

**MENINGKATAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF DI KELAS B2 TK NEGERI PEMBINA
KECAMATAN RAO PASAMAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

**RUSTIKA EKA SARI
NIM: 2009/93988**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

SKRIPSI

Judul : **Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Konstruktif di Kelas B2 TK Negeri Pembina Kecamatan Rao Pasaman**
Nama : Rustika Eka Sari
NIM : 2009/93988
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP: 19580505 198203 1 005

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP: 19620730 198803 2 002

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Konstruktif Di Kelas B2 TK Negeri Pembina Kecamatan Rao Pasaman

Nama : Rustika Eka Sari
NIM : 2009/93988
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Juli 2011

Tim Penguji,

	Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1.	_____
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	2.	_____
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3.	_____
4. Anggota	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	4.	_____
5. Anggota	: Elise Muryanti. S.Pd	5.	_____

ABSTRAK

Rustika Eka Sari. 2011. Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Konstruktif. SKRIPSI. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan observasi di lapangan perkembangan kognitif anak kelas B2 TK Negeri Pembina Rao masih rendah. Hal ini terlihat bahwa banyak anak yang belum dapat memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya, tidak mampu dalam mencipta bentuk. Untuk itu dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kognitif anak melalui permainan konstruktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, daya ingat, nalar dan imajinasi anak melalui permainan konstruktif di TK Negeri Pembina Rao Pasaman.

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian adalah murid Taman Kanak-kanak Pembina Rao kelompok B2 berjumlah 20 orang. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian berbentuk angka persentase yang mengalami peningkatan dari kondisi awal, meningkat pada siklus I, dan meningkat lagi pada siklus II. Dan pada siklus II masalah sudah dapat di atasi, kemampuan kognitif anak meningkat.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif untuk meningkatkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Pembina Rao berada pada tingkat persentase 88%. Pencapaian ini menunjukan bahwa 88% siswa sudah meningkat dari sebelumnya pada siklus 1 45%. Temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru, sekolah, guru atau lembaga yang berkepentingan untuk memanfaatkan media ini.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “ Meningkatkan kognitif anak melalui permainan Konstruktif di Kelas B2 TK Pembina Kecamatan Rao Pasaman”

Skripsi ini dapat peneliti susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan berupa moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya,M.Pd selaku pembimbing 1, yang telah meluangkan waktu dan kesempatan sehingga dapat memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen Pembimbing II Ibu Dra,Hj.Yulsyofriend, M.Pd yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend,M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof.Dr. Firman, Ms.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kemudahan dan kesempatan pada penulis
5. Seluruh Dosen dan Karyawan/Karyawati Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

6. Kedua orang tua penulis ayahanda Ruslan dan ibunda Yusmi yang penulis muliakan serta abang ade dan Adik tercinta Candra yang senantiasa memberikan kekuatan dan dorongan bagi penulis baik moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Yasmaniar selaku kepala TK Negeri Pembina Kecamatan Rao pasaman yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Anak didik TK Negeri Pembina Kecamatan Rao Pasaman yang telah membantu dalam penyempurnaan skripsi ini.
9. Teman-Teman Seangkatan kelas Mandiri Bukitinggi dan Mandiri Padang yang banyak memberikan masukan dan kekuatan bagi penulis

Semoga semua bantuan, dorongan, dan bimbingan yang diberikan menjadi amal sholeh dan diridhoi oleh Allah SWT. Amin. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran pembaca untuk perbaikan dan kesempurnaannya.

Akhirnya segala yang benar datangnya dari Allah SWT, dan segala yang salah datangnya dari manusia yang tidak luput dari kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini menjadi ibadah bagi penulis di sisiNya dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, Agustus 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakekat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian anak usia dini	7

b. Karakteristik anak usia dini	8
2. Hakekat Pembelajaran Anak Usia Dini	8
3. Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004.....	10
4. Perkembangan Kognitif	13
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	13
b. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	15
c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak .	16
d. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	18
5. Bermain	18
a. Pengertian Bermain	18
b. Fungsi Bermain.....	21
6. Alat Permainan	22
a. Pengertian Alat Permainan	22
b. Fungsi Alat Permainan	23
7. Permainan Konstruktif	25
a. Pengertian Alat Permainan Konstruktif	25
b. Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kognitif Anak	26
c. Cara Mengaplikasikan Permainan Konstruktif.....	27
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis Tindakan	30

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Setting Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	33

