P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 1 Desember 2020

UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PESAN BERBISIK

Agus Saputra[1], Ayu Mustika Sari[2]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dharmas Indonesia
Email: saputra45agus@gmail.com[1], ayumustikasari10@gmail.com[2]
Saputra**,** Agus., Ayu Mustika Sari. (2020). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Pesan Berbisik, *5*(1), 114-118.
doi: https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1125

Diterima:06-07-2020 Disetujui: 23-08-2020 Dipublikasikan: 19-12-2020

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi dengan masih ditemuinya anak yang memiliki perkembangan terhadap kognitif yang relative rendah terutama dalam daya ingat anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Subjek penelitian ini adalah semua anak TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan kelompok B melibatkan 23 orang yang terdiri. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Hasil persentase yang selalu meningkat dari setiap siklus dalam setiap pertemuan. Pada siklus I dengan rata-rata 67,09% yang terdiri dari pertemuan 1 sebesar 55,41%, pertemuan 2 sebesar 69,26%, pertemuan 3 sebesar 76,61%. Pada siklus II dengan rata-rata 86,39% yang terdiri dari pertemuan 1 sebesar 81,50%, pertemuan 2 sebesar 86,93%, pertemuan 3 sebesar 90,75%.
Kata Kunci: Perkembangan, Kognitif Anak, Permainan Pesan Berbisik

Abstract: *This classroom action research is motivated by the finding of children who have relatively low cognitive development, especially in children's memory. The purpose of this study was to improve the cognitive development of children in TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan, Koto Salak District, Dharmasraya Regency. This type of research is a classroom action research conducted in two cycles. The subjects of this study were all children of TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan group B involving 23 people consisting of. Data collection techniques are observation and documentation. The percentage yield that always increases from each cycle in each meeting. In the first cycle with an average of 67.09% consisting of meeting 1 of 55.41%, meeting 2 of 69.26%, meeting 3 of 76.61%. In the second cycle with an average of 86.39% consisting of meeting 1 at 81.50%, meeting 2 at 86.93%, meeting 3 at 90.75%.*

Keywords: *Developmental, Child Cognitive, Whispering Message Games*

© 2020 Agus Saputra, Ayu Mustika Sari
Under the license CC BY-SA 4.0

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 1 Desember 2020

PENDAHULUAN

Usia dini adalah masa keemasan bagi otak anak, karena otak anak berkembang pesat dan mudah menerima rangsangan dari luar. Usia Dini merupakan masa yang paling penting karena pada masa ini perkembangan Anak sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Awal kehidupan anak adalah pada masa usia dini, dan pada masa usia dinimerupakan masa yang tepatdalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Salah satu perkembangan anak yang menjadi perhatian khusus di TK adalah bidang pengembangan kognitif. "Pengembangan bidang kemampuan kognitif menggunakan strategi bermain untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah anak dalam kegiatan sekolah" (Sri Tatminingsih, 2015: 123). Dalam proses pembelajaran akan lebih menarik dan anak akan mendapat kesempatan mengembangkan semua potensi yang ada, Sehingga memberi peluang kepada anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, Bahasa maupun perilaku, untuk mempermudah anak dalam pembelajaran digunakan suatu kegiatan yang disenangi oleh anak TK yaitu kegiatan bermain. "Kegiatan bermain ini ada yang menggunakan alat dan ada yang tidak menggunakan alat, tetapi hampir semua kegiatan bermain menggunakan alat permainan, baik itu yang dijual ditoko mainan atau dibuat sendiri dari bahan-bahan sisa disekitar anak" (Yulsyofriend, 2015:16).

Bermain adalah dunia anak dan aktifitas yang menyenangkan, dengan bermain anak belajar berbagai kemampuan dasar seperti, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif berkembang, kemampuan berbahasa berkembang serta kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Oleh karena itu strategi pembelajaran melalui permainan itu sangat penting. Sejumlah permainan yang bisa diaplikasikan dikelas adalah bermain pesan berbisik, bermain kartu angka dan huruf, bermain puzzel, bermain balok, bermain pasir, dan lain-lain.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, terlihat bahwa ada 8 anak yang kurang bersemangat untuk belajar, ada 7 anak yang bercerita dengan teman sebelah diwaktu guru berbicara, ada 5 anak yang susah mengingat.Sehingga peneliti merangkum masalah dalam proses belajar mengajar di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan terdiri darikurangnya minat belajar anak, kurangnya motivasi anak untuk berpartisipasi aktif dikelas, kurangnya guru menggunakan strategi didalam mengajar dan daya ingat anak masih rendah.

