



## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pola Anak Usia 5-6 Tahun melalui Bermain Papan Pola Bertema

### *Improving Pattern Recognition Skills of Children Aged 5-6 Years through Thematic Pattern Board Play*

Pungky Puspita Sari<sup>1\*</sup>, Nurul Kusuma Dewi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Corresponding author : [pungkyps10@student.uns.ac.id](mailto:pungkyps10@student.uns.ac.id)

Received : 30-7-2025 ; Revision : 19-9-2025 ; Accepted : 22-9-2025 ; Available Online : 4-4-2026

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun melalui bermain papan pola bertema pada salah satu TK yang berada di kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ialah anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes unjuk kerja, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yakni teknik analisis data kuantitatif dengan teknik model deskriptif komparatif dan teknik analisis data kualitatif dengan teknik model interaktif Miles and Huberman. Hasil penelitian tindakan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada indikator kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun melalui bermain papan pola bertema. Data pratindakan diperoleh hasil klasikal 31,82% anak tuntas, meningkat pada siklus 1 dengan hasil klasikal 48,48% anak tuntas, dan meningkat pada siklus 2 dengan hasil klasikal 60,60% anak tuntas, serta mengalami peningkatan lagi pada siklus 3 dengan hasil klasikal 74,24% anak tuntas. Disimpulkan bahwa kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun dapat meningkat melalui bermain papan pola bertema dan mampu mencapai target ketuntasan minimal 70%.

**Kata kunci:** bermain; kemampuan mengenal pola; media papan pola bertema

**Abstract:** The purpose of this study was to improve the pattern recognition abilities of 5-6 year old children through playing with themed pattern boards at a kindergarten in Surakarta. This study used a classroom action research (CAR) approach based on Dave Ebbut's CAR model. The research subjects were 22 children aged 5-6 years. Data collection techniques in this study included performance tests, observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques used were quantitative data analysis techniques with a comparative descriptive model and qualitative data analysis techniques with an interactive Miles and Huberman model. The results of this action research showed that there was an increase in the indicator of pattern recognition ability in 5-6-year-old children through playing with themed pattern boards. The pre-action data showed that 31.82% of children completed the test, increasing in cycle 1 with 48.48% of children completing the test, and increasing in cycle 2 with 60.60% of children completing the test, and increasing again in cycle 3 with 74.24% of children completing the test. Pattern recognition ability of children aged 5-6 years can be improved through playing themed pattern boards and can achieve a minimum completion target of 70%.

**Keywords:** play; pattern recognition skills; themed pattern board media

This is an open access article under the [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Kognitif menjadi salah satu bagian dari aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan otak dan proses berpikir. Ulfah & Arifudin (2021) mengartikan kognitif sebagai seluruh kegiatan mental yang akan membantu anak untuk dapat menghubungkan, mempertimbangkan dan menilai suatu peristiwa. Perkembangan kognitif atau perkembangan dari pikiran. Menurut Retnaningrum et al (2021) perkembangan kemampuan kognitif ialah proses berpikir dari otak untuk dapat mengenali, mengetahui, memahami, dan menalar yang akan membuat anak mudah dalam memahami materi pembelajaran, memiliki kosakata luas, mendapatkan pengetahuan dan cara memecahkan masalah dengan beradaptasi di lingkungan baru, serta memiliki penalaran tinggi yang mencakup berpikir logis, kritis, memahami sebab akibat, serta dapat mengetahui kesalahan. Izzati & Yulsyofriend (2020) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak penting untuk dikembangkan karena memiliki banyak manfaat yakni dapat menjadikan anak lebih kreatif, aktif, serta mampu memecahkan masalah yang ada dengan pemikirannya dan cara anak sendiri. Perkembangan kognitif akan bermanfaat pada tahap belajar serta perkembangan lainnya yang menjadikan anak cerdas, kritis, dan berpengalaman luas. Piaget (Nasution et al., 2023) membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap, antara lain: (1) tahap *sensory motor* (0-2 tahun); (2) tahap *pre-operational* (2-7 tahun); (3) tahap *concret operational* (7-11 tahun); (4) tahap *formal operational* (11-15 tahun). Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pre operational. Pada tahap ini anak mulai merasa terlepas dari kenyataan bahwa masih dibatasi dan mulai mengekspresikan dunia melalui kata-kata serta gambar-gambar.