D. Prosedur Penelitian	34
E. Instrument Penelitian	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	43

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian	46
1. Deskripsi Kondisi Awal	46
2. Siklus I	49
3. Siklus II	65
B. Pembahasan	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	84
B. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format Penilaian Anak	40
Tabel 2	Kemampuan Kognitif dalam Mencipta Bentuk dalam Permainan Konstruktif.....	44
Tabel 3	Format wawancara anak	45
Tabel 4	Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada kondisi awal.....	47
Tabel 5	Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus I pertemuan I.....	52
Tabel 6	Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus I pertemuan 2	54
Tabel 7	Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus I pertemuan 3	57
Tabel 8	Rekapitulasi perkembangan kognitif anak pada siklus I pertemuan 1,2,3	60
Tabel 9	Hasil wawancara anak pada siklus I.....	62
Tabel 10	Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus II pertemuan I.....	67
Tabel 11	Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus II pertemuan 2	69
Tabel 12	Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus II pertemuan 3	72
Tabel 13	Rekapitulasi perkembangan kognitif anak pada siklus II pertemuan 1,2,3	74
Tabel 14	Hasil wawancara anak pada siklus II	76
Tabel 15	Meningkatkan kognitif anak melalui permainan konstruktif kategori sangat tinggi.....	80
Tabel 16	Meningkatkan kognitif anak melalui permainan konstruktif kategori tinggi.....	81
Tabel 17	Meningkatkan kognitif anak melalui permainan konstruktif kategori rendah	82

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada kondisi awal.....	49
Grafik 2 Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus I pertemuan 1	53
Grafik 3 Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus 1 pertemuan 2	56
Grafik 4 Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus I pertemuan 3	58
Grafik 5 Hasil rekapitulasi meningkatkan kognitif anak pada siklus I kategori sangat tinggi	61
Grafik 6 Hasil observasi rekapitulasi meningkatkan kognitif anak pada siklus I kategori tinggi	61
Grafik 7 Hasil observasi rekapitulasi meningkatkan kognitif anak pada siklus I kategori rendah	62
Grafik 8 Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus II pertemuan 1	68
Grafik 9 Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus II pertemuan 2	71
Grafik 10 Hasil observasi meningkatkan kognitif anak pada siklus II pertemuan 3	73
Grafik 11 Hasil rekapitulasi meningkatkan kognitif anak pada siklus II kategori sangat tinggi	75
Grafik 12 Hasil observasi rekapitulasi meningkatkan kognitif anak pada siklus II kategori tinggi	75
Grafik 13 Hasil observasi rekapitulasi meningkatkan kognitif anak pada siklus II kategori rendah	76
Grafik 14 Kemampuan kognitif anak kategori sangat tinggi	80
Grafik 15 Kemampuan kognitif anak kategori tinggi	81
Grafik 16 Kemampuan kognitif anak kategori rendah	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar pengamatan kognitif pada kondisi awal	89
Lampiran 2	Lembar pengamatan pada siklus 1 pertemuan 1	91
Lampiran 3	Lembar pengamatan pada siklus 1 pertemuan 2	93
Lampiran 4	Lembar pengamatan pada siklus 1 pertemuan 3	95
Lampiran 5	Lembar pengamatan pada siklus II pertemuan 1	97
Lampiran 6	Lembar pengamatan pada siklus II pertemuan 2	99
Lampiran 7	Lembar pengamatan pada siklus II pertemuan 3	101
Lampiran 8	Satun kegiatan harian	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bentuk pendidikannya dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bagi anak usia dini. Bentuk pendidikannya menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak menggunakan essensi bermain. Essensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, merdeka. Bermain sangat dibutuhkan anak karena bermain merupakan dunia anak-anak. Dengan bermain dapat mengenalkan anak pada konsep-konsep sesuai tahap perkembangan mereka, mengenal dirinya, orang lain, dan lingkungan.

Salah satu pembelajaran melalui bermain yaitu bermain Konstruktif, dimana anak belajar menyusun struktur pengetahuan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme dalam Trianto (2009: 28) mengemukakan bahwa "Guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada anak, melainkan anaklah yang harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya".

Untuk itu diperlukan suatu metode atau media pembelajaran yang dapat membuat anak mampu untuk membangun pengetahuannya tersebut. Salah satunya yaitu dengan permainan konstruktif. Permainan konstruktif merupakan permainan aktif yang melibatkan anak langsung untuk mencipta, menyusun bentuk balok, geometri, pasir, sesuai keinginan mereka.

Untuk mendukung teori belajar di atas tersebut Dewey dalam Sujiono (2008: 25) mengatakan bahwa: "Pendidik harus memberikan kesempatan pada anak untuk dapat melakukan sesuatu, baik secara individual maupun kelompok sehingga anak akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Sekolah harus dijadikan laboratorium bekerja bagi anak"

Model pembelajaran ini menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada anak serta dapat mengembangkan pengetahuan sikap, nilai, dan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat.

Dari beberapa uraian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konstruktif dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga anak mampu berpikir dan berbuat. Guru harus memberikan

kesempatan pada anak untuk melakukan sesuatu agar anak memperoleh pengetahuan melalui pengalamannya. Pengetahuan yang didapat tersebut akan memberi stimulasi pada kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di TK, penulis melihat adanya kesenjangan yang terjadi di lapangan dengan keadaan sebenarnya. Perkembangan kognitif anak belum berkembang dengan baik. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemberian kesempatan pada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui bermain sambil belajar, pemanfaatan media yang ada belum maksimal, strategi yang digunakan guru kurang menarik bagi anak, akibatnya perkembangan kemampuan kognitif anak belum meningkat.

