

PENERAPAN METODE BERMAIN TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI TK TUNAS HARAPAN EMAUS

Azizah Avika Istiana¹, Lily Marni Pong², Amoy Rambu Kalaiju³, Margareta Saira⁴, Brigitha Y.V. Taopan, Gilberd Bengu

¹ Universitas Usahid Surakarta. Email: avikaazizah84@gmail.com

² Universitas Nusa Cendana. Email: lilypong07@gmail.com, amoyrambu33@gmail.com,

⁴ margaretasaira@gmail.com, brigithataopan330@gmail.com, gilberdbengu13@gmail.com

*Corresponding author

Email : avikaazizah84@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini membahas implementasi metode bermain dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TK Tunas Harapan Emaus untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Metode bermain digunakan sebagai solusi terhadap kurangnya minat anak dalam pembelajaran, dengan kegiatan meliputi permainan tebak-tebakan dan bercerita dongeng. Hasil evaluasi menggunakan pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan anak dalam mengingat, berkonsentrasi, berkomunikasi, dan kepercayaan diri. Meskipun sebagian besar anak menunjukkan perkembangan positif, beberapa masih mengalami kendala dalam konsentrasi dan kepercayaan diri. Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya mencakup peningkatan kreativitas, inovasi, dan kerjasama tim dalam menyusun metode yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Kata Kunci: *Pengabdian Masyarakat, Metode Bermain, Perkembangan Kognitif Anak, Tebak Gambar, Bercerita Dongeng.*

ABSTRACT

This study discusses the implementation of play-based methods in community service activities at TK Tunas Harapan Emaus to enhance the cognitive development of early childhood. Play-based methods are used as a solution to address children's lack of interest in learning, involving activities such as guessing games and storytelling. Evaluation results using pre-tests and post-tests show a significant improvement in children's abilities to remember, concentrate, communicate, and build self-confidence. While most children show positive development, some still face challenges in concentration and self-



confidence. Recommendations for future activities include enhancing creativity, innovation, and team collaboration in developing methods that cater to children's needs.

Keywords: *Community Service, Play-based Methods, Cognitive Development in Children, Guess the Picture, Fairytale Story.*

PENDAHULUAN

Kami telah melakukan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat di TK Tunas Harapan Emaus, jalan Emaus Liliba. Kegiatan yang kami lakukan berbasis pengajaran pada anak usia dini, dengan menggunakan metode bermain. Alasan kami menggunakan metode ini yaitu untuk meningkatkan aspek kognitif dari anak-anak di TK Tunas Harapan Emaus, karena hal ini merupakan suatu bentuk perkembangan dari masa kanak-kanak yang perlu diperhatikan. pengembangan kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan visual, taktil, kinestik, aritmatika, geometri, sains dan auditori (Khadija, 2016) (dalam Bilotango, Laiya, dan Jamin, 2023). Kemampuan mendengar anak usia dini merupakan Kemahiran pokok dalam proses mempelajari sebuah pengetahuan. Anak yang mempunyai kemampuan mendengar dengan baik, maka akan memahami maksud dan membuat penafsiran tentang sesuatu hal (Mujib dan Rahmawati, 2012) (dalam Pahrul dan Amalia, 2021). Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan. Tujuan pengembangan auditory anak usia dini adalah memperoleh informasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungan. Contoh permainan pengembangan auditory anak usia dini adalah menebak bunyi. (Khadijah, 2016) (dalam Pahrul dan Amalia, 2021).

Stimulasi yang diberikan kepada anak haruslah dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya, salah satunya yaitu stimulasi bermain. Dunia anak usia



dini adalah dunia bermain, setiap hari adalah bermain. Pada saat anak-anak bermain, mereka merasa senang dan bahagia. Oleh karena itu, untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, kegiatan bermain tersebut harus diberikan pembelajaran-pembelajaran. Sehingga saat mereka bermain, tanpa mereka sadari mereka telah belajar. Hal tersebut telah dijelaskan oleh Mayke dalam bukunya bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk. Memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya (Triharso, 2013) (dalam dalam Pahrul dan Amalia, 2021).

Penelitian mengenai bermain juga dilakukan oleh (Ade Holis, 2016) yaitu hasil pengujian bermain dengan balok terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kognitif anak usia dini pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut, antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Karena hasil belajar melalui bermain balok unit antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen mempunyai perbedaan yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas dan pengembangan kognitif anak usia dini maka direkomendasikan agar belajar melalui bermain balok unit pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut (dalam Pahrul dan Amalia, 2021).