Pada umumnya dalam proses belajar pembelajaran guru lebih aktif bertindak dalam memberi informasi anak tidak dilibatkan dalam berkomunikasi tetapi anak hanya menerima informasi dengan cara menyimak dan mendengarkan sehingga anak cenderung tidak aktif dan merasa bosan. Anak tidak diberi kesempatan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya. (Audi, 2018: 94). Hal ini tentu keseimbangan dalam belajar kurang memenuhi sesuai dengan urutan proses pembelajaran dalam kebutuhan terhadap usia anak usia dini.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pada usia taman kanak-kanak adalah kemampuan berbahasa, karena penggunaan berbahasa dangat erat hubungannya dengan kemampuan koognitif anak cara berbicara anak mengggambarkan sistematis hanya dalam berpikir. Anak dapat mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya baik untuk dirinya sendiri maupun ditujukan pada orang lain menyimak berbicara melibatkan proses kognitif (berpikir) dan kosakata yang sama namun ada perbedaan bahasa sehingga anak dapat menerima dan mengekspresikan pendeskripsian dalam ungkapan pemikirannya (kognitif) melalui bahasa dengan cara yang unik melalui permaninan pesan berbisik (Mulyati, 2009: 1-2).

Dari beberapa permasalahan tersebut penulis mencoba memberikan solusi untuk mengatasi masalah dengan menggunakan strategi bermain yaitu "permainan pesan berbisik". Pesan berbisik merupakan permainan yang dilakukan dengan cara mengantarkan pesan dengan berbisik, strategi bermain pada permainan pesan berbisik ini akan berdampak positif bagi anak yaitu anak akan lebih aktif dan lebih semangat dalam belajar sehingga pembelajaran akan menyenangkan bagi anak dan guru. Dan dengan menggunakan strategi bermain pada permainan pesan berbisik ini diharapkan anak TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Kecamatan Koto Salak perkembangan kognitifnya akan berkembang dengan bagus.

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 1 Desember 2020

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian penelitian tindakan kelas. Implikasi dalam penelitian ini dilakukan secara kolaborasi. Menurut Aqib (2011), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Implikasi dalam penelitian ini dilakukan secara kolaborasi artinya penelitian dapat penelitian dapat berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru dan orangtua di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan sebagai mitra dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya akan berkembang dengan bagus. Penelitian ini akan dilakukan di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya.

Waktu Penelitian dan Tempat Penelitian

Penelitian ini di lakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018. Di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah semua anak TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan kelompok B, dengan jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 23 orang yang terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan dalam hal ini peneliti adalah sebagai pendidik dan objek penelitiannya adalah meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan pesan berbisik.

Prosedur

Dari data penelitian yang dilakukan untuk hasil akhir analisis dalam penelitian ini dilakukan secara kalaborasi artinya penelitian dapat penelitian dapat berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru dan orangtua di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan.

Tahap pengenalan masalah

Kegiatan dalam tahapan ini, peneliti melakukan:

Mengidentifikasi permasalahan

Menganalisa permasalahan secara mendalam dengan berpedoman pada teori- teori yang relevan

Tahap persiapan tindakan

Kegiatan dalam tahapan ini, peneliti melakukan:

Penyusunan jadwal penelitian

Penyusunan rencana pembelajaran

Penyusunan soal

Tahap implementasi tindakan

Kegiatan dalam tahapan ini, peneliti melakukan implementasi pelaksanaan dalam strategi siklus yang terdiri dari tiga siklus. Masing-masing siklusnya terdiri dari 4 tahapan plan, act, observe, dan reflect. Setiap siklus diulangi melalui konsep yang sama untuk memperkuat tindakan penelitian sehingga tingkat keberhasilan pelaksanaan tujuan penelitian pun menjadi lebih besar.

