkan perkembangan *Cognitive flexibility* melalui permainan bola keranjang.
- b. Dapat memberikan masukan bagi kelangsungan ilmu pengetahuan khususnya tentang pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran kreatif dan inovatif .
- 2) Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan fungsional.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembelajaran yang lebih bermakna dalam pelaksanaan pendidikan.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas sumber daya dan kemampuan peserta didik khususnya dalam perkembangan *Cognitive flexibility* melalui permainan bola keranjang.

c. Bagi Anak

Membantu meningkatkan kemampuan *Cognitive flexibility* pada anak melalui pembelajaran permainan bola keranjang.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman menerapkan strategi pembelajaran melalui permainan bola keranjang untuk meningkatkan *cognitive flexibility* bagi anak usia dini.

e. Bagi Pengambil Kebijakan

- 1) Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi pemerintah dan lembaga-lembaga untuk menentukan kebijaksanaan pengembangan kurikulum.

2) Kepala Sekolah

Memberikan motivasi kepada guru untuk menggunakan permainan pada pembelajaran kognitif khususnya dalam meningkatkan perkembangan *Cognitive flexibility*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir Gagne (dalam Jamaris, 2006). Istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia/ satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir dan keyakinan.

Menurut Piaget (dalam Allen 2010: 29) menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptual terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan. Perkembangan anak nampak pada kemampuannya dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi-informasi yang diterima dengan membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi aktif terhadap lingkungannya. Kemampuan kognitif merupakan awal dari kemampuan anak untuk berfikir.

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan intelegensi yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar menurut Susanto (2011:48). Hal ini sejalan dengan perkembangan kognitif yang menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian perkembangan kognitif merupakan suatu proses berfikir dan bagaimana berfikir itu bekerja dalam mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang berhubungan dengan kecerdasan anak.

2. Pengertian *Cognitive Flexibility*

Menurut Piaget (dalam Izzaty 2008: 34), dinamika perkembangan kognitif dibagi menjadi skema, adaptasi, asimilasi, akomodasi, dan equilibration. Pada skema adaptasi ini berhubungan erat terhadap *cognitive flexibility*, adaptasi bagian dari *cognitive flexibility* dalam hal menanggapi terhadap situasi atau rangsangan yang baru.

Cognitive flexibility yang disebut juga *set shifting* yaitu komponen yang berhubungan erat dengan berfikir kreatif, melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda, cepat dan fleksibel beradaptasi dengan situasi yang berubah Diamond (dalam Hermahayu, 2017 : 5). *Cognitive Flexibility* ini merupakan bagian dari *Executive Functions* yang merupakan kemampuan individu untuk memulai inisiatif, beradaptasi, mengatur, memantau, dan mengendalikan proses informasi dan perilaku

yang berperan penting pada perkembangan kognitif, perilaku dan perkembangan sosial emosional anak yang merupakan aspek dari kesiapan belajar anak. Keterlibatan kemampuan anak yang fleksibel dalam menyesuaikan dengan tuntutan yang berubah-ubah, atau yang menjadi prioritas, untuk mengakui kesalahan, dan untuk mengambil keuntungan dari situasi yang tiba-tiba muncul ataupun berubah, atau mengambil kesempatan dari situasi itu.

Dua subkategori *Cognitive Flexibility* adalah *switching* tugas dan pergeseran perhatian, tergantung pada apakah perubahan itu terjadi secara tidak sadar atau secara sadar. Guna mengembangkan kemampuan *Cognitive Flexibility* anak perlu diberi berbagai kegiatan untuk bermain dengan menjelajah lingkungan, lebih banyak merespons pada rangsangan dalam lingkungan dengan cara yang sangat konstruktif/membangun yaitu ketika ia mengorganisasi informasi dalam otaknya dalam pola yang dapat diprediksi sejak usia sangat dini, Aisyah (2008:5.32-5.33). Lebih lanjut menyoroti tentang kebutuhan anak akan bermain, tentu saja melibatkan gerakan motorik dan pergeseran perhatian.

Dari pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa kemampuan *Cognitive Flexibility* adalah kemampuan anak untuk beradaptasi atau pergeseran perhatian terhadap rangsangan yang baru di dalam 2 konsep yang bersamaan yang diperoleh anak melalui dirinya sendiri dengan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu pendidik perlu mengatur kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dalam

mengembangkan dan memproses kemampuan berpikir dalam pergeseran perhatian.

3. Aspek *Cognitive Flexibility*

Menurut Zelazo,(2006 : 118-121) aspek *cognitive flexibility* meliputi :

a. *Transition “Stream-Of-Thoughts” and Attention*

Transisi "arus pemikiran" dan perhatian: *Cognitive Flexibility* paling sering mengacu pada kemampuan untuk mengubah pikiran di antara beberapa konsep. Katakanlah bila anak berada dalam kelompok dua teman dan satu mulai membicarakan aturan main dalam permainan. Tiba-tiba teman yang lain mulai berbicara tentang syair lagu. Dalam skenario ini kemampuan anak untuk transisi antara dua konsep akan dianggap *cognitive flexibility*.

b. *Updating Beliefs & Cognition*

Memperbaharui keyakinan & kognisi dalam beberapa kasus, *Cognitive Flexibility* dapat merujuk pada pembaharuan fungsi kognitif sebagai adaptasi terhadap informasi atau rangsangan baru. Misalnya, proses adaptasi dapat berlangsung secara kognisi ketika seorang anak mendengar penjelasan guru bahwa matahari adalah sumber cahaya dan sumber energi panas. Penerimaan informasi baru itu yang disebut dengan *Cognitive Flexibility*.

c. *Multi-Faceted Observation*

Observasi *Multi-Faceted* yaitu aspek *Cognitive Flexibility* yang mengacu pada beberapa elemen pengamatan secara bersamaan.

Sebagai contoh, katakanlah seseorang melihat sebuah objek dan perhatikan bahwa itu adalah warna kemerahan. Selain warnanya, seseorang bisa mempertimbangkan banyak deskripsi lain seperti: bentuk, biaya, kerapuhan, tekstur, kerapatan, dan lain-lain. Kemampuan seseorang untuk menghubungkan beberapa aspek yang dapat diamati dapat dianggap sebagai *Cognitive Flexibility*.

d. *Deconstructing Thoughts*

Kemampuan untuk bergeser di antara konsep yang spesifik menuju konsep yang lebih dominan. *Cognitive flexibility* pada aspek ini memungkinkan anak untuk berpikir secara berbeda, mengubah perspektif dan menyesuaikan diri dengan lingkungan yang terus berubah. contoh memahami bagaimana potongan kertas kecil berkontribusi pada sebuah gambar yang lebih besar. Kegiatan ini dapat dianggap sebagai *Cognitive Flexibility*.

e. *Expanded Awareness*

Peningkatan kesadaran dalam *Cognitive Flexibility* adalah kemampuan untuk sadar mengetahui semua kemungkinan pilihan dan alternatif dalam suatu tindakan yang tepat. Pada kegiatan ini seorang anak akan berusaha dengan fokus memikirkan 2 konsep yang berbeda misalnya mengamati gambar kemudian menuliskannya.

f. Faktor kontribusi

Terlepas dari kekhususan definisi tersebut, para periset pada umumnya sepakat bahwa *Cognitive Flexibility* adalah komponen

fungsi eksekutif, kognisi tingkat tinggi yang melibatkan kemampuan untuk mengendalikan pemikiran seseorang. Fungsi eksekutif mencakup aspek kognisi lain, termasuk hambatan, ingatan, stabilitas emosional, perencanaan, dan organisasi. Jadi, ketika seseorang lebih mampu menekan aspek stimulus untuk fokus pada aspek yang lebih penting seperti, menghambat warna objek dan beralih untuk fokus pada jenis objek, dalam hal ini mereka lebih baik dalam merencanakan, mengatur, dan menggunakan strategi memori tertentu.

