

Implementasi Permainan Bisik Berantai Berbasis Kartu Bergambar dalam Menstimulasi Kemampuan Mengingat Anak Kelompok A di TK Santhi Puri Sidoarjo

Meryn Putria Mahardhika Sakti

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: meryn_sakti@yahoo.com

Erny Roesminingsih

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: erny_roes@yahoo.com

Abstrak

Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar dalam menstimulasi kemampuan mengingat pada anak kelompok A di TK Santhi Puri Sidoarjo. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Santhi Puri Sidoarjo yang berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis data model *Miles dan Huberman* yaitu: reduksi data, display data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Berdasarkan hasil data observasi diperoleh data dari 22 orang anak terdapat 7 orang anak yang dominan pada kemampuan menyampaikan pesan (kategori berkembang sangat baik), 18 orang anak yang dominan pada kemampuannya dalam mengingat pesan (kategori berkembang sangat baik) dan 18 anak yang dominan pada kemampuan menyebutkan gambar pada kartu bergambar (kategori berkembang sangat baik). Dari data tersebut disimpulkan bahwa implementasi permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar dapat menumbuhkan perkembangan kognitif anak .

Kata Kunci: Permainan Bisik Berantai, Kartu Bergambar

Abstract

This descriptive qualitative research aims to describe how the implementation of the game based on image-based biscuit in stimulating the recall ability of A group children in TK Santhi Puri Sidoarjo. The subjects of this study were children of group A in TK Santhi Puri Sidoarjo which amounted to 22 children. Data collection techniques used interviews, observation, and documentation. This research uses three techniques of data analysis model Miles and Huberman namely: data reduction, data display, conclusion and verification. Based on the result of observation data obtained from 22 children, there are 7 children who are dominant in the ability to convey the message (very good developing category), 18 children are dominant in their ability to remember the message (the category is developing very well) and 18 children are dominant in ability Mention pictures on picture cards (categories develop very well). From the data, it is concluded that the implementation of the game based on image based chain can foster children's cognitive development.

Keywords: Chain whispered game, picture cards

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal, Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS bab I pasal I butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani lebih lanjut.

masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi, periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan beberapa aspek terutama aspek perkembangan kognitif.

Pendidikan anak TK berada pada usia 4-6 tahun, pada masa ini beberapa aspek perkembangan anak mulai berkembang seiring yang anak pelajari selama disekolah. Perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini terdapat beberapa aspek yang perlu untuk dikembangkan yaitu

fisik (motorik halus dan kasar), kognitif (daya cipta, daya pikir, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan anak masing-masing (Sujiono, 2009:6). Penulis dalam penelitiannya akan mengambil salah satu aspek yang akan dibahas, salahsatunya adalah aspek perkembangan kognitif untuk anak usia dini terutama anak TK. Gaya kognitif merupakan salah satu karakteristik anak, gaya kognitif merupakan cara anak yang khas dalam belajar baik yang berkaitan dengan cara penerimaan dan pengolahan informasi, sikap terhadap informasi, maupun kebiasaan yang berhubungan dengan lingkungan belajar James W dalam Uno (2010:185).

Piaget dalam Uno (2010:11) berpendapat, proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa, yang dalam hal ini Piaget membaginya menjadi empat tahap, yaitu tahap sensorimotor (ketika anak berumur 1,5 sampai 2 tahun), tahap pra-operasional (2/3 sampai 7/8 tahun), tahap operasional konkret (7/8 sampai 12/14 tahun), tahap operasional formal (14 tahun sampai atau lebih).

Pendapat Frenkel dalam Mutiah (2010:16) kognitif adalah proses berfikir sebagai pembentukan ide-ide, reorganisasi dari pengalaman-pengalaman seseorang dan pengorganisasian informasi-informasi ke dalam bentuk yang khas. Perkembangan kognitif adalah berkembangnya kemampuan berfikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berpikir. Pada masa anak-anak, perkembangan otak anak mudah berkembang dan mengalami peningkatan fungsional yang sangat signifikan, sehingga guru dan orang tua perlu memperhatikan perkembangan anak.

Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan pengumpulan info untuk memperoleh pengetahuan. Keterkaitan antara bermain dengan pembelajaran anak sehingga permainan yang akan peneliti terapkan lebih mengacu pada kemampuan kognitif anak melalui permainan.