Salah satu bagian dari perkembangan kognitif pada aspek berpikir logis yang penting untuk dikembangkan pada anak ialah kemampuan mengenal pola. Pola ialah seluruh rangkaian bilangan, benda, warna, suara, bentuk atau gerakan yang berulang dalam susunan urutan yang sama (Arvy, 2023). Smith & Price (Yuriansa & Kurniawati, 2021) membagi pola menjadi tiga jenis umum, antara lain: (1) pola berulang (*repeating*) dengan urutan yang sama dan juga terjadi pada garis lurus dan bentuk diagonal (melingkar). Contoh seperti pengulangan geometris segiempat-segitiga-lingkaran-persegi panjang dan seterusnya; (2) pola tumbuh (*growing*) yang diurutkan berdasar pada angka dan bentuk menurun atau meningkat. Contohnya kegiatan mengurutkan segitiga dari yang tinggi ke rendah atau kecil ke besar; (3) pola simetris. Pola yang memantul dan berputar keluar dari bentuk atau objek. Contohnya seperti pola warna.

Sujiono (Tarsono et al., 2021) menjelaskan bahwa mengurutkan pola atau *patterning* ialah kegiatan menyusun rangkaian warna, bagian-bagian, benda-benda, suara-suara, dan gerakan-gerakan yang dapat diulang. Menurut Prakarsi et al (2020) mengenal pola ialah kegiatan yang memperlihatkan bahwa anak mampu mengenal benda dengan diurutkan berdasarkan penggolongan tertentu, yakni bentuk, ukuran, warna, dan lain-lain. Reys (Irmawati, 2020) menjelaskan kemampuan mengenal pola pada anak usia dini ialah kemampuan dalam membuat urutan pola yang sesuai dengan urutan sebelumnya, meniru pola, memperkirakan urutan berikutnya, menyusun pola dan menciptakan pola. Hasanah & Fitrianti (2019) menjelaskan bahwa kegiatan pola pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengenalkan urutan sederhana pada anak, dimulai dari pola AB AB, lalu pola ABC ABC, sampai pola yang sulit yakni

pola ABCD ABCD. Anak usia 5-6 tahun seharusnya dapat menguasai kemampuan mengenal pola berulang ABCD ABCD serta mampu membuat pola ABCD ABCD

Kemampuan mengenal pola memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini. Nurhaeti & dkk (2021) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal pola yang dimiliki anak bermanfaat dalam mengembangkan memori dan imajinasi anak dalam memperoleh pemahaman pada hal-hal symbol, masa lalu dan masa depan. Kemampuan mengenal pola juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir yang meliputi belajar mengamati, mengumpulkan dan mengurutkan. Kemampuan mengenal pola sangat penting untuk dimiliki oleh setiap anak. Pola akan membantu anak untuk bersosialisasi dan memperluas pengetahuan terkait persamaan dan perbedaan. Keterampilan berpikir seperti mengamati, mengumpulkan dan mengurutkan akan dapat berkembang dengan pola. Perkembangan bahasa matematika anak juga dapat berkembang. Menurut Smith and Price (Yuriansa & Kurniawati, 2021) kemampuan pola akan membantu anak bereksplorasi, membantu anak mengenal konsep keteraturan dan anak akan belajar untuk tertib dalam kehidupan sehari-hari.

Smith & Price (Hikmah et al., 2019) menjelaskan pola sebagai suatu susunan urutan yang sistematis berdasarkan benda-benda, simbol-simbol, bilangan-bilangan, bentuk-bentuk yang saling berhubungan mencakup ukuran, warna, dan bentuk. Rittle-Johnson (Prakarsi et al., 2020) menjabarkan indikator mengenal pola untuk anak usia dini yaitu antara lain: (1) *duplicate*, berarti meniru pola; (2) *complete*, berarti melengkapi pola yang kosong; (3) *extend*, berarti memperpanjang pola; (4) *identify*, berarti mengidentifikasi item untuk membuat pola sendiri. Konsep matematika dalam kurikulum merdeka mencakup beberapa hal, salah satunya yakni pola. Purnama, dkk (2023) menjelaskan bahwa capaian pembelajaran dalam pola ialah anak memahami konsep pola seperti urutan bilangan, gambar, objek, gerakan, cerita, atau suara yang memiliki proses berulang. Adapun indikator kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) mengurutkan pola (warna, bentuk, ukuran); 2) melengkapi pola (warna, bentuk, ukuran); 3) menciptakan pola (warna, bentuk, ukuran).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas anak usia 5-6 tahun pada salah satu TK di kota Surakarta diketahui bahwa kegiatan pengembangan kemampuan mengenal pola yang telah dilakukan melalui kegiatan pembuatan pola sederhana, guru akan memberikan contoh dipapan tulis dan anak akan membuat pola seperti yang dicontohkan. Pola yang digunakan seperti pola garis lurus, lengkung dan zig zag dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA). Peneliti juga melakukan observasi awal pada anak usia 5-6 tahun dengan hasil bahwa kemampuan mengenal pola anak masih rendah. Terdapat beberapa anak yang belum mampu dalam melaksanakan kegiatan pola dengan LKA yang diberikan oleh guru, anak terlihat kebingungan, sering bertanya dan melihat pekerjaan teman. Kemampuan mengenal pola anak yang masih rendah juga dapat dilihat dari hasil penilaian pratindakan yang dilakukan oleh peneliti. Kegiatan penilaian memuat indikator mengurutkan pola dengan hasil ketuntasan 40,90%, indikator melengkapi pola gambar dengan hasil ketuntasan 40,90%, dan indikator menciptakan pola dengan hasil 18,18%. Data klasikal pratindakan kemampuan mengenal pola anak memperoleh hasil 31,82% anak tuntas.

