



Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Inaton Dumoga

Frisna Familia Pojampuda
Seidi Manopo
Mieke Farny Tiwow

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

frisnapojampuda17@gmail.com

seidimanopo@unima.ac.id

mieketiwow@unima.ac.id

Abstrak

Berdasarkan pengamatan di TK Inaton Dumoga, masalah yang ditemukan bahwa di sana belum menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga salah satu pemecahannya adalah dengan cara menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kognitif anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, hasil karya dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif, dapat melatih anak untuk bermain peran. Anak dilatih untuk bertanggung jawab, membangun kepercayaan diri, membangun kemampuan bahasa dan juga meningkatkan kreativitas. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil capaian pada siklus I 30%, dan hasil yang diperoleh pada siklus II meningkat menjadi 100%. Dengan demikian penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

Kata Kunci : Bermain peran, kognitif, anak

Abstract

Based on observations at the Inaton Dumoga Kindergarten, the problem found that there had not been a role-playing method to improve children's cognitive abilities, so one solution was to apply a role-playing method to improve children's cognitive abilities. This research is a classroom action research using the Kemmis and Mc Taggart model which consists of four stages: planning, action implementation, observation and reflection. The subjects in this study were children aged 5-6 years, totaling 10 children consisting of 3 girls and 7 boys. Data collection techniques were carried out through observation, work and documentation. The results of this study indicate that the child's role playing method can improve cognitive abilities, can train children to role play. Children are trained to be responsible, build self-confidence, build language skills and also increase creativity. This increase can be seen from the results obtained in the first cycle of 30%, and the results

obtained in the second cycle increased to 100%. Thus, this research is declared successful and does not need to be continued in the next cycle.

Keywords: Role play, cognitive, child

PENDAHULUAN

Pembangunan Pendidikan Nasional pada hakikatnya merupakan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya berfungsi sebagai subjek yang memiliki kapasitas untuk mengembangkan potensi dan dimensi kemanusiaan secara optimal, diarahkan untuk meningkatkan mutu dan daya saing sumberdaya manusia Indonesia pada era globalisasi.

PAUD di Indonesia khususnya taman kanak-kanak saat ini sedang menjadi sorotan masyarakat, karena pendidikan pada anak usia dini sebagai tempat awal anak belajar berbagai kemampuan dasar sebagai bekal untuk mengembangkan kehidupan, baik pribadinya sebagai anggota masyarakat dan sebagai warga Negara. Salah satu prinsip penyelenggaraan pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Dalam pendidikan anak usia dini anak tidak dituntut untuk mampu menghitung, karena pada pendidikan ini anak lebih banyak bermain sambil belajar (Sujiono, 2011).

Perkembangan Kognitif di Taman kanak-kanak dibagi menjadi tiga bagian dalam lingkup perkembangan diantaranya, belajar dan pemecahan masalah; berpikir logis; berpikir simbolik (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Diantara ketiga lingkup perkembangan anak pada saat ini lebih diarahkan pada kegiatan berpikir simbolik dimana mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Mengapa demikian? Karena pada saat

ini anak usia dini diharapkan sudah mampu baca tulis hitung sebelum memasuki pendidikan dasar. Hal ini masih menjadi perdebatan yang sangat panjang karena tidak sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak. Guru harus mampu memilih metode atau model pembelajaran yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran, tentunya metode atau model pembelajaran yang akan digunakan harus menyesuaikan dengan keadaan, kebutuhan dan kemampuan anak.

Guru dihadapkan pada sejumlah metode-metode pembelajaran yang ada, serta media pendukung untuk memperlancar proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengenali karakteristik anak terlebih dahulu sebelum memilih metode-metode pembelajaran serta media pendukung yang akan digunakan. dalam proses pembelajaran. Segala upaya ini dilakukan guru agar dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif (Melati, 2012:27).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Diah Maulida bahwa dalam aspek perkembangan kognitif anak belum dimiliki dengan baik, karena pada taman kanak kanak tersebut masih diterapkannya konsep dan hafalan, hal tersebut menjadikan anak cepat bosan dan anak kurang berminat untuk belajar sehingga kegiatan pembelajarannya berpusat pada guru (Maulidiah, 2016).

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Inaton Dumoga, adapun masalah yang penulis temukan adalah bahwa di lapangan guru-guru PAUD, belum menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dan salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah itu perlu di cari solusi atau alternatif pemecahannya. Salah satu pemecahannya adalah dengan cara menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kognitif anak.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan Kemampuan kognitif anak di TK INATON Dumoga”

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis dan Mc. Taggart, 1988). Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahapan:

1. Tahap Perencanaan
2. Tahap Pelaksanaan
3. Tahap Observasi
4. Tahap Refleksi

Subjek penelitian adalah peserta didik di TK Inaton Dumoga dengan jumlah anak 10 anak terdiri dari 3 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu mengacu pada indikator pencapaian di TK, yang sesuai dengan Permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan

(BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian pada siklus I menunjukkan adanya masalah dalam pembelajaran anak. Masalah tersebut dapat di lihat pada lembar penilaian siklus I di mana hanya : 10 anak yang mengikuti pembelajaran penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak ada (30%) anak dapat mengenal dengan sangat baik artinya ke tiga anak tersebut bisa bermain peran dengan benar dan dapat menjawab peran apa saja yang dimainkan saat bermain peran dan bisa mewarnai gambar pekerjaan.

