

## ***Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa T.A 2022/2023***

Received: 12 Juni 2023

Revised: 23 Juni 2023

Accepted: 9 Juli 2023

**Melisa Tarigan, Aminda Tri Handayani**

Universitas Muslim Nusantara Al Wasliyah, Jl. Gaharu II A No.93, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara

e-mail : [melisatarigan@umnaw.ac.id](mailto:melisatarigan@umnaw.ac.id)

**Abstrak:** Pendidikan anak usia dini merupakan awal dalam pembentukan karakter dan sikap seorang anak, dibutuhkan pengetahuan dan strategi pembelajaran untuk menggali minat belajar pada anak. Salah satunya menggunakan metode permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode permainan bisik berantai untuk meningkatkan minat belajar pada anak usia dini. Minat belajar anak dilihat dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatannya. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa. Penelitian ini terdiri atas dua siklus yaitu siklus I dan siklus II pada setiap pertemuan peneliti melakukan tes hasil belajar terhadap anak untuk mengetahui peningkatan anak. Pada prasiklus nilai rata-rata anak adalah 37,81%, pada siklus I nilai rata-rata 63,75%. pada siklus II rata-rata 87,18% begitu juga persentase anak yang dikategorikan berkembang sangat baik dalam pembelajaran tiap siklusnya juga meningkat.

**Kata Kunci:** pendidikan anak usia dini, metode permainan bisik berantai, penelitian tindakan kelas, TK Negeri Pembina Tanjung Morawa

### **1. Pendahuluan**

Menurut Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai usia 6 tahun yang memerlukan pembinaan melalui pemberian rancangan Pendidikan untuk membantu pembinaan melalui pemberian rancangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Usia 5-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan Pendidikan, pengalaman yang diperoleh anak di lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang, oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dimasa pertumbuhannya berupa kegiatan Pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Minat secara etimologi berasal dari Bahasa Inggris interest yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk

mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung (Sirait,2016). Menurut Slameto, (2003) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal aktivitas. Minat belajar dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar.

Menurut Sanjaya (2007), minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Minat merupakan salah satu faktor yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.

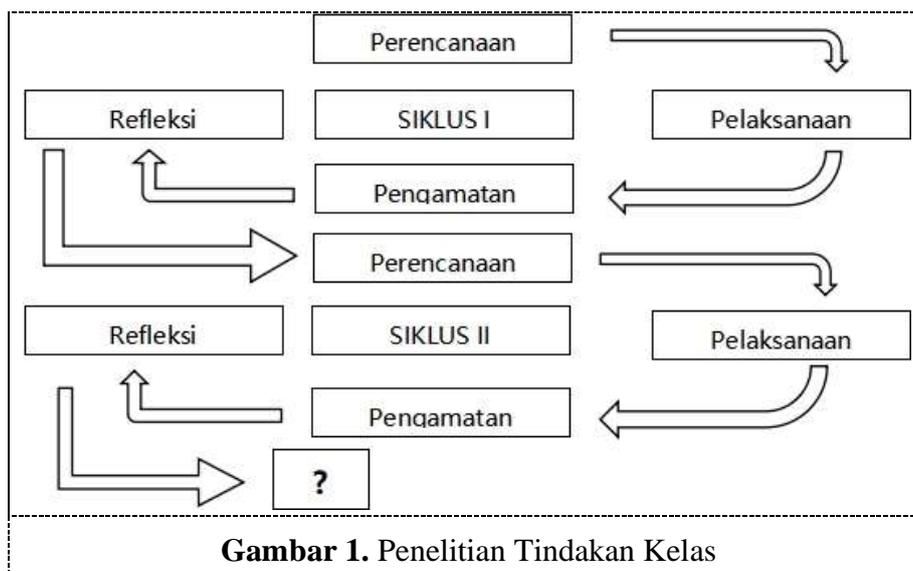
Hasil dari observasi penelitian di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa, dengan jumlah 20 anak peneliti melihat terdapat 8 anak atau 40 % yang senang dan antusias mengikuti pelajaran. Dan 12 anak atau 60% yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, tidak ikut bernyanyi, ada juga anak yang melihat keluar kelas sehingga kurangnya konsentrasi, Anak lebih senang mencari aktifitas yang mereka anggap lebih menyenangkan, seperti asyik bermain sendiri, ngobrol dengan teman, mengganggu teman dan bahkan ada yang lebih senang bermain diluar kelas tidak mau di ajak masuk ke kelas. Penyebab dari masalah-masalah diatas bisa disubabkan pertumbuhan dan perkembangan anak yang terlambat sehingga sulit baginya untuk mengerti pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya, Dan model belajar yang monoton sehingga anak cenderung pasif, bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penelitian dari Likarde (2019) menyatakan bahwa metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan hasil belajar anak dengan meningkatnya hasil belajar berarti minat untuk belajar anak adalah faktor tercapainya peningkatan hasil belajar anak.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar anak, seperti memberikan pilihan kepada anak untuk mempelajari topik yang diminatinya, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan menggunakan metode belajar yang interaktif, namun metode permainan adalah cara yang dipilih peneliti untuk meningkatkan minat belajar pada anak. Untuk meningkatkan minat belajar anak di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa yaitu dengan metode permainan bisik berantai.

