
Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Tebak Gambar Menggunakan Media Adobe Flash

A.A. Utami, L. Margaretha, R.F. Imran

Affiliation:

1. PAUD Pembina Negeri 1 Kota Bengkulu

Corresponding Author:

ansiafriani2902@gmail.com



Abstract

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan daya ingat anak melalui permainan tebak gambar anak kelompok B di PAUD Negeri pembina 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Adapun hasil penelitian diketahui bahwa dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu, dengan permainan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan daya ingat anak pada setiap siklusnya.

Keyword: Daya Ingat Anak, Permainan Tebak Gambar Berbasis Adobe Flash.

Pendahuluan

Dalam upaya mewujudkan cita-cita pendiri bangsa Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah selaku pelaksana amanat undang-undang dan amanat rakyat membentuk berbagai jenjang atau satuan pendidikan. Jenjang atau satuan pendidikan yang sudah ada di Indonesia diantaranya yaitu pendidikan tinggi, pendidikan menengah, dan pendidikan dasar. Selain itu, pendidikan juga bahkan dimulai sejak dini untuk menanamkan karakter yang baik bagi anak usia dini sebagai calon-calon penerus bangsa yang dikenal dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Sukarno (2015: 70) pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Permainan merupakan sesuatu yang sangat disukai oleh anak, termasuk juga dalam proses belajar anak akan merasa bosan jika pembelajaran dilakukan dengan media yang monoton. Menurut Rohmah (2016: 29) bermain adalah tempat untuk anak mengekspresikan dirinya tanpa adanya paksaan.

Bermain bagi anak usia dini dapat mengembangkan aspek sosialnya. Menurut Vitianingsih (2016: 25-32) permainan yang bisa digunakan yaitu permainan edukasi agar anak bisa belajar sambil bermain. Permainan edukasi lebih baik dari pembelajaran konvensional dalam berbagai aspek. Karena adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat pada anak usia dini. Adapun permainan yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu permainan tebak gambar profesi. Menurut Karli Dkk (2015: 73) banyak permainan yang digunakan pada jaman modern ini tetapi masih kurang pembelajaran yang didapat dari permainan tersebut. Permainan tebak gambar yaitu dimainkan dalam bentuk visualisasi dengan gambar tidak bergerak. Menurut Ningsih dan Salwiah (2018: 38) permainan tebak gambar yaitu aktivitas yang disukai oleh anak menggunakan media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan lain-lain). Yang tertuang diatas kertas dengan cara di tebak.

Menurut Savitri (2018: 30) sudah banyak terdapat media yang menggunakan komputer bisa dalam bentuk permainan ataupun audiovisual. Media pembelajaran komputer menggunakan software yang dapat mempermudah proses pembuatan media berbasis komputer. Software yang digunakan yaitu *Adobe Flash*. Aplikasi ini bisa membuat berbagai macam games animasi. Menurut Hidayatullah (2017: 10-15) *Adobe Flash* yaitu program grafis dan multimedia animasi yang bisa membuat aplikasi interaktif yang menarik. Lutfiyatun (2015: 60) *Adobe Flash* merupakan program animasi grafis yang banyak digunakan oleh desainer dalam menghasilkan karya animasi.

Menurut Sella (2016: 70) semua anak pasti memiliki kecerdasan yang ada dalam dirinya. hanya saja tingkat kecerdasannya berbeda, hal ini sangat dipengaruhi oleh stimulasi

dari sejak dini. Disini peneliti menggunakan kecerdasan daya ingat. kecerdasan daya ingat yaitu kecerdasan kognitif yang dimiliki individu sehingga dapat memecahkan suatu masalah yang di alami.

