



Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Dance Floor di TK PGRI 2 Sumberpucung

Septi Hadi Purwanti¹, Mochamad Ramli Akbar², Cicilia Ika Rahayu Nita³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

E-mail: septihadipurwanti@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-01-07 Revised: 2026-02-13 Published: 2026-03-01 Keywords: <i>Islamic Religious Education;</i> <i>Gender;</i> <i>Environment;</i> <i>Islamic Ecotheology;</i> <i>Integrative Learning.</i>	This research is driven by the low cognitive abilities of Group A2 children at TK PGRI 2 Sumberpucung, particularly in recognizing color concepts and numbers 1-5. One of the primary causes is the use of learning media that fails to engage children's interests. This study aims to describe the process and outcomes of enhancing children's cognitive abilities through the implementation of the <i>dance floor</i> game. The research methodology employed is Classroom Action Research (CAR), following the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles. The subjects consisted of six students experiencing challenges in visual and symbolic identification. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results showed a significant improvement; in the pre-cycle stage, student mastery reached only 33.33%, which increased to 66.67% in Cycle I, and achieved the success criteria in Cycle II at 83.33%. These findings demonstrate that the use of <i>dance floor</i> media, which integrates elements of music and movement, is effective in stimulating cognitive functions, memory, and self-confidence in early childhood through interactive learning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-01-07 Direvisi: 2026-02-13 Dipublikasi: 2026-03-01 Kata kunci: <i>Kemampuan Kognitif;</i> <i>Dance Floor;</i> <i>Anak Usia Dini;</i> <i>PTK.</i>	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak kelompok A2 di TK PGRI 2 Sumberpucung, khususnya dalam mengenal konsep warna dan angka 1-5. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang diminati oleh anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil peningkatan kemampuan kognitif anak melalui implementasi permainan <i>dance floor</i> . Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 6 anak didik yang mengalami kendala dalam identifikasi visual dan simbolik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan; pada tahap pra-siklus ketuntasan anak hanya mencapai 33,33%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 66,67%, dan mencapai kriteria keberhasilan pada siklus II sebesar 83,33%. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media <i>dance floor</i> yang mengombinasikan unsur musik dan gerak efektif dalam menstimulasi fungsi kognitif, daya ingat, serta kepercayaan diri anak usia dini secara interaktif.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan krusial dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan, salah satunya adalah kemampuan kognitif. Perkembangan kognitif adalah proses psikologis tentang bagaimana seseorang memperoleh, memproses, dan menggunakan pengetahuan yang melibatkan kemampuan seperti berpikir, belajar, mengingat, memahami, memecahkan masalah, dan menganalisis serta dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan dan kematangan otak. Menurut Piaget dalam (Musbikin, 2010:56) Kognitif merupakan kemampuan seseorang merasakan dan mengingat serta membuat alasan untuk berimajinasi. Piaget juga menjelaskan dalam (Marinda, 2020) Anak menjalani urutan yang sudah pasti dari tahap-tahap

perkembangan kognitif. Pada teori ini, anak diprediksi memiliki kematangan secara kuantitas maupun kualitas berdasarkan tahapan-tahapan yang dilaluinya.

Sedangkan menurut Vygotsky perkembangan kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya memulai tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya (Qiptiyah T, 2024). Perkembangan pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam pembelajaran, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, selain itu anak juga dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilih, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara

teliti (Suyadi & Dahlia, 2015:40). Oleh karena itu perkembangan kognitif memiliki peran yang cukup besar dalam pengembangan potensi pada diri anak untuk tahap berikutnya.