Masalah yang di hadapi di TK Tunas Harapan Emaus yaitu kurangnya minat anak dalam proses pembelajaran dengan suasana kelas yang membosankan, sehingga tim menggunakan metode bermain dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Tujuannya agar anak tidak cepat bosan dan dapat meningkatkan aspek kognitifnya, baik dari segi kepercayaan diri, komunikasi, ingatan (memori), dan konsentrasi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan konsep edukasi dengan metode bermain pada anak usia dini TK Tunas Harapan Emaus sebagai partisipannya. Partisipan dalam kegiatan ini berjumlah 15 orang. Kegiatan ini dilakukan selama 2 kali pertemuan dalam 2 minggu. Adapun tahapan kegiatan



PKM ini yaitu tahap persiapan meliputi observasi, pengurusan surat izin, dan penyiapan alat dan bahan, tahap pelaksanaan meliputi lingkup dan rencana kegiatan, strategi dan instrumen pelaksanaan, dan tahap evaluasi meliputi pre test dan post test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil yang Dicapai

Hasil yang dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di TK Tunas Harapan Emaus, sebagai berikut :

a. Permainan Tebak-tebakan

Dalam permainan ini tim menyediakan 15 lembar gambar, terdiri dari gambar 5 gambar buah-buahan (apel, jeruk, pisang, buah naga, alpukat), 5 gambar hewan (harimau, panda, jerapah, hiu, kambing), dan 5 gambar profesi (petani, koki, dokter, tentara, polisi). Sebelum tim menjelaskan dan mendeskripsikan gambar-gambar, dilakukan pre test untuk melihat pengetahuan anak-anak terkait nama-nama buah-buahan, hewan dan profesi yang mereka ketahui. Ternyata anak-anak sudah mengetahui nama dari gambar-gambar tersebut kecuali gambar panda dan koki, tetapi belum mengetahui ciri-ciri dari gambar-gambar tersebut. Setelah tim menjelaskan ciri-ciri dari setiap gambar, tim melakukan permainan tebak-tebakan yang mengharuskan anak untuk menyebutkan nama gambar dan ciri-cirinya. Dari hasil permainan ini anak-anak dapat menebak semua gambar dengan benar dan bisa menjelaskan kembali beberapa ciri-ciri dari gambar yang telah diberikan. Bukan sekedar menjelaskan ciri-ciri gambarnya tetapi ada beberapa anak yang bisa mengembangkan gambar tersebut menjadi suatu cerita dari pengalamannya, seperti gambar pisang dan anak menceritakan bahwa buah pisang merupakan makanan kesukaan monyet dan ia pernah melihat monyet sedang memakan pisang di halaman rumah tetangga.

b. Bercerita dongeng

Dalam kegiatan ini, tim membuatnya sedikit berbeda karena cerita yang ditampilkan berupa video dongeng yang berjudul "Si Singa dan Si



"Tikus". Dongeng ini bercerita mengenai Singa yang melepaskan tikus karena menggangukannya saat tidur, kemudian tikus membalas budi dengan menolong singa saat terperangkap dalam jaring pemburu. Pesan moralnya yaitu pentingnya tolong-menolong dan menepati janji, menghargai, dan tidak meremehkan orang lain yang tampak lemah dari kita. Untuk mengetahui seberapa kemampuan memori dan konsentrasi anak, tim memberikan beberapa pertanyaan seperti:

1. Siapa saja tokoh yang ada dalam cerita dongeng itu?
2. Dimana cerita itu terjadi?
3. Apa yang membuat singa marah?
4. Bagaimanakah cara si tikus menolong si singa?
5. Apa yang dialami singa sehingga tikus menolongnya?
6. Apa yang terjadi jika tikus tidak menolong si singa?
7. Bagaimana singa dan tikus mengusir para pemburu?
8. Pesan moral yang terdapat didalam cerita tersebut?
9. Apakah adik-adik pernah menolong teman atau orang lain? Jika iya, berikan contohnya!
10. Ceritakan kembali cerita yang ditelahtonton dengan bahasa sendiri?

Dari semua pertanyaan yang diberikan, anak-anak mampu menjawab dengan benar dan ada beberapa anak yang mampu menceritakan kembali cerita yang telah ditonton yaitu K, D, A, dan M.

