

PEMANFAATAN METODE 3B (BERNYANYI DAN BERMAIN SECARA BERKELOMPOK) TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI SPS DAHLIA 55 KALISAT – JEMBER TAHUN AJARAN 2024/2025

Kamiliatul Amalia¹, Ahmad Afandi², Wedya Puspita³,
Trio Suwargono⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Argopuro Jember

¹kamiliatul15@gmail.com, ²aafandi@gmail.com, ³wedyaps@gmail.com,

⁴suwargonotrio@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah metode 3B (Bernyanyi dan Bermain secara Berkelompok), yang diyakini dapat meningkatkan daya ingat anak melalui aktivitas yang melibatkan irama, gerakan, dan interaksi sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan metode 3B dapat mendukung perkembangan daya ingat anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B di SPS Dahlia 55. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode 3B memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan daya ingat anak usia dini, ditunjukkan oleh meningkatnya kemampuan anak dalam menyampaikan kembali informasi dan pengalaman secara runtut dan bermakna.

Kata Kunci: metode 3b (bernyanyi dan bermain secara berkelompok) ; kognitif ; anak usia dini

ABSTRACT

One of the fun approaches that suits the characteristics of early childhood is the 3B method (Singing and Playing in Groups), which is believed to improve children's memory through activities involving rhythm, movement, and social interaction. The purpose of this study was to determine how the use of the 3B method can support the development of early childhood memory. The research method used was a qualitative approach with the research subjects being group B children at SPS Dahlia 55. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used the Miles and Huberman model which includes: data reduction, data presentation, and drawing conclusions/verification. The final results of this study indicate that the 3B method has a positive influence in improving early childhood memory, indicated by the increased ability of children to convey information and experiences coherently and meaningfully.

Keywords: method 3b (singing and playing in groups); cognitive; early childhood

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam perkembangan individu, di mana stimulasi yang tepat dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak, termasuk daya ingat. Metode pembelajaran diartikan sebagai cara atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Azizah (2024), metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini melibatkan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak. Anak usia dini memiliki karakteristik unik, seperti rasa ingin tahu yang tinggi dan kecenderungan belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial, seperti bernyanyi dan bermain secara berkelompok, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Bernyanyi merupakan aktivitas yang menyenangkan dan dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan bahasa dan kognitif. Penelitian oleh Ginting (2019) menunjukkan bahwa bernyanyi mampu meningkatkan daya ingat anak usia dini. Bermain secara berkelompok juga memberikan manfaat dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak. Bermain merupakan aktivitas fundamental dalam perkembangan anak usia dini, berfungsi sebagai sarana eksplorasi dan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Nurhayati dan Putro (2021), bermain dan permainan memiliki manfaat signifikan dalam perkembangan anak usia dini, mencakup aspek moral

agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak belajar berbagi, bekerja sama, dan mengembangkan empati.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk menyimpan, mempertahankan, dan mengingat informasi. Dalam lima tahun terakhir, permasalahan kognitif anak di Indonesia menjadi perhatian serius, terutama di kalangan usia prasekolah dan sekolah dasar. Salah satu faktor utama yang memengaruhi penurunan daya ingat adalah penggunaan gawai secara berlebihan. Survei Program for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan perangkat digital lebih dari satu jam sehari untuk kegiatan non-produktif mengalami penurunan signifikan dalam kemampuan matematika, literasi, dan sains. Selain itu, penelitian di RA Asybaluna Sibuhuan mengungkapkan bahwa sebelum penerapan metode audio murottal, sebagian besar anak memiliki daya ingat rendah, namun setelah metode tersebut diterapkan, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan daya ingat anak. Di TK Al-Ashfiyah Jombang, penggunaan media mind mapping juga terbukti efektif meningkatkan daya ingat anak prasekolah, dengan seluruh responden menunjukkan peningkatan dari kategori cukup menjadi baik setelah intervensi. Namun, tantangan masih ada, mengingat data Badan Pusat Statistik (BPS) 2024 menunjukkan bahwa hanya sekitar 36,03% anak usia dini yang mengikuti pendidikan anak usia dini (PAUD), dan dari jumlah tersebut, baru sekitar 50% yang mendapatkan layanan PAUD berkualitas. Hal ini menandakan perlunya perhatian lebih dalam menyediakan metode pembelajaran

yang efektif dan akses pendidikan berkualitas untuk meningkatkan daya ingat anak di Indonesia