Moeslichatoen dalam Simatupang (2005:24) mengemukakan, bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, bahasa dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Bisik berantai adalah suatu pesan yang dilakukan secara berantai. Permainan ini bertujuan untuk menajamkan keterampilan mendengarkan dan berbicara (Depdikas, 2000:49), secara umum permainan bisik berantai adalah suatu permainan yang dilakukan secara

berkelompok, dengan cara membisikkan pesan secara berantai. Sebelum memulai kegiatan permainan bisik berantai dibuat kesepakatan antara guru dan anak, hal ini dilakukan agar kegiatan berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai adalah suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan cara membisikkan pesan secara berantai dengan mengikuti aturan-aturan yang telah disepakati.

Terkait hasil pengamatan dan wawancara kepada kepala sekolah yang dilakukan penulis pada tanggal 5 september 2016 di TK Santhi Puri Sidoarjo tahun ajaran 2016/2017, berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan peneliti, bahwa permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar yang dilaksanakan dalam kelas dapat menumbuhkan gairah dan motivasi anak kelompok A1. Permainan ini sangat menyenangkan, terlihat jelas bahwa anak-anak sangat berperan aktif dalam kondisi bersenang-senang, sehingga dalam permainan tersebut mendapatkan hasil yang memuaskan karena kemampuan kognitif anak berkembang baik.

Di beberapa sekolah terdekat juga menggunakan permainan bisik berantai sebagai stimulasi dalam proses perkembangan anak, namun hasil pengamatan yang sudah dilakukan penulis di TK Santhi Puri Sidoarjo menerapkan permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar dengan hasil maksimal dalam menstimulasi kognitif anak kelompok A. Dari hasil pengamatan yang sudah penulis lakukan, maka dengan alasan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar di TK Santhi Puri Sidoarjo.

Permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar yang sudah diterapkan pada anak kelompok A1 diharapkan bisa menstimulasi kemampuan mengingat anak, hal itu terlihat selama proses belajar mengajar anak mampu menyampaikan dan mengungkapkan jawabannya dari pertanyaan guru, maupun mengikuti stimulasi yang diberikan guru pada anak kelompok A1 dengan baik. Terkait uraian di atas mengenai permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar, maka penulis tertarik mengambil judul: Implementasi Permainan Bisik Berantai Berbasis Kartu Bergambar dalam menstimulasi kemampuan mengingat Anak Kelompok A1 di TK Santhi Puri Sidoarjo.

METODE

Dalam pembahasan skripsi ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data dekriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dalam Moleong (1989:3). Penelitian

kualitatif lebih memfokuskan pada pentingnya pendekatan dengan orang-orang sekitar lingkungan dan situasi penelitian, ini dilakukan agar peneliti memperoleh data dengan pemahaman yang ada di lingkungan tempat peneliti berada.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk memperoleh gambaran situasi dan kejadian-kejadian secara konkrit tentang keadaan di tempat penelitian yang diadakan di TK Santhi Puri Sidoarjo dapat dideskripsikan secara lebih teliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi non partisipan, dimana peneliti tidak ikut terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan model *Miles* dan *Huberman* adalah reduksi data, display data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk pengecekan keabsahan data dari Kepercayaan (*credibility*) kredibilitas data dimaksudkan untuk membuktikan data yang berhasil dikumpulkan sesuai dengan sebenarnya. Ada beberapa teknik untuk mencapai kredibilitas, keabsahan ini juga dapat dicapai dengan proses pengumpulan data yang tepat. Triangulasi merupakan cara pemeriksaan keabsahan data yang paling umum digunakan, cara ini dilakukan dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Menurut Patton dalam Sutopo, (2006:92) ada 4 macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan untuk mencapai keabsahan yaitu triangulasi data, triangulasi peneliti, triangulasi metodologis, dan triangulasi teoritis, namun peneliti hanya memilih triangulasi data dan triangulasi metodologis.

a. Triangulasi data

Teknik triangulasi data dapat disebut juga triangulasi sumber. Cara ini mengarahkan peneliti agar di dalam mengumpulkan data, ia berusaha menggunakan berbagai sumber yang ada. Teknik triangulasi model ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 3.2 Pengumpulan Data

Dari teknik diatas, peneliti melakukan pengumpulan data melalui hasil wawancara yang didapat melalui hasil wawancara dari informan 1, 2, dan 3. Untuk menambah pengumpulan data, juga dilakukan pengambilan sumber yang ada melalui data dari hasil wawancara, *content analysis* data yang diperoleh dari pengumpulan data dokumen/arsip yang diperoleh dari pihak sekolah, kemudian juga diperoleh melalui observasi partisipan

dimana hasil yang didapat melalui aktivitas yang sudah diamati oleh peneliti.

b. Triangulasi Metodologis

Teknik triangulasi metode digunakan dengan cara mengumpulkan data sejenis tetapi menggunakan metode yang berbeda (Patton dalam Sutopo, 2006:93).