## **2. Metode**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas, riset yang dilakukan secara siklus dan berkesinambungan sehingga mencapai tujuan peningkatan yang diinginkan, dalam penelitian ini memakai teori yang dikemukakan oleh (Arikunto,2006). Secara garis besar terdapat empat tahapan yang harus dilalui untuk melakukan penelitian dengan metode penelitian Tindakan kelas yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Berikut ini gambaran alur pelaksanaan dengan desain penelitian siklus :



**Gambar 1.** Penelitian Tindakan Kelas

Keempat tahapan tersebut merupakan suatu unsur dalam membentuk sebuah siklus, yaitu dengan satu putaran kegiatan berurutan kemudian Kembali ketahap pertama. Penelitian Tindakan kelas ini akan dilakukan secara kolaboratif partisipasif, yaitu Penelitian dengan melakukan kolaboratif atau Kerjasama antar guru dan penulis.

Subjek penelitian ini adalah di kelompok A di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa, kecamatan tanung morawa, kabupaten deli Serdang dengan jumlah anak 20 anak yang dilaksanakan selama 2 siklus yaitu : siklus I dan siklus II.

**Tabel 1.** Tindakan pada siklus I di TK Negeri Pembina T. Morawa T.A 2023

No	Hari/Tanggal	Pertemuan	Rencana Kegiatan	Keterangan
1	05 juni 2023	Pertemuan 1	Peneliti memperkenalkan diri kepada anak selanjutnya peneliti menjelaskan tema binatang dan sub tema binatang peliharaan dan setelah itu mengajak anak untuk bercerita tentang binatang peliharaanya dan memintanya memperagakan suara dari atau Gerakan dari hewan	Dikelas
	06 juni 2023	Pertemuan 2	peliharaanya Dipertemuan kedua peneliti mengajak anak bermain secara kelompok. Nama gamenya adalah kim lihat (lihat katakana) sediakan beberapa gambar binatang dalam suatu kotak tertutup. Seorang anggota kelompok harus melihat satu gambar yang ada dalam kotak. setelah dilihat anak tersebut harus menjelaskan kepada kelompoknya baik ciri-cirinya, suaranya, warnanya, atau apa saja yang dapat	