Aspek kemampuan daya ingat pada anak usia dini mencakup berbagai elemen yang saling terkait dan berkembang seiring pertumbuhan kognitif mereka. Menurut Carretti et al. (2022), struktur memori kerja pada anak usia 3 hingga 8 tahun terdiri dari empat komponen utama: verbal, visual, spasial-sekuensial, dan spasial-simultan. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun komponen eksekutif juga ada, kontribusinya terhadap memori kerja anak relatif kecil dibandingkan dengan komponen lainnya. Komponen verbal berkaitan dengan kemampuan untuk mengingat dan memanipulasi informasi dalam bentuk kata-kata atau bahasa, seperti mengingat daftar kata atau instruksi lisan. Komponen visual mengacu pada kemampuan menyimpan dan mengolah informasi berupa gambar atau bentuk visual, yang penting dalam pengenalan objek dan pengolahan informasi non-verbal. Spasial-sekuensial adalah kemampuan untuk mengingat urutan atau posisi objek dalam ruang secara berurutan, contohnya mengingat langkah-langkah dalam suatu proses atau posisi benda dalam barisan. Sedangkan spasial-simultan merujuk pada kemampuan untuk memahami dan mengingat posisi beberapa objek secara bersamaan dalam ruang, misalnya mengenali pola atau tata letak secara keseluruhan. Keempat komponen ini saling berinteraksi dan sangat penting dalam perkembangan daya ingat anak, membantu mereka menyerap dan menggunakan informasi dari lingkungan secara efektif.

Berdasar pada hasil observasi dan wawancara kepada guru di SPS Dahlia 55 ditemukan data

bahwasanya 4 dari 7 orang memiliki kemampuan daya ingat yang kurang baik. Perilaku yang dimunculkan antara lain kurang mampu memahami instruksi dan cenderung sering lupa ketika diberikan instruksi sederhana seperti “tolong ambilkan itu”. Beberapa siswa juga sering mengalami lupa pada nama warna, urutan angka dan abjad serta nama-nama hari. Guru di SPS Dahlia 55 juga sering menemukan siswa yang sering lupa menaruh letak tas dan sepatunya sehingga tak jarang benda-benda tersebut seperti buku, pensil dan penghapus jadi sering tertinggal di kelas, padahal jika dilihat dari fungsinya, harusnya benda tersebut bisa ada di dalam tas masing-masing siswa.

Kegiatan bermain yang dirancang dengan baik dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan daya ingat anak. Bernyanyi dan bermain secara berkelompok dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak usia dini. Saat bernyanyi, anak-anak menghafal lirik dan mengikuti irama, yang secara tidak langsung melatih daya ingat verbal mereka. Sementara itu, permainan kelompok mengasah daya ingat melalui pengulangan aturan, peran, dan strategi yang digunakan dalam permainan. Interaksi sosial dalam kelompok juga merangsang kemampuan kognitif anak melalui komunikasi dan kolaborasi. Kombinasi kedua aktivitas ini melibatkan aspek auditif, visual, dan kinestetik yang mendorong penguatan memori jangka pendek dan panjang, serta meningkatkan fokus dan perhatian anak terhadap stimulus pembelajaran.

Penelitian ini dirancang untuk menjawab rumusan masalah utama yaitu bagaimana pengaruh metode 3B (Bermain, Bernyanyi secara

Berkelompok) terhadap daya ingat anak usia dini di SPS Dahlia 55. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode 3B dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar. Urgensi penelitian ini sangat penting mengingat daya ingat merupakan aspek fundamental dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang berdampak pada keberhasilan pembelajaran dan tumbuh kembang secara menyeluruh. Di SPS Dahlia 55 sendiri, belum terdapat data empiris yang menggambarkan pengaruh metode pembelajaran inovatif seperti 3B terhadap daya ingat anak. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang valid dan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam meningkatkan daya ingat anak usia dini.

Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan anak sebagai bentuk eksplorasi, interaksi sosial, dan pengembangan berbagai aspek perkembangan. Menurut Whitebread et al. (2020), bermain berperan penting dalam pembentukan fungsi eksekutif dan regulasi diri pada anak. Liu et al. (2021) menyatakan bahwa bermain memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kontrol emosi. Sementara menurut Zhang & Sun (2022), melalui permainan, anak mengasah kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri.