4. Tujuan dan Fungsi Pengembangan *Cognitive Flexibility*

Tujuan dan Fungsi perkembangan *Cognitive Flexibility* menurut Yeniad (2013 : 169-170) berpendapat, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan *Cognitive Flexibility* adalah :

- 1) Agar anak mampu mengembangkan prediksinya yang signifikan untuk keterampilan matematika. Anak yang dapat berfikir kreatif terhadap beberapa konsep maka dapat mempengaruhi keterampilan matematika atau bilangan. Sebagai contoh ketika guru memberikan permainan konsep bilangan pada sekelompok gambar yang menunjukkan beberapa gambar buah yang warnanya sama namun bentuknya beda, anak diminta untuk membilang gambar sesuai dengan nama buahnya. Anak yang mempunyai kemampuan *cognitive flexibility* yang baik akan dengan mudah menyelesaikan konsep bilangan tersebut dengan lebih teliti dan fokus terhadap

pergeseran perhatiannya pada gambar sekelompok buah-buahan yang di berikan oleh guru.

2) Bertujuan untuk pelatihan meningkatkan kinerja anak-anak di kelas.

Ketika anak-anak dihadapkan pada beberapa permainan maupun materi pembelajaran yang berbeda di dalam kelas, tentunya anak-anak akan dengan mudah beradaptasi dengan beberapa permainan maupun materi pembelajaran dengan konsep yang berbeda, sehingga dapat meningkatkan kinerja perkembangan pembelajaran di dalam kelas.

3) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, dengan fokus

baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan). Anak yang dapat dengan tepat menanggapi materi maupun kegiatan pembelajaran yang baru maka dapat dikatakan bahwa konsep berfikir terhadap penalaran-penalaran berkembang dengan baik, sehingga menimbulkan peningkatan *cognitive flexibility* dengan optimal.

5. Indikator Perkembangan *Cognitive Flexibility*

Indikator kognitif menurut Zelazo(2006) antara lain :

- a. Perkembangan *cognitive flexibility* anak dalam berfikir kreatif dari satu dimensi ke dimensi berikutnya misalnya, warna benda ke bentuk benda. Ketika seorang anak dihadapkan pada permainan atau materi pembelajaran yang di dalamnya terdapat 2 konsep yang berbeda maka

dengan cepat dan tepat anak mampu berfikir kreatif menyelesaikan pemindahan konsep atau pergeseran perhatiannya.

- b. Kemampuan anak untuk beradaptasi terhadap respon yang baru. Hal ini dapat ditunjukkan pada perilaku anak dalam menanggapi atau beradaptasi pada respon yang baru. Sebagai contoh ketika guru memberikan 2 tugas yang bersamaan dan perhatian anak mampu melaksanakan tugas dengan seksama.
- c. Kemampuan fokus terhadap perubahan permintaan tugas. Anak mampu menggeserkan perhatiannya ketika di hadapkan pada kegiatan yang berlangsung secara bersamaan misalnya dari kegiatan mencontoh tulisan sederhana ke kegiatan mengamati sebuah gambar.

6. Upaya Meningkatkan *Cognitive Flexibility*

Dalam meningkatkan perkembangan *cognitive flexibility* hendaknya memperhatikan apa yang terjadi dengan anak didik agar seseorang guru mampu menstimulus perkembangan *cognitive flexibility* anak, sehingga anak dapat beradaptasi dengan respon, memotivasi diri sendiri berfikir kreatif dan dapat membina hubungan dengan orang lain.

Menurut Diamond (2013: 79-95) upaya meningkatkan *cognitive flexibility* antara lain:

a. *Curriculum Selection*

Kurikulum yang dikembangkan oleh distrik sekolah didasarkan pada keaksaraan yang seimbang dan termasuk unit tematik. Alat dan bahan mencakup konten akademik yang sama, sebagai contoh kurikulum

yang di terapkan di Indonesia adalah kurikulum K-13 yang dalam pembelajarannya menggunakan metode saintifik yang melibatkan anak dan guru untuk berfikir aktif dan kreatif.

b. Play Games

Kegiatan bermain sambil belajar merupakan salah satu prinsip pada anak usia dini. Bermain menggunakan alat permainan yang matang dengan memunculkan konsep berfikir dengan penalaran-penalaran pada materi atau tugas yang baru dapat membantu meningkatkan *cognitive flexibility* pada anak.

c. Reading Habits

Kebiasaan membaca pada anak dapat memberi kekuatan pada memori dalam berfikir dan konsentrasi, menjaga organ otak tetap aktif dan tajam, menangkal penyakit Alzheimer atau kepikunan, dan membuat anak lebih berempati, hal ini menunjukkan bahwa dengan membaca dapat meningkatkan *cognitive flexibility* pada anak.

d. Intervensi

Intervensi ini merupakan sebuah tindakan yang dilakukan oleh guru dalam membantu bagaimana anak dapat meningkatkan *cognitive flexibility*, misalnya guru memberikan stimulasi pada anak dengan memberikan pelatihan kegiatan yang dapat meningkatkan pengalihan perhatian atau tugas anak sebagai contoh dengan kegiatan menyortir benda sesuai dengan bentuk dan warnanya.

e. Exercise

Dengan berolahraga selain dapat meningkatkan kebugaran fisik, olahraga juga dapat membantu menjaga kesehatan otak ,dalam berolahraga akan membantu memasok darah ke otak karena darah yang dipenuhi nutrisi bertugas menjaga sel-sel agar tetap sehat. Seperti halnya permainan, olahraga juga membantu membangun jalur saraf yang penting sehingga kegiatan berolahraga dapat membantu meningkatkan *cognitive flexibility*.

7. Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Cognitive Flexibility

Cognitive flexibility dapat ditingkatkan dengan memperhatikan beberapa faktor pendukungnya, menurut Diamond (2013) antara lain :

a. Attention

Perhatian adalah konsentrasi atau aktifitas jiwa kita, terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengenyampingkan yang lain dari pada itu. Perhatian Berhubungan erat dengan kesadaran jiwa terhadap sesuatu objek yang direaksi suatu waktu. Terang tidaknya kesadaran kita terhadap sesuatu objek tertentu tidak tetap, ada kalanya kesadaran kita meningkat (menjadi terang), ada kalanya menurun (menjadi samar-samar). *Cognitive flexibility* melibatkan sistem perhatian ini. Misalnya, rangsangan tak terduga yang mengarahkan perhatian langsung beralih fase melalui tugas-tugas lain.

b. Working Memory (memori kerja)

Working memori adalah fungsi kognitif yang bertanggung jawab untuk menjaga informasi, memanipulasi, dan menggunakannya dalam

pemikiran. Dengan cara ini, memori kerja penting untuk tetap fokus pada tugas, menghalangi gangguan, dan menjaga anak pada hal baru dan sadar tentang apa yang terjadi di sekitarnya. *Cognitive flexibility* membutuhkan pemeliharaan dua atau lebih representasi aturan untuk penyelesaian tugas dengan sukses. Sebagai contoh, tugas *cognitive flexibility* guru mengharuskan peserta untuk mengingat nomor yang lebih cerah yang disajikan untuk menentukan apakah nomor tersebut adalah (1) ganjil atau genap atau (2) kurang dari atau lebih besar dari lima, tergantung pada permintaan tugas dari guru.

c. *Inhibition*

Secara ringkas inhibisi adalah upaya pengurangan atau pencegahan timbulnya suatu respons tertentu karena ada proses respons lain yang sedang berlangsung dalam hal belajar, yang dimaksud dengan inhibisi adalah kesangupan siswa untuk mengurangi atau menghentikan tindakan yang tidak perlu, lalu memilih atau melakukan tindakan lainnya yang lebih baik ketika ia berinteraksi dengan lingkungannya. Ketika tindakan dan sasaran perlu diperbarui untuk beradaptasi dengan lingkungan baru, tanggapan yang sebelumnya terlibat harus dihambat. Kontrol hambat dengan demikian merupakan aspek penting dari *cognitive flexibility*.

B. Permainan Bola Keranjang

1. Pengertian Permainan

Pengertian Permainan menurut Semiawan, (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Menurut Ismail, (2009: 5) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup, memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melakukan aktifitas menggunakan seluruh anggota tubuhnya. Dengan bermain anak akan belajar melakukan aktifitas fisik yang tadinya anak belum mampu melakukannya menjadi mampu melakukannya seperti melempar, menangkap, dan menendang bola.

Munandar (dalam Ismail, 2009: 16) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditegaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek.

2. Pengertian Permainan Bola Keranjang

Menurut Madyawati (2012 : 41) Permainan bola keranjang adalah suatu permainan memasukkan bola ke dalam keranjang yang dimainkan oleh dua atau tiga regu yang masing-masing regu terdiri atas 5-6 anak. Permainan bola keranjang untuk anak haruslah sesuai dengan tahap perkembangan atau kemampuan anak, untuk itu perlu dilakukan modifikasi dalam permainan bola keranjang anak usia dini.

Menurut Samsudin (2008:71) modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) artinya agar pembelajaran yang disampaikan atau dilakukan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Modifikasi permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dari pembelajaran. Melalui modifikasi permainan guru melakukan perubahan-perubahan berupa pengembangan yang sesuai dengan karakteristik sekolah serta siswa sebagai peserta didik dalam pembelajaran yang dapat dimodifikasi dalam pembelajaran terutama

dalam permainan antara lain: 1) Peraturan, 2) Alat permainan, 3) Teknik permainan, 4) Waktu permainan, 5) Permainan itu sendiri. Namun modifikasi tidak melepas makna dan tujuan dari pembelajaran sebenarnya, karena prinsip modifikasi adalah penyederhanaan. Selain itu juga dapat mengembangkan kreatifitas guru sebagai tenaga mengajar agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan alat yang terbatas namun tidak menurunkan nilai-nilai dan tujuan dari pembelajaran yang harus dicapai.

Dalam permainan bola keranjang untuk anak usia dini yang akan dimodifikasi yakni :

- a. Banyaknya keranjang : untuk anak kelompok A biasanya banyaknya keranjang tidak lebih dari 3 macam warna, sementara untuk anak kelompok B banyaknya keranjang dapat lebih dari 3 macam warna.
- b. Banyaknya bola disesuaikan dengan banyaknya warna keranjang sebagai tempat menampung bola untuk anak kelompok A biasanya banyaknya bola tidak lebih dari 3 macam warna, sementara untuk anak kelompok B banyaknya bola dapat lebih dari 3 macam warna.
- c. Lapangan, jumlah pemain, dan peraturan permainan, dapat disesuaikan dengan lingkungan serta tingkat perkembangan anak. Menurut Sujiono (2009 : 4.43) lempar merupakan keterampilan manipulasi yang rumit yang menggunakan satu atau dua tangan untuk melontarkan objek. Selain tergantung dari beberapa faktor (ukuran anak, ukuran objek, dan lain sebagainya), melempar dapat dilakukan

di bawah tangan, di atas kepala, di atas lengan atau di samping. Selain itu juga dapat dilakukan dengan 2 tangan dari atas kepala yang digunakan untuk melempar bola yang besar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bola keranjang untuk anak usia dini, haruslah sesuai dengan tahapan perkembangan dan kemampuan anak usia dini. Untuk itu perlu dilakukan modifikasi dalam permainan bola keranjang untuk anak usia TK kelompok B. Adapun materi yang dimodifikasi dalam permainan bola keranjang untuk anak usia TK kelompok B adalah banyaknya warna keranjang, banyaknya warna bola, lapangan, jumlah pemain, dan peraturan atau langkah-langkah permainan.

3. Teknik Dasar Permainan Bola Keranjang

Teknik dasar permainan bola keranjang yaitu:

a. Passing (mengoper)

Memberikan umpan atau mengoper bola ke arah teman 1 kelompok yang di jalankan dengan dua tangan dari depan dada di ikuti melangkahkan salah satu kaki ke muka agar lemparannya lebih keras.

b. Shooting (menembak)

Shooting adalah usaha memasukkan bola kedalam keranjang yang telah disediakan oleh guru pada setiap regu atau kelompok untuk meraih point. Dalam melakukan *shooting* ini dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu dengan dua tangan maupun satu tangan, cara lain untuk

melakukan *shooting* dengan *lay-up* (tembakan melayang) yaitu usaha memasukkan bola dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih point.

4. Manfaat Permainan Bola Keranjang

Menurut Hasan (2009: 106) manfaat bermain bola adalah menggerakkan aktivitas gerakan seluruh tubuh, melatih keseimbangan gerak. Berdasarkan pendapat di atas maka manfaat permainan bola keranjang untuk anak usia dini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Mengkombinasikan berbagai macam gerakan, mulai dari kaki, tangan, sampai kepala. Gerakan yang dilakukan anak bersifat tidak monoton tetapi cenderung berubah-ubah sesuai dengan prosedur permainan. Kegiatan ini dapat dikatakan sebagai *cognitive flexibility* dalam gerakan badan.
- b. Melatih otot seluruh tubuh kita termasuk dalam hal pernapasan. Gerakan yang berkombinasi dapat membantu perkembangan kekuatan otot juga sistem pernafasan baik pernafasan dada maupun pernafasan perut. Misalnya, ketika anak berlari sambil menangkap bola dari teman sebangkunya dan berusaha memasukkan bola kedalam keranjang dengan melewati lawan mainnya.
- c. Membangun keseimbangan tubuh dan koordinasi. Anak yang dapat bermain dengan baik dan benar sesuai dengan prosedur permainan maka dapat bergerak dengan cepat dan tepat tanpa kesulitan. Hal ini

dapat dibuktikan ketika anak dengan tepat sasaran memasukkan bola ke dalam keranjang setelah berusaha berlari dan melewati lawan.