1. *Confirmability* (kepastian)

Dalam penelitian ini, kriteria atau obyektivitas menekankan pada datanya bukan pada orang atau banyak orang. Untuk mendapatkan data yang obyektif juga dilakukan dengan cara auditing kepastian data. Dari sini kriteria untuk menilai mutu atau tidaknya hasil penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan *audit confirmability*. Pada tahap ini peneliti menyerahkan dokumen temuan data dalam bentuk narasi dan observasi.

2. Kebergantungan (*dependability*)

Kriteria ini digunakan untuk menjaga kehati-hatian akan terjadinya kemungkinan kesalahan dalam mengumpulkan dan menginterpretasikan data sehingga data dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Kesalahan sering dilakukan oleh manusia itu sendiri terutama peneliti karena keterbatasan pengalaman, waktu, pengetahuan. Cara untuk menetapkan bahwa proses penelitian dapat dipertanggungjawabkan melalui audit dipendabiliti oleh auditor independen oleh dosen pembimbing.

3. *Transferability*

Hasil penelitian ini dapat diterapkan pada situasi lain jika dalam penelitian lain terdapat kesamaan, sehingga mempermudah dan memperluas pembahasan permasalahan. Untuk keperluan itu peneliti membuat laporan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya untuk memastikan usaha verifikasi tersebut. Dengan demikian pembaca menjadi lebih jelas atas hasil dan proses penelitian yang ditulis peneliti, sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya untuk mengaplikasikan hasil penelitian tersebut di tempat lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar pada anak kelompok A1 di TK Santhi Puri Sidoarjo, penelitian dilakukan pada tanggal 22 Mei 2017 hingga 12 Juni 2017. Pada waktu hari pertama peneliti mulai masuk dan mengamati kegiatan anak bermain permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar. Sebelum melakukan kegiatan bermain, guru mengkondisikan anak untuk berdiri dikelas dan merapikan meja dipinggir tembok agar ruang kelas bisa digunakan untuk bermain.

Sebelum guru memulai bermain, guru menceritakan tata aturan permainan pada anak-anak selanjutnya guru memberikan demonstrasikan permainan kemudian baru guru memberikan tanya jawab untuk memastikan anak-anak memahami aturan dan cara bermain permainan bisik berantai. Setelah anak-anak mengerti barulah guru memulai permainannya. Pada hari pertama ini guru menata anak menjadi satu kelompok besar karena ada enam anak yang tidak masuk sekolah (EVN, ZFR,, SFR, CHA, HFS, NAE) . Terlihat ada anak yang masih mengobrol disaat permainan berlangsung, dalam kondisi tersebut guru tidak langsung menegur, guru menunggu sampai permainan tersebut selesai hingga pada pemain terakhir. Dihari 2-4 penelitian, terlihat anak-anak mulai fokus ketika bermain dan ketika disuruh untuk mengulang kembali kalimat yang dibisikkan temannya yang diucapkan ada perubahan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian ini dalam sehari permainan dilakukan 2-3 kali, kemampuan mengingat anak menjadi meningkat setelah permainan dilakukan berulang-ulang.

PENUTUP

Simpulan

Permainan bisik berantai berbasis kartu bergambar membantu perkembangan kognitif anak, terutama pada kemampuan menyampaikan pesan yang didengar, kemampuan mengingat, dan menyebutkan gambar pada kartu bergambar, meski terdapat beberapa anak yang kurang atau belum memunculkan sikap tersebut sehingga perlu adanya motivasi lebih sering dari guru.

Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian, berikut ini peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi lembaga , menjalin kerjasama dengan pihak tertentu untuk melengkapi sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengurangi hambatan-hambatan dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti, dari hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan pengetahuan dan pengalaman serta dapat juga dijadikan referensi dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini di lingkungan sekolah atau di tempat tugas mengajar sehingga semua aspek perkembangan bisa sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak: Permainan Berhitung Permulaan*.
- Moleong, lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya offset.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Uno, Hamzah, B. 2010. *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyudin, Uyu dan Agustin, Mubiar. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung : Refika Aditama.

Yin, Robert k. 2008. *Studi Kasus, Desain dan Metode*. Terjemahan M. Djauzi Mudzakir . Jakarta: Raja Grafindo Persada.