---

07 juni 2023	Pertemuan 3	dilihatnya. anggota kelompok yang lain harus menebak gambar hewan yang dikelaskan oleh siswa yang melihat tadi. kelompok yang paling cepat dan paling banyak menebak gambar didalam kotak, itulah yang menang. Peneliti terdahulu menjelaskan tema dan sub tema yang telah dibawakan dan makan bersama telur ayam dan melengkapi angka yang ada didepan
08 juni 2023	Pertemuan 4	Peneliti terdahulu menjelaskan tema dan sub tema yang telah dibawakan dipertemuan pertama dan setelah itu menjelaskan aturan permainan bisik berantai yang akan dimainkan, dan setelah itu membagikan anak kedalam kelompoknya masing-masing

---

**Tabel 2.** Tindakan pada siklus II di TK Negeri Pembina T. Morawa  
T.A 2023

No	Hari/Tanggal	Pertemuan	Rencana Kegiatan	Keterangan
1	09 juni 2023	Pertemuan 1	Peneliti menjelaskan tema binatang dan sub tema binatang peliharaan dan setelah itu mengajak anak untuk bercerita tentang binatang peliharaanya dan memintanya memperagakan suara dari atau Gerakan dari hewan peliharaanya dan mengulang Kembali pelajaran minggu lalu	Dikelas
	12 juni 2023	Pertemuan 2	Dipertemuan kedua peneliti mengajak anak bermain secara kelompok. Nama gamenya adalah kim lihat (lihat katakana) sediakan beberapa gambar binatang dalam suatu kotak tertutup. Seorang anggota kelompok harus melihat satu gambar yang ada dalam kotak. setelah dilihat anak tersebut harus menjelaskan	

---

		kepada kelompoknya baik ciri-cirinya, suaranya, warnanya, atau apa saja yang dapat dilihatnya. anggota kelompok yang lain harus menebak gambar hewan yang dikelaskan oleh siswa yang melihat tadi. kelompok yang paling cepat dan paling banyak menebak gambar didalam kotak, itulah yang menang.
13 juni 2023	Pertemuan 3	Peneliti terdahulu menjelaskan tema dan sub tema yang telah dibawakan dan hari ini melakukan simulasi permainan bisik berantai
14 juni 2023	Pertemuan 4	Peneliti terdahulu menjelaskan tema dan sub tema yang telah dibawakan dipertemuan pertama dan setelah itu menjelaskan aturan permainan bisik berantai yang akan dimainkan,

---

dan setelah itu membagikan anak kedalam kelompoknya masing-masing dan peneliti menambahkan music didalam kelas dan setelah permainan selesai semua anak mendapatkan hadiah

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan langkah yang mutlak, karena desain penelitian tidak dapat dimodifikasi. Dalam data menjadi satu fase yang sangat strategis bagi dihasilkan penelitian yang bermutu. Dalam penelitian ini, peneliti dalam instrumennya lebih banyak pada observasi kemudian didukung oleh dokumentasi

**Tabel 3.** Rubrik penilaian permainan bisik berantai

Aspek yang di obsevasi	Nilai			
	BB	MB	BSH	BSB
1. Perasaan senang	Anak tidak peduli dengan kegiatan yang berlangsung	Anak masih saja cuek dalam kegiatan yang berlangsung	Anak mengikuti kegiatan yang berlangsung	Anak senang dalam mengikuti kegiatan yang berlangsung
2. Ketertarikan	Anak tidak melaksanakan perintah	Anak mulai melaksanakan perintah	Anak mengikuti perintah	Anak mengikuti perintah dan sangat tertarik dengan bermain
3. Perhatian	Anak tidak mendengarkan dan tidak memperhatikan aturan bermain	Anak mulai mendengarkan aturan bermain	Anak memperhatikan dan mulai paham aturan bermain	Anak sudah paham aturan bermain

4. Keterlibatan anak	Anak tidak mau saat diajak bermain	Anak mulai masuk kedalam kelompok	Anak sudah masuk dalam kelompok dan mengikuti kegiatan bermain	Anak aktif dalam mengikuti permainan
----------------------	------------------------------------	-----------------------------------	--	--------------------------------------

Keterangan :

