

**EKSPERIMENTASI LAYANAN BIMBINGAN BELAJAR DENGAN ALAT
PERMAINAN *LEARNING SKILLS BOOK* DALAM MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK
KHAZANAH KID'S SCHOOL BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana (S-Pd) Dalam Bidang
Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Oleh

**Dinda Zazkia Putri Maspati
NPM 1611080314**

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1441 H/2020 M

**EKSPERIMENTASI LAYANAN BIMBINGAN BELAJAR DENGAN ALAT
PERMAINAN *LEARNING SKILLS BOOK* DALAM MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK
KHAZANAH KID'S SCHOOL BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana (S-Pd) dalam Bidang
Bimbingan Konseling Pendidikan Islam



Pembimbing I : Busmayaril, S.Ag., M.Ed
Pembimbing II : Hardiyansyah Masya, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1441 H/2020 M

ABSTRAK

EKSPERIMENTASI LAYANAN BIMBINGAN BELAJAR DENGAN ALAT PERMAINAN *LEARNING SKILLS BOOK* DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK KHAZANAH KID'S SCHOOL BANDAR LAMPUNG

Oleh :
Dinda Zazkia Putri Maspati
Npm. 1611080314

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan penting yang perlu distimulasi sejak dini, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terdapat anak yang perkembangan kognitifnya belum berkembang sangat baik, dalam membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini layanan bimbingan belajar dengan media alat permainan *learning skills book* sangat diperlukan dalam proses pemberian bantuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah layanan bimbingan belajar dengan alat permainan *learning skills book* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK B Khazanah Kid's School Bandar Lampung.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Reasearch* (SSR) dengan desain A-B-A'. Subjek merupakan salah satu anak murid kelas TK B yang perkembangan kognitifnya belum berkembang sangat baik dibanding teman-teman lainnya. Alat instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi (*rating scale*) dan catatan anekdot. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada perkembangan kognitif setelah dilakukan eksperimentasi layanan bimbingan belajar dengan alat permainan *learning skills book*. Persentase skor yang diperoleh subyek pada kondisi *baseline-1* (A) dalam tiga sesi adalah 33, 33, 33. Pada saat intervensi (B) terdapat enam sesi dengan persentase skor 51, 75, 81, 84, 94, 94. Sementara pada kondisi *baseline-2* (A') persentase skor dalam tiga sesi adalah 83, 90, 90. Berdasarkan perolehan data, eksperimentasi layanan bimbingan belajar dengan alat permainan *learning skills book* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini berpengaruh positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan perubahan level 0% pada fase *baseline-1*, 43% pada fase intervensi dan 7% pada fase *baseline-2*. Keberhasilan dapat dilihat dari persentase *overlap* yang rendah (0%). Secara keseluruhan eksperimentasi layanan bimbingan dengan alat permainan *learning skills book* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK B Khazanah Kid's School Bandar Lampung.

Kata kunci: *Layanan Bimbingan Belajar, Permainan Learning Skills Book, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini*



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **EKSPERIMENTASI LAYANAN BIMBINGAN BELAJAR
DENGAN ALAT PERMAINAN *LEARNING SKILLS BOOK*
DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI DI TK KHAZANAH KID'S SCHOOL
BANDAR LAMPUNG**

Nama : **Dinda Zazkia Putri Maspati**
NPM : **1611080314**
Jurusan : **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munqosyah
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Bushmayaril, S.Ag., M.Ed
NIP.197508102009011013

Pembimbing II

Hardiyansyah Masva, M.Pd
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Dr. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP.196706221994032002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul: **“EKSPERIMENTASI LAYANAN BIMBINGAN BELAJAR DENGAN ALAT PERMAINAN LEARNING SKILLS BOOK DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK KHAZANAH KID’S SCHOOL BANDAR LAMPUNG”**. Disusun oleh, **DINDA ZAKIA PUTRI MASPATI, NPM: 1611080314**, Jurusan **Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**. Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Selasa, 15 September 2020.

TIM PENGUJI MUNAQOSYAH

Ketua

Dr. H. Subandi, M.M

Sekretaris

Rahma Diani, M.Pd

Penguji Utama

Dr. H. Yahya AD, M.Pd

Penguji Pendamping I

Busmayaril, S.Ag., M.Ed

Penguji Pendamping II

Hardiyansyah Masya, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd

NIP. 19640828 198803 2 002

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

(Q.S An-Nahl: 125)¹



¹ Departemen Agama RI, Alhidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka (Tangerang Selatan: Penerbit Kalim, 2010)

PERSEMBAHAN

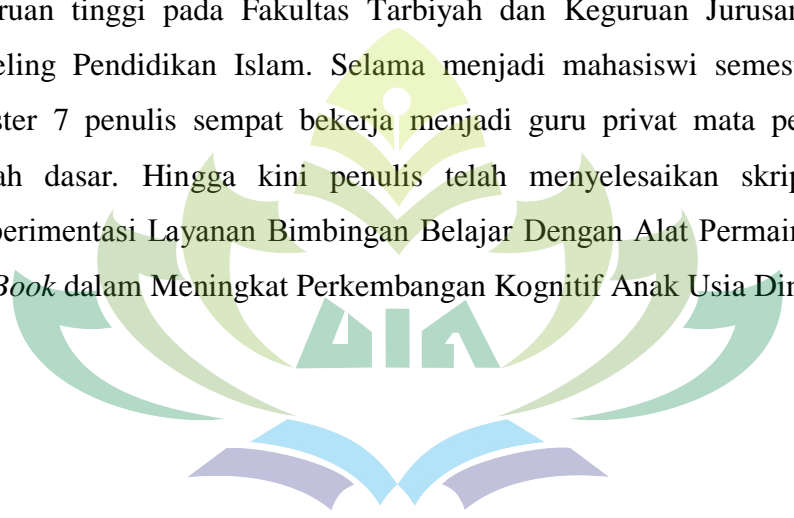
Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang maha memberi segalanya. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Ayahanda Senen Maspati dan Ibunda Hery Utami tercinta, yang telah mendidik dan membesarkanku dengan kasih sayang, serta selalu setia mendoakan dan memberi dukungan untuk keberhasilanku baik secara moril maupun materi. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai upaya untuk memberikan sedikit kebahagiaan untuk kalian.
2. Saudara laki-laki dan saudara perempuan tersayang Gelis Koja Natanegara dan Nurul Eka Dara Nentami, Saudara/i Ipar kak Samsul dan mba Tya, serta keponakan-keponakan tersayang, yang selama ini selalu menyemangati, memotivasi dan selalu mendoakanku setiap saat agar skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tempatku mencari ilmu, yang telah mendewasakanlu dalam berpikir dan bertindak.

RIWAYAT HIDUP

Dinda Zazkia Putri Maspati, lahir di desa Labuhan Maringgai, Lampung Timur pada tanggal 28 November 1998, merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan bapak Senen Maspati dan Ibu Hery Utami. Penulis menempuh pendidikan formal di SDN 2 Labuhan Maringgai (2004-2010), SMPN 1 Labuhan Maringgai (2010-2013), kemudian melanjutkan pendidikan ke SMK N 4 Bandar Lampung pada jurusan Pariwisata (2013-2016).