- d. Membangun ketahanan tubuh. Secara alami, tubuh kita menghasilkan imunitas atau daya tahan tubuh terhadap serangan dari radikal bebas dan segala penyakit, namun untuk menciptakan daya tahan tubuh yang baik kita perlu memperhatikan apa saja yang kita konsumsi dan juga olahraga. Ketahanan tubuh yang baik pada anak melalui olah badan secara optimal menjadikan tubuh tidak akan mudah terkena penyakit.
- e. Membentuk otot serta meningkatkan daya konsentrasi. Gerakan tubuh yang teratur dapat membantu menjadikan otot lebih elastis sehingga otot-otot tidak akan mudah kaku dan menumbuhkan daya konsentrasi pada perpindahan setiap gerakan.
- f. Membuat anak-anak aktif dan bersenang-senang. Dengan permainan bola keranjang maka akan menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kewajibannya masing-masing yaitu mengarahkan bola masuk ke dalam keranjang serta menjadikan anak merasa senang dapat bermain secara kompetisi.
- g. Mengajarkan anak-anak untuk tidak menjadi egois. Menanamkan karakter yang baik untuk anak sangat penting. Terutama dengan cara mengajarkan anak untuk bekerja sama dalam tim. Dengan bekerja sama maka anak akan lebih mudah bersosialisasi dan diterima oleh lingkungan sekitarnya. Selain itu hal ini akan terbawa hingga anak

dewasa dan membuat anak di masa depan tumbuh dengan karakter yang bijaksana dalam menyikapi suatu keadaan. Permainan bola keranjang dimainkan secara beregu sehingga anak-anak dapat bekerja sama dalam memasukkan bola ke dalam keranjang.

- h. Membentuk pribadi anak yang jujur, baik itu di dalam ataupun di luar lapangan. Prosedur permainan bola keranjang menjadikan tolak ukur pada anak bagaimana seharusnya anak-anak memainkan permainan bola keranjang dengan baik tanpa merugikan teman ataupun lawan.
- i. Mengajarkan anak menjadi seorang anggota tim yang baik. Permainan yang dilakukan secara bekerja sama menjadikan anak lebih kompak dalam menghadapi suatu permasalahan terutama taktik-taktik dalam berkompetisi.
- j. Mengajarkan anak untuk menjadi seorang pemimpin yang tegas. Pada dasarnya, anak-anak merupakan calon pemimpin di masa depan. Oleh sebab itu, membentuk jiwa kepemimpinan anak sejak dini merupakan langkah pertama yang dapat dilakukan agar anak-anak dapat menjadi pemimpin yang adil dan bijaksana. Terlebih, menanamkan jiwa kepemimpinan pada anak mampu melatih mereka menjadi pribadi yang mandiri dan bisa diandalkan. Dalam permainan bola keranjang terdapat kapten pada masing-masing regu dan setiap kapten berhak memberikan koordinasi terhadap timnya.

5. Tujuan Permainan Bola Keranjang

Tujuan permainan bola keranjang adalah memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk meningkatkan perkembangan *cognitive flexibility* diantaranya, berlatih koordinasi mata dengan tangannya, dan memikirkan dua konsep yang berbeda, dan memikirkan banyak konsep secara bersamaan pada kegiatan melempar dan menangkap bola kekeranjang berdasarkan warnanya.

Menurut Madyawati (2012:41) tujuan permainan bola keranjang adalah:

- a. Mengasah kecerdasan matematika. Kecerdasan matematika anak dapat dilihat ketika anak dalam permainan bola keranjang mengklasifikasikan bola masuk ke dalam keranjang yang warnanya sama.
- b. Mengasah kecerdasan kinestetik.

Kemampuan seseorang untuk menggunakan seluruh tubuh atau fisiknya untuk mengekspresikan ide dan perasaan, serta keterampilan menggunakan tangan untuk mengubah atau menciptakan sesuatu. Pada permainan bola keranjang anak di haruskan melakukan banyak gerakan olah badan seperti berlari, melempar, menangkap, dan lain sebagainya.

- c. Mengasah kecerdasan interpersonal.

Permainan lempar tangkap bola dapat menunjukkan kemampuan anak dalam berhubungan dengan orang lain. Anak yang tinggi inteligensi interpersonalnya akan menjalin komunikasi yang efektif

dengan orang lain, mampu berempati secara baik, mampu mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain.

d. Mengasah kecerdasan intrapersonal.

Bermain bola keranjang dapat menumbuhkan kecerdasan intrapersonal, karena permainan ini menunjukkan kemampuan anak dalam memahami dirinya sendiri bagaimana seharusnya mengendalikan emosi dan berbuat adil terhadap teman maupun lawan main.

6. Prinsip-prinsip bermain

Kegiatan bermain pada anak usia dini hendaklah guru memperhatikan beberapa prinsip dalam bermain. Dalam bermain tidak memerlukan pemikiran rumit, anak-anak dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapan saja sesuai dengan keinginannya, karena kegiatan bermain itu merupakan aktifitas langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau benda-benda dengan senang, sukarela, dan imajinatif.

Prinsip-prinsip bermain bagi anak menurut (Amaludin, Yudi 2012, <http://infoanakita.blogspot.co.id/2012/10/prinsip-prinsip-dalam-aktivitas-bermain.html>, 24 Oktober 2012) antara lain :

a. Perlu ekstra energi

Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Asupan (intake) yang kurang, dapat menurunkan gairah anak. Anak yang sehat memerlukan

aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif untuk menghindari rasa bosan dan jenuh.

Pada anak yang sakit, keinginan untuk bermain umumnya menurun karena energi yang ada digunakan untuk mengatasi penyakitnya. Aktivitas bermain anak sakit yang bisa dilakukan adalah bermain pasif, misalnya dengan menonton televisi, mendengarkan musik atau menggambar.

b. Waktu yang cukup

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

c. Alat permainan

Alat permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak.

d. Ruang untuk bermain

Aktivitas bermain dapat dilakukan dimana saja, di ruang tamu, di halaman, bahkan di ruang tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat khusus untuk bermain bila memungkinkan, dimana ruangan

tersebut sekaligus juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan mainannya.

e. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain dari mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik karena anak lebih terarah dan lebih berkembang pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan tersebut. Orang tua yang tidak pernah mengetahui cara bermain dari alat permainan yang diberikan, umumnya membuat hubungannya dengan anak cenderung menjadi kurang hangat.

f. Teman bermain

Dalam bermain, anak memerlukan teman. Bisa teman sebaya, saudara atau orang tuanya. Ada saat-saat tertentu dimana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Bermain yang dilakukan bersama dengan orang tuanya akan mengakrabkan hubungan dan sekaligus memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengetahui setiap kelainan yang dialami oleh anaknya. Teman diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami perbedaan.