Sesuai dengan rasional permasalahan di atas, penulis mencoba memberikan solusi untuk meningkatkan pembelajaran dan perkembangan kognitif anak, dengan cara bermain sambil belajar dan menemukan serta membangun pengetahuannya sendiri melalui permainan Konstruktif.

Untuk itu penulis mengangkat judul penelitian ini: “Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Konstruktif Di TK Negeri Pembina Kecamatan Rao Pasaman”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak
2. Pemanfaatan media yang ada belum maksimal
3. Strategi yang digunakan guru kurang menarik

4. Kurangnya kesempatan untuk bereksplorasi, dan mengembangkan imajinasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk lebih menfokuskan penelitian ini dan untuk mengatasi permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan pada “Meningkatkan kemampuan Kognitif anak melalui permainan Konstruktif di TK Negeri Pembina Kecamatan Rao Pasaman”

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah penelitian, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana upaya yang dilakukan agar bermain Konstruktif dapat meningkatkan kognitif anak di kelas B2 TK Negeri Pembina Kecamatan Rao Pasaman?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Dengan adanya permasalahan kognitif di atas, maka penulis menciptakan sebuah permainan konstruktif. Biasanya permainan ini dilakukan kapan anak mau belajar bermain atau hanya sebelum bel berbunyi, artinya kesempatan untuk bermain konstruktif sedikit sekali. Untuk lebih mengembangkan kemampuan kognitif anak, maka penulis menciptakan permainan konstruktif dengan menyusun kepingan balok dan geometri menjadi suatu bentuk agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada Penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan kognitif anak
2. Mengembangkan daya ingat, daya nalar dan imajinasi anak dalam bermain dan belajar
3. Melatih anak untuk memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi:

1. Bagi penulis
Menambah wawasan dan sebagai pengalaman pemula dalam menyusun proposal sebelum skripsi.
2. Bagi guru / pendidik
Sebagai pedoman dalam menambah wawasan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Serta menemukan metode pembelajaran yang membuat anak lebih aktif lagi.
3. Bagi sekolah
Dengan pembelajaran konstruktif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, aktivitas dan motivasi belajar serta mutu sekolah. Juga sebagai sumbangan pikiran dalam mengembangkan kognitif anak.
4. Bagi orang tua
Memberikan pengalaman tentang perlunya bersosialisasi dan bekerjasama baik di keluarga masyarakat dan lingkungan sekitar.

5. Bagi penelitian lanjutan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan atau literatur bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

H. Definisi Operasional

Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. kemampuan kognitif ini perlu dikembangkan dengan cara memberi stimulasi melalui permainan yang dapat melatih dan mengembangkan daya pikir anak, seperti permainan konstruktif.

Permainan konstruktif merupakan bentuk permainan aktif dimana anak mencipta atau membangun sesuatu bentuk dengan mempergunakan alat berupa balok-balok, kepingan geometri, bongkar pasang, mencipta dari lidi dan tangkai es, sehingga menghasilkan suatu bentuk /bangunan. Permainan ini dilakukan dengan berkelompok dan bekerja sama dengan anak lain. tiap kelompok terdiri 4 orang anak. Tujuannya agar anak mampu bekerjasama, saling membantu dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir, imajinasi dan belajar memecahkan masalah sederhana yang di temuinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Sel-sel tubuh anak tumbuh dan berkembang amat pesat yang dimulai sejak prenatal sampai ia lahir dan memasuki usia-usia tertentu. Setiap anak bersifat unik, artinya setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda. Memiliki kelebihan, kekurangan, bakat dan minat tersendiri yang tidak sama dengan anak yang lain.

Untuk itu diperlukan sebuah strategi dan lembaga yang dapat memahami dan dapat mengembangkan potensi anak tersebut. Salah satunya yaitu PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tingkat kecerdasannya. Disinilah peranan guru amat diperlukan. Guru harus memahami kebutuhan khusus dan kebutuhan individual anak.

Namun ada faktor pembatas yaitu faktor genetik yang tidak dapat diubah dalam diri anak. Oleh sebab itu PAUD diarahkan untuk memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan belajar dan bimbingan belajar yang tepat agar anak dapat berkembang sesuai kapasitas genetiknya dan tahap perkembangannya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik anak untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik anak akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif, sehingga memudahkan guru untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai perkembangan anak.

Menurut Solehuddin dalam Rusdinal (2005:17) mengemukakan sejumlah karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

- a) Anak bersifat unik, seorang individu berbeda dengan individu lain
- b) Anak mengekspresikan perilakunya relatif spontan
- c) Anak bersifat aktif dan energik
- d) Anak itu egosentris
- e) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta antusias terhadap banyak hal
- f) Anak bersifat eksploratif dan petualang
- g) Anak umumnya kaya dan suka fantasi
- h) Anak masih mudah frustrasi
- i) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
- j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek
- k) Anak merupakan usia belajar yang paling potensial
- l) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Berdasarkan pendapat Solehuddin di atas jelas terlihat bahwa anak usia dini dan usia TK memiliki sejumlah karakteristik yang harus dipahami guru agar mudah merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, dan menyesuaikannya dengan tahap berpikir dan tahap perkembangan anak.