Pada tahun yang sama 2016 penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam. Selama menjadi mahasiswa semester 4 hingga semester 7 penulis sempat bekerja menjadi guru privat mata pelajaran anak sekolah dasar. Hingga kini penulis telah menyelesaikan skripsi berjudul: “Eksperimentasi Layanan Bimbingan Belajar Dengan Alat Permainan *Learning Skill Book* dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas nikmat yang telah Allah SWT berikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tertuju kepada Nabi Muhammad SAW, yang dinantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Dengan kerendahan hati disadari bahwa dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan namun berkat masukan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Rifda El Fiah selaku ketua jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Busmayaril, S.Ag., M.Ed selaku Dosen Pembimbing I yang menyediakan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Hardiyansyah Masya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktunya dalam memberikan bimbingan serta pengarahan, kritik dan saran yang sangat membantu penulis memahami banyak pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Dr. H. Ahmad Bukhari Muslim, LC. M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik. Terimakasih atas kesediaan waktu untuk bimbingan yang telah diberikan selama ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung. Terimakasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
7. Ibu Niken Mustika, S.Pt selaku Kepala Sekolah dan Ibu Adhykha Yuningsih, S.Pd selaku Kepala Guru TK B Khazanah Kid's School Bandar Lampung.
8. Kedua Orang Tua saya, Bapak Senen Maspati dan Ibu Hery Utami serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Paman saya Rofarsyam. ST. MSc yang telah memberikan doa, motivasi serta dukungan baik secara secara moril maupun financial.
10. Mbah saya DR. H. Rosidi. MA yang telah memberikan doa, motivasi serta dukungan baik secara moril maupun materi.
11. Ibu Khoirul Ngatiyah selaku Orang Tua subyek penelitian yang membantu penulis dalam melakukan penelitian.
12. Untuk seseorang yang selalu membantu dan menemani dikala susah maupun senang, selalu support dan juga selalu memberikan do'a terbaiknya untuk saya Rendika Stia Pratama.

13. Sahabat-Sahabat, yang selalu memberikan semangat Nadiyah afif R, Kurnia Dona A, Azahra Safira A, Syifaurrehman dan Muti Fathia. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
14. Teman-teman angkatan 2016 program studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam. Khususnya seluruh teman kelas F yang sama-sama berjuang demi gelar S.Pd.
15. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang saya banggakan tempat menuntut ilmu.
16. Semua yang memberikan motivasi yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga pencapaian ini akan menjadi amal soleh.

Akhir kata, semoga Allah SWT membalas amal kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi setiap langkah dalam hidup kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 20 Juli 2020
Penulis

Dinda Zazkia Putri Maspati
NPM : 1611080314

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR GRAFIK	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Layanan Bimbingan Belajar.....	15
1. Pengertian Bimbingan Belajar	15
2. Tujuan Dan Fungsi Layanan Bimbingan Belajar.....	19
3. Asas-Asas Layanan Bimbingan Belajar	21
4. Tahap Dan Proses Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar.....	25
B. Alat Permainan Edukatif <i>Learning Skills Book</i>	27
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif	27
2. Tujuan Dan Manfaat Alat Permainan.....	29
3. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	30
4. Pengertian Permainan <i>Learning Skills Book</i>	30
5. Tujuan Dan Manfaat Bermain <i>Learning Skills</i>	32
C. Perkembangan Kognitif	34
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	34

2. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak	38
3. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak.....	41
4. Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	44
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak.....	44
D. Perkembangan Kognitif Anak Dengan Bimbingan Belajar Menggunakan <i>Learning Skills Book</i>	47
E. Penelitian Relevan	49
F. Kerangka Berpikir.....	52
G. Hipotesis.....	54

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Dan Jenis Peneliitian.....	55
B. Desain Penelitian.....	56
C. Variabel Dan Definisi Penelitian	60
1. Variabel Penelitian	60
2. Definisi Operasional.....	62
D. Lokasi, Populasi, Sampel Dan Teknik Sampel	64
1. Lokasi Penelitian	64
2. Populasi Penelitian	64
3. Sample Dan Teknik Sampling.....	65
E. Pemilihan Partisipan Penelitian.....	67
F. Teknik Pengumpulan Data.....	68
1. Rating Scale.....	68
2. Observasi	68
3. Wawancara.....	72
4. Dokumentasi.....	73
G. Instrumen Penelitian.....	73
H. Teknik Analisis Data.....	77
1. Teknik Pengolahan Data	78
2. Teknik Analisis Data.....	79

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	82
1. Deskripsi <i>Baseline-1</i>	82
2. Deskripsi Intervensi.....	84
3. Deskripsi <i>Baseline-2</i>	93
B. Analisis Data	96
1. Analisis Dalam Kondisi	98
2. Analisis Antar Kondisi	100

C. Pembahasan Penelitian.....	102
D. Pengujian Hipotesis.....	107
E. Keterbatasan Penelitian.....	108

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	109
B. Saran.....	110

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Anak Murid Yang Perkembangan Kognitifnya Belum Berkembang Sangat Baik	10
2. Pencapaian Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan <i>Learning Skills</i>	33
3. Operasional Penelitian	63
4. Populasi Penelitian	65
5. Sampel Penelitian	67
6. Alternatif Skor Jawaban	69
7. Kategorisasi Perkembangan Kognitif	71
8. Kisi-Kisi Perkembangan Kognitif	74
9. Pedoman Observasi	75
10. Skor Pencapaian Fase <i>Baseline-1</i> (A).....	83
11. Skor Pencapaian Fase Intervensi (B).....	92
12. Skor Pencapaian Fase <i>Baseline-2</i> (A')	95
13. Akumulasi Skor Fase A-B-A'	97
14. Rangkuman Analisis Dalam Kondisi	100
15. Rangkuman Analisis Antar Kondisi	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	53
2. Pola <i>Single Subjek Eksperiment</i>	57
3. Langkah-Langkah Penelitian	65
4. Variabel Penelitian.....	67



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. <i>Display</i> Skor Fase <i>Baseline</i> -1 (A)	84
2. <i>Display</i> Skor Fase Intervensi (B).....	83
3. <i>Display</i> Skor Fase <i>Baseline</i> (A')	95
4. Akumulasi Skor Pencapaian Perkembangan Kognitif AUD	97
5. <i>Display</i> Analisis Skor Pencapaian Perkembangan Kognitif Subyek.....	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Penelitian
2. Balasan Surat Penelitian
3. Kisi-kisi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
4. Pedoman Observasi
5. Pedoman wawancara
6. Lembar Skor Penilaian Perkembangan Kognitif
7. Catatan Anekdote
8. Hasil Perhitungan Komponen-Komponen Analisis A – B – A'
9. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Kegiatan
10. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan formal prasekolah yang menyediakan pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun hingga memasuki pendidikan dasar, pendidikan prasekolah tentunya bertujuan membantu anak mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral, sosial, bahasa, emosional dan kognitif agar anak siap memasuki pendidikan lanjut. Oleh sebab itu pada periode penting bagi pertumbuhan otak, kepribadian, memori dan intelegensi ini anak sangat membutuhkan pendidikan guna menstimulasi kemampuan serta keterampilan lainnya, selain dari pendidikan formal taman kanak-kanak, peran orang tua, keluarga dan lingkungan pun dapat menjadi jembatan dalam meningkatkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak.

Dalam pandangan Islam juga menjelaskan bahwa setiap anak yang dilahirkan ke dunia dibekali berbagai potensi namun orang tua, keluarga dan lingkungan lah yang membantu dalam menstimulasi, membimbing serta mengasah kemampuan anak. Proses perkembangan dan potensi-potensi anak biasa dikenal dengan istilah fitrah, sebagaimana hadis Rasulullah SAW berikut:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ, فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يمجسانِهِ

Artinya : setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orang tuanyalah yang menjadikannya yahudi, majusi maupun nasrani” (HR. Bukhori dan Muslim).

