

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET PADA KELOMPOK A DI TKQ ASSHOLIHYYAH**

**Firoziah <sup>1</sup>, Andrisyah <sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Taman Kanak-kanak Qur'an (TKQ) Assholihyyah, Kab. Karawang, Indonesia.

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

<sup>1</sup> [firoziahfirozah@gmail.com](mailto:firoziahfirozah@gmail.com), <sup>2</sup> [andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id)

### **ABSTRACT**

This research is motivated by the results of initial observations which show that children's cognitive abilities are still low in problem solving and creative behavior. This can be seen when the child does the activity of arranging the pieces of the picture but still cannot do it correctly. So this study aims to describe the planning, implementation, results, constraints, and responses of children and teachers through a game of hiding and seek in group A in TKQ Assholihyyah. The research subjects were 6 children, 1 girl, and 5 boys. The research method uses a qualitative descriptive method. The data was obtained using the method of observation, interviews, and documents and used descriptive qualitative data analysis. From the research, it can be seen that the teacher prepares lesson plans from RPPM and RPPH, the game is carried out on the terrace and classroom A, with the children's response being very enthusiastic and the teacher's overall response being good. The obstacle faced by the child is confusion when doing hompimpa, while the teacher's obstacle is the difference in enthusiasm in teaching, and the results obtained are that there is an increase in cognitive development through the game of hiding and seek, namely the criteria for not developing 5 children and starting to develop 1 child. The criteria for developing according to the expectations of 1 child and the criteria for developing very well are 5 children.

Keywords: Cognitive Ability, Game of Hide and Seek, Early Childhood

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi awal yang menunjukkan masih rendahnya kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah dan berperilaku kreatif. Hal ini terlihat saat anak melakukan kegiatan menyusun potongan gambar masih belum dapat melakukannya dengan benar. Maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, hasil, kendala, dan respon anak dan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan petak umpet pada kelompok A di TKQ Assholihyyah. Subjek penelitian adalah 6 anak, yaitu 1 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Dari penelitian dapat di ketahui bahwa guru menyusun perencanaan pembelajaran dalam bentuk RPPM dan RPPH, permainan dilaksanakan di teras kelas dan ruang kelas A, dengan respon anak sangat antusias dan respon guru secara keseluruhan sudah baik. Kendala yang dihadapi anak adalah kebingungan saat melakukan hompimpa untuk menentukan yang kalah, sedangkan kendala guru adalah perbedaan semangat dalam mengajar, dan hasil yang diperoleh bahwa ada peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan petak umpet yaitu dari kriteria belum berkembang 5 anak dan mulai berkembang 1 anak menjadi kriteria berkembang sesuai harapan 1 anak dan kriteria berkembang sangat baik 5 anak.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Permainan Petak Umpet, Anak Usia Dini

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jalur pendidikan yang di lakukan sebelum melanjutkan ke pendidikan dasar. Pendidikan anak terletak di tangan kedua orang tuanya. Namun karena keterbatasan orang tua maka sebagian tanggung jawab pendidikan dapat di limpahkan pada orang lain yaitu sekolah. Anak usia lahir sampai enam tahun adalah masa keemasan anak yang biasa di sebut *the golden age*. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini memberi kesempatan kepada anak usia dini untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal, sehingga bakat yang di milikinya dapat berkembang secara optimal. Masa depan anak di tentukan sejauh mana mendapatkan pendidikan yang layak sejak usia dini (Asmani, 2009, hlm.5). Pada umumnya anak yang berusia enam tahun belum dapat berpikir secara abstrak. Anak usia dini baru mengenal benda-benda secara konkret. Proses berpikir seorang anak bagaimana anak memahami dunianya biasa disebut dengan perkembangan kognitif. Hal yang mendasar dari seluruh proses perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah.

Salah satu permasalahan yang terjadi pada Anak kelompok A di TKQ Asholihyiah pada umumnya perkembangan kognitifnya belum berkembang dengan baik, terutama dalam mengetahui cara memecahkan masalah dan berperilaku kreatif, seperti menghitung dengan urutan yang belum benar, belum dapat mengingat dan menyebutkan nama temannya, belum dapat mengenal ruang dan lingkungan sekitar, belum dapat menyusun puzzle dengan benar sehingga saat anak melakukan kegiatan menyusun potongan gambar belum bisa di lakukan dengan benar.