Bermain adalah aktivitas esensial dalam perkembangan anak yang memiliki berbagai pengertian menurut para ahli. Menurut Santrock (2021), bermain merupakan cara anak belajar dan mengeksplorasi dunia melalui interaksi bebas yang menyenangkan, sehingga mendukung perkembangan kognitif dan sosial emosional. Hurlock (2020) menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas sukarela yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik, serta kemampuan pemecahan masalah. Sementara itu, menurut Gray (2018), bermain adalah bentuk belajar yang paling alami dan penting bagi anak, yang memungkinkan mereka mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual dalam suasana tanpa tekanan. Kesimpulannya, bermain bukan hanya hiburan, tetapi merupakan proses belajar yang vital untuk mendukung keseluruhan perkembangan anak usia dini.

Bermain merupakan aktivitas penting dan alami yang berperan sebagai sarana utama dalam proses belajar dan perkembangan anak. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial, emosional, kreativitas, serta keterampilan motorik, dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan. Oleh karena itu, bermain tidak sekadar hiburan, melainkan fondasi vital bagi tumbuh kembang anak usia dini secara menyeluruh.

2. Pengertian Bernyanyi

Bernyanyi merupakan aktivitas vokal yang dilakukan secara musical dan terstruktur, sering kali menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Chen et al.

(2020), bernyanyi membantu meningkatkan perkembangan fonologis dan bahasa anak usia dini. Li & Tsai (2021) menyebutkan bahwa lagu dengan lirik edukatif dapat memperkuat ingatan dan pemahaman konsep pada anak. Sedangkan penelitian oleh Kadiyono dan Putri (2022) menunjukkan bahwa bernyanyi bersama mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak secara positif.

Menurut Yusra dan Nugroho (2020), bernyanyi adalah kegiatan vokal yang membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa, emosi, serta daya ingat karena anak dilatih untuk mengingat lirik, melodi, dan pola irama lagu. Sejalan dengan itu, Rahayu (2021) menjelaskan bahwa bernyanyi merupakan bentuk komunikasi musical yang dapat menstimulasi konsentrasi dan memori anak melalui pola-pola nada yang berulang dan menyenangkan. Selain itu, Fitriyani dan Kurnia (2022) menekankan bahwa bernyanyi tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi seni, tetapi juga menjadi alat pembelajaran efektif yang mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya dalam hal penguasaan kosakata, struktur bahasa, dan daya ingat jangka pendek. Dengan demikian, bernyanyi tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berkontribusi besar dalam mendukung aspek pembelajaran dan pertumbuhan mental anak usia dini secara menyeluruh.

3. Pengertian Berkelompok

Berkelompok adalah proses interaksi dalam suatu kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama

melalui kerja sama dan komunikasi. Menurut Rahmawati & Suryani (2020), kegiatan berkelompok meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan menyelesaikan konflik anak. Zhou et al. (2021) menambahkan bahwa aktivitas berkelompok membangun rasa tanggung jawab dan empati sejak dini. Sementara itu, Fitriyani et al. (2023) menyatakan bahwa kegiatan belajar dalam kelompok dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam proses pembelajaran.

4. Manfaat Bermain, Bernyanyi, dan Berkelompok

a) Bermain: Whitebread et al. (2020) menjelaskan bahwa bermain mendorong perkembangan fungsi kognitif dan emosi. Liu et al. (2021) menambahkan bahwa bermain merangsang kemampuan berpikir logis dan sosial. Zhang & Sun (2022) menyatakan bermain membentuk dasar pembelajaran sepanjang hayat.

b) Bernyanyi: Chen et al. (2020) menyatakan bahwa bernyanyi meningkatkan persepsi fonologis dan memori verbal anak. Li & Tsai (2021) menyebutkan bahwa bernyanyi menstimulasi kerja otak secara simultan. Kadiyono dan Putri (2022) menemukan bahwa aktivitas bernyanyi menurunkan kecemasan dan mempererat hubungan sosial.

c) Berkelompok: Rahmawati & Suryani (2020) menyatakan bahwa kerja kelompok membangun kolaborasi dan rasa percaya diri

anak. Zhou et al. (2021) menunjukkan bahwa interaksi kelompok memicu peningkatan empati dan toleransi. Fitriani et al. (2023) menyimpulkan bahwa pembelajaran kelompok memperkuat semangat belajar bersama dan saling tolong-menolong.