BB	= Belum Berkembang	: Skor 1 (*)
MB	= Mulai Berkembang	: Skor 2 (**)
BSH	= Berkembang Sesuai Harapan	: Skor 3 (***)
BSB	= Berkembang Sangat Baik	: Skor 4 (****)
Nilai Max	= 65 (menunjukkan anak berkembang dengan sangat baik)	
Nilai min	= 15 (menunjukkan anak belum berkembang)	

**Tabel 4.** Kriteria Keberhasilan Minat Belajar Anak Dalam Lembar Observasi Anak

No	Kriteria Penilaian	Kriteria Skor
1.	Berkembang Sangat Baik	≥ 80%
2.	Berkembang Sesuai Harapan	60-70%
3.	Mulai Berkembang	40-59%
4.	Belum Berkembang	20-39%

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan suatu proses mengolah dan menginterpretasi data untuk mendapatkan informasi sehingga memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Arikunto, 2017). Untuk mengetahui pencapaian persentase yang diperoleh anak dalam kegiatan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dimana :

- P* : jumlah persentase minat belajar anak  
*f* : jumlah anak yang mengalami perubahan  
*n* : jumlah anak keseluruhan

Setelah data dianalisis kemudian diinterpretasikan kedalam empat kategori nilai. Kategori nilai tersebut menurut Arikunto 2010, dengan perubahan disesuaikan kriteria yang ditetapkan di PAUD dengan pedoman sebagai berikut :

- a. Belum Berkembang (BB) 0%-25%
- b. Mulai Berkembang (MB) 26%-50%
- c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 51%-75%
- d. Berkembang Sangat Baik (BSB) 76%-100%

### 3. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti mencatat hal-hal yang dengan permasalahan yang dihadapinya dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini, maka peneliti dan guru kelas berdiskusi guna melakukan perubahan pembelajaran yang lebih baik dengan merencanakan kebaikan pembelajaran. Misalnya dengan metode permainan bisik berantai anak dibiasakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Untuk memulai tahapan siklus I dan II berikut data pra siklus dilakukan pada tabel dibawah :

**Tabel 5.** Perasaan senang anak dalam mengikuti pembelajaran

No	Jumlah Anak	Perasaan Senang			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
	20 orang	14	5	1	
	Skor	14	10	3	
	Jumlah Skor Total			27	

Tabel diatas menunjukkan hasil skor seluruh anak pada indikator perasaan senang anak dalam mengikuti pembelajaran sebagai berikut :

- Belum Berkembang (BB) : 14 Skor
- Mulai Berkembang (MB) : 10 Skor
- Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 3 Skor
- Berkembang Sangat Baik (BSB) : -

Pada indikator ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran, sebagaimana penjelasan dibawah ini

**Tabel 6.** Ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran

No	Jumlah Anak	Perasaan Senang			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
	20 orang	14	4	2	0
	Skor	14	8	6	0
	Jumlah Skor Total			28	

Tabel diatas menunjukkan hasil skor seluruh anak pada indikator ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran sebagai berikut :

Belum Berkembang (BB)	: 14 Skor
Mulai Berkembang (MB)	: 8 Skor
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	: 6 Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	: -

Pada indikator perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran , sebagaimana penjelasan dibawah ini

**Tabel 7.** Perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran

No	Jumlah Anak	Perasaan Senang			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
	20 orang	12	4	4	0
	Skor	12	8	12	0
	Jumlah Skor Total	32			

Tabel diatas menunjukkan hasil skor seluruh anak pada indikator perhatian anak dalam mengikuti kegiatan sebagai berikut :

Belum Berkembang (BB)	: 12 Skor
Mulai Berkembang (MB)	: 8 Skor
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	: 12 Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	: -

Pada indikator keterlibatan anak dalam mengikuti pembelajaran, sebagaimana penjelasan dibawah ini :