Permendikdasmen No.10 tahun 2025 pasal 5 ayat 4c menjelaskan capaian pendidikan anak usia dini tentang, memiliki rasa ingin tahu, mengenali permasalahan dan perbedaan berbagai objek dan situasi, mampu menyelesaikan masalah sederhana, dan menggunakan praliterasi dan pranumerisasi. Berdasarkan hasil observasi awal di TK PGRI 2 Sumberpucung, khususnya pada kelompok A2, ditemukan bahwa mayoritas anak masih mengalami hambatan dalam kognitif dasar. Permasalahan yang muncul yaitu kemampuan anak dalam mengenal warna: menyebutkan, menunjukkan, membedakan dan mengelompokkan warna, begitu juga dengan kemampuan anak dalam mengenal angka. Dari 6 anak, hanya 2 anak yang mampu mengidentifikasi warna dan angka dengan tepat, sementara lainnya masih membutuhkan bantuan dalam mengenal warna dan angka. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang mampu menarik minat dan keterlibatan aktif anak dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan inovasi melalui permainan *dance floor*. Media ini dipilih karena menggabungkan unsur audio (musik), visual (matras berwarna), dan kinestetik (gerakan tari). Menurut (Nasution & Lubis, 2025) Seni gerak dan tari memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan antara gerakan tubuh dengan irama musik, mengenali pola gerak, serta menyesuaikan koordinasi antara tubuh dengan lingkungan. (Indriyatama et al., 2023) juga menyatakan ketepatan hitungan melakukan gerakan dalam kegiatan seni tari harus baik karena harus dipadukan dengan irama musik. Hal tersebut memerlukan daya ingat dan proses memorial yang bagus (Fransiska et al., 2024).

Menurut (Fajzrina et al., 2023) manfaat dan fungsi dari gerak dan lagu bagi anak sangatlah banyak, menambah kosakata, memperkaya pengetahuan akan seni, membuat jasmani tubuh menjadi sehat, aliran darah menjadi lancar dan stabil, tubuh tidak lesu, anak akan merasa lebih ceria dan senang bahagia baik yang nampak luar (wajahnya) maupun juga hati (perasaannya).

Menurut (Miendlarzewska & Trost, 2014) pelatihan musik juga memberikan efek transfer jauh yang menjanjikan di berbagai bidang seperti kecerdasan verbal dan fungsi eksekutif dan bahkan dapat mengarah pada peningkatan

prestasi akademik secara umum. Kegiatan seni gerak dan tari dapat dijadikan sebagai media untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Proses pembelajaran yang melibatkan tubuh, emosi, dan musik ini terbukti mampu memperkuat fungsi memori, konsentrasi, berpikir sistematis, hingga keterampilan pemecahan masalah (Nasution & Lubis, 2025).

Bermain untuk anak usia dini sangat penting untuk aspek perkembangannya salah satunya adalah perkembangan kognitif. Dalam kutipan (Apriyani & Suhrahman, 2020) menurut Susanto permainan dapat membangun tingkah laku seorang anak dan nilai-nilai karakter pada anak. Anak dapat belajar menangani suatu permasalahan dalam kesusahan dari yang termudah sampai yang tersulit. Dikutip dari (Shona Bass & Khaty Walker, *Early Childhood Play Matters*, 56) Bermain harus dipandang sebagai sarana utama terjadinya pembelajaran dan sebagai pekerjaan anak, serta dipandang oleh anak sebagai sesuatu yang baru. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. (Ardini & Lestarinigrum, 2018:10).

Melalui *dance floor*, anak diajak belajar dalam suasana yang menyenangkan (*learning by playing*), sehingga konsep warna dan angka dapat dipahami secara lebih natural melalui pengalaman langsung saat bermain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui implementasi permainan *dance floor* di TK PGRI 2 Sumberpucung.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan memecahkan masalah praktis yang ditemukan di kelas, khususnya terkait kemampuan kognitif anak. Menurut (Sugiyono, 2016) PTK dipandang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan mutu proses pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran di kelas. Model PTK yang diterapkan merujuk pada konsep Kemmis dan McTaggart yang pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk siklus berkelanjutan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Ariunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, 2012).



Gambar 1. Model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik Kelompok A2 di TK PGRI 2 Sumberpucung, Kabupaten Malang, yang berjumlah 6 anak. Lokasi ini dipilih karena peneliti menemukan adanya kesenjangan antara target kurikulum dengan capaian realita anak dalam mengenal konsep warna dan angka. Sumber data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru dan murid. Sumber data sekunder atau pendukung data utama berupa dokumen atau catatan perkembangan anak dan dokumentasi visual.