Secara luas fitrah dinamai sebagai segala kemampuan dasar dalam diri anak. Baharudi mengatakan istilah fitrah dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi agama dan bahasa, dari sisi agama fitrah mengandung keyakinan manusia sedangkan dari sisi bahasa makna fitrah adalah kecenderungan bawaan alamiah manusia. Dalam konteks pembahasan kali ini fitrah dimaknai secara luas yang artinya menyangkut aspek potensi anak, dalam Al-Qur’an potensi manusia meliputi hati, akal, pendengaran dan penglihatan.¹ Al-Ghazali mengatakan orangtua harus memperhatikan fase-fase perkembangan anaknya dan memberikan pendidikan yang memadai sesuai dengan fase yang ada agar permata yang diamanatkan kepadanya dapat dibentuk rupa yang indah.²

Berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2013 dinyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa 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.³

¹Deska Alvisari, ‘Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di TK Tunas Harapan Way Kanan’, 2017. Bandar Lampung; Diambil dari repository.radenintan.ac.id diakses pada 03 Desember 2019.

²H. Hasbiyallah dan Moh Sulhan, ‘Hadits Tarbawi & Hadits2 Di Sekolah Dan Madrasah’ (Bandung, 2013). Hlm 4.

³Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)* (Jakarta: PT Bumi Akasara, 2017), hlm 14.

Merujuk dari isi Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa betapa sangat dibutuhkannya pendidikan bagi anak usia dini, dimana pendidikan pada usia dini ini memiliki peran penting yang ditujukan sebagai upaya untuk menumbuh kembangkan segala potensi yang dimiliki anak, karena sikap mental, perkembangan kepribadian dan intelektual dibentuk pada usia dini dalam rangka mempersiapkan pendidikan lebih lanjut. Melalui proses pendidikan aspek perkembangan pada anak diharapkan dapat berkembang sesuai dengan harapan serta sesuai tahapan perkembangannya, ada enam aspek perkembangan yang mampu dicapai pada periode usia dini yaitu aspek moral dan nilai agama, fisik dan motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa serta seni. Perkembangan keenam aspek ini bersifat Integrasi (terpadu) dan holistik atau saling berkaitan dan memengaruhi.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulasi adalah perkembangan kognitif. Proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir disebut proses perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan pengetahuan (intelegensi) dan dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir, untuk menghubungkan, menilai dan menginterpretasikan objek serta mempertimbangkan suatu kejadian-kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitar mereka.⁴

⁴Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya., 2015), hlm 46.

Krause, Bochner & Duchesne mendefinisikan perkembangan kognitif adalah suatu kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi. Sedangkan Woolfok berpendapat kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dengan lingkungan.⁵ Pada dasarnya perkembangan kognitif ini dipengaruhi oleh faktor hereditas atau keturunan tetapi untuk dapat berkembang atau tidaknya kognitif anak tetap tergantung pada faktor lingkungan dan dari kesempatan yang diberikan untuk dapat menentukan batas maksimal perkembangan pada tingkat kognitif.⁶

Dalam teori kognitif Piaget mengklasifikasi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan yaitu:

“Yang *pertama* tahap sensormotori yaitu dimulai sejak anak lahir hingga usia sekitar 1-2 tahun anak mampu memahami objek melalui sensori dan aktivitas motor. *Kedua* tahap praoperasional ranah perkembangan kognitif dimulai sejak usia 2 hingga 7 tahun dimana proses berpikir anak semakin kompleks dalam menggunakan pemikiran simbolis. *Ketiga* tahap operasional konkret yang dimulai sejak anak berusia 7 sampai 12 tahun pada tahap ini anak mampu menggunakan dan mengembangkan pemikiran logis tetapi belum abstrak. *Keempat* tahap operasional formal dimulai sejak usia 11 sampai 15 tahun, anak mulai berfikir abstrak”.⁷

Sesuai dengan pendapat piaget di atas perkembangan kognitif anak usia 5 sampai 6 tahun merupakan perkembangan kognitif pada tahap

⁵Rahma Daniati, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Flanel Es Krim, *Journal Spektrum PLS*, 01.1 (2013, hlm 239).

⁶Yurike, Sri dan Mona Ardiana, ‘Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping’, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3.1 (2018), hlm 64.

⁷Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hlm 11.

praoperasional (*praoperational stage*) yang berlangsung pada anak usia 2 sampai 7 tahun, pada tahap ini anak sudah memiliki konsep yang stabil dibentuk, periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional atau *symbolic function*, yaitu pemikiran-pemikiran simbolik untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan kata-kata, bahasa gerak dan benda.⁸ Adapun pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun seperti yang dikatakan oleh Jean Piaget adalah sebagai berikut : (1) anak dapat memahami simbol; (2) anak dapat memahami identitas; (3) anak dapat memahami sebab-akibat; (4) anak mampu mengklasifikasikan benda dan bentuk; (5) anak dapat mengenal dan memahami angka; (6) anak dapat berempati; (7) dan Teori Pikiran.⁹

Hal ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dalam standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan bahwa perkembangan kognitif anak distimulasi sesuai dengan usianya, perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun terbagi dalam 3 bagian lingkup perkembangan kognitif, yaitu : (1) belajar dan memecahkan masalah; (2) berfikir logis; (3) dan berfikir simbolik.¹⁰

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada indikator menurut piaget, dikarenakan masalah yang ditemukan saat *Pra-Survey* sesuai dengan beberapa tingkat indikator pencapaian perkembangan kognitif anak tersebut, yaitu: kemampun anak dalam menggunakan simbol, mengklasifikasi dan

⁸Desmita, *Op.Cit*, hlm 130.

⁹ Diane E Papalia, dkk, *Human Development (Psikologi Perkembangan) Edisi Ke-9* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 324.

¹⁰Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Pendidikan Nasional Anak Usia Dini* (Jakarta, 2014).

memahami angka. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan kognitif berbagai macam permasalahan tentu saja akan terjadi dalam proses pendidikan baik dari segi teknis maupun dari masing-masing anak itu sendiri. Dari permasalahan-permasalahan tersebut diperlukan penanganan-penanganan khusus bagi anak usia dini sebab mereka masih lugu dan terkadang belum mengerti tentang arti kesalahan.

Dalam membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini layanan bimbingan sangat diperlukan dalam proses penanganan agar anak mampu memahami potensi diri serta kondisi lingkungan sekitarnya. Ada tujuh jenis layanan dan kegiatan bimbingan konseling yaitu, (1) layanan orientasi; (2) layanan informasi; (3) penempatan dan penyaluran; (4) layanan bimbingan belajar; (5) konseling perorangan; (6) layanan bimbingan konseling kelompok; (7) dan kegiatan penunjang. Jenis layanan bimbingan yang dapat digunakan adalah layanan bimbingan belajar. Layanan ini cukup tepat apabila dijadikan salah satu metode untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses perkembangan kognitif anak usia dini.

Layanan bimbingan belajar adalah salah satu bentuk layanan bimbingan yang penting dilaksanakan disekolah. Rendahnya kemampuan kognitif (intelegensi) atau kebodohan tidak selalu menjadi penyebab kegagalan-kegagalan anak dalam proses perkembangannya. Kegagalan yang anak alami itu terjadi sebab sekolah tidak memberikan layanan bimbingan yang

memadai.¹¹ Maka dari itu dalam membantu anak berkembang sesuai tahapan secara maksimal tenaga pendidik perlu menyelenggarakan layanan bimbingan belajar sebagai metode penanganan perkembangan kognitif anak. Tahap-tahap yang dilalui dalam pelaksanaan layanan bimbingan belajar yaitu :

(1) pengenalan siswa yang mengalami masalah belajar; (2) pengungkapan sebab timbulnya masalah belajar; (3) dan pemberian bantuan pengentasan masalah belajar.