2. Hakekat Pembelajaran Anak Usia Dini

Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain dan bernyanyi. Kegiatan di TK harus menerapkan essensi bermain. Essensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif tidak terpaksa dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan bagi anak, membuat anak tertarik, dan tidak terpaksa.

Dalam bermain tersebut guru hendaknya memasukan unsur edukatif, sehingga secara tidak sengaja anak telah belajar berbagai hal.

Menurut Suyanto (2005: 133) secara rinci, essensi bermain meliputi:

1. Motivasi internal yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri (voluntir)
2. Aktif. Anak aktif melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun mental
3. Non literal artinya anak dapat melakukan apa saja yang diinginkanya, terlepas dari realitas, sperti berpura-pura terbang, mengendarai mobil jadi supermen dan lain-lain.
4. Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya. Misalnya anak bermain dengan huruf papan magnetik. Ia tidak memiliki tujuan untuk belajar mengenal huruf atau membuat kata. Jika kemudian setelah bermain anak mampu mengembangkan kosa kata.

Dari pendapat Suyanto di atas jelas terlihat bahwa bermain merupakan aspek terpenting dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan bermain anak bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa gembira, marah, sedih hal tersebut dapat juga mengembangkan aspek emosional anak.

Guru TK harus kreatif melihat potensi lingkungan dan mendesain kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Lingkungan sekitar

juga menyediakan objek belajar yang tak terhingga, melalui objek tersebut dapat mengenalkan anak pada berbagai konsep dan berbagai hal.

Untuk itu kegiatan pembelajaran di TK didesain untuk memungkinkan anak belajar. Dengan demikian permainan konstruktif akan membuat anak aktif bermain dan belajar sehingga dapat mengembangkan kognitif anak.

3. Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tahun 2004

Pendidikan anak usia dini merupakan 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Sedangkan Raudhatul Athfal adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan Islam bagi anak berusia empat tahun sampai enam tahun.

Fungsi Pendidikan Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal adalah:

- a. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- b. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- c. Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik.
- d. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.

- e. Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak.
- f. Menyiapkan anak untuk pendidikan dasar.

Tujuannya adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Ruang lingkup kurikulum TK dan RA meliputi aspek perkembangan:

- a. Moral dan nilai-nilai agama.
- b. Sosial, Emosional dan kemandirian.
- c. Berbahasa.
- d. Kognitif.
- e. Fisik/motorik.
- f. Seni.

Untuk menyederhanakan lingkup kurikulum dan menghindari tumpang tindih, serta untuk memudahkan guru menyusun program pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman mereka, maka aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup: bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik, meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian.

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan

keaktivitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi: Berbahasa, kognitif, fisik/motorik, seni.

Standar Kompetensi TK dan RA adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan, diharapkan akan meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik, sehingga menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada dimasyarakat.

Pendekatan pembelajaran dan penilaian:

a. Pendekatan pembelajaran

Pendekatan pembelajaran pada pendidikan TK dan RA dilakukan dengan berpedoman pada satu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh pembiasaan dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

b. Penilaian

Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui pengamatan dan pencatatan anekdot. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perkembangan dan sikap anak yang dilakukan dengan mengamati tingkah laku anak dalam kehidupan sehari-hari secara terus menerus, sedangkan pencatatan anekdot merupakan sekumpulan catatan tentang sikap dan perilaku anak dalam situasi tertentu.

Salah satu indikator dalam KBK 2004 yaitu pada pengembangan kemampuan dasar yaitu: mencipta 3 bentuk dari dari kepingan geometri, mencipta 3 bentuk dari balok, serta mencipta bentuk dari lidi. Ketiga indikator inilah yang penulis kembangkan dalam permainan konstruktif untuk meningkatkan kognitif anak

Disini penulis dapat menarik kesimpulan bahwa kurikulum sangat penting dalam pencapaian proses pembelajaran yang optimal pada anak, karena dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan atau dirumuskan dapat memudahkan guru menyusun program pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman mereka.

4. Perkembangan Kognitif anak usia dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa Kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar dan menggunakannya pada saat dibutuhkan. Melalui kognitif seseorang dapat mengenal, memahami, mempunyai pengetahuan, berkomunikasi dan menghasilkan sesuatu.

Menurut Sujiono (2008: 12) mengatakan bahwa:

Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Maksudnya kemampuan individu untuk menghubungkan dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman yang ditemuinya serta menilai sesuatu dalam bentuk ide, gagasan dan proses belajar. Tewujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat *Colvin* dalam Sujiono (2008: 12) kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Kognitif atau intelegensi merupakan urutan yang berkembang dinamis. Penjelasan ini dipertegas oleh *Bayley* dalam Sujiono (2008: 14) berpendapat bahwa:

Intelegensi merupakan urutan fungsi-fungsi yang berkembang dengan dinamis, dimana fungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hierarki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Intelegensi merupakan gabungan dari fungsi-fungsi yang berkembang pada waktu yang berbeda.