Dalam penelitian ini, prosedur pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi tentang peningkatan kognitif anak melalui permainan *dance floor*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Teknik pengumpulan data yang tepat merupakan kunci dalam menghasilkan data yang akurat, relevan, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Sugiyono dalam (Sugiyono, 2016) menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data adalah langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan data yang valid dan relevan. Sugiyono menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data bisa dilakukan dengan wawancara, kuesioner, dan observasi. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam kegiatan belajar diperlukan indikator capaian pembelajaran yang di fokuskan pada perkembangan kognitif anak. Adapun rincian indikator penilaian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Indikator Capaian Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator
1.	Anak memahami benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan	Anak menyebutkan dan menunjukkan beberapa warna dengan benar

ciri-ciri lainnya).	Anak menyebutkan dan menunjukkan angka 1-5 dengan benar
	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tubuh untuk merespon symbol angka atau warna
	Anak memahami beberapa perintah secara bersamaan

Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis data kualitatif. Data yang didapat dari hasil observasi dan wawancara di lapangan dianalisis ke dalam bentuk deskriptif. (Wiriaatmadja, 2005) dalam bukunya mengungkapkan bahwa “pengelolaan dan analisis data pada metode penelitian tindakan kelas dilakukan secara terus menerus sepanjang penelitian berlangsung dari awal sampai tahap akhir keseluruhan program tindakan sesuai dengan karakteristiknya pokok permasalahan dan tujuan penelitian serta dituangkan dalam bentuk deskriptif”.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui teknik triangulasi, di mana peneliti mencocokkan hasil observasi dengan catatan lapangan dan dokumentasi foto/video kegiatan. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 80% dari jumlah subjek penelitian telah mencapai kriteria perkembangan sesuai harapan atau sangat baik. Melalui langkah-langkah yang sistematis ini, diharapkan efektivitas permainan *dance floor* dalam meningkatkan fungsi kognitif anak dapat terukur secara valid dan reliabel.

Tahapan penelitian dilakukan dalam beberapa siklus dengan tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Sebelum masuk ke siklus pertama dan siklus ke dua, dilakukan tahap pra-siklus (tahap persiapan) untuk mengidentifikasi masalah dan merancang tindakan.

Tahap pra-siklus (tahap persiapan)

Pada tahap ini peneliti melakukan serangkaian kegiatan yaitu: 1) Melakukan observasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal tantang kemampuan anak mengenal warna dan angka. 2) Melakukan wawancara kepada kepala sekolah untuk menggali informasi mengenai kemampuan anak dalam mengenali warna dan angka serta bentuk penggunaan media selama ini. 3) menyusun rencana tindakan untuk siklus I sesuai dengan hasil observasi dan wawancara.

1. Siklus I

Kegiatan pada siklus I diawali dengan 1) menyiapkan perencanaan yang telah disusun pada tahap pra siklus diantaranya mempersiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian), menyusun lembar observasi dan menyiapkan permainan *dance floor*. 2) melakukan pelaksanaan kegiatan berupa pembukaan kelas, pengenalan permainan *dance floor* dan cara penggunaan, melakukan kegiatan permainan. 3) kegiatan observasi dan pengamatan dengan melakukan pengamatan terhadap kondisi kelas selama kegiatan berlangsung, perilaku dan sikap anak, kendala yang terjadi, melakukan pencatatan dan dokumentasi. 4) kegiatan refleksi dilakukan melalui diskusi dengan kepala sekolah berdasarkan hasil pengamatan, hambatan dan evaluasi penggunaan *dance floor*, melakukan pengolahan data, menyimpulkan refleksi sebagai acuan tindakan selanjutnya, membuat rencana perbaikan, dan membuat perencanaan untuk siklus II.