Zega (2021) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, antara lain: (1) faktor keturunan atau hereditas; (2) faktor lingkungan; (3) faktor kematangan; (4) faktor pembentukan; (5) faktor minat dan bakat; (6) faktor kebebasan. Kemampuan mengenal pola yang masih rendah pada anak usia 5-6 tahun disebabkan oleh faktor lingkungan. Faktor lingkungan di sekolah berupa minimnya penggunaan media pembelajaran membuat anak kurang menunjukkan ketertarikan dan motivasi belajar selama proses kegiatan berlangsung. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan selalu menggunakan buku dan lembar kerja anak (LKA). Tuntutan orang tua kepada sekolah juga membuat kegiatan pembelajaran sehari-hari yang dilakukan lebih berfokus pada pengembangan calistung anak.

Pada jenjang anak usia dini, kegiatan pengembangan kemampuan mengenal pola memerlukan cara-cara yang sesuai dengan usia anak yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dan kegiatan yang menyenangkan. Media pembelajaran menurut Ibrahim, dkk (Anggraini & Nasriah, 2023) ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) yang dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran serta perasaan siswa selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan dampak dalam proses penerimaan materi pelajaran meskipun melalui kegiatan bermain (Nurahman, 2018). Ardini & Lestarinigrum (2018) menjelaskan kegiatan bermain sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat yang bertujuan agar dapat memantu anak untuk mengembangkan kompetensi dan imajinasi anak. Kegiatan bermain yang dilakukan dapat memberikan dampak positif yakni membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif salah satunya aspek berpikir logis dengan cara yang menyenangkan dan tanpa adanya paksaan belajar.

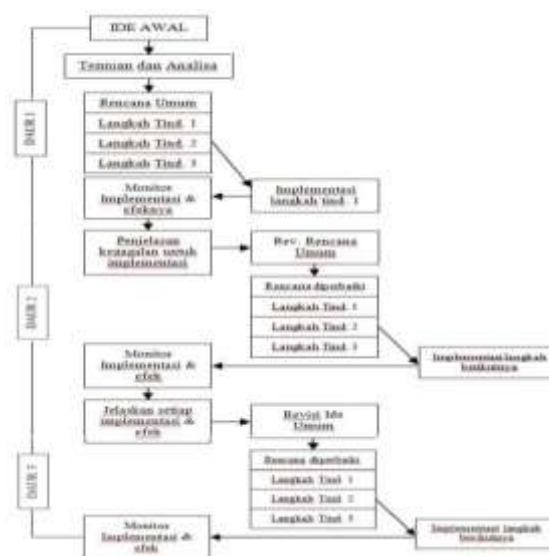
Media papan pola merupakan media yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun. Media papan pola ialah media pembelajaran yang tidak jauh bereda dengan media pembelajaran papan flannel. Menurut Asmayati et al (2022) yang menjadi pembeda antara media papan pola dengan media papan flannel ialah dari segi bahan pembuatannya. Ulfah & Nuraffiyah (2022) menjelaskan bahwa media papan pola ialah salah satu media pembelajaran yang tidak jauh beda dengan media pembelajaran papan pasak yang mengajarkan dan melatih kepekaan anak terhadap permasalahan yang ada dengan menganalisis contoh-contoh berupa gambar, foto, atau kasus yang memuat masalah. Kegiatan pembelajaran dengan media papan pola akan membuat anak dapat mengidentifikasikan suatu masalah, mencari solusi dan cara pemecahan masalah yang selanjutnya akan melakukan tindak lanjut. Media papan pola bertema ialah media bermain berupa papan pola yang memuat kegiatan mengenal pola dan disertai dengan gambar-gambar pola yang disesuaikan dengan topik pembelajara yang sedang dijalankan dalam proses pembelajaran disekolah.

Kebaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada komponen bahan pembuat dan desain bentuk media papan pola bertema. Media papan pola

yang digunakan dalam penelitian ini terbuat dari bahan yellow board yang dilapisi dengan stiker gambar kotak dengan ukuran kertas A3, pada setiap kotak diberi kancing perekat. Media papan pola dilengkapi dengan gambar-gambar yang memiliki beragam warna dan bentuk serta disesuaikan dengan topik yang sedang dijalankan dalam pembelajaran di TK. Papan pola bertema yang digunakan anak sebelumnya akan ditempelkan gambar-gambar pola sesuai dengan kegiatan mengenal pola seperti melengkapi pola dan mengurutkan pola. Anak diberikan kebebasan pada kegiatan menciptakan pola. Media papan pola bertema akan dimainkan oleh setiap anak secara bergantian. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian meningkatkan kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun melalui bermain papan pola bertema. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun melalui bermain papan pola bertema.

## METODE

Penelitian yang dilakukan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dilaksanakan pada salah satu TK di kota Surakarta. Desain penelitian yang dilakukan menggunakan model Dave Ebbut. Bagan PTK model Dave Ebbut dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. PTK Model Dave Ebbut

Sari & Hayun (2021) menjabarkan langkah-langkah PTK model Dave Ebbut yaitu sebagai berikut: (a) gagasan/ pemikiran awal memuat keinginan peneliti untuk melakukan suatu perbaikan proses supaya menghasilkan sesuatu yang lebih optimal; (b) berdasarkan gagasan awal, selanjutnya peneliti akan berusaha untuk menemukan berbagai tindakan untuk menyelesaikannya; (c) menyusun rancangan umum berupa langkah-langkah tindakan yang akan diimplementasikan; (d) monitoring dilakukan selama proses implementasi berlangsung, kemudian akan disusun penjelasan terkait kegagalan yang terjadi. Penjelasan yang disusun akan menjadi masukan untuk merevisi rencana umum dan akan menghasilkan rencana implementasi ulang untuk putaran kedua dan akan terus menerus dilakukan sampai putaran tertentu. Subjek

penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 22 anak, 10 anak laki-laki dan 12 anak perempuan dengan keterangan tidak ada anak berkebutuhan khusus. Sumber data penelitian ini ialah anak usia 5-6 tahun dan guru. Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila terdapat perubahan atau peningkatan kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun. Indikator kinerja hasil belajar siswa secara klasikal dalam penelitian ini yakni dapat dikatakan berhasil minimal 70% dari jumlah siswa yang tuntas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni tes unjuk kerja, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data yang digunakan yakni teknik uji validitas data kuantitatif berupa validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*) serta teknik uji validitas data kualitatif berupa triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian menggunakan teknik model deskriptif komparatif dan teknik analisis data kualitatif menggunakan model interaktif Miles and Huberman berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dan observasi awal ditemukan permasalahan yakni masih rendahnya kemampuan mengenal pola pada anak usia 5-6 tahun yang disebabkan oleh beberapa faktor yakni minimnya penggunaan media pembelajaran membuat anak kurang menunjukkan ketertarikan dan motivasi belajar selama proses kegiatan berlangsung dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan selalu menggunakan buku dan lembar kerja anak (LKA). Peneliti juga melakukan penilaian pratindakan kemampuan mengenal pola dengan hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun masih rendah. Penilaian pratindakan yang dilakukan memuat indikator mengurutkan pola, melengkapi pola dan menciptakan pola. Persentase kemampuan mengenal pola anak pratindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Nilai kemampuan Mengenal Pola Pratindakan

Indikator	Tuntas		Tidak Tuntas	
	f	Persentase	F	Persentase
Mengurutkan Pola	8	40,90 %	14	%59,1
Melengkapi Pola	9	36,36%	13	63,64 %
Menciptakan Pola	4	18,18%	18	81,82%
<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>7</b>	<b>31,82%</b>	<b>15</b>	<b>68,18%</b>

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa masih terdapat banyak anak yang belum mampu mencapai ketuntasan. Indikator mengurutkan pola mendapatkan hasil 40,90 % anak tuntas, indikator melengkapi pola mendapatkan hasil 36,36% anak tuntas dan indikator menciptakan pola mendapatkan hasil 18,18% anak tuntas. Data klasikal kemampuan mengenal pola anak pra tindakan memperoleh hasil 31,82% anak tuntas. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki kemampuan

mengenal pola yang masih rendah dan diperlukan adanya suatu tindakan peningkatanData nilai anak pada saat pratindakan menunjukkan persentase kemampuan mengenali pola yang masih rendah. Indikator mengurutkan pola menjadi indikator dengan persentase ketuntasan tertinggi, dikarenakan kegiatan mengurutkan pola sudah sering diberikan oleh guru untuk pembelajaran sehingga anak sudah terbiasa. Indikator melengkapi pola masih rendah, terdapat banyak anak yang kesulitan dalam mengerjakan serta bertanya kepada guru. Indikator menciptakan pola menjadi indikator dengan persentase ketuntasan yang paling rendah diantara indikator lainnya.