Intelegensi merupakan gabungan dari fungsi yang berkembang dari waktu yang berbeda. Contohnya: Dalam pola perkembangan kecerdasan, daya ingat mendahului penalaran abstrak. Daya ingat untuk materi konkret berkembang dan mencapai puncaknya lebih awal dari penalaran.

Dari uraian pendapat teori di atas dapat disimpulkan bahwa: kognitif berhubungan erat sekali dengan tingkat kecerdasan atau intelegensi. Hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti memecahkan masalah, mempertimbangkan persoalan serta menilai sesuatu.

b. Hakekat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indaranya. Sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya, dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti: persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Menurut *Piaget* dalam Sujiono (2008: 1.16) alasan kenapa pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 4) Agar anak mampu memahami berbagai symbol-simbol yang ada
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan), maupun peristiwa yang terjadi melalui proses ilmiah (percobaan)

- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Pengembangan kognitif sangat diperlukan dalam melatih kecerdasan dan mengembangkan kemampuan dasar anak. Kognitif merupakan sumber dari segala aktivitas dan pemrosesan hasil dari perilaku dan tindakan. Dengan berkembangnya kognitif anak dapat meningkatkan daya nalar serta ingatan anak.

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif tidaklah berkembang dengan sendirinya, melainkan ada faktor tertentu yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya kemampuan kognitif seseorang. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor hereditas / keturunan

Teori hereditas berpendapat manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Pembawaan ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa sejak lahir.

2) Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme berpendapat manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

3) Kematangan

Tiap organ dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan ini dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal)

5) Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat adalah kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud.

6) Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Dari beberapa faktor perkembangan kognitif di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif perlu dilatih dan dikembangkan melalui pengalaman, lingkungan, kematangan, kebebasan untuk memilih keinginan serta dengan bermain.

d. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Anak melalui empat tahap dalam memahami dunia. Tiap tahap berhubungan dengan usia dan cara berpikir yang berbeda-beda. Cara berpikir inilah yang membuat suatu tahap lebih maju dari tahap yang lain. Adapun tahap-tahap perkembangan kognitif *Piaget* dalam Sujiono (2008: 3.4) adalah:

1. Tahap sensori motor yaitu mulai dari lahir hingga usia 2 tahun. dalam tahap ini, perkembangan skema melalui reflex-reflek untuk mengetahui dunianya.
2. Tahap pra operasional yaitu berlangsung sekitar usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai mengenal simbol-simbol dengan kata-kata, dan peniruan.
3. Tahap operasional konkrit yaitu berlangsung mulai usia 7 tahun sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak dapat melakukan kemampuan berpikir sistematis dan penalaran logis terhadap hal-hal atau objek yang konkret.
4. Tahap operasional formal yaitu muncul pada umur 11-dewasa. Pada tahap ini mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis

Dari ke 4 tahap perkembangan di atas dapat dilihat bahwa anak usia TK termasuk pada tahap pra operasional konkrit. Pada tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura dan menggunakan symbol-simbol. Cara berpikir anak sudah mulai bisa dimengerti karena anak dapat memanipulasi objek simbol termasuk kata-kata dan adanya bentuk peniruan ketika bermain dan belajar.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain anak menemukan lingkungan, orang

lain dan diri sendiri. Menurut Montessori dalam Kamtini, (2005:17) mengemukakan bahwa: “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah. Anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya”.

Dari pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa: “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik menggunakan alat atau tanpa alat yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep-konsep secara alamiah”.

Pembelajaran di TK dilakukan dalam bentuk kegiatan bermain, yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Menurut Soegeng dalam Kamtini (2005:26)

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian / berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain itu merupakan kebutuhan alamiah anak, spontan dilakukan anak baik bermain sendiri ataupun berkelompok.

Menurut Anggani (2000:23) mengatakan “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat sehingga memberikan pengertian dan pemahaman/informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Dari pendapat Anggani di atas terlihat bahwa bermain memberikan pemahaman dan pengertian tersendiri bagi anak, mengembangkan

imajinasi anak dan menyenangkan bagi anak. Contoh: anak bermain balok-balok, menyusun balok menjadi sebuah bentuk yang diinginkannya, dia buat sebuah bentuk, dia ubah lagi sampai ia menemukan kepuasan tersendiri dan memberi kesenangan dengan hasil ciptaannya.

Menurut *Vygotsky* dalam *Mayke*, (1995:8), mengemukakan bahwa: “Bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan membantu perkembangan berfikir anak”. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Menurut *Vygotsky* dalam Montolalu, dkk (2005:1.13), membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif

Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu media bagi anak yang dapat mengembangkan intelektual anak sehingga dapat memperkaya berfikir anak.

Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati diri sendiri, membanding-bandingkan, menarik kesimpulan disamping itu juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berfikir sendiri dan berbuat sendiri dalam menyelesaikan/memecahkan masalah yang dihadapi.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain menurut Anggani (2000: 30) yaitu: “ekstra energy, waktu, alat permainan, ruangan untuk bermain, dan teman bermain”.

Teman bermain juga dibutuhkan anak untuk memuaskan dirinya dan menambah pengetahuannya. Bermain sendiri juga dapat dilakukan anak namun bila bermain dengan teman akan membuat permainan menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan dan memberikan informasi serta kebermaknaan bagi anak, baik bermain sendiri, berkelompok, menggunakan alat atau tanpa alat.

b. Fungsi Bermain

Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir dari yang konkrit ke abstrak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan berfikir anak dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak, melalui bergaul dan bermain bersama teman sebaya, kecakapan berbahasa anak berkembang.

Santrock dalam Kamtini, (2005:53), fungsi bermain yaitu: Pada saat ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebaya, meredakan ketenangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu, kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Bermain memberikan manfaat tersendiri bagi perkembangan anak. Menurut Montolalu (2007: 115-117) menjelaskan manfaat bermain sebagai berikut:

- a. Bermain memicu kreativitas
- b. Bermain bermanfaat untuk mencerdaskan otak
- c. Bermain membantu perkembangan berpikir anak dan kognitif Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- e. Bermain bermanfaat untuk mengasah panca indra
- f. Bermain sebagai media therapy (pengobatan)
- g. Bermain itu melakukan penemuan artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru

Dari manfaat bermain di atas jelaslah bahwa bermain merupakan kebutuhan anak serta dunia anak. Sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain bahkan belajar pun sambil bermain. Kita tahu bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis, kebutuhan jasmani dan rohani anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain. Jadi bermain itu merupakan kebutuhan bagi anak.

6. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide atau pengertian, misalnya: model gambar dan contoh benda.

Pengertian alat permainan menurut Sudono (1995:7) mengatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Perawatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Menurut Brata dalam Sudono (1995:23) bahwa:

“Bermain menggunakan alat yang dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama. Oleh sebab itu, penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, bewarna dominan, tidak mudah rusak, ringan yang berat tidak dapat dipindahkan oleh anak-anak”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi Anak Usia Dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Selanjutnya menurut *Tanaka* dalam Sudono (1995:8), menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi, alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka

Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

b. Fungsi Alat Permainan

Menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62) fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut:

- 1) Melatih kecerdasan intelektual anak dan meliputi rasa ingin tahu anak
- 2) Melatih keberanian dan kepercayaan anak
- 3) Melatih keterampilan minat, mencoba, dan menebak

- 4) Menenal angka dalam pembelajaran menghitung
- 5) Membuat anak senang

Menurut *Tanaka* dalam Anggani Sudono (2000:8), fungsi alat permainan yaitu:

- 1) Melalui bermain kognitif anak berkembang
- 2) Mengembangkan keterampilan berhitung anak
- 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak
- 4) Mengenalkan warna pada anak
- 5) Mengembangkan sosialisasi anak antara teman sebayanya

Menurut *Sachuyo* dalam Sudono (1995), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan berfikir anak
- 2) Pemahaman tentang lingkungan sekitar
- 3) Memberi rangsangan pada anak
- 4) Memberi kesenangan kepada anak
- 5) Mengembangkan sosialisasi anak

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah sesuatu yang dapat mengembangkan berfikir anak yang meningkatkan aktivitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga dapat bersosialisasi dengan lingkungan yang memberi kesenangan kepada anak.

Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa semua alat yang dapat dimainkan anak disebut sebagai alat permainan.

Alat permainan ada yang bersifat ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, menyempurnakan suatu desain, menyusun puzzle dan pola sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain. Dengan alat permainan anak akan melakukan hal yang jelas dan bermakna serta dapat menggunakan seluruh inderanya secara aktif. Kegiatan aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otak anak, daya ingat anak serta penalaran anak yang kelak akan memudahkan proses pembelajaran pada anak.

Maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu seluruh aspek perkembangan anak, baik itu kognitif, sosial, fisik motorik, bahasa dan seni. Dengan adanya alat permainan akan membuat anak untuk aktif dan termotivasi untuk bermain sambil belajar sehingga anak memperoleh pengetahuan melalui pengalamannya.

7. Permainan Konstruktif

a. Pengertian Pembelajaran Konstruktif

Menurut Suyanto (2005:151) Pembelajaran konstruktif adalah suatu pembelajaran mengkonstruksi (menyusun struktur) pemahaman atau pengetahuan dengan cara mengaitkan dan menyelaraskan fenomena, ide, kegiatan, atau pengetahuan baru kedalam struktur pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Pendapat ini didukung oleh teori *Piaget* dalam Trianto (2009: 152) mengatakan: “Dalam belajar anak mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksinya dengan objek dan masyarakat dengan melakukan adaptasi berupa asimilasi dan akomodasi”.