**Tabel 8.** Keterlibatan anak dalam mengikuti pembelajaran

No	Jumlah Anak	Perasaan Senang			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
	20 orang	8	8	3	0
	Skor	8	16	9	0
	Jumlah Skor Total	33			

Tabel diatas menunjukkan hasil skor seluruh anak pada indikator perhatian anak dalam mengikuti kegiatan sebagai berikut :

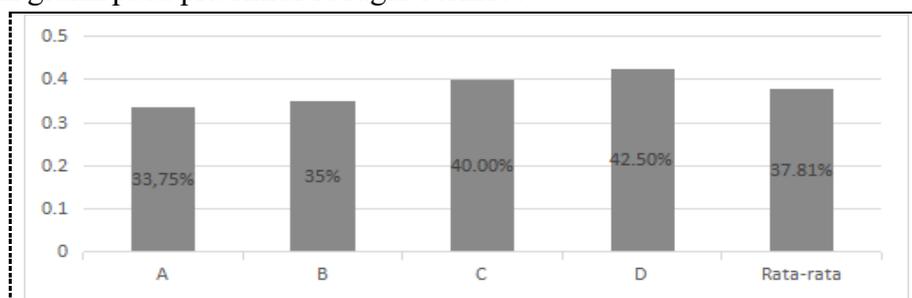
Belum Berkembang (BB)	: 9 Skor
Mulai Berkembang (MB)	: 16 Skor
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	: 9 Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	: -

Hasil obsevasi minat belajar anak pada prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 9.** Data Hasil Prasiklus Minat belajar anak usia dini melalui metode permainan bisik berantai

Indikator	Persentase	Rata-Rata Persentase	Kriteria
Perasaan senang	33,75%		
Ketertarikan	35%	37,81%	Mulai Berkembang (MB)
Perhatian	40%		
Keterlibatan anak	42,5%		

Dari hasil 1 kali pertemuan di atas, maka dapat dilihat melalui tabel upaya meningkatkan minat belajar anak melalui metode permainan bisik berantai dan grafik pada pra siklus sebagai berikut :



**Gambar 2.** Grafik Observasi Pra Siklus

Berdasarkan hasil penilaian dan gambar diatas, dapat dilihat dari 1 kali pertemuan pertemuan pada prasiklus ini pada indikator perasaan senang mulai berkembang 33,75% indikator ketertarikan mulai berkembang mencapai 35%, indikator perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran mulai berkembang mencapai 40%, dan pada indikator keterlibatan anak mulai berkembang mencapai 42,5%. Maka dapat disimpulkan pada pra siklus masih mulai berkembang mencapai 37,81 %.

Selanjutnya pada observasi siklus I, peneliti melakukan 4 kali pertemuan, Adapun penilaian minat belajar anak usia dini melalui metode permainan bisik berantai pada 4 indikator sebagai berikut :

- a. Perasaan senang anak dalam mengikuti pembelajaran

Dari observasi yang dilakukan pada anak usia dini yang sebanyak 20 orang dengan data nilai skor, sebagai berikut :