Ada 4 (40%) anak yang mulai berkembang, dimana ke empat anak dapat mengenal dengan sangat baik artinya ke empat tersebut bisa bermain peran dengan benar dan dapat menjawab peran apa saja yang dimainkan saat bermain peran dan bisa mewarnai gambar pekerjaan, ada 1 (10%) anak dapat mengenal dengan sangat baik artinya ke satu tersebut bisa bermain peran dengan benar dan dapat menjawab peran apa saja yang dimainkan saat bermain peran dan bisa mewarnai gambar. dan ada 2 (20%) anak yang berkembang sesuai harapan dikarenakan ke dua anak ini sudah bisa melakukan semua perintah bermain peran dengan sangat benar, dapat menjawab semua kegunaan dan fungsi dari peran yang dimainkan, bisa mewarnai gambar pekerjaan serta dapat menyebutkan alat/media yang digunakan saat bermain peran.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I ini baru mencapai 30% dari target yang ditetapkan yakni 100% masih ada anak

yang belum memenuhi syarat yang belum memenuhi kriteria penilaian yaitu anak belum bisa melakukan perintah dalam bermain peran, mewarnai gambar pekerjaan dengan benar, dapat menyebutkan alat/bahan yang digunakan saat bermain peran. Untuk itu diperlukan tindakan lanjut yang di lakukan dalam bentuk siklus ke-II.

Pada penelitian siklus II terlihat ada peningkatan dari siklus I. Di mana keuntungan belajar siswa sudah tercapai yakni 100%. Pada siklus II ini semua siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar dalam penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan baik. Di mana dari 10 anak yang mengikuti pembelajaran penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan kognitif ada 2 (20%) anak dapat mengenal dengan sangat baik artinya ke dua anak tersebut bisa bermain peran dengan benar dan dapat menjawab peran apa saja yang dimainkan saat bermain peran dan bisa mewarnai gambar pekerjaan. dan 8 (80%) anak yang berkembang sesuai harapan dikarenakan ke delapan anak ini sudah bisa melakukan semua perintah bermain peran dengan sangat benar, dapat menjawab semua kegunaan dan fungsi dari peran yang dimainkan, bisa mewarnai gambar pekerjaan serta dapat menyebutkan alat/media yang digunakan saat bermain peran.

Dalam hal ini guru sudah menggunakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga anak-anak lebih semangat dan tertarik untuk mau belajar.

Dari hasil penelitian ini ternyata penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kognitif anak dapat merangsang anak untuk menstimulasi

mereka dalam meningkatkan rasa ingin tahu, minat dan pemecahan masalah, anak memiliki sikap bertanggung jawab, membangun kepercayaan diri anak, mengembagkan kemampuan bahasa dan juga anak lebih meningkatkan kreativitas dan akal mengenai peran yang ia mainkan.

Dengan demikian berdasarkan hasil yang diperoleh, maka guru-guru PAUD dapat mengenalkan penerapan metode bermain peran agar anak lebih mudah mengenal profesi/pekerjaan dan juga bermain peran lebih mudah diterima anak, lebih bermakna oleh anak, lebih mudah diterapkan oleh anak dan lebih menghargai kemampuan yang diperoleh anak dan juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan penerapan metode bermain peran anak dapat meningkatkan Kemampuan kognitif, dapat melatih anak untuk bermain peran. Anak dilatih untuk bertanggung jawab, membangun kepercayaan diri, membangun kemampuan bahasa dan juga meningkatkan kreativitas anak di TK Inaton Dumoga.

Penulis menyarankan para pendidik Anak Usia Dini, khususnya di TK agar memperkenalkan lebih awal mengenai metode bermain peran sangat penting bagi anak usia dini, metode bermain peran pada anak usia dini sebagai hal-hal yang menstimulus anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu, minat, pemecahan masalah, anak memiliki sikap bertanggung jawab, membangun kepercayaan diri anak, mengembagkan kemampuan bahasa dan juga anak lebih meningkatkan

keaktivitas dan akal mengenai peran yang ia mainkan yang lebih baik dan dapat dipercaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. The Action Research Planner. Victoria: Deakin University Press.
- Maulidiah, D. (2016). Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Pembelajaran Sains Dengan Metode Proyek Di Taman Kanak-Kanak. UNTAN.
- Melati, Risang. 2012. Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD Yang Disukai Anak-Anak. Yogyakarta: Araska
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT. Indeks.