Menurut Teori konstruktivistis dalam Suyanto (2005:152) menyatakan anak harus menemukan sendiri pengetahuan dan membangun sendiri pengetahuan dalam pola pikirnya. Peran guru di sini yaitu memberi kesempatan seluas-luasnya untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. guru juga menyediakan sumber belajar bagi anak. Diantaranya balok-balok dan geometri. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui belajar langsung bersama teman untuk menyusun dan memecahkan masalah yang ada serta mengembangkan imajinasi mereka melalui ide-ide kreatif tersebut.

b. Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kognitif Anak

Salah satu jenis bermain yang paling asik bagi anak yaitu bermain konstruksi (membangun). Anak-anak menciptakan sesuatu dari alat permainan yang tersedia. Misalnya balok-balok, geometri, dan air pasir. Bermain konstruktif merupakan bentuk permainan aktif dimana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan dilihatnya sehari-hari. Namun dengan berkembangnya imajinasi anak, anak mulai meniru hal apa yang dilihatnya. Anak mulai membangun rumah dari kepingan geometri, membuat istana dari balok-balok dll.

Permainan konstruktif merupakan bentuk permainan aktif dimana setiap anak memiliki kesempatan yang luas untuk belajar membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalamannya. Dengan belajar menemukan sesuatu tersebut, pengetahuan anak akan tetap melekat dalam diri anak, sehingga dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif ini dipandang sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun system makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi mereka.

Permainan ini dapat dilakukan dengan bekerja sama dalam kelompok kecil, dengan begitu anak akan belajar berbagai pengetahuan, sikap dan perilaku dengan cara yang menyenangkan dan tidak terpaksa. Kemampuan kognitif anak meningkat dan kemampuan dasar lainnya juga meningkat seperti bahasa, fisik motorik, social emosional dan seni.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan konstruktif merupakan permainan yang disukai anak dan menantang bagi anak untuk pemecahan masalah yang di hadapinya. Dalam permainan ini anak belajar menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya.

c. Cara Mengaplikasikan Permainan Konstruktif pada Anak TK

1) Alat dan bahan yang digunakan

Buku, lem, gunting, origami

Balok-balok, kepingan geometri dari kertas, lidi atau tangkai es

2) Cara melakukan permainan Konstruktif

- a) Kondisikan anak terlebih dahulu dan buatlah suasana yang menyenangkan dan gembira
- b) Kenalkan alat dan bahan yang digunakan serta bagaimana menggunakannya

- c) Bagi anak dalam kelompok kecil, 1 kelompok terdiri dari 4 orang anak, agar mereka saling membantu dan bekerjasama
- d) Kemudian kenalkan aturan main dan kesepakatan agar anak belajar untuk mematuhi aturan dan disiplin.
- e) Persilahkan anak bermain sesuai tugas kelompok yang didapatnya, dan tetap bimbing anak sambil mengajukan beberapa pertanyaan dan wawancara singkat tentang apa yang dibuat anak. Tujuannya untuk dapat mengembangkan berpikir, imajinasi anak dalam mencipta

B. Penelitian yang Relevan

Lidya Resty Yanti 2011. Melakukan Penelitian Judulnya “Upaya Pengembangan Kognitif anak melalui puzzle geometri menggunakan papan panel di TK Perwad Padang” adapun hasil penelitiannya adalah tentang perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik melalui puzzle geometri”

Nelda Liana 2010 dengan Judul Penelitian “Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Angka di Tk Aisyiah Bustanul Athfal Silayang Kabupaten Pasaman Barat” menemukan bahwa permainan pohon angka dapat mengembangkan kognitif anak. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti berkesimpulan bahwa dengan penggunaan pembelajaran *konstruktif* dapat meningkatkan kognitif anak agar berkembang secara optimal.

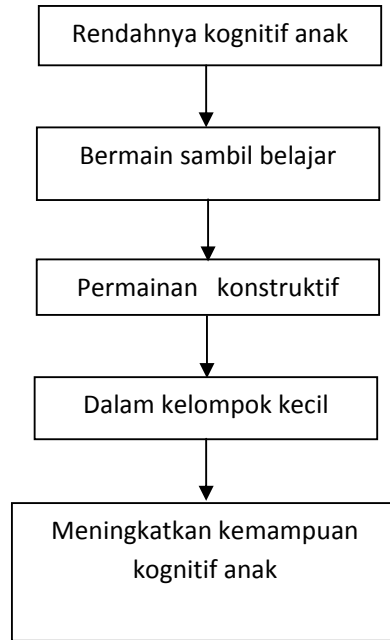
C. Kerangka Konseptual

Pembelajaran konstruktif merupakan salah satu strategi dalam meningkatkan hasil belajar anak dan meningkatkan kemampuan kognitif anak

Untuk meningkatkan kognitif anak diperlukan adanya stimulasi. Salah satu yang dapat dilakukan guru yaitu memberikan kesempatan belajar langsung pada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang anak. Tiap kelompok diberikan beberapa balok yang lengkap dengan bentuk, ukuran dan jenisnya. Sebelum mulai bekerja guru menerangkan tentang kesepakatan yang dibuat bersama, bahwa tiap anggota kelompok harus saling membantu dan ketergantungan positif untuk mencapai tujuan bersama.