7. Langkah, Alat dan Bahan Permainan Bola Keranjang Untuk Anak

Langkah-langkah pelaksanaan bola keranjang haruslah disesuaikan dengan kemampuan anak, untuk itu perlu dilakukan modifikasi dalam

langkah-langkah permainan bola keranjang untuk anak. Dalam permainan ini, semua anak menyebar di lapangan.

- a. Setelah pemanasan anak-anak dibagi menjadi 2 / 3 kelompok. Setiap kelompok dibagi beberapa keranjang berdasarkan jumlah warna keranjang yang telah disediakan. Jumlah anak pada setiap kelompok 5 anak. Bila salah satu kapten di setiap tim melempar bola ke dalam lapangan masing masing kelompok berebut menangkap dan memasukkan bola ke dalam keranjang yang telah di sediakan berdasarkan warnanya.
- b. Untuk giliran melempar bola ke dalam lapangan yang dilakukan oleh kapten tiap tim menunggu aba-aba dari guru.
- c. Anak-anak diharuskan untuk mengingat kelompoknya masing-masing dan setiap kelompok saling berusaha memasukkan bola kedalam keranjang secara bekerja sama.
- d. Memasukkan bola bisa dilakukan dari arah depan atau dari arah samping. Setelah kegiatan selesai, maka tinggal menghitung bola yang berhasil dimasukkan. Kelompok pemenang yang dapat memasukkan bola terbanyak sesuai dengan warnanya.
- e. Untuk cara penghitungan bola, guru mengambil dan menunjukkan bola kepada anak-anak dan mereka sendiri yang menghitung bola-bola tersebut.

Permainan bola keranjang adalah termasuk permainan outdoor. Menurut Asmawati (2011: 4,8) prinsip penataan area bermain outdoor pada anak usia dini antara lain :

a. Memenuhi aturan keamanan.

Adanya pagar atau pintu pengaman untuk melindungi anak-anak dari bahaya jalan, air. Pemasangan pagar pengaman mutlak diperlukan, dilengkapi dengan kunci atau gembok yang harus diperiksa apakah terkunci dengan baik pada saat anak turun bermain, karena beberapa anak akan bermain diluar pagar sekolah.

b. Melindungi dan meningkatkan karakteristik alamiah anak.

Alat-alat permainan yang dipergunakan sesuai dengan tahapan usia anak, misalnya penempatan keranjang jangan terlalu tinggi karena anak akan kesulitan memasukkan bola ke dalam keranjangnya.

c. Desain lingkungan luar kelas harus didasarkan pada kebutuhan anak

Dalam permainan bola keranjang perhatikan juga jarak area bermain, misalnya jarak area tempat bola ke keranjang, lapangan usahakan tidak terlalu lebar agar anak tidak mudah kelelahan.

d. Secara estetis harus menyenangkan

Ruangan Outdoor harus menarik bagi semua indera, kualitas desain harus mempertimbangkan sensualitas, kecemerlangan, dan cara penempatan, sehingga akan menstimulasi rasa takjub dan kepekaan indera anak. Hal ini akan berpengaruh terhadap motivasi anak dalam

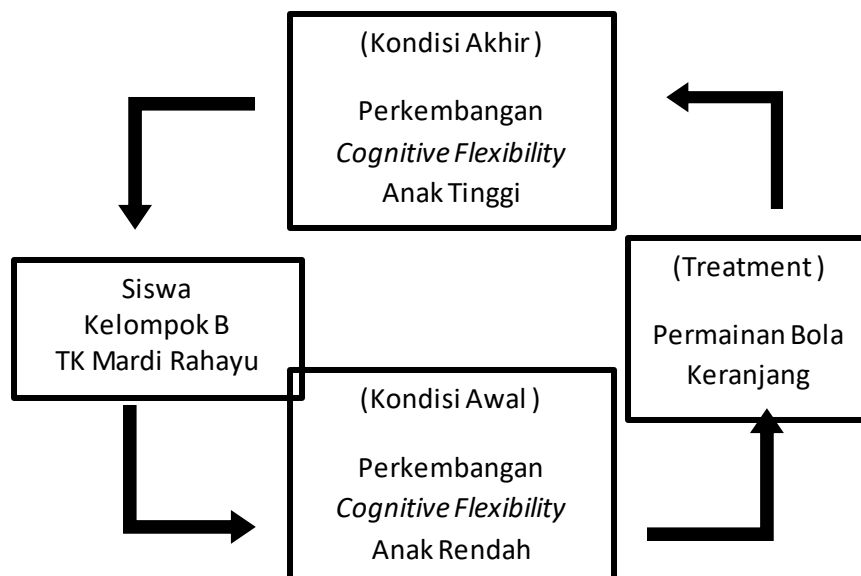
beraktivitas juga meningkatkan kepekaan rasa anak dalam menyerap estetika.

Idealnya, pusat bermain di luar ruangan harus seperti pusat bermain di dalam ruangan yaitu bermain di luar ruangan sebaiknya dipagar, bila memungkinkan ada yang terlindung dari hujan dan panas, sehingga anak-anak akan merasa nyaman, dan senang. Oleh karena itu guru dalam memilih perlengkapan harus memikirkan keseimbangan ketersediaan masing-masing perlengkapan, sehingga terjadi keseimbangan dalam perkembangan *cognitive flexibility* anak saat bermain.

Alat dan bahan dalam permainan bola keranjang meliputi :

- a. Bola ukuran kecil (merah , kuning, hijau, dan biru)
- b. Keranjang (merah, kuning, hijau, dan biru)

C. Kerangka Berpikir



Gambar I
Kerangka Berpikir

Berdasarkan dari masing-masing pengertian tersebut dapat diketahui kondisi awal anak adalah rendahnya perkembangan *cognitive flexibility* anak maka dari itu diberikan suatu kegiatan yaitu permainan bola keranjang untuk meningkatkan perkembangan *cognitive flexibility* anak, dan diharapkan setelah diberikan permainan bola keranjang maka perkembangan *cognitive flexibility* anak akan meningkat sehingga perkembangan *cognitive flexibility* anak tinggi. Karena permainan bola keranjang adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan *cognitive flexibility* anak yaitu dapat melakukan kegiatan bersama-sama dengan ketepatan dan gerak yang ekonomis dan juga dapat mengajak teman bekerja sama dalam melakukan permainan bola keranjang tersebut.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian yang biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sebagai jawaban sementara karena jawaban-jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang ada, hipotesis pada penelitian: “Permainan bola keranjang berpengaruh terhadap perkembangan *cognitive flexibility* anak.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain (Rancangan) Penelitian

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan cara atau tugas-tugas yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian dari mulai rumusan masalah sampai dengan penarikan kesimpulan. Desain penelitian ini berawal dari masalah yang bersifat kuantitatif dan membatasi permasalahan yang ada pada rumusan masalah. Rumusan masalah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan, selanjutnya peneliti menggunakan teori untuk menjawabnya. Sugiyono, (2014: 23) menyatakan, bahwa desain penelitian harus spesifik, jelas dan rinci, ditentukan secara mantap sejak awal, menjadi pegangan langkah demi langkah.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* yaitu desain penelitian eksperimen untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variable lain dalam kondisi yang terkendalikan dengan keterbatasan pengontrolan variabel dan sampel yang tidak dipilih secara random, Sugiyono (2010:109). Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan rancangan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji ada pengaruh atau tidak/ untuk menguji hubungan sebab-akibat.