Belum Berkembang (BB) :  
Mulai Berkembang (MB) : 26 Skor

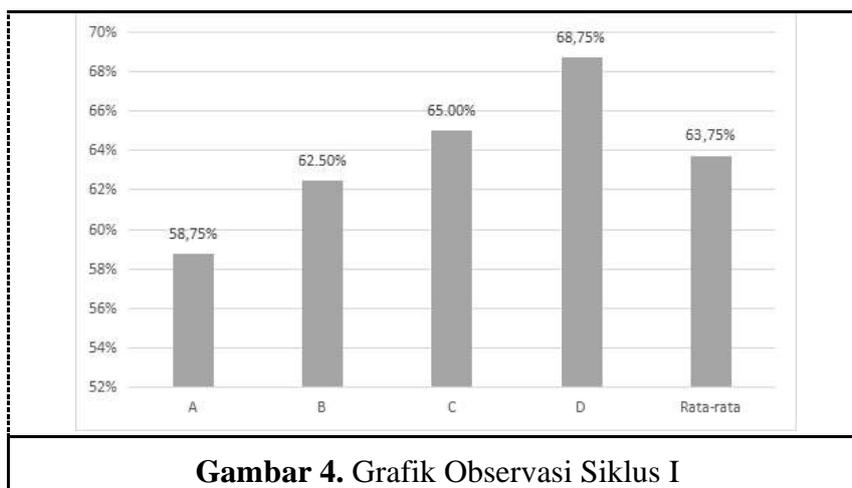
- Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 21 Skor  
Berkembang Sangat Baik (BSB) : -
- b. Ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran  
Dari observasi yang dilakukan pada anak usia dini yang sebanyak 20 orang dengan data nilai skor, sebagai berikut :
- Belum Berkembang (BB) : 1 Skor  
Mulai Berkembang (MB) : 16 Skor  
Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 33 Skor  
Berkembang Sangat Baik (BSB) : -
- c. Perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran  
Dari observasi yang dilakukan pada anak usia dini yang sebanyak 20 orang dengan data nilai skor, sebagai berikut :
- Belum Berkembang (BB) : 3 Skor  
Mulai Berkembang (MB) : 16 Skor  
Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 33 Skor  
Berkembang Sangat Baik (BSB) : -
- d. Keterlibatan anak dalam mengikuti pembelajaran  
Dari observasi yang dilakukan pada anak usia dini yang sebanyak 20 orang dengan data nilai skor, sebagai berikut :
- Belum Berkembang (BB) : -  
Mulai Berkembang (MB) : 16 Skor  
Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 39 Skor  
Berkembang Sangat Baik (BSB) : -

Maka setelah dilakukan observasi pada data siklus I diperoleh hasil presentasi pada tabel dibawah ini

**Tabel 10.** Data Hasil Observasi Siklus I Minat belajar anak usia dini melalui metode permainan bisik berantai

Indikator	Persentase	Rata-Rata Persentase	Kriteria
Perasaan senang	58,75%		
Ketertarikan	62,5%	63,75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Perhatian	65%		
Keterlibatan anak	68,75%		

Dari hasil keseluruhan berdasarkan 4 kali pertemuan diatas, maka dapat dilihat melalui table upaya meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui metode permainan bisik berantai dan grafik pada sebagai berikut :



**Gambar 4.** Grafik Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil penilaian dan gambar diatas, dapat dilihat dari 4 kali pertemuan pertemuan pada psiklus I ini pada indikator perasaan senang mulai berkembang 58,75% indikator ketertarikan mulai berkembang mencapai 62,5%, indikator perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran mulai berkembang mencapai 65%, dan pada indikator keterlibatan anak mulai berkembang mencapai 68,75%. Maka dapat disimpulkan pada siklus I ini berkembang sesuai harapan mencapai 63,75 %.

Berdasarkan hasil penilaian yang didapat maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian karena persentase ketercapaian yang diharapkan pada siklus I belum tercapai, sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II .

Pada siklus II ini, peneliti melakukan 4 kali pertemuan, Adapun penilaian minat belajar anak usia dini melalui metode permainan bisik berantai pada 4 indikator sebagai berikut :

- a. Perasaan senang anak dalam mengikuti pembelajaran  
Dari observasi yang dilakukan pada anak usia dini yang sebanyak 20 orang dengan data nilai skor, sebagai berikut :  
Belum Berkembang (BB) : -  
Mulai Berkembang (MB) : 6 Skor  
Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 24 Skor  
Berkembang Sangat Baik (BSB) : 36 Skor
- b. Ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran  
Dari observasi yang dilakukan pada anak usia dini yang sebanyak 20 orang dengan data nilai skor, sebagai berikut :  
Belum Berkembang (BB) : -  
Mulai Berkembang (MB) : 6 Skor  
Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 18 Skor  
Berkembang Sangat Baik (BSB) : 44 Skor
- c. Perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran

Dari observasi yang dilakukan pada anak usia dini yang sebanyak 20 orang dengan data nilai skor, sebagai berikut :

Belum Berkembang (BB) : -  
Mulai Berkembang (MB) : 2 Skor  
Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 24 Skor  
Berkembang Sangat Baik (BSB) : 44 Skor

d. Keterlibatan anak dalam mengikuti pembelajaran

Dari observasi yang dilakukan pada anak usia dini yang sebanyak 20 orang dengan data nilai skor, sebagai berikut :

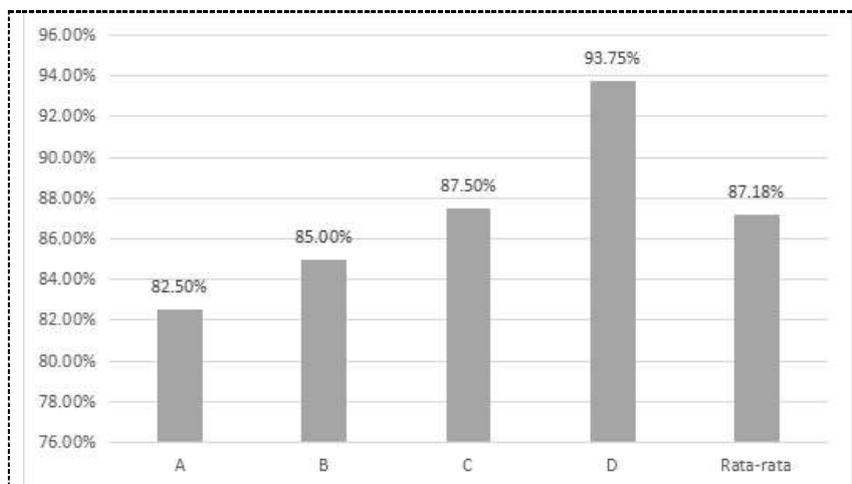
Belum Berkembang (BB) : -  
Mulai Berkembang (MB) : -  
Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 15 Skor  
Berkembang Sangat Baik (BSB) : 60 Skor

Maka setelah dilakukan observasi pada data siklus II diperoleh hasil presentasi pada tabel dibawah ini

**Tabel 11.** Data Hasil Observasi Siklus II Minat belajar anak usia dini melalui metode permainan bisik berantai

Indikator	Persentase	Rata-Rata Persentase	Kriteria
Perasaan senang	82,5%		
Ketertarikan	85%	87, 18%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Perhatian	87,5%		
Keterlibatan anak	93,75%		

Dari hasil keseluruhan berdasarkan 4 kali pertemuan diatas, maka dapat dilihat melalui table upaya meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui metode permainan bisik berantai dan grafik pada sebagai berikut :



**Gambar 5.** Grafik Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil penilaian dan gambar diatas, dapat dilihat dari 4 kali pertemuan pada siklus II ini pada indikator perasaan senang mulai berkembang 82,5 % indikator ketertarikan mulai berkembang mencapai 85 %, indikator perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran mulai berkembang mencapai 87,5 %, dan pada indikator keterlibatan anak mulai berkembang mencapai 93,75 %. Maka dapat disimpulkan pada siklus II berkembang sangat baik 87,18 %.

#### **4. Simpulan**

Minat belajar anak usia dini dapat meningkat melalui metode permainan, berdasarkan hasil penelitian, muncul temuan bahwa pemilihan bentuk permainan sangat mempengaruhi minat belajar anak usia dini, kemampuan guru untuk memancing anak agar anak enjoy dalam belajar, pentingnya adanya tanggung jawab individu dalam menyelesaikan permainan sehingga masing-masing anak punya rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan permainan. Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan bahwa penerapan metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2022/2023, hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan setiap siklus, sebagai berikut :

- a. Minat belajar anak pada empat indikator di siklus I adalah 63,75% dikatakan belum mencapai standar indikator keberhasilan (85%).
- b. Minat belajar anak pada empat indikator di siklus II adalah 87,18% dikatakan telah mencapai standar keberhasilan (85%) .
- c. Indikator tertinggi dalam minat belajar pada siklus II adalah keterlibatan anak dalam mengikuti pembelajaran.