Mengingat pentingnya memberikan layanan bimbingan dalam pendidikan pada anak usia dini yang sesuai tahapan dan tingkatan sebagai orang tua dan pendidik hendaknya memahami bagaimana cara meningkatkan perkembangan kognitif anak yang metode dan caranya dapat diterima sehingga anak dapat mencapai perkembangan yang maksimal dengan memberikan pendidikan yang sesuai standart perkembangan melalui pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran karakteristik belajar anak usia dini berbeda dengan orang dewasa. Bagi mereka kegiatan belajar tidaklah selalu dengan keadaan teratur, dalam kondisi bermain dengan temanpun proses atau kegiatan belajar bisa saja terjadi. Utami Munandar menyebutkan bahwa bermain merupakan aktivitas atau sarana yang membantu anak mencapai perkembangan anak yang utuh baik fisik, moral, intelektual, sosial dan emosional.¹² Senada dengan Piaget yang mengatakan istilah bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan

¹¹Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan & Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

¹²M. Fadlillah, *Bermain & Permainan (Anak Usia Dini)* (Jakarta: Kencana, 2017).

atau kepuasan bagi diri seseorang. Pembelajaran pada anak usia dini memberikan kesempatan anak untuk aktif dan kreatif dengan menerapkan konsep belajar melalui bernain, sebab bermain adalah cara anak dalam belajar oleh karena itu pada zaman modern ini banyak individu atau perusahaan yang menjadikan hal ini sebagai peluang bisnis dengan merancang berbagai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk dijadikan sumber belajar anak-anak usia dini agar dapat membantu anak mencapai perkembangannya serta mendapatkan pengalaman belajar, dengan target pemasaran adalah para orang tua maupun pendidik.

Penggunaan alat permainan edukatif dalam pendidikan anak usia dini sangat diperlukan sebagai media pembelajaran, maka pada penelitian ini peneliti memberikan layanan bimbingan belajar dengan media alat permainan edukatif (APE) yang saat ini laris manis dan banyak peminatnya, yaitu *Learning Skills Book*, permainan ini merupakan pelipatganda kecerdasan dengan mengeksplorasi berbagai topik seperti konsep angka, abjad, ilmu pengetahuan dan berbagai aktifitas anak setiap hari.

Beberapa kemampuan yang dapat dikembangkan melalui permainan ini sesuai dengan permasalahan yang penulis temukan pada saat *Pra-Survey* seperti menggali kemampuan kognitif anak, memaksimalkan keterampilan observasi dan mempertajam konsentrasi anak. Perlu diketahui alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok yaitu alat permainan dan edukatif, jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala suatu yang dapat digunakan anak untuk belajar melalui aktivitas bermainnya.

Berdasarkan hasil *pra-survey* pada tanggal 10 Desember 2019 diketahui bahwa pendidik menggunakan beberapa alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk perkembangan kognitif, namun pada kenyataannya sebagian atau hampir 50% peserta didik TK B di Khazanah Kid's School Bandar Lampung dalam kemampuan kognitifnya masih belum berkembang sangat baik, sebagian anak mampu dengan cepat memahami simbol, membedakan angka, meniru angka serta membedakan abjad, bentuk, warna dan benda, namun ada beberapa anak yang memerlukan proses lebih lama dalam membedakan dan memahami perintah, hal ini menjadi salah satu kendala bagi pendidik karna karakter anak yang berbeda-beda serta kurangnya memaksimalkan penggunaan alat permainan yang ada.¹³

Kendala serta kurangnya pemaksimalan penggunaan media juga terlihat berdasarkan hari pertama dan hari kedua observasi yang penulis lakukan bahwa pada kenyataannya upaya dalam meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak melalui media-media seperti *flash card*, poster angka dan audio visual sudah dilakukan dengan baik namun masih belum maksimal. Terlihat dalam kegiatan, pada saat guru menggunakan media-media kepada peserta didik, terdapat 13 anak yang masih kebingungan dalam kegiatan pembelajaran, kurang memahami dan mengingat informasi yang telah disampaikan guru dapat menjadi penyebabnya. Sehingga indikator

¹³ Hasil Wawancara Dengan Kepala Guru Ibu Adhykha Yuningsih S.Pd. Bandar Lampung, 10 Desember 2019.

pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan belum berkembang optimal.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala guru dan guru kelas, jumlah peserta didik pada kelas TK B ialah 26 peserta didik terdiri dari 16 anak murid perempuan dan 10 anak murid laki-laki, namun kemampuan kognitif dari 13 anak murid TK B belum berkembang sangat baik, misalnya dalam memahami simbol atau benda untuk menyebut lambang bilangan, membedakan huruf kapital dan huruf kecil (AaBbCc), mengurutkan angka 1-20, menirukan penulisan angka dan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan posisi. Berikut adalah tabel pencapaian perkembangan kognitif 13 anak murid TK B yang penulis temui pada saat *Pra-Survey* :

Tabel 1
Hasil Prasurvey Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak
TK B di Khazanah Kid's School Bandar Lampung

NO	NAMA	Indikator Perkembangan			
		1	2	3	Ket
1	AQL	BB	BB	BSH	MB
2	ASF	MB	BSH	BSH	BSH
3	DNH	BB	MB	MB	MB
4	FTH	BB	MB	MB	MB
5	MRY	MB	MB	BSH	MB
6	NJM	MB	MB	BSH	MB
7	QNN	MB	MB	BSH	MB
8	QYZ	MB	MB	BSB	MB
9	RFY	MB	MB	BB	MB
10	SAA	BB	BB	MB	BB
11	RSY	BB	MB	BSH	MB

¹⁴ Hasil Observasi Kelas TK B di TK Khazanah Kid's School, Bandar Lampung 10 Desember 2019 - 11 Desember 2019.

12	SFE	MB	MB	BSH	MB
13	ZFA	BSH	MB	BSH	BSH

Sumber : Data Guru TK Khazanah Kid's School Bandar Lampung, pada Selasa 10 desember 2019 & Rabu 11 desember 2019

Keterangan Kemampuan Siswa:

1. Menggunakan Simbol: kemampuan kognitif anak dalam menggunakan simbol dan benda sebagai pengetahuan bilangan, warna dan bentuk
2. Memahami Angka: kemampuan anak dalam menyebut lambang bilangan, meniru penulisan angka, mengurutkan angka dan berhitung serta bermain dengan angka.
3. Mengklasifikasi: kemampuan seperti dapat mencocokkan gambar, mengelompok jumlah gambar yang sama, membedakan warna dan membedakan huruf AaBbCc.