Hasil penilaian pratindakan secara klasikal kemampuan mengenali pola anak usia 5-6 tahun belum memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 70% minimal ketuntasan. Hasil penilaian pratindakan menjadi bukti bahwa kemampuan mengenali pola anak usia 5-6 tahun masih rendah dan diperlukan pemberian tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenali pola anak yakni dengan melalui kegiatan bermain papan pola bertema.

Peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenali pola anak usia 5-6 tahun melalui bermain papan pola bertema. Tindakan dilakukan sebanyak 3 siklus dengan masing-masing siklus memiliki tiga kali pertemuan. Persentase kemampuan mengenali pola anak pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Nilai kemampuan Mengenal Pola Siklus 1

Indikator	Tuntas		Tidak Tuntas	
	F	Persentas e	f	Persentas e
Mengurutkan Pola	35	53,03%	31	46,97%
Melengkapi Pola	33	50%	33	50%
Menciptakan Pola	27	40,91%	39	59,09%
<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>32</b>	<b>48,48%</b>	<b>34</b>	<b>51,52%</b>

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa kemampuan mengenali pola anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan jumlah anak yang tuntas pada setiap indikator. Indikator mengurutkan pola dan indikator melengkapi pola menunjukkan hasil nilai klasikal yang baik. Anak-anak sudah mampu mengurutkan pola dan melengkapi pola dengan benar, namun masih terdapat beberapa anak yang kebingungan saat melakukan kegiatan. Indikator menciptakan pola meningkat namun mendapatkan hasil yang paling sedikit diantara indikator yang lain. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan masih terdapat banyak anak yang kesulitan dan asal dalam melakukan kegiatan menciptakan pola.

Kemampuan mengenali pola anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan ketuntasan klasikal dengan hasil 48,48% anak tuntas pada siklus 1, namun masih belum mencapai minimal ketuntasan yang telah ditentukan yakni 70%. Pada proses tindakan

siklus 1 yang telah dilakukan, terdapat beberapa kekurangan dan masalah yang ditemukan yaitu: (1) guru yang kurang detail dalam memberikan penjelasan dan contoh cara bermain kegiatan papan pola bertema, (2) anak yang kurang fokus pada penjelasan yang diberikan guru terkait cara bermain media papan pola bertema, (3) pada pertemuan 3 dengan indikator pola ukuran media yang digunakan masih berupa gambar dua dimensi yang seharusnya untuk pola ukuran menggunakan benda tiga dimensi. Rencana tindak lanjut yang akan dilakukan pada siklus 2 dalam mengatasi masalah yang ditemukan pada siklus 1 yakni: (1) guru akan memberikan penjelasan dan contoh cara bermain papan pola bertema secara berulang sampai anak memahaminya. (2) guru akan memberikan pengertian kepada anak yang kurang fokus pada penjelasan guru. (3) peneliti akan menyediakan media tiga dimensi untuk pertemuan tiga indikator pola ukuran.

Hasil revisi pada siklus 1 selanjutnya akan diperbaiki pada siklus 2. Persentase kemampuan mengenal pola anak pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Pola Siklus 2

Indikator	Tuntas		Tidak Tuntas	
	F	Persentas e	f	Persentas e
Mengurutkan Pola	44	66,67%	22	33,33%
Melengkapi Pola	41	62,13%	25	37,87%
Menciptakan Pola	36	54,55%	30	45,45%
<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>40</b>	<b>60,60%</b>	<b>26</b>	<b>39,40%</b>

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun pada siklus 2 mengalami peningkatan jumlah anak yang tuntas pada setiap indikator yang digunakan. Indikator mnegurutkan pola dan indikator melengkapi pola menunjukkan hasil nilai klasikal yang lebih baik dari siklus 1. Anak-anak sudah mampu mengurutkan pola dan melengkapi pola dengan benar, namun masih terdapat sedikit anak yang kebingungan saat melakukan kegiatan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, kondisi tersebut disebabkan masih terdapat anak yang tidak memperhatikan penjelasan guru terkait cara bermain media papan pola bertema yang digunakan. Indikator menciptakan pola juga mengalami peningkatan pada siklus 2, akan tetapi indikator menciptakan pola masih mendapatkan hasil yang paling sedikit diantara indikator yang lain. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan masih terdapat anak yang kesulitan dan asal dalam melakukan kegiatan.

Kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan ketuntasan klasikal dengan hasil 60,60% anak tuntas pada siklus 2, akan tetapi masih belum mencapai minimal ketuntasan yang telah ditentukan yakni 70%. Pada proses tindakan siklus 2 yang telah dilakukan, terdapat beberapa kelemahan dan masalah yang ditemukan, yakni terdapat anak yang masih kurang fokus pada penjelasan yang

diberikan oleh guru terkait cara bermain media papan pola bertema sehingga masih ditemukan anak yang kurang paham dalam melakukan kegiatan. Rencana tindak lanjut yang akan dilakukan pada siklus 3 dalam mengatasi masalah yang ditemukan pada siklus 2 ialah, guru akan memberikan arahan atau bimbingan yang lebih dengan menghampiri satu persatu anak-anak yang kurang fokus dan terlihat kebingungan pada saat melakukan kegiatan bermain papan pola bertema.

Hasil revisi pada siklus 2 selanjutnya akan diperbaiki pada siklus 3. Persentase kemampuan mengenal pola anak pada siklus 3 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Pola Siklus 3

Indikator	Tuntas		Tidak Tuntas	
	f	Persentas e	f	Persentas e
Mengurutkan Pola	50	75,76%	16	24,24%
Melengkapi Pola	49	74,24%	17	25,76%
Menciptakan Pola	47	71,22%	19	28,78%
<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>49</b>	<b>74,24%</b>	<b>17</b>	<b>25,76%</b>

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun pada siklus 3 mengalami peningkatan jumlah anak yang tuntas pada setiap indikator yang digunakan. Indikator mengurutkan pola, indikator melengkapi pola, dan indikator menciptakan pola sudah menunjukkan hasil nilai klasikal yang lebih baik dari siklus sebelumnya. Akan tetapi indikator menciptakan pola masih mendapatkan hasil yang paling sedikit diantara indikator yang lain. Anak-anak sudah mampu melakukan kegiatan dengan baik dan benar, akan tetapi masih ditemukan sedikit anak kebingungan saat melakukan kegiatan mengenal pola. Kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan ketuntasan klasikal dengan hasil 74,24% anak tuntas pada siklus 3 dan sudah mampu mencapai minimal ketuntasan yang telah ditentukan yakni 70%.

Pada indikator mengurutkan pola (warna, bentuk, ukuran) mendapatkan hasil 75,76% anak tuntas dan 24,24% anak belum tuntas. Menurut Sujiono (Tarsono et al., 2021) mengurutkan pola ialah kegiatan menyusun rangkaian warna, bagian-bagian, benda-benda, suara-suara, gerakan-gerakan yang dapat diulang. Kegiatan mengurutkan pola memiliki konsep yang sama dengan kegiatan meniru pola yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga kemampuan mengurutkan pola menjadi indikator dengan peningkatan yang paling tinggi. Zippert et al (2020) mengatakan bahwa menduplikasikan atau meniru pola cenderung lebih mudah dilakukan oleh anak-anak dari pada memperluasnya. Peningkatan kemampuan mengurutkan pola dapat dilihat ketika anak mampu untuk mengurutkan gambar-gambar sesuai dengan pola yang sudah dibuat oleh guru pada papan pola bertema yang digunakan.

Pada indikator melengkapi pola (warna, bentuk, ukuran) mendapatkan hasil 74,24% anak tuntas dan 25,76% anak tidak tuntas. Peningkatan kemampuan melengkapi pola dilihat ketika anak mampu untuk melengkapi pola setelah melihat susunan pola sebelumnya yang telah dibuat oleh guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Isro'atin & Fitri (2023) pada indikator mengisi pola yang kosong, terdapat beberapa bagian pola yang kosong dan anak diminta untuk menempelkan gambar sesuai dengan pola yang telah dibuat. Monika et al., (2023) mengungkapkan bahwa dalam penelitian yang telah dilakukan pada kegiatan melengkapi pola membutuhkan kemampuan anak untuk mencocokkan karakteristik setiap item, sehingga memerlukan fokus, ketelitian dan penalaran yang baik. Pada awal siklus masih banyak ditemukan anak yang masih kesulitan dalam melengkapi pola, anak cenderung banyak bertanya kepada guru serta melihat pekerjaan teman.