5. Pengertian Daya Ingat

Daya ingat adalah kemampuan individu untuk menyimpan, mempertahankan, dan mengingat kembali informasi yang telah diterima. Menurut Susanto & Marlina (2020), daya ingat pada anak usia dini berkembang melalui stimulasi berulang yang menyenangkan. Sari et al. (2021) mendefinisikan daya ingat sebagai proses mental yang kompleks, mencakup pengkodean, penyimpanan, dan pemanggilan informasi. Wulandari dan Hartati (2022) menyatakan bahwa pengalaman yang bermakna dan emosional lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang anak.

6. Faktor yang Meningkatkan Daya Ingat

Beberapa faktor yang berkontribusi pada peningkatan daya ingat anak antara lain:

a) Stimulasi Berulang: Menurut Sari et al. (2021), pengulangan informasi dengan cara menarik memperkuat daya ingat jangka panjang.

b) Keterlibatan Emosional: Wulandari & Hartati (2022)

menyatakan bahwa informasi yang disampaikan secara emosional lebih mudah diingat.

c) Aktivitas Motorik dan Visual: Menurut Pratama & Yusuf (2023), aktivitas yang melibatkan gerak tubuh dan visualisasi mempercepat penguatan memori.

7. Indikator Perkembangan Daya Ingat yang Baik

Menurut Carretti et al. (2022), struktur memori kerja pada anak usia 3 hingga 8 tahun terdiri dari empat komponen utama: verbal, visual, spasial-sekuensial, dan spasial-simultan. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun komponen eksekutif juga ada, kontribusinya terhadap memori kerja anak relatif kecil dibandingkan dengan komponen lainnya. Komponen verbal berkaitan dengan kemampuan untuk mengingat dan memanipulasi informasi dalam bentuk kata-kata atau bahasa, seperti mengingat daftar kata atau instruksi lisan. Komponen visual mengacu pada kemampuan menyimpan dan mengolah informasi berupa gambar atau bentuk visual, yang penting dalam pengenalan objek dan pengolahan informasi non-verbal. Spasial-sekuensial adalah kemampuan untuk mengingat urutan atau posisi objek dalam ruang secara berurutan, contohnya mengingat langkah-langkah dalam suatu proses atau posisi benda dalam barisan. Sedangkan spasial-simultan merujuk pada kemampuan untuk memahami dan mengingat posisi beberapa objek secara bersamaan dalam ruang,

misalnya mengenali pola atau tata letak secara keseluruhan.

Beberapa indikator perkembangan daya ingat anak usia dini yang baik antara lain:

- a) Anak mampu mengingat kembali nama, warna, atau benda setelah beberapa waktu (Susanto & Marlina, 2020).
 - b) Anak dapat menyebutkan kembali cerita pendek atau lagu yang telah diajarkan (Sari et al., 2021).
 - c) Anak dapat mengikuti instruksi yang terdiri dari dua hingga tiga langkah sederhana (Pratama & Yusuf, 2023).
8. Dinamika metode 3B dengan Kemampuan Daya Ingat pada anak Usia Dini

Metode 3B (Bernyanyi, Bermain, dan Berkelompok) merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Ketiga elemen dalam metode ini saling melengkapi dan membentuk interaksi yang kaya akan stimulasi kognitif. Bernyanyi dapat membantu anak dalam menghafal kata, frasa, dan konsep melalui pengulangan nada dan lirik yang menarik (Fitriyani & Kurnia, 2022). Bermain, di sisi lain, memungkinkan anak menjelajah dan berlatih mengingat aturan, peran, dan urutan kegiatan secara aktif (Sari & Putra, 2023). Sementara itu, kegiatan secara berkelompok meningkatkan interaksi sosial yang mendorong anak untuk mengingat instruksi, tanggapan teman, serta pola kerja sama yang

dibentuk selama proses bermain (Rahmawati & Santoso, 2021).