2. Siklus II

Kegiatan pada siklus II diawali dengan 1) menyiapkan perencanaan yang telah disusun pada tahap siklus I diantaranya mempersiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian), menyusun lembar observasi dan menyiapkan permainan *dance floor*. 2) melakukan pelaksanaan kegiatan berupa pembukaan kelas, pengenalan permainan *dance floor* dan cara penggunaan, melakukan kegiatan permainan. 3) kegiatan observasi dan pengamatan dengan melakukan pengamatan terhadap kondisi kelas selama kegiatan berlangsung, perilaku dan sikap anak, kendala yang terjadi, melakukan pencatatan dan dokumentasi. 4) kegiatan refleksi dilakukan melalui diskusi dengan kepala sekolah berdasarkan hasil pengamatan, hambatan dan evaluasi penggunaan *dance floor*, melakukan pengolahan data, dan kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Paparan data

Berdasarkan observasi mendalam di Kelompok A2 TK PGRI 2 Sumberpucung, ditemukan fakta bahwa 66,67% anak (4 dari 6 siswa) belum mencapai indikator perkembangan kognitif yang diharapkan, khususnya pada aspek pengenalan warna dan kemampuan pra-numerasi. Dalam identifikasi warna, anak-anak cenderung

mengalami disorientasi visual, seperti tertukarnya penyebutan warna primer (kuning disebut hijau, atau hijau disebut biru). Selain itu, anak masih mengasosiasikan warna secara konkret berdasarkan benda di sekitarnya daripada memahami konsep warna itu sendiri—misalnya menyebut merah sebagai "warna cabai" atau hijau sebagai "warna daun".

Hambatan serupa ditemukan pada aspek pra-numerasi, di mana kemampuan mengingat simbol angka 1-5 masih sangat rendah. Hal ini berimplikasi pada ketidakmampuan anak dalam mengurutkan angka secara berurutan dan kesalahan dalam mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Saat melakukan aktivitas berhitung, anak memerlukan durasi waktu yang lebih lama, sering terjadi pengulangan hitung pada benda yang sama, serta sangat bergantung pada bantuan jari tangan. Tanpa stimulan fisik, fokus anak mudah teralihkan dan muncul keraguan dalam mengambil keputusan.

Urgensi permasalahan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah, yang mengungkapkan bahwa hambatan perkembangan ini juga dipicu oleh faktor eksternal di lingkungan keluarga. Kurangnya keterlibatan orang tua karena kesibukan bekerja serta minimnya stimulasi edukatif di rumah menyebabkan anak kehilangan waktu krusial untuk mengasah fungsi kognitifnya. Jika tidak segera diintervensi melalui media yang inovatif, kondisi ini dikhawatirkan akan berdampak buruk pada kesiapan akademik anak di jenjang Sekolah Dasar, terutama pada penguasaan literasi matematika dan sains dasar di masa depan.

2. Temuan penelitian

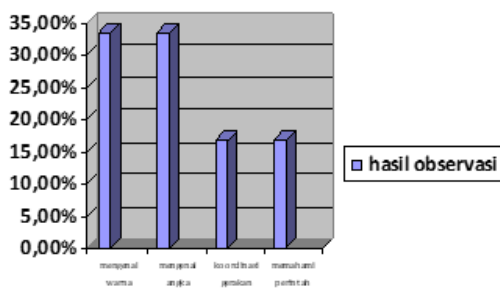
a) Tahap Observasi

Tahap awal penelitian dimulai dengan melakukan observasi dan perencanaan untuk memetakan kemampuan dasar kognitif anak kelompok A2. Peneliti melakukan identifikasi awal terkait pemahaman anak terhadap konsep warna, angka, dan bentuk melalui kegiatan bermain menggunakan media konvensional seperti *flash card*, balok, krayon, dan *loose parts*. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan tantangan signifikan dalam proses