Melihat kondisi seperti itu maka peran guru sangat penting dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar anak. Guru merencanakan pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Metode yang di gunakan harus sesuai dengan perkembangan usia anak. Salah satu kegiatan bermain yang dapat di ja dikan pembelajaran perkembangan kognitif adalah permainan petak umpet. Dalam permainan ini anak dapat belajar cara memecahkan masalah dan berperilaku kreatif seperti menghitung dengan urutan yang benar, mengenal ruang dan lingkungan sekitar, mengingat dan menyebutkan nama temannya. Permainan petak umpet adalah salah satu permainan tradisional yang jenis permainannya mencari teman yang bersembunyi yang dimainkan minimal oleh 2 orang dan dimainkan di luar ruangan (Larasati, 2009, hlm. 105).

Dengan adanya masalah tersebut, peneliti mencoba untuk mencari solusi yang tepat berdasarkan masukan dari observasi, penilaian dan diskusi dengan teman sejawat maka peneliti mulai mengadakan Penelitian di Kelompok A di TKQ Assolihyiah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk mengetahui lebih jauh tentang pelaksanaan permainan petak umpet yang diterapkan di pendidikan anak usia dini melalui penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Petak Umpet pada Kelompok A di TKQ Assholihyiah”. Apakah melalui permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok A di TKQ Assolihyiah?

Berbagai permasalahan yang ada di TKQ Assholihyiah pada kelompok A mengenai kemampuan kognitif maka peneliti hanya akan membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif dalam aspek mengetahui cara memecahkan masalah dan berperilaku kreatif khususnya menghitung sesuai urutan yang benar, mengingat dan menye-

butkan nama temannya, mengenal berbagai ruang dan lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, hasil dan kendala serta respon dari anak dan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan petak umpet pada kelompok A di TKQ Assholihyyah.

Berdasarkan Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab I, pasal 1, butir 10 Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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 memasuki pendidikan lebih lanjut. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak usia dini untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal dari semua aspek baik dari nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni.

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir (Gagne dalam Jamaris, 2006, hlm. 18). Teori perkembangan kognitif Peaget adalah salah satu teori yang menjelaskan anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya.

Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, 2) berpikir logis mencakup berbagai perbedaan klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat, dan 3) berpikir simbolik mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. (Nur, Hafina & Rusmana, 2020, hlm.43).

Proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini menekankan pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan dunia anak. Dalam kesehariannya anak tidak lepas dari bermain. Semua permainan yang dilakukan anak untuk menambah wawasan, melatih imajinasi, dan melatih fisik. Menurut Asmawati (dalam Yamani, 2016, hlm.18) Seseorang yang berhubungan langsung dan tidak langsung dengan anak usia dini maka harus mengerti dan paham akan perkembangan anak melalui bermain. Bermain yang dapat diarahkan adalah di lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah merupakan bagian yang amat penting untuk mendidik dan mengembangkan potensi anak (Nur, Hafina & Rusmana, 2020, hlm.42). Bermain petak umpet merupakan salah satu cara anak mencari kesenangan yang sesuai dengan kemampuan mereka dan dapat membantu anak memecahkan masalah dan berperilaku kreatif seperti melatih daya ingatnya, menghitung dengan urutan yang benar, mengenal ruang dan lingkungan sekitar.

## **METODOLOGI**

Metode Penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2017, hlm.2). Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Nana Syaodih (dalam Suwanayani, 2018, hlm.73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa

manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan.

Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun/ kelompok A di TKQ Assholihyiah, dengan menggunakan sampel berjumlah 6 orang yaitu 5 anak laki-laki dan 1 anak perempuan. Sekolah yang menjadi tempat penelitian ini adalah TKQ Assholihyiah Pawarengan, Kec. Cikampek, Kab. Karawang. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Instrument penelitian yang digunakan antara lain: observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran mengetahui cara memecahkan masalah dengan indikator menghitung dengan urutan yang benar, mengenal ruang dan lingkungan sekitar, serta mengingat dan menyebutkan nama temannya.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan (Wirartha, 2006, hlm.155)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

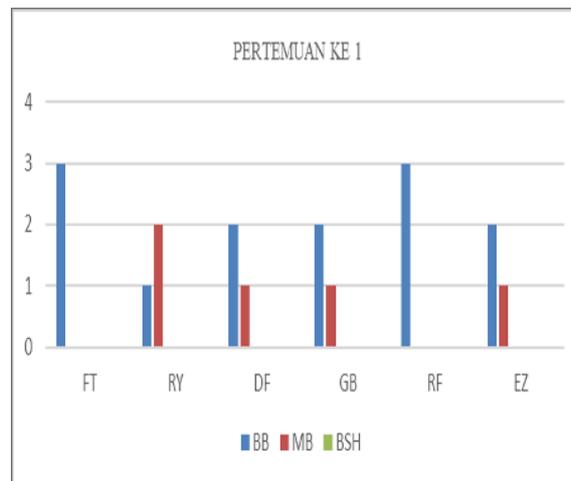
Dalam pelaksanaannya, pembelajaran melalui permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TKQ Assholihyiah dimulai dengan membuat perencanaan kegiatan yang dilakukan oleh guru seperti menentukan tema dan subtema, menyusun Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM), alokasi waktu yang akan digunakan, sebelum masuk guru menyiapkan media untuk kegiatan yang sesuai tema, menata ruangan kelas, metode yang digunakan adalah metode bermain dan evaluasi yang dilakukan peneliti adalah observasi dan pendokumentasian. Dalam permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A yang dilakukan di teras kelas dan ruang kelas A, peneliti melakukan enam kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, peneliti mengamati perkembangan anak dalam melakukan permainan petak umpet, semua anak baru mengenal satu sama lain dalam bermain petak umpet di sekolah sehingga pencapaian perkembangannya pun belum berkembang dan mulai berkembang.

Tabel 1 Kemampuan Pertama Anak dalam Permainan Petak Umpet

No	Aspek kognitif	Hasil Penilaian						Jumlah	
		FY	RY	DF	GB	RF	EZ	BB	MB
1	Menghitung dengan urutan yang benar	BB	MB	BB	BB	BB	BB	5	1
2	Mengenal ruang dan lingkungan sekitar	BB	BB	BB	BB	BB	BB	6	
3	Mengingat dan menyebutkan nama temannya	BB	MB	MB	MB	BB	MB	2	4

Pada Tabel 1 kemampuan pertama anak dalam permainan petak umpet adalah 1) FY terlihat belum berkembang dalam indikator menghitung dengan urutan yang benar, belum berkembang dalam mengingat dan menyebutkan nama temannya, belum berkembang dalam mengenal berbagai ruangan dan lingkungan sekitar karena saat mencari tempat persembunyian masih terlihat kebingungan untuk berlari kearah mana, mau ikut bersembunyi dengan siapa, saat penjaga benteng mulai menghitung, FY tidak langsung berlari untuk bersembunyi malah diam kebingungan, namun setelah di arahkan guru untuk segera lari dan mencari tempat persembunyian maka FY mengikuti arahan ibu guru. 2) RY melakukan permainan petak umpet mulai berkembang dalam indikator menghitung angka dengan urutan yang benar saat menjadi penjaga benteng, belum berkembang dalam mengingat dan menyebutkan nama temannya, mulai berkembang dalam mengenal berbagai ruangan dan lingkungan sekitar. 3) DF terlihat belum berkembang dalam menghitung angka tidak sesuai urutan yang benar, para pemain sudah bersembunyi semuanya tetapi DF masih saja menghitung dan memejamkan mata, dengan arahan dari guru maka DF berhenti menghitung dan mulai mencari pemain yang bersembunyi, belum berkembang dalam mengingat dan menyebutkan nama temannya, saat menemukan tempat persembunyian pemain, DF malah berteriak kegirangan tanpa berlari untuk menempelkan tangannya ke benteng dan menyebut nama pemain tersebut, dan pemain pun kaget ikut beteriak karena tempat persembunyiannya ditemukan sehingga penjaga benteng dan pemain saling beteriak antara girang dan kaget menjadikan suasana permainan semakin lucu penuh dengan suara tawa dan teriakan anak-anak, DF mulai berkembang dalam indikator mengenal berbagai ruangan dan lingkungan sekitar. 4) GB belum berkembang dalam indikator menghitung dengan urutan yang benar, mulai berkembang dalam indikator mengenal ruangan dan lingkungan sekitar, saat penjaga benteng menutup mata langsung mencari tempat persembunyian dan bergabung dengan teman-teman lain yang sudah bersembunyi di tempat tersebut, belum berkembang dalam indikator mengingat dan menyebutkan nama temannya. 5) RF belum berkembang dalam indikator menghitung dengan urutan yang benar, belum berkembang dalam indikator mengingat dan menyebutkan nama temannya, belum berkembang dalam indikator mengenal ruangan dan lingkungan sekitar. 6) EZ belum berkembang dalam indikator menghitung dengan urutan yang benar, belum berkembang dalam indikator mengingat dan menyebutkan nama temannya, mulai berkembang dalam mengenal ruangan dan lingkungan sekitar.