Dinamika metode ini berperan penting dalam mengaktifkan ingatan jangka pendek dan jangka panjang melalui proses menyenangkan dan berulang. Ketika anak bernyanyi sambil bermain bersama teman sebaya, otaknya secara simultan bekerja memproses informasi verbal (lirik), visual (gerak), dan sosial (interaksi), yang berujung pada penguatan daya ingat (Yusra & Nugroho, 2020). Oleh karena itu, integrasi metode 3B bukan hanya relevan, tetapi juga strategis dalam menunjang tumbuh kembang kognitif anak usia dini, terutama kemampuan daya ingat yang menjadi dasar penting dalam proses belajar lanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan dan menganalisis secara bertahap bagaimana metode 3B (Bernyanyi dan Bermain secara Berkelompok) dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna mendukung perkembangan daya ingat anak usia dini. Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang mencakup tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam setiap siklusnya. Metode PTK dipilih karena memungkinkan peneliti dan guru untuk melakukan perbaikan langsung dalam proses pembelajaran di kelas secara berkelanjutan, berdasarkan temuan dan evaluasi yang diperoleh dari siklus sebelumnya. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat melihat secara konkret pengaruh penerapan metode 3B terhadap daya ingat anak,

serta mengidentifikasi strategi yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Keterlibatan guru dan anak dalam setiap tahapan tindakan juga memberikan gambaran utuh mengenai dinamika pembelajaran di lingkungan kelas yang alami dan kontekstual.

Populasi dan subjek penelitian adalah anak usia dini kelompok B (usia 5–6 tahun) di SPS Dahlia 55 Kalisat – Jember pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian dipilih secara purposive yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti anak yang aktif mengikuti kegiatan belajar dan guru yang terlibat langsung dalam pelaksanaan metode 3B. Jumlah partisipan dalam penelitian ini tidak besar, namun dipilih secara mendalam untuk menggambarkan fenomena secara komprehensif (Miles, Huberman, & Saldaña, 2018). Partisipasi anak, guru, dan pengelola sekolah menjadi sumber data utama dalam penelitian ini.

Lokasi penelitian dilakukan di SPS Dahlia 55 Kalisat – Jember, yang dipilih karena lembaga ini telah menerapkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, terbuka terhadap inovasi, dan menyediakan fasilitas bermain serta bernyanyi kelompok secara rutin. Lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif mendukung implementasi metode 3B yang menekankan pada interaksi sosial dan stimulasi kognitif melalui lagu dan permainan edukatif. Keberadaan metode ini diyakini mampu meningkatkan daya ingat anak karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung dan kegiatan menyenangkan (Roopnarine & Johnson, 2022).

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dijalankan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis & McTaggart, yang meliputi empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Observasi awal (pra-siklus) menunjukkan skor kemampuan kognitif siswa berkisar antara 8 hingga 10. Setelah penerapan metode 3B—yang mengintegrasikan bernyanyi, bermain, dan kelompok—pada siklus pertama dan kedua, skor meningkat signifikan. Misalnya, subjek LL meningkat dari 10 menjadi 14, AG dari 10 ke 13, KI dari 9 ke 12, AI dari 10 ke 12, FT dari 8 ke 10, dan KZ dari 8 ke 11. Hanya AD yang stagnan pada skor 9, namun tren umum menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 2–4 poin.

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti mulai menerapkan metode 3B sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menggabungkan unsur bernyanyi, bermain, dan pembelajaran secara berkelompok. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian berdasar 4 indikator yakni (1) Mengingat kembali informasi sederhana (nama teman, warna benda dan lirik lagu), (2) Mengulang cerita atau instruksi secara tepat, (3) Mengaitkan pengalaman sebelumnya dengan kegiatan baru, (4) menceritakan urutan peristiwa dari kegiatan bermain dan bernyanyi. Pada pelaksanaan siklus pertama, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan metode 3B, yaitu bernyanyi, bermain, dan belajar secara berkelompok. Di awal kegiatan, guru memulai dengan lagu pembuka bertema persahabatan dan warna benda, namun partisipasi siswa

masih rendah; sebagian besar hanya mengikuti secara pasif tanpa menyanyikan lagu secara lantang. Saat kegiatan bermain dimulai, anak-anak diberi permainan mencocokkan gambar dengan pengalaman pribadi, namun masih banyak yang memerlukan bantuan untuk mengaitkan gambar dengan aktivitas sehari-hari. Pada sesi kerja kelompok, siswa diminta menyusun cerita berdasarkan gambar berurutan, namun sebagian besar hanya menyebutkan nama gambar tanpa membentuk narasi yang runtut. Interaksi antarsiswa masih terbatas, dan guru terlihat cukup dominan dalam membimbing jalannya kegiatan. Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa mulai berkembang, ditandai dengan adanya peningkatan skor meskipun belum signifikan. Siswa seperti AI, AG, dan KI mulai menunjukkan kemampuan mengingat dan memahami instruksi, namun sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menceritakan kembali urutan kegiatan secara utuh. Hal ini menjadi dasar perbaikan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