pembelajaran. Mayoritas anak menunjukkan minat yang rendah terhadap kegiatan belajar yang bersifat statis. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang cenderung tidak fokus, sering meninggalkan kegiatan sebelum selesai, hingga mengganggu teman sejawat. Rendahnya konsentrasi anak ini ditengarai akibat pemilihan media pembelajaran yang kurang interaktif, sehingga anak tidak merasa terlibat sepenuhnya dalam proses belajar. Dari kegiatan diatas hasilnya dari 6 anak, ada 2 anak atau 33,33% mampu menyebutkan dan menunjukkan 4-5 warna dengan benar, 2 anak atau 33,33% dapat menyebutkan dan menunjukkan angka 1-5 dengan benar, 1 anak atau 16,67% dapat menirukan gerakan sambil bernyanyi pada kegiatan awal, dan 1 anak 16,67% dapat memahami beberapa perintah yang diberikan.

Tabel 2. Hasil observasi awal

No	Indikator	Jumlah anak	Anak yang mampu	persentase
1	Anak menyebutkan dan menunjukkan beberapa warna dengan benar	6	2	33,33%
2	Anak menyebutkan dan menunjukkan angka 1-5 dengan benar	6	2	33,33%
3	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tubuh untuk merespon symbol angka atau warna	6	1	16,67%
4	Anak memahami beberapa perintah secara bersamaan	6	1	16,67%



Selanjutnya melakukan wawancara kepada kepala sekolah yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenali warna, angka, dan

bentuk menggunakan media permainan yang selama ini digunakan dan menyusun rencana tindakan untuk siklus I. dari wawancara tersebut hambatan dalam pembelajaran anak adalah kurangnya minat anak pada kegiatan belajar karena pemilihan media yang kurang diminati anak, anak yang cenderung tidak fokus, sering meninggalkan kegiatan sebelum selesai, hingga mengganggu teman sejawat.

b) Siklus I

Pada Siklus I, peneliti mengimplementasikan permainan *dance floor* yang telah direncanakan sebelumnya. Inovasi ini menggunakan empat matras warna dasar (merah, kuning, hijau, dan biru) yang dipadukan dengan irama musik serta instruksi visual melalui video. Untuk menjaga kondusifitas kelas mengingat media ini dimainkan secara individu, peneliti menyediakan aktivitas pendukung berupa permainan *puzzle* dan balok bagi anak yang sedang mengantre. Strategi ini terbukti efektif meredam perilaku anak yang sebelumnya cenderung mengganggu teman atau keluar dari fokus pembelajaran.

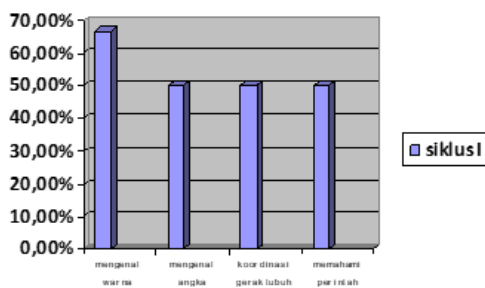
Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan antusiasme yang signifikan. Pada aspek kognitif, anak-anak yang semula kesulitan mengenal warna mulai menunjukkan kemajuan melalui aktivitas repetitif (pengulangan). Meski pada percobaan pertama koordinasi gerak tubuh anak masih tampak kaku dan beberapa anak masih memerlukan bantuan guru untuk mengidentifikasi warna, namun pada percobaan ketiga, anak-anak mulai mampu menyesuaikan gerakan dengan irama musik secara lebih luwes. Kepercayaan diri anak pun mulai tumbuh, ditandai dengan berkurangnya keragu-raguan saat memberikan jawaban.

Pada indikator anak menyebutkan dan menunjukkan 4 warna dengan benar ada 4 anak yang sudah bisa atau 66,67%. Indikator anak menyebutkan dan menunjukkan angka 1-5 dengan benar ada 3 anak yang sudah bisa atau 50%. Indikator anak mampu melakukan koordinasi mata, kaki, anggota badan dalam permainan, ada 3 anak mulai mengikuti irama musik atau 50%.

Indikator anak memahami beberapa perintah secara bersamaan, ada 3 anak atau 50% mulai mengerti saat diberi 2 perintah warna dan angka yang berbeda.