Fenomena permasalahan yang terdapat pada objek penelitian yaitu Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu yaitu masih banyak anak yang belum paham dengan pembelajaran yang monoton menggunakan media tebak gambar berbasis *Adobe Flash*. Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada kepala Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu terhadap kecerdasan daya ingat anak kelompok B yaitu masih kurang meningkat, karena masih banyak yang kurang paham. Dari hasil observasi di atas timbul pertanyaan bagaimana media yang tepat digunakan untuk membuat anak tertarik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan daya ingat. Maka dari itu penulis merasa tertarik untuk dapat membahas masalah ini dengan mengangkat judul “ Upaya Meningkatkan I daya ingat anak melalui permainan tebak gambar menggunakan media *Adobe Flash* di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021”.

Metode Penelitian

Menurut Arikunto (2011:109) subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sentral karena subjek penelitian data tentang variabel yang teliti dan diamati oleh peneliti. Subjek peneliti ini diperlukan untuk memperoleh keterangan mengenai data dan informasi apa saja yang menjadi sasaran penelitian dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang sedang diamati. Subjek penelitian ini adalah anak pada kelompok B 8 (5-6 Tahun) yang masing-masing berjumlah 15 orang anak di PAUD NEGERI PEMBINA 1 Kota Bengkulu.

Hasil Penelitian

Penyajian Data Hasil Penelitian

Berikut ini merupakan data hasil observasi meningkatkan motorik halus melalui kegiatan melukis bebas menggunakan media benang berwarna di PAUD PEMBINA Negeri I Kota Bengkulu dapat disajikan sebagai berikut:

a. Tindakan Siklus I Pertemuan ke II

Dilaksanakan pada tanggal, 21 maret 2022. Adapun tahap-tahap tindakannya sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Membuat RPPM dan RPPH

- Menentukan tema dan sub tema sesuai yang dirancang dalam RPPH
- Menyiapkan media pembelajaran yang sudah dipersiapkan sebelumnya berupa laptop
- Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi

2) Tahap pelaksanaan

- Guru meminta anak agar dapat berbaris dilapangan dan salah satu anak diminta untuk memimpin berbarisan sebelum masuk kelas sambil menghitung, kemudian anak dipersilakan masuk sambil bersalaman dengan guru.
- Salah satu anak diminta untuk memimpin memberikan salam dan membacakan doa sebelum kegiatan dimulai.
- Guru mengajak anak bergembira sambil bernyanyi bersama
Guru menyampaikan tema dan sub tema kegiatan kemudian menjelaskannya secara rinci fungsi media pembelajaran menggunakan media *adobe flash*
- Guru mengajak anak untuk dapat tertarik pada kegiatan permainan, semangat, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri dan mandiri, tekun dan tidak mudah bosan dalam kegiatan bermain.

3) Tahap Observasi/pengamatan

Dilaksanakan selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir dengan berpedoman pada lembar observasi mengacu pada aspek yang dinilai berdasarkan indikator-indikator penelitian.

Pembahasan

Setelah melakukan observasi dan penelitian pada siklus I dan dapat kita ketahui adanya peningkatan kemampuan daya ingat anak melalui kegiatan tebak gambar antara siklus I dan siklus II pertemuan ke 1 masih terdapat banyak anak yang mendapatkan kriteria MB nilai yang di peroleh 30,4% dan 42,9% mungkin karena faktor belum paham dengan permainan tebak gambar berbasis *adobe flash*, siklus 1 dan II pertemuan ke 2 anak telah mulai memahami cara permainan tebak gambar yang berbasis *adobe flash* dengan kriteria BSB nilai yang diperoleh 80% dan 89,2% . Sebagian besar anak sudah mampu mencapai empat aspek yang diamati yaitu: 1. Mulai aktif mencari jawaban 2. mengenali perbedaan gambar 3. Menirukan gerakam hewan 4. Menyebutkan rasa-rasa buah . Adanya hasil peningkatan kemampuan anak berdasarkan observasi

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan permainan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak pada usi 5-6 tahun. Peningkatan kemampuan daya ingat

anak dari siklus 1 menunjukkan bahwa permainan tebak gambar telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun. Anak berhasil dalam belajar melakukan tindakan kelas adapun hasil dari pengamatan tersebut guru mampu dan berhasil melakukan tindakan kelas ini dengan baik sehingga pembelajaran dapat tercapai.