Tahap pengamatan

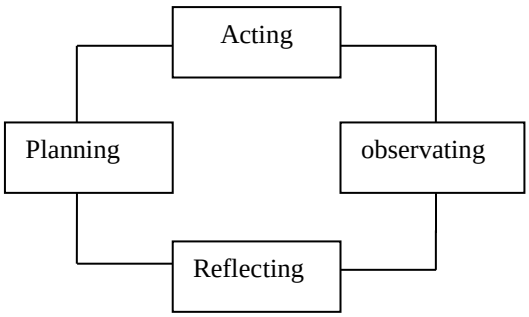
Kegiatan dalam tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang menjalankan kegiatan belajar mengajar di bawah bimbingan guru. Pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh melalui observasi dan tes.

Tahap penyusunan laporan

Pada tahapan ini, peneliti melakukan penyusunan laporan penelitian didasarkan pada semua kegiatan yang telah dijalankan dalam penelitian.

Data Instrument, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis (Kuswaya Wihardit, 2010:2.10) model siklus ini mempunyai empat komponen yaitu:



Gambar 1. Desain Model Kemmis

Tahapan di atas yang membentuk siklus dapat dijadikan ke siklus berikutnya dengan rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi ulang yang berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus sebelumnya**.**

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun oleh orang lain. Analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini mengikuti model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015: 337). Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction* (reduksi data), *data*

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 1 Desember 2020

display (penyajian data) dan *conclusion drawing/ verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi) mendeskripsikan atau menggambarkan dalam penejelasan data yang diperoleh dalam bentuk narasi atau kalimat mengenai Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Pesan Berbisik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini tahap perencanaan diawali dengan membuat persiapan mengajar seperti RPPH, strategi belajar di lengkapi dengan media dalam mengkondisikan anak dengan rekan guru di sekolah untuk setiap pertemuan. Tahap pelaksanaan tindakan dan observasi ini peneliti dapat melaksanakan proses pembelajaran dalam kegiatan inti sesuai dengan rencana pembelajaran dan langsung di amati oleh rekan guru untuk melihat serta mencatatsetiap perkembangan anak didik saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan tahap refleksi di mana peneliti dapat melakukan perbaikan-perbaikan yang di perlukan pada siklus kedua untuk mengungkapkan keberhasilan yang dicapai dalam meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan pesan berbisik di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya.

Berdasarkan pengamatan pada kondisi awal sebelum penelitian di temukan perkembangankognitif anakmasih rendah, hal ini terbukti bahwa dalam mengenal/menyebutkan suatu benda masih banyak yang belum mampu, sebagian besar anak belum bisa dalam mengelompokkan suatu benda, anak masih kesulitan dalam mengenal, dan anak belum bisa memasangkan sutu benda yang sesuai.

Berdasarkan pengamatan Refleksi pada siklus I

Peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal sebab akibat masih perlu distimuli dan dalam memasangkan gambar sayur juga masih perlu bimbingan guru. Peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal atau menyebutkan macam- macam sayur, mengelompokkan sayur/gambar sayur, mengenal sebab akibat dan memasangkan gambar sayur yang sesuai menggunakan permainan pesan berbisik bila dibandingkan dengan kondisi awal, maka pada siklus 1 ini pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 dengan 4 aspek yang diamati terlihat pada setiap pertemuan menunjukkan peningkatan yang cukup mulai berkembang dan cukup berarti.

Tindakan guru dalam pembelajaran pada siklus 1 sudah berjalan dengan baik namun ada hal-hal yang perlu diperbaiki oleh guru karena masih ada beberapa anak yang belum meningkat kognitifnya yaitu dalam mengenal sebab akibat dengan menggunakan pesan berbisik. Untuk mengatasi hal diatas dilakukan hal-hal diantaranya, memberikan motivasi dan selalu membimbing anak yang baru mulai bisa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar lebih berkembang dan meningkatkan kemampuannya.

Mendampingi anak secara individual terutama bagi anak yang masih mengalami kesulitan dengan setrategi yang digunakan.