Keterangan :

1. BB (Belum Berkembang): Anak belum mampu melakukan kegiatan pembelajaran sendiri masih harus di bimbing dan di contohkan guru.
2. MB (Mulai Berkembang): Anak sudah mulai mampu melakukan kegiatan sendiri namun masih harus diingatkan dan dibantu orang lain.
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Anak mampu melakukan kegiatannya dengan sendiri dan konsisten.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik): Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan kognitif sesuai dengan indikator.¹⁵

Dari data tabel 2 hasil *Pra-Survey* penelitian inidapat penulis simpulkan bahwa pada indikator: (1) Menggunakan simbol, terdapat 5 anak murid yang belum berkembang, 7 anak murid mulai berkembang dan 1 anak murid berkembang sesuai harapan; (2) Kemampuan memahami angka, terdapat 2 anak murid yang belum berkembang, 10 anak murid yang mulai berkembang dan 1 anak murid yang berkembang sesuai harapan; (3) Sedangkan kemampuan dalam mengklasifikasi benda, terdapat 1 anak yang belum

¹⁵Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Masyarakat. *'Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini'* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), hlm 5-6.

berkembang, 3 anak yang belum berkembang, 8 anak berkembang sesuai harapan dan 1 anak berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil kegiatan *survey* pra penelitian yang penulis lakukan di TK Khazanah Kid's School penulis menyimpulkan bahwa penerapan metode dan media yang digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak belum berkembang secara keseluruhan, dengan melihat paparan di atas penulis tertarik melakukan penelitian tentang pemberian salah satu layanan bimbingan konseling dengan media alat permainan di TK Khazanah Kid's School Bandar Lampung, maka penulis mengambil judul "Eksperimentasi Layanan Bimbingan Belajar Dengan Alat Permainan *Learning Skills Book* Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Khazanah Kid's School Bandar Lampung".

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan muncul berbagai masalah yang teridentifikasi di TK Khazanah Kid's School Bandar Lampung yaitu :

1. Terdapat 13 orang anak dengan kemampuan kognitif yang masih belum berkembang sangat baik.
2. Belum maksimalnya penggunaan media alat permainan edukatif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka untuk lebih efektif dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan

masalah dengan harapan semua pembahasan dapat mencapai sasaran, peneliti memfokuskan masalah pada Eksperimentasi Layanan Bimbingan Belajar Dengan Alat Permainan *Learning Skills Book* Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak pada usia 5 sampai 6 tahun Di Khazanah Kid's School Bandar Lampung

D. RUMUSAN MASALAH

Dalam suatu penelitian perumusan masalah merupakan suatu hal yang sangat penting, dengan rumusan masalah diharapkan dapat mengarahkan peneliti untuk mengumpulkan data yang tepat dalam mencari jawaban dari pertanyaan tersebut.¹⁶

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah layanan bimbingan belajar dengan alat permainan *learning skills book* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Khazanah Kid's School Bandar Lampung ?”

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah pelaksanaan layanan bimbingan belajar dengan alat permainan *learning skills book* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Khazanah Kid's School Bandar Lampung.

¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 55.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan pelaksanaan layanan bimbingan belajar menggunakan media alat permainan *learning skills book* di TK Khazanah Kid's School Bandar Lampung.

F. MANFAAT PENELITIAN

Beberapa manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini bermanfaat untuk pembuktian efektif atau tidaknya pelaksanaan layanan bimbingan belajar menggunakan alat permainan *learning skills book* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak 5 sampai 6 tahun di TK Khazanah Kid's School Bandar Lampung.
2. Bagi guru diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pengajaran yang mampu meningkatkan aspek perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif anak.
3. Bagi sekolah diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif bagi penyelenggara pendidikan.
4. Bagi penulis diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan penulis dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu diharapkan karya ilmiah ini dapat memberi manfaat dan masukan untuk penulis selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. LAYANAN BIMBINGAN BELAJAR

1. Pengertian Bimbingan Belajar

Sebelum menguraikan pengertian bimbingan belajar, penulis akan terlebih dahulu menguraikan pengertian bimbingan dan belajar.

Bimbingan merupakan terjemahan dari “*guidance*” yang berasal dari bahasa Inggris. Secara harfiah, istilah “*guidance*” dan akar kata “*guide*” berarti (1) mengarahkan (*to direct*), (2) memandu (*to pilot*), (3) mengelola (*to manage*) dan (4) menyetir (*to steer*).¹⁷ Adapun bimbingan adalah proses pemberian bantuan kepada seseorang atau sekelompok orang secara terus-menerus dan sistematis oleh guru pembimbing agar individu atau sekelompok individu menjadi pribadi yang mandiri.¹⁸

Dalam buku dasar-dasar bimbingan & konseling, Prayitno mengemukakan bahwa

“Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa individu, baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa; agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri;

¹⁷ Syamsu Yusuf LN dan A. Juntika Nurhisana, *Landasan Bimbingan Dan Konseling* (Bandung: Rosda Karya, 2005), hlm 5.

¹⁸ Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah (Edisi Revisi)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 37.

dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.¹⁹

Dapat disimpulkan bahwa bimbingan merupakan prose pemberian bantuan kepada seseorang atau kelompok agar mampu menolong dirinya sendiri bertanggung jawab dan memecahkan masalahnya, sehingga masing-masing individu akan mampu mengoptimalkan potensi dan keterampilan dalam mengatasi permasalahan serta mencapai penyesuaian diri dalam kehidupannya.

Belajar menurut Winkel adalah “semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman”.²⁰

Muhibbin mengatakan bahwa secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi belajar dalam hal ini berapa banyak materi dikuasai siswa. Adapun belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) belajar ialah proses memperoleh arti-arti pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia disekeliling siswa.²¹

Kartini Kartono mengemukakan belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaanya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

¹⁹Prayitno dan Erman Amti, *Op.Cit*, hlm 99.

²⁰WS. Winkel, *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan* (Jakarta: Gramedia, 2002), hlm 191.

²¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali pers, 2013), hlm 67-68.

Sifat perubahan relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk dan sebagainya.²²

Mengenai konsep belajar, Allah SWT berfirman dalam wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW dalam Al-Qur'an surat Al-'Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ۲ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كَلِمٌ إِذْ دَعَاهُ رَبُّهُ ۖ ۳ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كَلِمٌ إِذْ دَعَاهُ رَبُّهُ ۖ ۳ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كَلِمٌ إِذْ دَعَاهُ رَبُّهُ ۖ ۳ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كَلِمٌ إِذْ دَعَاهُ رَبُّهُ ۖ ۳

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-mulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (Q.S. Al-‘Alaq: 1 – 5).”²³

Ayat tersebut mengisyaratkan bahwa Islam sangat memperhatikan masalah belajar dalam konteks menuntut ilmu. Pada tataran implementasi dalam Islam belajar hukumnya adalah wajib, sebagai alat belajar, akal merupakan potensi kejiwaan manusia berupa sistem psikis yang kompleks untuk menyerap, mengolah, dan menyimpan kembali item-item informasi pengetahuan (ranah kognitif).

Sedangkan Prayitno dan Erman Amti menyatakan bimbingan belajar merupakan salah satu bentuk layanan penting diselenggarakan disekolah. Pengalaman menunjukkan bahwa kegagalan-kegagalan yang dialami siswa dalam belajar tidak selalu disebabkan oleh kebodohan atau

²²Kartini Kartono, *Bimbingan Dan Dasar-Dasar Pelaksananya* (Jakarta: Rajawali Bina Aksara, 2003), hlm 152.

²³Departemen Agama RI, *Alhidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka* (Tangerang Selatan: Penerbit Kalim, 2010), hlm 598.

rendahnya intelegensi. Tetapi sering kegagalan itu terjadi disebabkan mereka belum mendapatkan layanan bimbingan yang memadai.²⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat diperjelas bahwa layanan bimbingan belajar adalah salah satu bentuk layanan penting yang diselenggarakan sekolah guna memberikan bantuan kepada siswa dalam menyelesaikan masalah belajar yang dihadapai siswa, sehingga tujuan dari belajar akan tercapai. Dalam bimbingan belajar ini membantu siswa mengembangkan diri, sikap, kebiasaan belajar yang baik, untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan serta menyiapkan siswa melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya.