Terdapat peningkatan pada sebagian besar siswa, meskipun belum signifikan dan masih berada dalam kategori "mulai berkembang". Beberapa siswa seperti AI dan AG menunjukkan peningkatan skor dari 10 ke 11, sementara siswa lainnya seperti KI dan KZ mengalami kenaikan dari 9 ke 10 dan dari 8 ke 9. Rata-rata peningkatan dalam siklus I belum mencapai target yang diharapkan, karena sebagian besar siswa masih memerlukan pendampingan dalam memahami instruksi dan mengingat konsep yang disampaikan. Hal ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan

rancangan pembelajaran pada siklus II, terutama dalam penguatan aspek keterlibatan aktif dan variasi permainan kognitif.

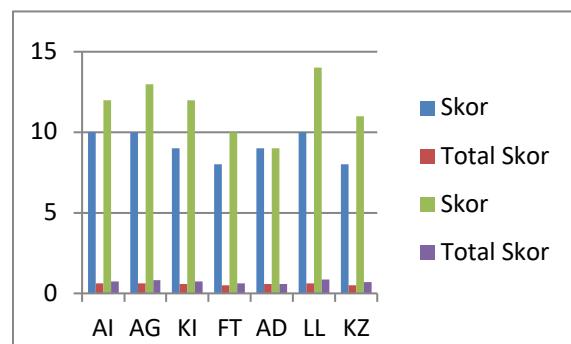
Dari refleksi terhadap hasil siklus I, diketahui bahwa permasalahan utama terletak pada terbatasnya waktu dalam setiap kegiatan, kurangnya keterlibatan aktif siswa saat kegiatan bernyanyi berlangsung, serta belum optimalnya interaksi dalam kegiatan bermain kelompok. Guru cenderung masih memandu secara dominan, sehingga siswa-siswa belum sepenuhnya diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan berinteraksi satu sama lain secara mandiri. Oleh karena itu, pada siklus II direncanakan peningkatan intensitas bermain dalam kelompok kecil, penggunaan lagu-lagu tematik yang lebih familiar, serta penyusunan ulang struktur kegiatan agar siswa lebih fokus dan terlibat aktif.

Pada siklus II, peneliti melakukan penyesuaian berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Kegiatan pembelajaran lebih difokuskan pada pengalaman bermain yang bermakna, pemanfaatan lagu-lagu yang lebih dekat dengan keseharian siswa, serta pembentukan kelompok bermain yang lebih kecil agar interaksi lebih optimal. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Siswa dengan inisial LL mengalami peningkatan dari skor 10 ke 14, AG dari 10 ke 13, KI dari 9 ke 12, AI dari 10 ke 12, FT dari 8 ke 10, dan KZ dari 8 ke 11. Rata-rata skor siswa dalam aspek kognitif meningkat 2-4 poin dibandingkan hasil pra-siklus. Hanya satu siswa (AD) yang skornya tetap pada angka 9. Hal ini menunjukkan bahwa metode 3B secara umum efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam hal daya ingat dan pemahaman konsep melalui

kegiatan yang menyenangkan dan kolaboratif

. Pada siklus kedua, kegiatan pembelajaran disusun ulang berdasarkan hasil refleksi sebelumnya dengan menyesuaikan lagu yang lebih familiar, mengelompokkan siswa dalam kelompok yang lebih kecil, serta memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi siswa. Kegiatan dimulai dengan menyanyikan lagu-lagu populer seperti "Balonku" dan "Pelangi", yang berhasil meningkatkan antusiasme dan partisipasi hampir seluruh siswa. Mereka menyanyi sambil bergerak mengikuti irama, dan tampak lebih ceria serta berani mengekspresikan diri. Saat bermain, anak-anak tampak lebih fokus dan aktif dalam menjelaskan isi gambar berdasarkan pengalaman pribadi. Siswa seperti KI dan LL dengan percaya diri menceritakan kembali kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan gambar yang ditunjukkan. Pada sesi kelompok kecil, mereka mampu menyusun cerita sederhana berdasarkan urutan gambar secara lebih logis dan terstruktur, dengan sedikit bantuan dari guru. Guru pun mulai berperan sebagai fasilitator, membimbing dari belakang dan memberi kesempatan kepada anak untuk berdiskusi secara mandiri. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Secara keseluruhan, observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif siswa, terutama dalam aspek daya ingat, memahami instruksi, serta kemampuan menghubungkan pengalaman dengan pembelajaran. Siswa juga menunjukkan kemandirian yang lebih baik dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Refleksi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa kebanyakan siswa sudah menunjukkan kemampuan untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan, mengikuti instruksi dengan baik, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Siswa -siswa tampak lebih antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga mulai berperan sebagai fasilitator yang membimbing dari belakang, sementara siswa -siswa menunjukkan kemandirian yang lebih baik dalam menyelesaikan tugas-tugas kognitif sederhana. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini secara keseluruhan tercapai, dan metode 3B dinilai dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa usia dini.