Dalam penelitian ini, desain yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu

eksperimen yang digunakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diterapkan permainan bola keranjang. Desain *One-Group Pretest-Posttest Design* ini dilakukan tes sebelum dan sesudah pemberian permainan bola keranjang. Sebelum dilakukan eksperimen terhadap permainan bola keranjang akan dilakukan *pretest* terhadap *cognitive flexibility* anak. Setelah dilakukan *pretest* kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menggunakan permainan bola keranjang.

Pemilihan desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diberi kegiatan permainan bola keranjang untuk meningkatkan *cognitive flexibility*. Desain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O 1	X	O 2

Keterangan:

O 1 _____ : Pengukuran awal perkembangan *cognitive flexibility*

T2 _____ : Pengukuran akhir perkembangan *cognitive flexibility*

O 2 _____ : Treatment (permainan bola keranjang)

O 2- O 1 : Pengaruh permainan bola keranjang

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian atau penelitian. Variabel adalah atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu obyek lain.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan bola keranjang.

2. Variabel terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan *cognitive flexibility* pada anak.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel adalah petunjuk pelaksanaan bagaimana caranya mengukur variabel, agar variabel dapat diamati dan diukur maka setiap konsep yang ada dalam hipotesis harus dioperasionalkan dalam definisi operasional variabel.

Variabel permainan bola keranjang merupakan (variabel x), dan perkembangan *cognitive flexibility* merupakan (variabel y). Variabel-variabel penelitian tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Permainan Bola Keranjang (Variabel x)

Permainan bola keranjang adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan *cognitive flexibility* anak dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang yang dimainkan oleh dua atau tiga regu yang saling berkompetisi dan masing-masing regu berusaha bekerja sama dalam satu tim.

2. Perkembangan *cognitive flexibility* pada anak

Perkembangan *cognitive flexibility* adalah Perkembangan anak dalam hal berfikir kreatif dari satu dimensi ke dimensi berikutnya, beradaptasi terhadap respon yang baru, dan fokus terhadap perubahan permintaan tugas, kemampuan individu untuk memulai inisiatif, beradaptasi, mengatur, memantau, dan mengendalikan proses informasi dan perilaku yang berperan penting pada perkembangan kognitif.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Azwar, 2011:77)

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok B di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Kaloran Temanggung dengan jumlah 12 anak.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai perwakilan subyek yang akan diteliti, oleh karena itu sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2009:81) sehingga akhirnya mendapatkan sampel pada peserta didik kelompok B pada Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Tegowanuh Kaloran Temanggung dengan jumlah 12 anak.

3. Teknik Sampling

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, maka teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *total sampling*. Total sampling artinya sampel yang digunakan adalah total populasi. Metode ini diperbolehkan karena jumlah populasi yang terbatas dan sedikit, peneliti menggunakan teknik sampling karena jumlah yang akan diteliti sebanyak 12 anak, sehingga dari jumlah tersebut dijadikan sampel penelitian. Penggunaan total populasi diharapkan akan lebih mewakili fakta yang ada.

4. Setting Penelitian

Setting penelitian merupakan latar serta keadaan tempat yang menjadi lokasi penelitian. Tempat yang dijadikan lokasi pada penelitian ini adalah anak didik kelompok B di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Tegowanuh, Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung dengan karakteristik siswanya dengan perkembangan *cognitive flexibility* belum optimal dan kebanyakan di antara mereka masih rendah kemampuan *cognitive flexibility*nya. Hal ini ditunjukkan antara lain masih rendahnya

mengubah pemikiran dari satu dimensi misalnya, warna benda ke bentuk benda, mengubah tugas sederhana, seperti bergeser dari tulisan, atau mengalihkan aktivitas di luar kelas. sehingga perlu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan *cognitive flexibility* pada anak-anak di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Tegowanuh Kaloran Temanggung.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan tes menggunakan kartu DCCS (*Dimensional Change Card Sort*). Pada tes ini anak diminta untuk menyortir atau mengelompokkan kartu berdasarkan dimensi tertentu.

Metode tes merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang diberikan. Tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau di jawab oleh responden (Arifin, 2011:226)

Data yang sudah berhasil dikumpulkan dalam penelitian ini, berikutnya diolah dan dideskripsikan secara kuantitatif dalam bentuk paparan logis sesuai keadaan apa adanya yang diperoleh dari hasil pengamatan di luar kelas, kemudian dilakukan interpretasi sebagai jawaban terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, kemudian peneliti memberikan permainan bola

keranjang dan hasilnya dicatat dalam instrumen penilaian yang selanjutnya atas dasar hasil jawaban tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010:134) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, selanjutnya data yang tersusun merupakan bahan penting yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk tujuan, dan untuk membuktikan hipotesis.

Instrumen penelitian ini peneliti menggunakan tes. Pengukuran *Cognitive Flexibility* dapat diukur menggunakan *Attention Shifting Test* / kartu DCCS (*Dimensional Change Card Sort*) yang diadaptasi dari Zelazo (2006). Pada tes ini anak diminta menyortir/mengelompokkan kartu berdasarkan dimensi tertentu.

1. Prosedur persiapan instrumen sebagai berikut :

- a. Menyiapkan 24 Kartu bergambar dan 2 nampan. Guru bebas menentukan gambar yang akan digunakan dengan catatan, kartu yang digunakan sesuai dengan komposisi tes ini.
- b. Metakkan kedua nampan di depan anak. Guru menempeli nampan dengan gambar kelinci merah pada nampan sebelah kiri, dan perahu biru pada nampan sebelah kanan.
- c. Tes ini terdiri dari 3 tahap.

- d. Sebelum memulai tes pada setiap tahap diberi contoh dahulu dengan 2 kartu. Pada tahap ke III memberi contoh dengan 2 kartu, satu kartu berbingkai dan satu kartu tidak berbingkai. Setelah anak paham lalu memulai tes.

Tahap I

Komposisi kartu : menyisipkan 6 kartu; 3 gambar kelinci biru dan 3 gambar perahu merah.

Aturan bermain: mengacak kartu tersebut dan diberikan kepada anak. Meminta anak untuk mengurutkan berdasarkan bentuk (yaitu, kartu kelinci masuk ke dalam nampan bergambar kelinci, kartu perahu masuk ke dalam nampan berbentuk perahu).

Tahap II

Komposisi kartu (sama dengan tahap I):siapkan 6 kartu; 3 gambar kelinci biru dan 3 bergambar prahu merah.

Aturan bermain : mengacak kartu tersebut. Meminta anak untuk menyortir kartu berdasarkan warna (kartu merah masuk ke dalam nampan bergambar merah kartu biru masuk ke dalam nampan bergambar biru).

Tahap III

Pada tahap ke III ini, 6 kartu yang digunakan pada tahap I/II digunakan bersama dengan 6 kartu yang berbingkai hitam (bergaris tepi mengelilingi gambar). Komposisi kartu : 12 kartu ; 3 kelinci merah tanpa bingkai, 3 kelinci merah berbingkai hitam, 3 perahu biru tanpa bingkai, 3 perahu biru berbingkai hitam.