Pada indikator menciptakan pola (warna, bentuk, ukuran) mendapatkan hasil 71,22% anak tuntas dan 28,78% anak belum tuntas. Kegiatan membuat pola yang dilakukan berupa membuat pola ABCD ABCD atau membuat susunan yang terdiri dari empat rangkaian yang diulang. Kegiatan pola yang dilakukan sejalan dengan Asmayati et al (2022) yang mengatakan bahwa anak usia 5-6 tahun seharusnya menguasai kemampuan mengenal pola berulang ABCD ABCD serta mampu membuat pola ABCD ABCD. Indikator menciptakan pola mendapatkan hasil nilai paling sedikit diantara indikator yang lain. Kondisi tersebut seperti penelitian yang dilakukan Hutchinson & Pournara (2011), bahwa sebagian besar anak dapat menyalin dan memperluas pola yang diberikan, namun lebih sedikit anak yang dapat menghasilkan atau membuat pola pengulangan mereka sendiri.

Implementasi kegiatan peningkatan kemampuan mengenal pola disesuaikan dengan jenjang anak usia dini yakni dengan bermain. Larkin et al., (2022) menjelaskan bahwa dalam pendidikan anak usia dini, kompetensi matematika seperti kemampuan mengenal pola dapat didukung dengan berbagai cara salah satunya yakni menggunakan permainan baik dengan benda konkret ataupun digital. Implementasi media papan pola bertema untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun yang diterapkan peneliti dilaksanakan melalui beberapa tahapan yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut.

Media pembelajaran yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola anak. Ulfah & Nuraffiyah (2022) menyatakan bahwa dalam penelitian yang dilakukan terbukti bahwa media papan pola yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Kemampuan berpikir logis menjadi bagian dari kemampuan yang penting dimiliki karena hampir semua aktivitas dalam kehidupan tidak terlepas dari berpikir logis (Rohimah & Aprianti, 2020). Hikmah et al (2019) menyatakan bahwa dalam penelitian yang telah dilakukan meliputi penggunaan media pembelajaran papan flannel dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan pola anak. Anak menjadi lebih tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan menggunakan warna dan bentuk yang unik.

Indikator mengurutkan pola mendapatkan hasil ketuntasan paling tinggi. namun pada indikator melengkapi pola dan indikator menciptakan pola mendapatkan hasil

ketuntasan dibawah indikator mengurutkan pola. Perbedaan hasil yang didapatkan pada setiap indikator disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (1) Ketidakhadiran anak dalam proses pembelajaran. Pada saat dilaksanakan tindakan dalam siklus 3, terdapat banyak anak yang tidak dapat hadir dalam proses pembelajaran dikarenakan sakit dan terdapat beberapa anak yang izin mengikuti latihan menari untuk perlombaan yang akan diikuti pada bulan selanjutnya. Menurut Alzizah et al (2020) ketidakhadiran ialah kondisi seorang siswa yang tidak ikut berpartisipasi secara fisik terhadap kegiatan-kegiatan sekolah. Ketidakhadiran anak di sekolah dan proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar dan prestasi anak. Ardina (2020) menjelaskan bahwa ketidakhadiran anak disekolah menjadi salah satu dari banyaknya faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak. Ketidakhadiran anak akan menjadi penyebab banyaknya ketertinggalan materi pembelajaran dan penguasaan materi pembelajaran akan semakin rendah. (2) minat belajar anak. Terdapat beberapa anak yang sering tidak mau melakukan kegiatan bermain papan pola sehingga pemahaman anak terkait bermain papan pola yang kurang dan menyebabkan anak-anak belum mampu dalam mencapai target minimum ketuntasan. Archu (2019) menjelaskan bahwa minat belajar ialah suatu keinginan dan kemauan yang disengaja disertai perhatian dan keaktifan yang akan menimbulkan perasaan senang apabila terjadi perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Seorang anak yang sudah memiliki minat belajar dalam diri akan secara langsung menimbulkan kemauan belajar dengan sendirinya.

## SIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun pada salah satu TK di kota Surakarta. Penelitian ini dilakukan selama tiga siklus dengan setiap siklus yang terdiri dari tiga kali pertemuan. Indikator kemampuan mengenal pola yang digunakan yaitu mengurutkan pola, melengkapi pola dan menciptakan pola. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun dapat meningkat melalui kegiatan bermain papan pola bertema. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai klasikal kemampuan mengenal pola dari awal pratindakan yang mendapat hasil 31,82% kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 dengan hasil 48,48% anak tuntas. Pada siklus 2 meningkat dengan hasil 60,60% dan meningkat kembali pada siklus 3 dengan hasil 74,24%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, diketahui bahwa kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun dapat meningkat melalui bermain papan pola bertema dan mampu mencapai target ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal pola anak usia 5-6 tahun dapat meningkat melalui bermain papan pola bertema. Kegiatan bermain papan pola bertema juga dapat meningkatkan motivasi dan antusias anak dalam pembelajaran. Hasil penelitian juga dapat menjadi panduan pembelajaran dan menambah referensi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola anak dengan cara yang menyenangkan yakni melalui kegiatan bermain papan pola bertema.

Setelah dilakukan penelitian ini, guru diharapkan dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak serta dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menambah minat, motivasi dan antusias anak dalam pembelajaran. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan kesempatan dan fasilitas kepada guru untuk dapat membuat, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alzizah, E. H., Wulandari, D. S., Rahim, R., Syah, J. W., & Duriska. (2020). Pengelolaan Ketidakhadiran Siswa Berbasis Aplikasi Di SMK 1 Muhammadiyah Sanggata. *Jurnal Administrasi Pendidikan Islam*, 04(02), 190–200. <https://doi.org/10.15642/JAPI.2019.1.1.190-200>
- Anggraini, E. S., & Nasriah. (2023). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anaka Usia Dini*. Kencana.
- Archu, A. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, III(2), 205–215.
- Ardina, R. D. (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Peserta Didik. *Uny*, 330–339.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). In *Adjie Media Nusantara*. Adjie Media Nusantara.
- Arvy, B. R. (2023). Pengenalan Pola pada Anak Usia Dini: Rancangan Tugas dan Aktivitas Pendukung. *Journal on Education*, 06(01), 10020–10025.
- Asmayati, N., Haida, R. N., & Yarliani, I. (2022). Penggunaan Media Papan Pola Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Muallimun : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 49–70. <https://doi.org/10.23971/muallimun.v2i1.3789>
- Hikmah, R. S. N., Rintayati, P., & Lestari, L. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Pola Bentuk 3 Dimensi Geometri dengan Media Papan Flanel. *Jurnal Kumara Cendekia*, 7(03), 304–314.
- Hutchinson, E., & Pournara, C. (2011). Pre-school Children's Understanding of Mathematical Patterns. *South African Journal of Childhood Education*, 1(2), 92–111.
- Irmawati, R. (2020). Deskripsi Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 637–647.
- Isro'atin, L., & Fitri, R. (2023). Permainan Papan Kantong Pola sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), 624–632. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.217>
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481.
- Larkin, K., Resnick, I., & Lowrie, T. (2022). Preschool children's repeating patterning skills: evidence of their capability from a large scale, naturalistic, Australia wide study. *Mathematical Thinking and Learning*, 26(2), 127–142.

- <https://doi.org/10.1080/10986065.2022.2056320>
- Monika, S., Palupi, W., & Zuhro, S. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 11(1), 48–58. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Nasution, F., Hazmi, D., Khairunnisa, & Mardiah. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(2), 412–419. <https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3018>
- Prakarsi, E., Karsono, K., & Dewi, N. K. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 171. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.35703>
- Retnaningrum, W., Umam, N., Pendidikan Islam Anak Usia Dini, D., & Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap, U. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Nasrul Umam Jurnal Tawadhu* □, 5(1), 2021.
- Rohimah, N., & Aprianti, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Untuk Anak Usia Dini melalui Kegiatan Membentuk Plastisin. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(1), 93–101.
- Sari, P. K., & Hayun, M. (2021). *Modul Metodologi Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Project Method* (Misriandi (ed.); 1st ed.). UM Jakarta Press.
- Tarsono, T., Lestari, R. I., & Farijah, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pola ABCD-ABCD melalui Metode Pemberian Tugas. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 4(2), 58–68. <https://doi.org/10.15575/japra.v4i2.12647>
- Ulfah, F., & Nuraffiyah, C. (2022). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Media Papan Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Tindakan Di Kelas A PAUD KOBER Birulwaliden Kecamatan Cilawu Garut). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.37968/anaking.v1i2.303>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Yuriansa, A., & Kurniawati, L. (2021). The Importance of Playing Pattern for Early Childhood Mathematics Learning. *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 538(ICECE 2020), 86–89. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.019>
- Zippert, E. L., Douglas, A. A., & Rittle-Johnson, B. (2020). Finding patterns in objects and numbers: Repeating patterning in pre-K predicts kindergarten mathematics knowledge. *Journal of Experimental Child Psychology*, 200, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.104965>