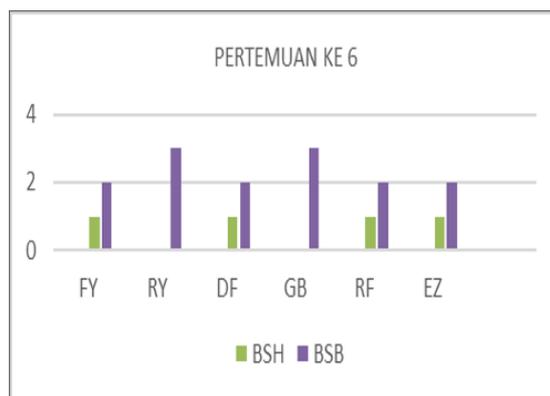
Grafik 1 Rekapitulasi Observasi Penelitian ke-1 dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Petak Umpet pada Kelompok A di TKQ Assholihyyah

Dari grafik 1 dapat diketahui bahwa penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A pada pertemuan pertama FY dengan nilai sebesar 3 Belum berkembang (BB), RY dengan nilai sebesar 2 Mulai Berkembang (MB), DF dengan nilai sebesar 2 Belum Berkembang (BB), GB dengan nilai 2 BB, RF dengan nilai sebesar 3 BB, EZ dengan nilai sebesar 2 BB.

Tabel 2 Kemampuan anak dalam permainan petak umpet pertemuan yang keenam

NO	Aspek kognitif	Hasil Penilaian						Jumlah	
		FY	RY	DF	GB	RF	EZ	BSH	BSB
1	Menghitung dengan urutan yang benar	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	2	4
2	Mengenal ruang dan lingkungan sekitar	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	-	6
3	Mengingat dan menyebutkan nama temannya	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	1	5

Pada pertemuan keenam, peneliti mengamati perkembangan anak dalam bermain petak umpet ada yang berkembang sesuai harapan dan ada berkembang sangat baik. Adapun uraiannya yaitu Ananda 1) FY terlihat berkembang sesuai harapan dalam indikator menghitung dengan urutan yang benar, berkembang sangat baik dalam mengingat dan menyebutkan nama temannya, berkembang sangat baik dalam mengenal berbagai ruangan dan lingkungan sekitar 2) RY berkembang sangat baik dalam indikator menghitung dengan urutan yang benar, berkembang sangat baik dalam mengingat dan menyebutkan nama temannya, berkembang sangat baik dalam mengenal berbagai ruangan dan lingkungan sekitar. 3) DF terlihat berkembang sesuai harapan dalam menghitung dengan urutan yang benar, berkembang sangat baik dalam indikator mengingat dan menyebutkan nama temannya, berkembang sangat baik dalam indikator mengenal berbagai ruangan dan lingkungan sekitar. 4) GB berkembang sangat baik dalam indikator menghitung dengan urutan yang benar, berkembang sangat baik dalam indikator mengingat dan menyebutkan nama temannya, berkembang sangat baik dalam indikator mengenal ruangan dan lingkungan sekitar, 5) RF berkembang sangat baik dalam indikator menghitung dengan urutan yang benar, berkembang sangat baik dalam indikator mengingat dan menyebutkan nama temannya, berkembang sesuai harapan dalam indikator mengenal ruangan dan lingkungan sekitar. 6) EZ berkembang sangat baik dalam indikator menghitung dengan urutan yang benar, berkembang sangat baik dalam indikator mengingat dan menyebutkan nama temannya, berkembang sangat baik dalam mengenal ruangan dan lingkungan sekitar.