#### **5. Daftar Rujukan**

- Agustian, R. (2018). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Pendidikan Guru Dasar*, 41,1-7
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta karya
- Alfauzan, F. (2015). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Buah Impor Di Pasar Johar Kota Semarang. *Journal of Agribisnis*.
- A..M, Sardiman. (2005). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

- Barus, M. S. (2020). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Buku Gambar. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: Medan
- B. Hurlock, Elizabeth. 1990. Psikologi Perkembangan : Suatu pendekatan dalam Suatu Rentang Kehidupan. Jakarta : Erlangga.
- Djalli, 2013. Psikologi Pendidikan. Jakarta : Erlangga
- Ekarini, D., Kurniawati, A. B., & Oktaria, R. (2023). Efektifitas Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Pendidikan Anak, 9(1), 113-121
- Eko Budiyanto, 2016, Sistem Informasi Geografis Dengan Quantum Gis. Yogyakarta: CV.ANDI OFFSETOFFSET
- Gie, The Liang .1998. Ensiklopedia Administrasi. Jakarta: Gunung Agung.
- Handayani, A. T., Sirait, D., & Harahap, Y. S. (2022). Friksi Minat Belajar Mahasiswa PG-PAUD Sebagai Akibat Dari Perkuliahan Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Di Era Revolusi Industri 4.0. 5(1), Prosidang Seminar Hasil Penelitian.
- Hardianti, T., (2017). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Dalam Menggambar Menggunakan Pensil Warna. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: Medan.
- Hardjana, M.A.1994. Konflik dalam Organisasi. Salatiga : Satya Wacana.
- Hurlock, E. (2013). Psikologi Perkembangan. Jakarta : Erlangga.
- Hamruni. (2012). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta. Pustaka Insan MadaniMadani
- Ibrani, F. Y., (2012). Upaya Meningkatkan Minat Siswa Melalui Permainan Trading Card Game Mathematicards. FKIP. Universitas Muhammadiyah sukarta
- Khairani, H.M., (2017). Psikologi Belajar. Jl. Ploso Kuning 5 No. 73 Minomartani, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Likarde, O., (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai. (Skripsi): Institut Agama Islam Negeri (IAIN): Bengkulu
- Mahardika, B., (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Metode Active Realning. IJIGAED 1(1), 55-64
- Mowen / Hansen. 2013. Akuntansi Manajerial. · Mowen dan Hansen. 2005. · Priyatin Endang.

- Ngalimun. 2014. Strategi dan Model Pelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressibdo.
- Priyaningsih, S., & Suyono (2020). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar. Prisma Universitas Surya kencana, 9(2), 146-153
- Purba, A., (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Lingkungan. FKIP. Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan
- Sari, D.K., (2017). Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar. Childhood Education.59-71
- Sanjaya.(2007). Metode pelajaran, Jakarta : Kencana.
- Sembiring, H. A., & Ridwan, M. (2015) Ensiklopedi Pendidikan. Jl. Prof ,H.M. Yamin, SH, SH NO. 452 Medan 20233: Media Persada
- Sutikno, S. M. (2014). Pemimpin Dan Gaya Kepemimpinan. Lombok: Holistica.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor – faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2015. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Syah, Muhibbin. 2007. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutjipto. 2001. “Apakah Anda Mengalami Burnout”. Jakarta: Depdiknas. Sutoyo, Anwar 2013
- Utami, W. Y., (2013). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki, Ilmiah Visi P2TK Paud NI, 8(1)1-9