B. Evaluasi Kegiatan

Setelah melakukan kegiatan pengabdian, tim mengevaluasi hasil kegiatan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

a. Pree Test

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran tim melakukan pree test untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak-anak berkaitan dengan jenis jenis gambar yang akan diberikan dan menanyakan kepada anak-anak mengenai cerita yang diceritakan, apakah sebelumnya mereka sudah pernah



mendengarkan cerita tersebut sebelumnya. Dari pre test yang diberikan, anak-anak sudah mengetahui berbagai jenis buah-buahan, hewan, dan profesi, namun belum bisa mendeskripsikan gambar-gambar tersebut. Sedangkan untuk cerita dongeng yang diberikan, ternyata anak-anak belum pernah mendengar cerita tersebut.

b. Post Test

Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, Tim memberikan post test untuk menguji kembali seberapa jauh kemampuan daya ingat (memori), konsentrasi, komunikasi dan kepercayaan diri anak. Dari Post test yang dilakukan dapat dilihat bahwa :

1. Daya Ingat : anak mampu mendeskripsikan ciri-ciri gambar yang telah diberikan dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait cerita tersebut dan menceritakan kembali cerita yang telah ditonton, bahkan bisa memberikan pesan bagi teman-temannya mengenai pesan moral yang terdapat dalam cerita.
2. Konsentrasi : tingkat konsentrasi pada anak terbilang cukup baik, dilihat ketika anak menjawab setiap post test yang diberikan. Namun ada beberapa anak yang kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka melakukan hal lain seperti mengganggu teman, dan sibuk dengan kegiatannya sendiri.
3. Komunikasi : tingkat komunikasi anak cukup baik, dilihat saat Tim memberikan materi anak-anak terlihat aktif menjawab pertanyaan yang telah diberikan dan bahkan mengembangkan gambar tersebut menjadi sebuah cerita pendek berdasarkan pengalamannya.
4. Kepercayaan diri : tingkat kepercayaan diri anak cukup baik, dilihat dari beberapa anak yang cukup aktif dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan, akan tetapi ada beberapa anak yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah, dilihat dari ketika anak ragu-ragu mengangkat tangan ketika ingin memberikan jawaban.



C. Potensi keberlanjutan program

potensi keberlanjutan dari program PKM-PM :

1. Perkembangan kognitif anak dalam jangka panjang : dari metode bermain yang telah di terapkan dan dari hasil yang telah dididaptkan maka perkembangan kognitif anak perlu di asah terus menerus agar tetap meningkat, dalam hal ini maka metode yang telah tim terapkan kepada anak anak perlu di kembangkan dan selalu digunakan untuk mengasah kemampuan kognitif anak(memori dan konsentrasi)
2. Menciptakan suasana kelas yang menarik: Dari program PKM-PM yang telah di lakukan adalah tim dapat menciptakan suasana kelas yang berbeda dari yang sebelumnya. Maka dari itu untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan pengajar perlu lebih kreatif agar anak tidak mudah bosan.

Untuk mendukung keberlanjutan program ini maka perlu dukungan dari pihak sekolah dan orang tua agar program ini bisa berkembang dan dapat membantu anak untuk terus meningkatkan kemampuan memori, konsentrasi, dan kepercayaan diri pada anak .

SIMPULAN

Dalam kegiatan yang dilakukan oleh tim, beberapa hasil yang dicapai adalah Permainan Tebak-tebakan, Anak-anak dapat menebak semua gambar dengan benar dan menjelaskan kembali beberapa ciri-ciri gambar yang telah diberikan. Mereka juga dapat mengembangkan gambar menjadi cerita pendek berdasarkan pengalamannya. Kemudian kegiatan bercerita dongeng, anak-anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait cerita dongeng dengan benar dan beberapa anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah ditonton.

Dalam evaluasi kegiatan, tim menggunakan pree test dan post test untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan daya ingat, konsentrasi, komunikasi, dan kepercayaan diri anak. Hasil post test menunjukkan bahwa anak-anak mampu mendeskripsikan ciri-ciri gambar dan menjawab pertanyaan terkait cerita, serta menceritakan kembali cerita yang telah ditonton. Tingkat konsentrasi, komunikasi,



dan kepercayaan diri anak juga terlihat baik, namun ada beberapa anak yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah dan kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Saran : untuk kegiatan selanjutnya diharapkan tim dapat lebih kreatif, inovatif, dan kompak dalam memberikan metode yang tepat sesuai kebutuhan mitra. Serta terus melakukan kegiatan-kegiatan yang berdampak bagi banyak orang dan selalu berprogres.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen mata kuliah Metode Pembelajaran Anak Usia Dini yaitu Ibu Yeni Damayanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog dan Ibu Shela Christine Pello, S.KM., M.Kes yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini. Kami juga mengucapkan kepada TK Tunas Harapan Emaus yang telah bersedia menerima kami untuk melakukan kegiatan pengabdian Masyarakat ini yaitu Kepala Sekolah, Pengajar, dan Siswa-siswi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade Holis. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 10(1), 23-37.
- Bilotango, R., Laiya, S. W., & Jamin, N. S. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Student Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 120-134.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2021). Metode Bermain dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2), 1464-1471.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131.