Dalam bimbingan belajar ditemukan unsur-unsur penting sebagai berikut :

- a. Bimbingan belajar merupakan salah satu bagian dari empat bidang yaitu, bimbingan pribadi, sosial, karir dan belajar.
- b. Bimbingan belajar merupakan bantuan kepada siswa untuk mengena, memahami, mengembangkan dan memanfaatkan potensi diri baik secara fisik maupun psikis yang berkaitan dengan kegiatan belajarnya.
- c. Pengenalan dan pengembangan potensi diri secara fisik dan psikis menyangkut beberapa hal, antara lain kondisi fisik, intelegensi, bakat minat, sosial-emosional dan motivasi untuk melakukan kegiatan belajar dan faktor luar yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

²⁴Prayitno dan Erman Amti, *Op.Cit*, hlm 279.

- d. Bantuan kepada siswa agar mempunyai sikap dan kebiasaan belajar yang baik termasuk cara belajar yang tepat dan cara mengatasi kesulitan belajar.

2. Tujuan dan Fungsi Layanan Bimbingan belajar

Tujuan dari layanan bimbingan belajar adalah agar peserta didik mampu menguasai pengetahuan dan dapat mengembangkan keterampilan yang diperoleh dari sekolah, sehingga dengan di berikannya layanan bimbingan belajar maka diharapkan peserta didik termotivasi dalam mencapai prestasi yang optimal dan mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dari sekolah.²⁵

Dalam bukunya Tohirin menjelaskan bahwa tujuan bimbingan belajar adalah sebagai berikut:

- a. Secara umum, tujuan bimbingan belajar adalah membantu peserta didik agar mencapai perkembangan yang optimal, sehingga tidak menghambat perkembangan peserta didik. Peserta didik yang perkembangannya terhambat atau terganggu akan berpengaruh terhadap perkembangan belajarnya.
- b. Secara khusus dapat bertujuan agar peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah-masalah belajar, serta peserta didik dapat mandiri dalam belajar.²⁶

²⁵ Rifda El Fiah and Adi Putra Purbaya, 'Penerapan Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016', *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 03.2 (2016), hlm 230.

²⁶Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Intelegensi)* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011), hlm 150.

Jadi tujuan bimbingan belajar membantu agar siswa mampu mengatasi dan memecahkan masalah dalam belajar sehingga tidak mengganggu dalam perkembangannya.

Sedangkan fungsi utama dari bimbingan adalah membantu siswa dalam masalah-masalah pribadi dan sosial yang berhubungan dengan pendidikan dan pengajaran atau penempatan dan juga menjadi perantara dari siswa dalam hubungannya dengan para guru. Adapun fungsi dari bimbingan belajar sebagai berikut:

- a. Fungsi kognitif, melalui fungsi kognitif manusia menghadapi objek-objek dalam suatu bentuk representatis yang menghadirkan semua objek itu dalam kesadaran hal ini paling jelas nampak dalam aktivitas mental berpikir.²⁷
- b. Fungsi konatik-dinamik, fungsi psikis ini berkiasar pada penentuan suatu tujuan dan pemenuhan suatu kebutuhan yang disadari dan dihayati. Semakin tinggi tahapan perkembangan anak, semakin boleh diharapkan bahwa siswa mampu berpartisipasi dalam proses belajar mengajar secara aktif dengan suatu tujuan.
- c. Fungsi afektif, didalam prasaan manusia mengadakan penilaian terhadap semua objek yang dihadapi, dihayatinya apakah suatu benda, suatu peristiwa atau seseorang, baginya berharga dan bernilai atau

²⁷Djumhur dan Mohammad Surya, *Bimbingan Dan Penyuluhan Di Sekolah*, (Bandung: Cahaya, 2005), hlm 75.

tidak. Bila objek yang dihayati sebagai sesuatu yang berharga maka timbullah perasaan senang.

- d. Fungsi sensori-motorik, kemampuan yang dimiliki siswa dibidang psikomotorik juga merupakan bagian dari keadaan awal dipihak peserta didik yang dapat menghambat atau membantu disemua proses belajar mengajar atau paling sedikit, dalam proses belajar yang harus menghasilkan keterampilan motorik.

Sementara ditinjau dari segi sifatnya, fungsi bimbingan konseling ini bersifat :

- a. Pencegahan, yaitu membantu siswa agar terhindar dari berbagai masalah yang dapat menghambat perkembangannya.
- b. Pemahaman, yaitu membantu siswa memiliki pemahaman tentang dirinya (potensi) dan lingkungannya.
- c. Perbaikan, memberikan bantuan kepada siswa yang masih menghadapi masalah-masalah, sehingga terpecahkannya atau teratasinya berbagai masalah yang dialami.
- d. Pemeliharaan dan pengembangan, yaitu membantu siswa dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadi secara mantap, terarah dan berkelanjutan
- e. Penyesuaian, membantu agar siswa dapat menyesuaikan diri secara dinamis dan konstruktif terhadap program pendidikan, peraturan sekolah atau norma agama.²⁸

3. Asas-Asas Layanan Bimbingan Belajar

Dalam upaya memberikan bantuan pada siswa, tentu ada asas yang dijadikan pertimbangan kegiatan pelayanan bimbingan belajar. Menurut Prayitno berikut 12 asas yang harus menjadi dasar pertimbangan dalam kegiatan pelayanan bimbingan belajar:²⁹

²⁸Dewa Ketut Sukardi, *Op.Cit*, hlm 42-43.

²⁹Prayitno, Dkk, *Pedoman Khusus Bimbingan Dan Konseling* (Jakarta: Depdiknas, 2003), hlm 152.

a. Asas kerahasiaan

Asas yang menuntut dirahasiakannya segenap data dan keterangan peserta didik (klien) yang menjadi sasaran layanan, yaitu data atau keterangan yang tidak boleh dan tidak layak diketahui orang lain. Dalam hal ini guru pembimbing berkewajiban memelihara dan menjaga semua data dan keterangan itu sehingga kerahasiaanya benar-benar terjamin.

b. Asas kesukarelaan

Asas yang menghendaki bahwa proses pemberian layanan harus berlangsung atas dasar kesukarelaan baik dari pihak pembimbing ataupun peserta didik. Peserta didik diharapkan secara suka dan rela tanpa ragu-ragu ataupun merasa terpaksa menyampaikan masalah yang di hadapinya.

c. Asas keterbukaan

Asas yang menghendaki agar peserta didik (klien) yang menjadi sasaran layanan/kegiatan bersikap terbuka dan tidak berpura-pura, baik dalam memberikan keterangan tentang dirinya sendiri maupun dalam menerima berbagai informasi dan materi dari luar yang berguna bagi pengembangan dirinya.

d. Asas kekinian

Asas yang menghendaki agar obyek sasaran layanan bimbingan dan konseling yakni permasalahan yang dihadapi peserta didik (klien) dalam kondisi sekarang. Kondisi masa lampau dan masa depan dilihat

sebagai dampak dan memiliki keterkaitan dengan apa yang ada dan diperbuat peserta didik (klien) pada saat sekarang.

e. Asas kemandirian

Asas yang menunjukkan pada tujuan umum bimbingan dan konseling, yaitu peserta didik sebagai sasaran layanan/kegiatan bimbingan dan konseling diharapkan menjadi individu-individu yang mandiri, dengan ciri-ciri mengenal diri sendiri dan lingkungannya, mampu mengambil keputusan, mengarahkan, serta mewujudkan diri sendiri. Guru pembimbing hendakna mengarahkan segenap layanan bimbingan konseling bagi berkembangnya kemandirian peserta didik.