Secara teori, metode 3B sejalan dengan kerangka perkembangan kognitif Piaget dan Vygotsky. Prinsip *preoperational* Piaget (usia 2–7 tahun) menyatakan pentingnya simbolisasi dan pengalaman konkret — hal yang terpenuhi melalui bernyanyi dan bermain. Vygotsky menekankan scaffolding dan zona perkembangan proksimal; kegiatan berbasis kelompok memungkinkan interaksi sosial dan dukungan peer-

to-peer, memperkuat konsep kognitif. Kombinasi ini memberikan pengalaman belajar multisensorial dan kolaboratif yang relevan secara teori dan praktis.

Penelitian ini memiliki *novelty* karena mengintegrasikan ketiga pendekatan—bernyanyi, bermain, kelompok—dalam satu model intervensi yang terpadu. Sebelumnya, studi lebih banyak mengevaluasi metode bernyanyi atau bermain secara terpisah. Penelitian di SPS Dahlia 55 menambahkan dimensi baru: pengujian model terpadu di lingkungan lokal yang belum dieksplorasi secara spesifik. Ini memberi kontribusi praktis terhadap pendidikan PAUD di wilayah Kalisat, dan memperkaya khazanah penelitian pendidikan berdasarkan capaian kuantitatif dan dukungan teori serta penelitian sebelumnya, metode 3B terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif—khususnya daya ingat—siswa usia dini. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar dilengkapi analisis statistik (uji-t) guna menguji signifikansi peningkatan skor. Selain itu, pengembangan media bermain tematik dan kolaborasi warga sekolah dapat meningkatkan efektivitas intervensi. Model ini layak direplikasi di lembaga PAUD lain, dengan melibatkan modul integrated 3B untuk memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berbasis bukti.

Berdasarkan capaian kuantitatif dan dukungan teori serta penelitian sebelumnya, metode 3B terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif—khususnya daya ingat—siswa usia dini. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar dilengkapi analisis statistik (uji-t) guna menguji signifikansi peningkatan

skor. Selain itu, pengembangan media bermain tematik dan kolaborasi warga sekolah dapat meningkatkan efektivitas intervensi. Model ini layak direplikasi di lembaga PAUD lain, dengan melibatkan modul integrated 3B untuk memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berbasis bukti.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa metode 3B (Bernyanyi, Bermain, dan Belajar Berkelompok) efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif, khususnya daya ingat, pada anak usia dini. Hal ini terlihat dari peningkatan skor kognitif siswa secara signifikan setelah dua siklus intervensi, dengan rata-rata peningkatan sebesar 2–4 poin. Penerapan metode 3B juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman konkret, interaksi sosial, dan pembelajaran kolaboratif.

Melalui dua siklus pembelajaran, ditemukan bahwa keterlibatan aktif anak, penggunaan lagu yang familiar, serta pengelompokan bermain yang lebih kecil berkontribusi besar terhadap efektivitas pembelajaran. Perubahan pendekatan guru dari instruksional ke fasilitator juga turut mendorong kemandirian dan antusiasme siswa dalam menyerap materi. Penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena mengintegrasikan tiga pendekatan utama dalam satu model terpadu yang belum banyak diterapkan secara bersamaan dalam konteks lokal, khususnya di PAUD wilayah Kalisat. Oleh karena itu, metode 3B layak untuk direplikasi di lembaga PAUD lainnya dengan dukungan modul terintegrasi, analisis statistik lanjutan, serta