Tabel 3. Hasil siklus I

No	Indikator	Pra siklus	Siklus I	persentase
1	Anak menyebutkan dan menunjukkan beberapawarna dengan benar	2	4	66,67%
2	Anak menyebutkan dan menunjukkan angka 1-5 dengan benar	2	3	50%
3	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tubuh untuk merespon symbol angka atau warna	1	3	50%
4	Anak memahami beberapa perintah secara bersamaan	1	3	50%



Pada tahap refleksi bersama Kepala Sekolah, disimpulkan bahwa meskipun ada tren positif, diperlukan perbaikan pada manajemen kelas dan lokasi pembelajaran. Rekomendasi yang muncul adalah memindahkan lokasi kegiatan ke luar kelas (*outdoor*) untuk memberikan ruang gerak yang lebih bebas serta menerapkan kesepakatan tata tertib bermain sebelum kegiatan dimulai. Hasil refleksi ini menjadi dasar utama dalam penyusunan rencana perbaikan untuk Siklus II guna mengoptimalkan capaian yang belum maksimal.

c) Siklus II

Implementasi Siklus II dilaksanakan setelah melalui masa jeda selama empat hari dari siklus sebelumnya. Selama masa transisi tersebut, anak-anak mulai menunjukkan retensi memori yang baik terhadap pengenalan empat warna dasar dan angka 1-4. Pada tahap ini, peneliti melakukan modifikasi tindakan

berdasarkan rekomendasi hasil refleksi Siklus I, yaitu memindahkan lokasi aktivitas ke halaman sekolah (*outdoor*) untuk menciptakan suasana belajar yang lebih segar dan luas.

Untuk meningkatkan tantangan kognitif, peneliti menambah jumlah variabel warna menjadi lima jenis dan rentang angka menjadi 1-5 pada matras *dance floor*. Berbeda dengan siklus sebelumnya, instruksi pada tahap ini diberikan secara langsung oleh guru tanpa bantuan visual video, guna melatih kemandirian dan daya konsentrasi anak. Selain itu, aspek manajemen kelas diperketat melalui kesepakatan tata tertib bermain dan penyediaan fasilitas permainan luar ruangan bagi anak yang sedang mengantre giliran, yang terbukti efektif melatih kesabaran dan kedisiplinan anak.

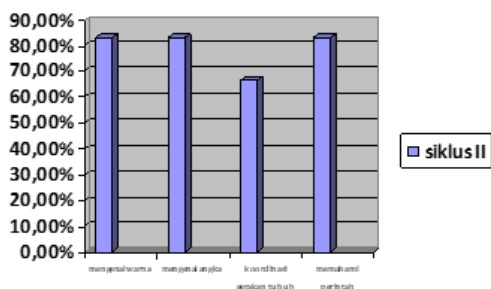
Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, perkembangan kognitif anak menunjukkan lonjakan yang signifikan. Meskipun pada percobaan pertama anak masih memerlukan waktu jeda untuk memproses instruksi ganda, namun pada percobaan berikutnya hampir seluruh anak mampu merespons dengan cepat dan akurat. Menariknya, fokus anak yang sangat tinggi pada pemecahan instruksi warna dan angka berdampak pada minimnya variasi gerakan tari, namun hal ini justru mempertegas adanya peningkatan pada fungsi eksekutif otak anak.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan pada mayoritas indikator kognitif yang diukur. Kemampuan anak dalam mengidentifikasi warna dan angka menunjukkan progres yang identik, yakni meningkat dari penguasaan 4 variabel menjadi 5 variabel dengan tingkat ketuntasan mencapai **83,33%**. Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan anak dalam merespons instruksi ganda (perintah simultan) juga mengalami penguatan hingga mencapai **83,33%**, yang mengindikasikan adanya peningkatan pada aspek fokus dan memori kerja. Sementara itu, indikator koordinasi gerak tubuh menunjukkan peningkatan

yang lebih sedikit, yaitu sebesar **66,67%**.