Anak diberi kebebasan untuk mencipta dan membentuk sesuatu yang diinginkan anggota kelompoknya dalam permainan balok geometri. Permainan ini akan sangat menyenangkan bagi anak karna anak bebas berekspresi, mengemukakan ide-idenya untuk kemajuan kelompok. Dengan sendirinya akan terbentuk pengalaman dan pengetahuan dalam diri anak.

Dengan adanya permainan konstruktif dalam bentuk kerja sama seperti ini akan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Diantaranya kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik serta sikap dan prilaku anak. Perlahan-lahan anak akan belajar menghargai pendapat orang lain, sikap egosentrisnya mulai berubah jadi sosialisasi yang tinggi, serta kemampuan kognitif dan penalaran anak akan membaik. Hal ini digambarkan pada kerangka konseptual di bawah ini:



Bagan 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Kelas B2 TK Negeri Pembina Kecamatan Rao Pasaman”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, pendidikan ini ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun.
2. Dengan mengembangkan Kognitif dapat memanifestasikan kecerdasan dari pemikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri.
3. Pembelajaran di TK menggunakan prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Untuk mengembangkan kemampuan dasar dan aspek perkembangan pada anak dilakukan dengan bermain. Salah satu cara untuk mengembangkan Kognitif Anak melalui bermain adalah dengan menggunakan permainan konstruktif.
4. Permainan konstruktif merupakan suatu permainan mencipta atau menyusun sesuatu menjadi bentuk yang diinginkan anak, seperti rumah, gedung, sekolah, jembatan, binatang, pesawat, dan orang-orangan.
5. Pada permainan konstruktif ini anak mengenal berbagai bentuk kepingan geometri, macam-macam balok, dan mengenal ukuran seperti tinggi rendah,

panjang pendek, dan besar kecil. Kemudian anak dapat menceritakan apa yang dibuat dan diciptanya pada guru dan anak lain

6. Permainan ini dilakukan dengan berkelompok yang tujuannya untuk melatih sosialisasi anak, komunikasi antar anak, serta menjalin hubungan kerjasama yang baik dan saling membantu dalam melakukan kegiatan. Dengan bekerjasama dengan teman anak mampu membangun pengetahuan dalam dirinya dan belajar memecahkan masalah sederhana yang di hadapinya.
7. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih kemampuan kognitif anak, sehingga anak mampu untuk mengerjakan apa yang ditugaskan padanya, mampu menemukan pengetahuan sendiri, dapat memecahkan masalah sederhana, belajar bekerjasama, serta dan meningkatkan sosialisasi dan komunikasi antar anak.
8. Dengan menggunakan permainan konstruktif maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang sangat tinggi dengan persentase 45% dan pada siklus II dengan persentase 88%.
9. Untuk aspek mengenal bentuk geometri yang memperoleh nilai sangat tinggi, sebelum tindakan 15% pada siklus I naik 45% pada siklus II naik menjadi 90%.
10. Untuk aspek mencipta bentuk dari balok dan tangkai es sebelum tindakan 20% siklus I naik 50% dan pada siklus II naik menjadi 95%.

11. Untuk aspek mencipta bentuk dari kepingan geometri sebelum tindakan 15% siklus I naik 35% dan pada siklus II naik menjadi 80%.
12. Untuk aspek menceritakan apa yang dibuat dan disusunnya sebelum tindakan 25% pada siklus I naik 45% dan pada siklus II naik menjadi 85%.
13. Untuk aspek mengenal konsep ukuran dan warna sebelum tindakan 25% pada siklus I naik 50% dan pada siklus II naik menjadi 90%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, diperlukan suatu metode dan media yang beragam, dan hendaknya guru lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang akan disajikan dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional anak.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal, maka guru hendaknya dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, dan mengetahui perkembangan anak.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang menggunakan permainan konstruktif yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini.
4. Pihak sekolah dan guru serta orang tua mau bekerjasama dalam menciptakan dan menyediakan alat permainan yang dapat melatih anak

untuk berpikir kritis dan mampu mandiri, serta mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya.

5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dalam peningkatan mutu pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Alwen, Bentri. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. FIP: UNP
- Depdiknas. 2003. *UU Sisdiknas*. Jakarta: Depdiknas.
- Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Kamtini Husdi Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Rineka Cipta
- Riyanto, Yatim. 2008. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Rusdinal, Elizar. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat permainan dan sumber belajar*. Jakarta: Depdikbud
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber belajar dan alat permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2008. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedja Saputra, Maykes. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.