Grafik 2 Rekapitulasi Observasi Penelitian ke-6 dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Petak Umpet pada Kelompok di TKQ Assholihyyah

Dari grafik 2 diatas diketahui bahwa penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A pada pertemuan keenam FY dengan nilai sebesar 2 BSB, RY dengan nilai sebesar 3 BSB, DF dengan nilai sebesar 2 BSB, GB dengan nilai 3 BSB, RF dengan nilai sebesar 2 BSB, EZ dengan nilai sebesar 2 BSB.

Dari hasil wawancara yang dijelaskan pada tabel 3 dengan guru kelompok A mengatakan bahwa:

Tabel 3. Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan Wawancara	Deskripsi
1.	Bagaimana perencanaan guru dalam kegiatan permainan petak umpet?	Guru membuat RPPM dan RPPH yang didalamnya terdapat kegiatan bermain petak umpet
2.	Bagaimana pelaksanaan kegiatan permainan petak umpet?	Permainan petak umpet di lakukan saat anak-anak selesai mengerjakan kegiatan inti
3.	Apa hasil yang terlihat pada diri anak dari hasil kegiatan permainan petak umpet?	Anak mengetahui cara memecahkan masalah dan berperilaku kreatif yaitu: menghitung dengan urutan yang benar, mengenal ruang dan lingkungan sekitar, mengingat dan menyebutkan nama temannya
4.	Bagaimana respon anak/ guru pada saat pelaksanaan kegiatan tersebut?	Respon anak sangat antusias dalam melakukan permainan penuh dengan semangat, kegembiraan, dan keceriaan. Respon guru secara keseluruhan sudah baik
5.	Adakah kendala yang dirasakan oleh guru/anak pada saat kegiatan berlangsung?	Guru harus mengarahkan anak-anak yang masih belum memahami aturan permainan, guru harus membujuk anak yang membutuhkan waktu beradaptasi bermain dengan teman-temannya, guru harus menenangkan anak yang mengganggu jalannya permainan. Sedangkan kendala anak saat bermain hompimpa adalah anak masih di arahkan guru siapa yang menjadi penjaga benteng.
6.	Adakah solusi dari kendala tersebut?	Ada
7.	Media apa saja yang digunakan dalam kegiatan permainan petak umpet?	Ruang kelas A dan teras kelas / Lingkungan sekitar
8.	Kemampuan apa saja yang muncul pada diri anak setelah kegiatan permainan petak umpet?	Kemampuan mengetahui cara memecahkan masalah dan berperilaku kreatif yaitu menghitung dengan urutan yang benar, mengenal ruang dan lingkungan sekitar, mengingat dan menyebutkan nama temannya
9.	Adakah sikap positif anak setelah melakukan kegiatan tersebut?	Ada

Respon Guru dan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan petak umpet pada anak kelompok A di TKQ Assholihyiah terlihat bahwa respon guru secara keseluruhan sudah baik. Walaupun masih ada sikap dan semangat guru yang masih mengikuti moodnya saat mengajar sehingga saat pembelajaran berlangsung terkadang berbeda suasana tergantung suasana hati gurunya. Sedangkan respon anak dilihat dari observasi saat berlangsungnya permainan petak umpet sangat menyenangkan. Anak sangat antusias dalam melakukan permainan petak umpet, dari awal sampai permainan berakhir anak merasa senang dan bersemangat, tetapi ada juga anak yang hanya diam saja melihat permainan petak umpet. Solusi yang diberikan oleh guru kepada anak tersebut yaitu dengan mengajaknya untuk main bergabung bersama teman-teman, menunjukkan keseruan bermain petak umpet di sekolah.