Tabel 4. Hasil siklus II

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	persentase
1	Anak menyebutkan dan menunjukkan beberapawarna dengan benar	4	5	83,33%
2	Anak menyebutkan dan menunjukkan angka 1-5 dengan benar	3	5	83,33%
3	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tubuh untuk merespon symbol angka atau warna	3	4	66,67%
4	Anak memahami beberapa perintah secara bersamaan	3	5	83,33%



Tahap refleksi akhir bersama Kepala Sekolah menyimpulkan bahwa kegiatan belajar di luar ruangan memberikan stimulasi yang lebih optimal bagi anak. Anak-anak menjadi lebih percaya diri, aktif, dan mampu menguasai konsep warna serta angka secara acak. Dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan selesai dan berhasil memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif anak di TK PGRI 2 Sumberpucung.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan *dance floor* dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kognitif anak kelompok A2 di TK PGRI 2 Sumberpucung. Pada kondisi awal (pra-siklus), rendahnya kemampuan anak dalam mengenal warna dan angka disebabkan oleh penggunaan media yang bersifat statis dan

kurang menarik minat. Hal ini mengonfirmasi pandangan (Musbikin, 2010) bahwa stimulasi kognitif pada anak usia dini harus dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan agar pesan edukatif dapat terserap secara optimal tanpa tekanan.

Peningkatan kemampuan anak pada Siklus I (dari 33% ke 66%) membuktikan bahwa keterlibatan aktif seluruh indera (*multisensory*) melalui *dance floor* mulai membangun fondasi memori anak. Meskipun koordinasi gerak pada awalnya masih kaku, namun pengulangan (*repetition*) yang dilakukan anak saat memijak matras warna menciptakan jejak memori yang lebih kuat dibandingkan sekadar melihat kartu angka. Aktivitas ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, di mana anak pada tahap pra-operasional memahami konsep abstrak melalui pengalaman fisik yang konkret dan nyata.

Memasuki Siklus II, lonjakan capaian hingga 83,33% dipengaruhi oleh keputusan peneliti untuk memindahkan lokasi kegiatan ke luar ruangan (*outdoor*). Suasana belajar yang lebih luas dan terbuka secara psikologis meningkatkan fokus dan rasa percaya diri anak. Sebagaimana dijelaskan oleh (Miendlarzewska & Trost, 2014), ritme musik dan gerakan tari yang terstruktur dapat meningkatkan plastisitas otak yang mendukung fungsi kognitif. Dalam hal ini, *dance floor* tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai stimulan bagi fungsi eksekutif otak anak dalam memproses instruksi ganda secara simultan.

Tabel 5. Indikator hasil capaian perkembangan anak

No	Indikator	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Anak menyebutkan dan menunjukkan beberapawarna dengan benar	33,33%	66,67%	83,33%
2	Anak menyebutkan dan menunjukkan angka 1-5 dengan benar	33,33%	50%	83,33%
3	Anak mampu melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, anggota badan dalam permainan	16,67%	50%	66,67%
4	Anak memahami beberapa perintah secara bersamaan	16,67%	50%	83,33%
5	Rata-rata capaian	25%	54,17%	79,17%

Hambatan yang muncul pada Siklus I, seperti anak yang bosan dan berebut giliran, berhasil diatasi pada Siklus II melalui manajemen kelas yang lebih tertata dan penerapan kesepakatan tata tertib. Hal ini menunjukkan bahwa kesuksesan peningkatan kognitif tidak hanya bergantung pada media, tetapi juga pada desain lingkungan belajar yang kondusif. Dukungan kepala sekolah dalam memberikan rekomendasi belajar luar ruangan menjadi kunci penting dalam mengubah perilaku anak dari yang awalnya pasif dan mudah terdistraksi menjadi aktif dan penuh antusiasme.