Peningkatan nilai persentase setiap siklus disebabkan karena kesenangan anak dalam permainan tebak gambar. Kegiatan ini merupakan aktivitas yang membutuhkan keterampilan dan konsentrasi anak saat kegiatan permainan. Dengan kegiatan tebak gambar dapat memperkuat daya ingat anak sekaligus melatih konsentrasi anak. Kegiatan permainan tebak gambar merupakan aktivitas yang berulang-ulang dengan permainan tebak gambar maka kemampuan daya ingat anak juga akan semakin meningkat. Media gambar buah dan binatang merupakan media belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu, dengan permainan tebak gambar yang dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini 5-6 tahun di Paud Pembina 1 Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan daya ingat anak pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 30,4% dengan kriteria mulai berkembang. Setelah dilakukan perbaikan siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai sebesar 42,9% dengan kriteria MB(Mulai Berkembang), siklus II pertemuan 1 diperoleh nilai 80,8% dan pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai 59,38% dengan kriteria BSH(Berkembang Sesuai Harapan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Anggia, Alma Rara. 2018. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung*. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arikunto, 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: SagungSeto.
- Asdiana, Ulfa. 2021. *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Berbagai Kegiatan (Kajian Jurnal Paud)*. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Fahira, Nabila. 2021. Pengaruh Kolase terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, No 2, April 2021.
- Hasan. 2019. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Jamal Ma'mur Asmani. 2010. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, kreatif, dan Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Janice J. Beaty. 2018. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, (2018), 236.
- John W. Santrock. 2017. *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muchichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khoiriah Anik, Lailatul. 2016. *Pengaruh Jenis Benang Rajut Terhadap Hasil Jadi Tattling Pada Kerah Rebah*. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, Vol 5, No. 3, (2016).
- M. Saputra, Yudha dan Rudyanto. 2015. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak* (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 118.
- Mardiarti. 2013. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dengan Media Menggunakan Bahan Alam di PAUD Melati Kabupaten Lebong*. Skripsi, PSKGJ Universitas Bengkulu.
- Marliza. 2012. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Melukis dengan Kuas Taman Kanak-Kanak Pasoman Barat*. *Jurnal Pesona PAUD*, 1 (1), hlm. 1-12).
- Mustika. 2019. *Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Finger Painting Di Tk Kayyara Pasar Pelawan Kabupaten Sarolangun*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- Ni Luh Ami Yestini. 2014. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus*. E-Journal Pg-Paud: Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2 No. 1 tahun 2014.
- Oktaviana, Anita. 2019 *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting Di Kober Rofa Sukadana Lampung Timur*. Skripsi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Penney ,Upton. 2016. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2012), 63.
- Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Purwanto, Ngalm. 2020. *Prinsip-prinsip & Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rini Suhanti, Endang. 2018. *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK.UNY.
- Rita Kurnia. 2014. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Bahan Ajar PAUD FKIR UR, 2014), h. 4
- Rudiyanto, Ahmad. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press, 2016), 17–18.
- Samsudin. 2018. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Saputra & Rudyanto, 2015. *Pengertian Motorik Halus Anak*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: IKAPI
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suhanti, Rini Endang. 2021. *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FTK Universitas Negeri Yogyakarta, 2001.
- Suharsimi dan Arikunto. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syamsu Yusuf LN, 2016. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 104–105.
- Wardani, 2013. *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Yamin ,Martinis dan Sanan ,Jamilah Sabri. 2010. *Panduan PAUD*, Jakarta: Gaung Persada.
- Yohana. 2013. *Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Teknik Mozaik Dengan Media Biji-bijian*. Bengkulu: UNIB.
- Yoni,Acep. 2010. *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Famolia Pustaka Keluarga.
- Yuvi Erfiana Taznidaturrohmah. 2020. *Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Dinoyo 01 Mojokerto*. Jurnal Pendidikan Anak, ISSN 2302-6804 (print), ISSN 2579-4531 (online) Volume 9 (1), Tahun 2020