Kendala selalu ada dalam setiap kegiatan tak terkecuali dalam Penelitian ini, meskipun sudah berusaha seoptimal mungkin dalam pelaksanaannya tetapi kendala yang menjadi keterbatasan dalam penelitian tak bisa dihindarkan. Diantara kendala-kendala tersebut yaitu: Kendala dari peserta didik dalam permainan petak umpet yaitu pertama dilaksanakan anak mengalami kebingungan ketika melakukan hompimpa, anak masih belum faham dengan lirik nyanyian hompimpa sehingga guru harus mengarahkan dan menentukan yang menjadi penjaga benteng. Sedangkan kendala yang dialami guru yaitu terbatasnya kemampuan guru dalam mengkondisikan permainan petak umpet agar terarah dan sesuai aturan permainan. Adanya perbedaan semangat guru dalam mengajar membuat perbedaan suasana dalam permainan petak umpet.

## **PEMBAHASAN**

Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh bahwa: Pelaksanaan permainan petak umpet dilaksanakan di teras dan ruang kelas A TKQ Assholihyiah, saat pembelajaran dimulai, guru memperkenalkan permainan petak umpet terlebih dahulu, menjelaskan tentang aturan bermain petak umpet, selanjutnya anak diberi kesempatan untuk melakukan permainan petak umpet. Kondisi anak kelompok A (usia 4-5 tahun) pada saat bermain petak umpet terlihat senang dan antusias untuk mengikuti permainan, guru mengontrol pelaksanaan permainan agar pelaksanaan sesuai dengan rencana yang telah disiapkan kemudian guru mengajak anak-anak untuk melakukan evaluasi dan diskusi di akhir kegiatan.

Setelah diterapkan pembelajaran melalui permainan petak umpet mengalami peningkatan yang cukup baik dari pertemuan pertama hingga pertemuan keenam. Hal ini terlihat dari segi minat, keberanian, antusias anak, menimbulkan semangat baru bagi anak dalam mengetahui cara memecahkan masalah, mampu menghitung sesuai urutan yang benar, mampu mengenal dan menyebutkan nama temannya, mampu mengenal ruang dan lingkungan sekitar. Perkembangan kemampuan kognitif pada pertemuan pertama pada kriteria BB 5 anak dan MB 1 anak kemudian mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam meningkat menjadi kriteria BSH 1 anak dan BSB sebanyak 5 anak.

Respon peserta didik dalam permainan petak umpet sangat bersemangat, peserta didik sangat antusias dalam melakukan permainan petak umpet, dari awal sampai permainan berakhir peserta didik merasa senang dan bersemangat, tetapi ada juga siswa yang hanya diam saja melihat permainan petak umpet. Solusi yang diberikan oleh guru kepada anak tersebut yaitu dengan mengajaknya untuk ikut main bersama teman-teman,

menunjukkan keseruan bermain petak umpet di sekolah. Tindakan guru pada siswa yang belum tertarik untuk bermain petak umpet adalah sejalan dengan pernyataan bahwa masa depan anak di tentukan sejauh mana mendapatkan pendidikan yang layak sejak usia dini (Asmani, 2009, hlm.5).

Respon guru secara keseluruhan sudah baik. Walaupun masih ada sikap dan semangat guru yang masih mengikuti moodnya saat mengajar sehingga saat pembelajaran berlangsung terkadang berbeda suasana tergantung suasana hati gurunya. Seharusnya seorang guru bekerja secara professional. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka sebelum melaksanakan pembelajaran, seorang guru harus menyusun RPPM dan RPPH sejalan dengan pendapat Istarani (dalam Febrina & Mahmud, 2016, hlm.41) Bagi seorang guru alat yang paling penting dan unsur utama dalam pembelajaran adalah RPP. Pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini yaitu pembelajaran yang dapat melibatkan aktifitas siswa, memberikan pengalaman baru dan berorientasi pada tujuan kegiatan pembelajaran.

Dengan bermain petak umpet anak sudah belajar menghitung, melatih daya ingat, mengenal ruang dan lingkungan sekitar. Hal ini didukung pendapat Asmani (dalam Yamani, 2016, hlm.19) menyatakan bahwa aktivitas anak yang menyenangkan dapat membuat anak dari tidak tahu menjadi tahu, melatih fisik, mengasah daya pikir dan mampu membuat anak bersosial dengan baik.