Secara teoritis, keberhasilan ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran bagi anak usia dini haruslah berbasis pada *joyful learning*. Anak-anak yang sebelumnya hanya mengasosiasikan warna dengan benda di sekitarnya (seperti "warna cabai" untuk merah), kini mulai mampu mengidentifikasi warna secara mandiri sebagai konsep simbolik. Peningkatan dari kemampuan mengenal 4 warna menjadi 5 warna, serta angka 1-4 menjadi 1-5 secara acak, menunjukkan bahwa kapasitas daya ingat anak telah berkembang melalui stimulasi yang konsisten dan menantang.

Implementasi permainan *dance floor* terbukti secara signifikan mampu mentransformasi beban belajar kognitif yang awalnya bersifat hafalan menjadi aktivitas bermain yang bermakna. Melalui pendekatan pembelajaran kinestetik, anak tidak lagi merasa tertekan dalam memahami konsep abstrak. Aktivitas ini melibatkan seluruh indera secara simultan—visual melalui warna, auditori melalui musik, dan kinestetik melalui gerakan kaki—yang secara neurologis mempercepat pembentukan memori jangka panjang terkait konsep numerasi dan identifikasi warna. Peneliti menyimpulkan bahwa *dance floor* adalah instrumen inovatif yang mampu mengubah pengalaman belajar abstrak menjadi pengalaman konkret yang membekas pada anak usia dini.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas ini menyimpulkan bahwa implementasi permainan *dance floor* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK PGRI 2 Sumberpucung. Peningkatan konsisten terlihat pada seluruh indikator, mencakup identifikasi warna,

penguasaan angka 1-5, koordinasi gerak tubuh, serta kemampuan pemrosesan instruksi. Integrasi elemen gerak, musik, dan simbolik menciptakan pengalaman belajar bermakna (*meaningful learning*) yang mengoptimalkan daya ingat dan konsentrasi. Selain dampak kognitif, media ini juga berkontribusi positif terhadap perkembangan fisik-motorik dan kepercayaan diri anak dalam lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan *dance floor* sebagai variasi media agar kelas lebih hidup. Kuncinya adalah terus berinovasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakter anak yang suka bergerak.

2. Bagi Lembaga Pendidikan (sekolah)

Sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh, baik dalam penyediaan sarana permainan maupun memfasilitasi guru untuk terus mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

3. Bagi anak

Melalui permainan ini, anak tidak hanya diasah otaknya (kognitif), tapi juga ketangkasan fisiknya dan mentalnya (percaya diri), sehingga mereka lebih semangat datang ke sekolah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini bisa dikembangkan lebih luas dengan menambahkan indikator baru yang lebih menantang, seperti: Melatih anak paham arah (depan, belakang, samping, serong).

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyani, N., & Suhrhman, S. (2020). *Apriyani, dkk Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. 5(2). <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Fajzrina, L. N. W., Fatmawati, F., Munawarah, M., Ngaisah, N. C., Fajarrini, A., Meilasari, D., & Hermawati, K. A. (2023). Perkembangan Kognitif dan Emosional Anak Usia 5 Tahun Melalui Gerak dan Lagu. *JECED: Journal of Early Childhood Education and*

- Development*, 5(1), 16–30.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v5i1.2316>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Indriyatama, F., Suryani, L., Usia Dini, A., Tari Kreatif, P., & Kognitif, K. (2023). *Pelaksanaan Kegiatan Menari Kreatif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kata kunci*.
<http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Marinda, L. (2020). *TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR*.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Miendlarzewska, E. A., & Trost, W. J. (2014). How musical training affects cognitive development: Rhythm, reward and other modulating variables. In *Frontiers in Neuroscience* (Issue 8 JAN). Frontiers Research Foundation.
<https://doi.org/10.3389/fnins.2013.00279>
- Musbikin, I. (2010). *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana.
- Nasution, R. H., & Lubis, H. Z. (2025). *Pengaruh Seni Gerak dan Tari Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Nurul Izzah* (Vol. 6).
<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>
- Permendikdasmen No.10 Tahun 2025 tentang *Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini*
- Qiptiyah T. (2024). *TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Vygotsky)*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.
<https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5894>
- Shona Bass & Kathy Walker. *Early Childhood Play Matters*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Yogyakarta: Bina Cita
- Wiriaatmadja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.