f. Asas kegiatan

Asas yang menghendaki agar peserta didik yang menjadi sasaran layanan dapat berpartisipasi aktif didalam penyelenggaraan atau kegiatan bimbingan. Guru oembimbing perlu mendorong dan memotivasi peserta didik untuk dapat aktif dalam setiap layanan/kegiatan yang diberikan kepadanya.

g. Asas kedinamisan

Asas yang menghendaki agar isi layanan terhadap sasaran layanan hendaknya selalu bergerak maju, tidak monoton, dan terus berkembang serta berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya dari waktu ke waktu.

h. Asas keterpaduan

Asas yang menghendaki agar berbagai layanan dan kegiatan bimbingan dan konseling baik yang dilakukan oleh guru pembimbing maupun pihak lain, saling menunjang, harmonis. Dalam hal ini kerjasama dan kordinasi dengan berbagai pihak yang terkait dengan bimbingan dan konseling menjadi amat penting dan harus dilaksanakan sebaik-baiknya.

i. Asas kenormatifan

Asas yang menghendaki agar segenap layanan dan kegiatan bimbingan dan konseling didasarkan pada norma-norma, baik norma agama, hukum, peraturan, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku. Bahkan lebih jauh lagi, melalui segenap layanan atau kegiatan bimbingan dan konseling ini harus dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati dan mengamalkan norma-norma tersebut.

j. Asas keahlian

Asas yang menghendaki agar layanan dan kegiatan bimbingan konseling diselenggarakan atas dasar kaidah-kaidah profesional. Dalam hal ini, para pelaksana layanan dan kegiatan bimbingan dan konseling lainnya hendaknya tenaga yang benar-benar ahli, dalam bimbingan konseling profesionalitas guru pembimbing harus terwujud baik dalam penyelenggaraan jenis-jenis layanan dan kegiatan

bimbingan konseling dalam penegakan kode etik bimbingan konseling.

k. Asas alih tangan kasus

Asas menghendaki agar pihak-pihak yang tidak mampu menyelenggarakan layanan bimbingan konseling secara tepat dan tuntas atas suatu permasalahan peserta didik kiranya dapat mengalih tangankan kepada pihak yang lebih ahli.

l. Asas tut wuri handayani

Asas yang menghendaki agar pelayanan bimbingan konseling secara keseluruhan dapat menciptakan suasana mengayomi (memberikan rasa aman), mengembangkan keteladanan dan memberikan rangsangan dan dorongan serta kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk maju.³⁰

4. Tahap dan Proses Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar

Bimbingan belajar dimaksudkan untuk membantu meningkatkan perkembangan pada kemampuan kognitif peserta didik. Penyelenggaraan layanan bimbingan belajar ini tentu memerlukan perisapan dan praktik pelaksanaan kegiatan yang memadai. Tahapan – tahapan bimbingan belajar yang dapat dilakukan oleh guru pembimbing menurut Prayitno adalah (1) pengenalan siswa yang mengalami masalah dalam belajar, (2) pengungkapan sebab-sebab timbulnya masalah dalam belajar, dan (3) pemberian bantuan pengentasan masalah dalam belajar.

³⁰Prayitno dan Erman Amti, *Op.Cit*, hlm 120.

Oemar Hamalik menyebutkan langkah-langkah dalam melaksanakan suatu bimbingan belajar adalah sebagai berikut:

- a. Langkah 1
Menentukan penajakan berbagai masalah yang sedang dihadapi oleh peserta didik, baik sebagai individu maupun sebanyak kelompok.
- b. Langkah 2
Melakukan studi tentang berbagai faktor penyebab terjadinya masalah atau kesulitan belajar yang dihadapi siswa, selanjutnya menetapkan satu atau beberapa faktor yang diduga paling determinan terhadap terjadinya masalah dalam belajar tersebut.
- c. Langkah 3
Menetapkan cara-cara atau metode yang akan digunakan untuk melakukan bimbingan belajar kepada peserta didik.
- d. Langkah 4
Peserta didik sendiri yang memecahkan masalah atau kesulitan belajar yang sedang dialaminya.
- e. Langkah 6
Memisahkan peserta didik yang telah dibimbing dan mengembalikannya kedalam kelas semula
- f. Langkah 7
Melakukan penelitian dengan teknik tertentu untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan bimbingan yang telah dilaksanakan dan bagaimana tindak lanjutnya.³¹

Adapun Mamat Suprianta mengatakan bahwa langkah-langkah bimbingan belajar yang dapat dilakukan oleh guru / guru pembimbing adalah sebagai berikut:

- a. Perencanaan kegiatan
Perencanaan kegiatan bimbingan belajar meliputi penetapan materi layanan, tujuan yang ingin dicapai, sasaran kegiatan, bahan bimbingan belajar, rencana penilaian, waktu dan tempat.
- b. Pelaksanaan kegiatan
Dalam pelaksanaan kegiatan dilakukan persiapan mulai dari persiapan fisik, persiapan bahan, persiapan keterampilan, persiapan administrasi.
- c. Evaluasi kegiatan
Penilaian kegiatan bimbingan belajar difokuskan pada perkembangan belajar peserta didik.
- d. Tindak lanjut

³¹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Angkasa, 2004), hlm 119.

Hasil penelitian kegiatan bimbingan belajar dianalisis untuk mengetahui lebih lanjut perkembangan belajar peserta didik. Perlu dikaji dalam pelaksanaan tindak lanjut ini apakah pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar dilakukan setuntas mungkin atau masih ada aspek yang ditingkatkan kembali. Hasil tindak lanjut ini mengikuti arah dan hasil dari analisis. Tindak lanjut dapat dilakukan melalui bimbingan belajar selanjutnya atau apabila kegiatan dianggap sudah memadai dan selesai, maka usaha tindak lanjut tidak diperlukan.³²

B. ALAT PERMAINAN EDUKATIF *LEARNING SKILLS BOOK*

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini, selain sebagai kegiatan untuk bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Melalui bermain anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum dia ketahui sebelumnya, selain itu bermain dapat menstimulasi perkembangan anak seperti fisik motorik, kognitif, logika, bahasa, moral, sosial emosional dan seni.

Dengan melihat dunia perkembangan anak yang lebih didominasi oleh kesenangan dalam bermain, pemberian layanan bimbingan anak usia dini seperti di taman kanak-kanak hendaknya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk benda yang kongkret atau dengan memberikan permainan-permainan yang edukatif (nilai-nilai pendidikan) sehingga mampu melatih dan meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir

³²Mamat Suprianta, *Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm 98-100.

mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Menurut MJ. Langeveld permainan adalah merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman.³³

Dikutip dari jurnal penelitian Abdul Khobir, Permainan adalah salah perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan.³⁴

Permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Permainan adalah sebuah aktivitas mencari kesenangan tanpa mencari menang ataupun kalah. Permainan adalah usaha oleh diri (oleh pikiran dan fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.³⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa istilah alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. sedangkan kata edukatif memiliki arti nilai-nilai pendidikan. Dengan kata lain jika dipadukan alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu benda/alat/bentuk yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain anak yang sekaligus sebagai media belajar anak serta bermanfaat bagi perkembangannya.

³³Abdul Khobir, 'Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif', *Journal Forum Tarbiyah*, 07. 2 (2009), hlm 196.