Permainan petak umpet melibatkan aktifitas anak, memberikan pengalaman baru sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sejalan dengan pendapat Docket dan Fleer dalam Nehru menyatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Pratiwi, 2017, hlm.109)

Kendala peserta didik dalam permainan petak umpet yaitu pertama dilaksanakan permainan petak umpet anak mengalami kebingungan ketika melakukan hompimpa, anak masih belum paham dengan lirik nyanyian hompimpa sehingga guru harus mengarahkan dan menentukan yang menjadi penjaga benteng. Sejalan dengan pendapat Vigotsky dan McInnerney dalam Jamaris mengungkapkan bahwa perkembangan bahasa berkaitan dengan perkembangan kognitif (Arnianti, 2019, hlm.141). Sedangkan kendala yang dialami guru yaitu terbatasnya kemampuan guru dalam mengkondisikan permainan petak umpet agar terarah dan sesuai aturan permainan, adanya perbedaan semangat guru dalam mengajar membuat perbedaan suasana dalam permainan petak umpet, guru harus mengarahkan anak-anak yang masih belum memahami aturan permainan, guru harus membujuk anak yang membutuhkan waktu beradaptasi bermain dengan teman-temannya, guru harus menenangkan anak yang mengganggu jalannya permainan, guru harus melakukan persiapan sebelum pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Agus F. Tamyong dalam Usman menyatakan pengertian guru professional adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal (Dewi, 2015, hlm. 24).

## **KESIMPULAN**

Kemampuan kognitif mencakup semua bentuk pengenalan, pemahaman, memperhatikan, berpikir dan keyakinan. Permainan Petak umpet merupakan permainan tradisional minimal dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan memanfaatkan lingkungan

sekitar untuk bersembunyi. Hasil dari penelitian diketahui bahwa: 1) Dalam perencanaan guru menyusun Rencana Pembelajaran seperti RPPM dan RPPH, menggunakan media lingkungan sebagai pembelajaran, menggunakan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, guru menyampaikan materi pembelajaran dan guru melakukan penilaian. Kemudian permainan petak umpet dilaksanakan di teras dan ruang kelas A TKQ Assholihyiah. 2) Hasil pelaksanaan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TKQ Assholihyiah mengalami peningkatan dari kriteria belum berkembang 5 anak dan mulai berkembang 1 anak menjadi kriteria berkembang sesuai harapan 1 anak dan kriteria berkembang sangat baik sebanyak 5 anak, 3) Respon peserta didik sangat bersemangat, anak sangat antusias melakukan permainan petak umpet, serta respon guru secara keseluruhan sudah baik, 4.) Kendala yang di hadapi peserta didik pertama kali dilaksanakan permainan petak umpet anak mengalami kebingungan ketika melakukan hompimpa, sehingga guru harus mengarahkan dan menentukan yang menjadi penjaga benteng. Sedangkan kendala yang dialami guru yaitu adanya perbedaan semangat guru dalam mengajar membuat perbedaan suasana dalam permainan petak umpet.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arnianti, A. (2019). Teori Perkembangan Bahasa. *PENSA*, 1(1), 139-152. 10.36088/pensa.v1i1.352
- Asmani, J. (2009). *Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Dewi, T. A. (2015). Pengaruh profesionalisme guru dan motivasi kerja terhadap kinerja guru ekonomi SMA se-Kota Malang. *Skripsi: Universitas Muhammadiyah Metro*, 3(1). <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php>
- Febrina, F., Hajidin, H., & Mahmud, M. (2016). Kompetensi guru dalam perencanaan pembelajaran di SDN 2 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia
- Larasati. (2009). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Jogjakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB)
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 42-50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Bab I pasal I butir 10 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Suwandayani, B. I. (2018). Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 di SD Negeri Kauman I Malang. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 78-88. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v2i1.1214>
- Wirartha, I. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Andi

ISSN : 2614-6347 (Print) 2614-4107 (Online)

Vol.5 | No.6 | November 2022

Yamani, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Petak Umpet di TK Dharma Indria Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi, pp.30