Aturan bermain: jika gambar terdapat bingkainya maka kartu di tempatkan berdasarkan warna, jika tidak berbingkai maka kartu di tempatkan berdasarkan bentuk.

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Perkembangan *Cognitive Flexibility*

No	Indikator	Sub indikator
1.	Perkembangan <i>cognitive flexibility</i> anak dalam berfikir kreatif dari satu dimensi ke dimensi berikutnya.	a. Menyortir benda berdasarkan bentuk benda b. Mengurutkan benda berdasarkan warna benda
2.	Kemampuan anak untuk beradaptasi terhadap respon yang baru.	Menyortir bentuk benda ke warna benda
3.	Kemampuan anak untuk fokus terhadap perubahan permintaan tugas.	a. Mampu menyelesaikan kegiatan menulis ke kegiatan menggambar b. Menangkap bola kemudian melempar bola ke keranjang

Keterangan :

Skor 1 : Dapat menyortir < 12 kartu

Skor 2 : Dapat menyortir 13-19 kartu

Skor 3 : Dapat menyortir > 20 kartu

G. Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Menurut Arikunto (2008) validitas

merupakan keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen bersangkutan yang mampu mengukur apa yang akan diukur. Prinsip validitas adalah pengukuran atau pengamatan yang berarti prinsip keandalan instrumen dalam mengumpulkan data. Instrumen harus dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Jadi validitas lebih menekankan pada alat pengukuran atau pengamatan.

Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan fakta yang diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan. Alat dan cara mengukur atau mengamati sama-sama memegang peranan penting dalam waktu yang bersamaan. Menurut Suryabrata (2004: 28) reliabilitas menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan.

Untuk mendapatkan validitas data dalam penelitian ini peneliti menggunakan *expert judgment*. Selanjutnya menurut Sugiyono, (2011:272) *expert judgment* adalah teknik pemeriksaan data yang dilakukan oleh ahli yang membidangi dalam bentuk opini atau pernyataan. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang valid maka instrumen yang akan digunakan dalam penelitian dilakukan *expert judgment* kepada Bapak BD selaku Ketua Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung. Instrumen penelitian berupa tes menggunakan kartu DCCS (*Dimensional Change Card Sort*) yang telah diuji-alihkan dan selanjutnya

peneliti gunakan sebagai alat pengukuran perkembangan *cognitive flexibility* pada subyek penelitian.

H. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian

a. Persiapan waktu penelitian

Peneliti melakukan kesepakatan dengan pihak pimpinan Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Tegowauh Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung. Kegiatan permainan bola keranjang sebagai bentuk perlakuan yang akan dikenakan pada subyek penelitian dilaksanakan selama empat bulan berturut-turut dari bulan Februari – Mei 2018 pada semester dua tahun ajaran 2018.

b. Menyusun Materi Kegiatan Penelitian

Materi yang digunakan berupa materi yang berhubungan dengan perkembangan *cognitive flexibility* dan kemampuan anak lebih menonjol dalam permainan bola keranjang yaitu dalam menangkap dan melempar bola ke teman yang masih dalam satu tim, beradaptasi terhadap tugas yang baru, dan fokus terhadap pengalihan perhatian misal dari bola warna merah ke bola warna hijau. Kegiatan permainan bola keranjang dilakukan di luar kelas agar ruang gerak anak lebih nyaman dan menyenangkan.

Tabel 3
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Treatment
1.	Senin, 9 April 2018	Permainan bola keranjang dengan 1 tim	Ke-1
2.	Selasa, 10 April 2018	Permainan bola keranjang menggunakan lawan main	Ke-2
3.	Senin, 16 April 2018	Permainan bola keranjang lemparan bola warna merah	Ke-3
4.	Kamis, 19 April 2018	Permainan bola keranjang lemparan bola kuning dengan kotak kuning	Ke-4
5.	Selasa, 24 April 2018	Permainan bola keranjang lemparan bola hijau keranjang berbentuk tabung	Ke-5
6.	Sabtu, 28 April 2018	Permainan bola keranjang dengan cara berlomba	Ke-6

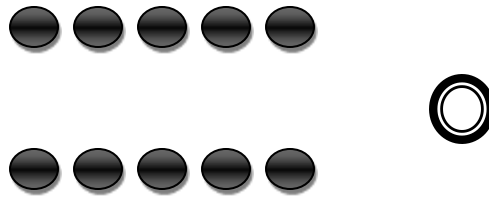
c. Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian

Rencana kegiatan disusun dalam bentuk rencana program pembelajaran harian (RPPH). Komponen rencana program pembelajaran harian meliputi hari, tanggal, waktu, indikator, kegiatan pembelajaran, metode, alat/sumber belajar, dan penilaian perkembangan anak didik. Rencana program pembelajaran harian disusun dengan langkah-langkah sebagai berikut:

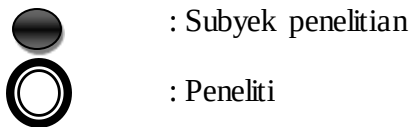
- 1) Memilih indikator yang sesuai dalam promes (program Semester) untuk dimasukkan ke dalam rencana program pembelajaran harian.

- 2) Memilih kegiatan yang sesuai dengan rencana program kegiatan Mingguan untuk mencapai indikator dalam rencana program pembelajaran harian.
- 3) Memilih kegiatan ke dalam pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam kelompok sesuai program yang direncanakan. Kegiatan permainan bola keranjang sebagai upaya meningkatkan kemampuan *cognitive flexibility* anak, peneliti letakkan pada kegiatan inti.
- 4) Dalam penelitian ini menggunakan metode tes menggunakan kartu DCCS (*Dimensional Change Card Sort*)
- 5) Memilih alat/sumber belajar menggunakan bola kecil dari bahan kertas yang diremas-remas kemudian diselimuti menggunakan aneka warna plastik dan menggunakan aneka warna keranjang karena bahan tersebut mudah didapatkan yang bertujuan dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- 6) Memilih dan menyusun alat penilaian. Alat penilaian yang digunakan adalah lembar unjuk kerja.
- 7) Merencanakan penataan lingkungan belajar dan bermain (Kemendiknas 2010)

Dalam hal ini peneliti mendesain tempat penelitian sebagai berikut:



Keterangan:



Gambar 1
Desain Tempat Bermain

2. Persiapan Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Permainan yang akan peneliti lakukan berupa permainan bola keranjang dengan ketentuan:

- a. Bola kecil warna merah, kuning, hijau, dan biru masing-masing 10 bola.
- b. Setiap regu disiapkan 4 keranjang warna merah, kuning, hijau, dan biru.
- c. Peluit
- d. Buku pegangan penilaian guru.

Media tersebut dipilih karena aman untuk anak-anak dan mudah dalam pengadaannya. Semua bahan tersebut disiapkan peneliti dengan dibantu guru kelas. Tempat belajar yang digunakan untuk kegiatan permainan bola keranjang adalah lingkungan sekitar sekolah di luar kelas.