Merancang pembelajaran dengan lebih memperhatikan kondisi anak serta lebih meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran agar anak lebih tertarik dan mudah memahami.

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II

Peningkatan perkembangan kognitif menggunakan permainan pesan berbisik pada sikus II ini, anak terlihat sangat senang dan berantusias dalam kegiatan.

Peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal/menyebutkan bunga, mengelompokkan bunga/gambar bunga, mengenal sebab akibat, dan memasangkan bunga/gambar bunga yang sesuai pada siklus II dari pertemuan 1 sampai pertemuan 3 dengan 4 aspek yang diamati terus meningkat pada setiap pertemuan dibanding dengan siklus I.

Peningkatan perkembangan kognitif pada siklus II anak merasa tertantang dan rasa ingin tahunya tinggi dengan adanya kompetisi kecil secara berkelompok. Pada siklus II pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan sudah meningkat maka peneliti mengakhiri penelitian ini sampai siklus II ini.

Sesuai dengan siklus I dan siklus II pada penelitian yang dilakukan disetiap pertemuan pembelajaran sudah dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Isalam Bakti 53 Tanjung Harapan Kecamatan Koto Salak Kabupaten dharmasraya melalui permainan pesan berbisik. Oleh karena itu hasil penelitian pada siklus II ini menjadi acuan bahwa penelitian ini sudah berhasil dilaksanakan secara baik dan tidak diperbaiki lagi pada siklus selanjutnya.

SIMPULAN

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 5 No. 1 Desember 2020

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:
Penggunaan permainan pesan berbisik dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya. Dengan permainan pesan berbisik dapat menimbulkan motivasi atau semangat belajar anak, menumbuhkan minat dan semangat anak dalam belajar serta menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi.
Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan ditemukan bahwa upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan pesan berbisik pada siklus I dengan rata-rata 67,09% yang terdiri dari pertemuan 1 sebesar 55,41%, pertemuan 2 sebesar 69,26%, pertemuan 3 sebesar 76,61%. Pada siklus II dengan rata-rata 86,39% yang terdiri dari pertemuan 1sebesar 81,50%, pertemuan 2 sebesar 86,93%, pertemuan 3 sebesar 90,75%.

Hasil data sikus I dan II dalam penelitian ini menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam mengajarkan anak untuk lebih mampu dalam mengenal/menyebutkan benda, mengelompokkan benda, mengenal sebab akibat dan memasangkan benda yang sesuai serta anak mempunyai antusias yang tinngi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. Dkk. 2016. *Perkembangan Dan Konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Amini, Mukti. 2015. *Anak Bermain Dan Belajar*. Internet. Diakses Minggu 3 September 2017.

Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.

Audi. 2018. Meningkatkan Perkemabngan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Bermain Pesan Berantai. Vol. 2(2).

Depdiknas. 2005. *Pendidikan Anak usia Dini Menurut Pandangan Islam.* Jakarta: Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Citra Umbara.

Jamaris. 2006. *Karakteristik Kognitif Anak*. Internet. Diakses Jum'at 5 September 2017.

Maykes. 2007. *Bermain Mainan Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2015. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.

Mulyati. 2009. *Peningkatan Kemammpuan Menyimak Anak melalui permainan pesan berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur*. Vol. 1(1).

Pusat, Menang. 2000. *Metode Pengembangan Daya Pikir Dan Daya Cipta*. Jakarta: Depdiknas. Dirjen Dikti.

Puteri, Eka, Roza. 2011. *Skripsi Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Geometri*. Dharmasraya: universitas negeri Padang.

Risaldy, Sabir. 2015. *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*. Jakarta Timur: Luxima.

Sudjiono, Yuliani, Nurani. 2009. *Konsep Dasar Paud*. Jakarta: Indeks.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA

Sujiono, Nurani, Yuliani. Dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

The Journey. 2012. *Prinsip Perkembangan Kognitif*. Internet. Diakses Jum'at 4 Agustus 2017.

Whardhani, IGAK. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Wihardit, Kuswaya. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yulsyofriend. 2015. *Bermain anak Usia Dini*. Padang: Universitas Negeri padang.