pengembangan media pembelajaran tematik untuk mendukung intervensi yang menyenangkan, bermakna, dan berbasis bukti. orang tua yang tidak mau ikut andil, cuek terhadap perkembangan anak serta faktor lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, X., Li, Y., & Liu, J. (2020). *The Effect of Singing on Early Childhood Language Development*. *Early Child Development and Care*, 190(3).
- Creswell, J. W. (2021). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Fitriani, N., Aulia, D., & Ramadhan, M. (2023). *Cooperative Learning Model in Early Childhood Education*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1).
- Gray, P. (2018). *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*. Basic Books.
- Gray, P. (2018, July 24). *Psychologist Gray to talk importance of free play in children's education*. Chautauqua Institution. <https://chqdaily.com/2018/07/psychologist-gray-to-talk-importance-of-free-play-in-childrens-education/>
- Hurlock, E. B. (2020). *Child development* (6th ed.). McGraw-Hill. (Original work published 1978)
- Hurlock, E. B. (2020). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Kadiyono, A. L., & Putri, R. S. (2022). *Musik dan Perkembangan Sosial Anak*. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 5(2).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2021). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Li, C., & Tsai, C. (2021). *Music and Memory in Preschoolers: A Case Study*. *Journal of Educational Research*, 8(4).
- Liu, J., Zhang, H., & Wang, S. (2021). *Play and Cognitive Development: A Longitudinal Study*. *Journal of Child Psychology*, 59(5).
- Liu, M., Lin, T. J., & Wang, C. (2021). *The role of play in early childhood development: Insights into emotional regulation and communication*. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 10054602. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.10054602>
- Maulita, I., Rafiqa, F. F., & Handayani, M. (2022). Pengaruh teknik mnemonic terhadap daya ingat peserta didik dalam pembelajaran IPS di masa pandemi COVID-19. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 3(1), 12–20. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Psikobuletin/article/download/26438/11479>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods*

- Sourcebook (4th ed.). SAGE Publications.
- Pratama, A., & Yusuf, M. (2023). Peningkatan daya ingat siswa SD melalui metode simulasi. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 17–23. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1507>
- Pratama, R., & Yusuf, M. (2023). Pengaruh Stimulasi Visual dan Gerak terhadap Daya Ingat Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 7(1).
- Rahmawati, S., & Suryani, E. (2020). Pembelajaran Kelompok dalam PAUD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 4(2).
- Roopnarine, J. L., & Johnson, J. E. (2022). *Approaches to Early Childhood Education*. Pearson Education.
- Santrock, J. W. (2021). *Child Development* (16th ed.). McGraw-Hill Education.
- Santrock, J. W. (2021). *Child development: An introduction* (15th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, M., Lestari, T., & Wahyuni, D. (2021). Strategi Meningkatkan Memori Anak melalui Metode Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Sari, N., Suryani, D., Fajari, L. E. W., & Rini, R. Y. (2023). Komunikasi dengan pendekatan HOTs dalam pendidikan anak usia dini pada abad 21. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 123–135. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.76438>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D (Edisi Revisi)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A., & Marlina, T. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Dini. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Warsah, I., & Daheri, M. (2021). Penerapan metode permainan edukatif untuk meningkatkan daya ingat anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPMat)*, 9(2), 115–122. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/download/15050/pdf>
- Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M., & Verma, M. (2020). *The Importance of Play*. Cambridge University Press.
- Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M., & Verma, M. (2020). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Frontiers in Psychology*, 11, Article 1186512. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2023.1186512/full>
- Wulandari, R. R., & Hartati, S. (2022). Peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi melalui media gambar seri pada siswa kelas III SD Negeri 01 Suruh Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 1234–1245.
- Wulandari, R., & Hartati, S. (2022). Hubungan Pengalaman Emosional dengan Memori Anak. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 8(3).
- Yunaili, S., & Riyanto, Y. (2020). Peningkatan daya ingat anak usia dini melalui metode bermain kartu memori. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 156–165. Carretti, B., Lanfranchi, S., & Mammarella, I. C. (2022). *Working memory components in*

- children aged 3 to 8 years: A developmental perspective. *arXiv*.
- Zhang, Q., & Sun, Y. (2022). Creative Play and Problem-Solving Skills. *International Journal of Early Childhood Education*, 12(2).
- Zhou, Y., Wang, L., & Huang, M. (2021). Group Work in Early Education. *International Early Learning Journal*, 14(1).