I. Metode Analisis Data

Untuk keperluan analisis data-data, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan presentatif hasil, disesuaikan dengan indikator-indikator atau ketentuan yang telah ditetapkan, kemudian melakukan eksperimen.

Penilaian terhadap pencapaian perkembangan *cognitive flexibility* dalam mengatasi kemampuan mental untuk beralih antara memikirkan dua konsep yang berbeda, dan memikirkan banyak konsep secara bersamaan melalui permainan bola keranjang, ditampilkan setiap anak terhadap tagihan indikator penilaian dalam menggunakan permainan bola keranjang untuk dilakukan atau diberi nilai dengan mengacu pada pedoman pemberian penilaian dalam satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak.

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan analisis data statistik *nonparametric* yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*. Uji ini dipilih karena data yang digunakan kurang dari 30. *Wilcoxon Signed Rank Test* termasuk dalam pengujian *nonparametik*, untuk membandingkan antara satu sampel data yang saling berhubungan karena subjek mendapat pengukuran-pengukuran yang sama diukur sebelum dan sesudah (Santoso, 2004 : 300).

Tes statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 23.00 *for windows*. Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai z hitung dengan taraf signifikansi 5% pedoman yang digunakan untuk menentukan signifikansi adalah :

1. Jika nilai signifikansi Z hitung $< 0,05$ maka H_a diterima
2. Jika nilai signifikansi Z hitung > 0.05 maka H_a ditolak

Jadi penelitian dinyatakan berhasil apabila ada perbedaan rendah dan tingginya kemampuan *cognitive flexibility* anak antara sebelum dan sesudah tindakan kegiatan permainan bola keranjang, dibuktikan dengan nilai Z hitung memiliki nilai signifikansi $< 0,05$

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

- a. Permainan bola keranjang adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan *cognitive flexibility* anak dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang yang dimainkan oleh dua atau tiga regu yang saling berkompetisi dan masing-masing regu berusaha bekerja sama dalam satu tim.
- b. Kemampuan *cognitive flexibility* yaitu kemampuan anak dalam hal berfikir kreatif dari satu dimensi ke dimensi berikutnya, beradaptasi terhadap respon yang baru, dan fokus terhadap perubahan permintaan tugas, berinisiatif, beradaptasi, mengatur, memantau, dan mengendalikan proses informasi dan perilaku.
- c. Pengaruh permainan bola keranjang terhadap kemampuan *cognitive flexibility* anak usia dini adalah permainan bola keranjang mampu mengasah kemampuan *cognitive flexibility* anak.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan bola keranjang terhadap kemampuan *cognitive flexibility* anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Mardi Rahayu Desa Tegowanuh Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung.

Hasil analisis uji *Wilcoxon* dibuktikan dengan adanya Z score yaitu nilai $Z = -3,078$.

Hasil analisis uji *Wilcoxon* dibuktikan dengan adanya Z score yaitu nilai $Z = -3,078$. Menunjukkan *Asymp. Sig (2-tailed) = 0,002 < \alpha = 0,005* maka H_0 yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan *cognitive flexibility* subyek pada pengukuran akhir setelah diberi perlakuan kegiatan permainan bola keranjang, ada perbedaan kemampuan *cognitive flexibility* anak pada pengukuran awal dan pengukuran akhir setelah diberi perlakuan bermain dengan permainan bola keranjang. Permainan bola keranjang berpengaruh terhadap perkembangan *cognitive flexibility* anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian tersebut, dapat diajukan beberapa saran untuk :

1. Lembaga Penelitian Anak Usia Dini

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hendaknya mampu memberikan fasilitas bagi guru agar dapat menerapkan metode-metode pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan disukai anak, salah satunya menggunakan permainan bola keranjang

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan macam-macam kegiatan bermain yang inovatif dan tidak monoton untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, agar anak dapat mengembangkan aspek-aspek yang dimiliki dengan baik. Pendidik dapat menggunakan barang-barang atau benda yang ada di lingkungan sekolah. Seperti halnya aneka bola

dengan ukuran kecil yang dibuat dengan bahan remasan kertas dan dilapisi plastik warna-warni yang dengan mudah didapatkan atau dibuat.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang akan melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama, hendaknya menggunakan metode atau kegiatan bermain yang lebih variatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan *cognitive flexibility* anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2010. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- . 2008. *Perkembangan dan Konsep dasar Pengembangan anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ajim, Nanang. 2014. “Permainan Bola Basket Mini”. *Jurnal Permainan Anak Usia Dini*. Hlm. 4-5.
- Allen. 2010. “Perkembangan Kognitif”. *Jurnal penelitian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Hlm. 3.
- Amaludin, Yudi. 2012. “Prinsip-prinsip Bermain Anak”. html
- Andang, Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Eksperimen*. Surakarta: Bumi Aksara.
- Asmawati, Luluk , dkk. 2011. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifin, Zainal 2011. *Metodologi Pengumpulan Data*. Bandung: remaja Rosdakarya.
- Chevalier. 2012. “Studying Flexibility”. *Researchers examining cognitive flexibility*. (134)
- Diamond, A.; Barnett, W S; Thomas, J; Munro, S. 2007. “Preschool Program Improves Cognitive”. *The Journal Psychology*, (318, 1387-1388).
- . 2013. “Cognitive Flexibility”. *The Journal Psychology*, (68-135)
- Faizati, Nurul. 2017. “Prinsip-prinsip Bermain bagi anak”. html
- Maimunah, Hasan. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DivaPress
- Hermahayu. 2017. “Perkembangan Executive Function Pada Anak Prasekolah Di Kota Magelang”. *Jurnal penelitian dan Evaluasi*. Hlm. 5-6.
- Jamaris. 2006. “Teori Perkembangan kognitif”. *Jurnal penelitian dan evaluasi*. Hlm. 5-8.
- Liliyana. 2012. *Permainan Bola Basket*. Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Haluoleo, Kendari
- Madyawati, Lilis. 2012. *Permainan dan Bermain I*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Munandar, S.C.U. 2012. *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muzaki, Ahmad. 2015. “Kemampuan Berfikir Kreatif”. *Jurnal Penelitian*. Hlm. 4-5.

- Samsudin. 2008. *Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Index.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Bambang, Sujiono. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumarmo, U. 2012. “Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematika Siswa SMA Dikaitkan dengan Kemampuan Penalaran Logik Siswa dan Komponen Proses Belajar Mengajar”. *Disertasi pada Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia*, (Tidak Dipublikasi).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Timoliyus. 2002. *Diktat Kesegaran Jasmani*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Yeniad et al. 2013. “Cognitive Flexibility That Contributes To School Readiness”. *Journal Of Research On The Development Of Cognitive Flexibility*, (31–170).
- Yuliani, Nurani. 2009. *Prinsip-Prinsip Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Yulianti, Dkk. 2013. “Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis”. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7 (1): 23-27.
- Zelazo . 2006. “The Demensional Change Card Sort (DCCS)”. *Journal of A method of Assessing executive function in children*, (1(1):297-301).
- _____. 2015. “Development of cognitive flexibility” . *Journal of Experimental Child Psychology*, (138). 31–53.