³⁴Ibid.

³⁵Ketut Lestariani, dkk, 'Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas', *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2.1 (2014), hlm 2.

2. Tujuan dan Manfaat Alat Permainan

Adanya berbagai alat permainan edukatif pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk memudahkan anak belajar, salah satu tujuan utama dari alat permainan edukatif ialah dalam rangka memberikan kemudahan anak dalam belajar. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak dapat bermain sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki
- b. Melatih konsentrasi anak, alat permainan edukatif apabila dimainkan, secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi anak.
- c. Untuk media kreativitas dan imajinasi anak, bagi anak usia dini dengan alat permainan edukatif dapat dijadikan media mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya. Hal ini dikarenakan anak dapat mencoba-coba dan memainkannya dengan berbagai cara sesuai dengan yang dikehendakinya.
- d. Untuk menghilangkan kejenuhan anak, suatu kegiatan pembelajaran apabila dilakukan secara terus-menerus dan monoton, pasti akan menjenuhkan bagi anak-anak, untuk menghilangkan kejenuhan tersebut salah satunya dengan cara mengajak anak bermain dengan alat permainan edukatif.
- e. Untuk menambah ingatan, sesuatu yang menarik ini biasanya dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengingat materi atau tema

pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan bermain anak menjadi lebih mudah mengingat kembali pengalaman yang sudah didapatkan.

- f. Memperjelas materi yang diberikan bahwa didalam pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, contoh warna-warna dasar.
- g. Untuk melatih kreativitas pendidik dalam mengajar, sekaligus dapat mengatasi keterbatasan waktu, tempat maupun bahasa.
- h. Untuk media penilaian anak, penilaian dilakukan oleh pendidik pada saat anak menggunakan alat permainan, dari proses bermain itulah, akan dapat diketahui tingkatan pencapaian perkembangan anak.³⁶

3. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Dalam pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak, alat permainan edukatif (APE) mempunyai ciri-ciri tertentu, yaitu:

- a. Ditujukan untuk anak usia taman kanak-kanak.
- b. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman bagi anak-anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.³⁷

4. Pengertian Permainan *Learning Skills Book*

Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak khususnya

³⁶M. Fadlillah, *Op.Cit*, hlm 57-61.

³⁷Ibid, hlm 67.

kognitif ialah permainan *Learning Skills*. Dalam istilah “*learning*” berarti pengetahuan, sedangkan “*skills*” memiliki arti keterampilan atau keahlian. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa permainan *learning skills* merupakan sebuah permainan yang secara garis besar berhubungan dengan kemampuan atau keterampilan-keterampilan yang terdapat dalam diri setiap individu.

Permainan *learning skills* merupakan pelipat ganda kecerdasan dengan mengeksplorasi berbagai topik seperti konsep matematika, ilmu pengetahuan, abjad dan berbagai aktifitas anak setiap hari. Permainan *learning skills* sudah banyak digunakan oleh anak-anak, permainan ini merupakan permainan edukasi yang sedang populer. Permainan edukasi ini dimodifikasi sedemikian rupa setiap permainannya dirancang untuk membangkitkan minat anak. Buku permainan *learning skills* memberikan target belajar efisien dengan cara yang menyenangkan.³⁸

Bagaimana mekanisme permainannya, cara memainkan permainan ini diawali dari membuka buku dan kotak permainannya. Untuk memainkannya anak perlu mengeluarkan potongan angka dan menempatkan kotak kosong di atas halaman buku sesuai dengan garis. Kemudian menempatkan potongan-potongan nomor di kotak sisi kiri berurutan dari 1 sampai 12.

Kemudian anak dapat mengikuti petunjuk mainan di sisi kiri atas, metode permainan ini ialah mencocokkan gambar yang ada di halaman kiri

³⁸Linda, *Learning Skills with Ressa by Impresa Kids*, (Jakarta: PT Ekatama Cipta Lestari, 2015) Edisi Kedua, hlm 1.

buku (halaman sebelum) dengan yang ada di halaman kanan buku (halaman sesudah), mencocokkan dengan memindahkan potongan-potongan nomor di atas papan angka. Lakukan hal tersebut hingga semua potongan angka pindah ke sisi kanan, lalu balik papan angka atau papan kotak dan periksa apakah kombinasi warna dan bentuk geometris sama dengan kunci jawaban yang ada disudut kanan buku. Jika kombinasi warna dan bentuk simbol sama dapat dikatakan anak menjawab permainan dengan benar namun jika sebaliknya kombinasi warna dan bentuk atau simbol berbeda maka anak belum menjawab dengan benar.

Permainan ini sangat menunjang penyeimbang otak kanan dan otak kiri anak. Melalui permainan ini anak dapat mengatasi ketegangan, akankah jawabannya benar atau salah, selain itu anak juga dapat mengetahui cara belajar memecahkan masalah, yang lebih penting lagi permainan ini dapat merangsang anak belajar bermain dengan angka, warna hingga bentuk.

5. Tujuan dan Manfaat Bermain *Learning Skills Book*

Permainan *learning skills* merupakan salah satu permainan edukasi dimana tujuan utama yang dimiliki ialah memberikan kemudahan anak dalam belajar. *Learning skills* memberikan target belajar efisien dengan cara yang menyenangkan, sehingga senantiasa dapat menjadi salah satu cara atau metode yang dapat memberikan stimulasi atau rangsangan dalam setiap perkembangan. Melalui permainan ini diharapkan anak dapat

menghilangkan kejenuhan dalam kegiatan pembelajar, sehingga tujuan-tujuan permainan ini dapat tercapai.

Permainan *learning skills* ini memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah: anak dapat mengenal benar atau salah, melatih kesabaran anak, mengembangkan imajinasi mengingat peraturan dalam permainan, melatih logika berpikir anak, merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat anak mencocok gambar dengan jumlah yang sesuai. Adapun manfaat lain yang didapat dari permainan ini dapat dilihat dari kemampuan yang dapat dikembangkan melalui permainan ini. Dapat dilihat pada tabel berikut:³⁹

Tabel. 2
Pencapaian anak usia 5-6 tahun melalui permainan learning skills

Permainan	Kemampuan yang dikembangkan
Permainan <i>Learning Skills</i>	1.) Melatih logika berpikir
	2.) Menggali kemampuan kognitif
	3.) Memacu daya kreatif anak
	4.) Merangsang daya imajinatif anak
	5.) Memaksimalkan kemampuan observasi dan konsentrasi anak
	6.) Mengembangkan kemampuan dasar bahasa
	7.) Mengembangkan keterampilan mewarnai dan menstimulasi keterampilan artistik anak

Berdasarkan paparan di atas dapat penulis simpulkan bahwa permainan *learning skills* pada dasarnya digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan diantaranya perkembangan bahasa, fisik-motorik, moral, sosial-emosional dan perkembangan kognitif.

³⁹Ibid.

C. PERKEMBANGAN KOGNITIF

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* yang berarti *knowing* atau mengetahui (pengetahuan), dalam arti luas kognisi adalah perolehan, penataan dan pengetahuan.⁴⁰ Sedangkan Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan pengertian, yaitu dimana semua proses psikologis berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan suatu kejadian atau peristiwa serta lingkungannya.

Allah berfirman dalam surat Al-Isra' ayat 36 :

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ
عَنْهُ مَسْئُولًا ﴿٣٦﴾

Artinya: “Dan janganlah kamu membiasakan diri daripada apa yang tidak kamu ketahui, karena sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan daya nalar pasti akan ditanya mengenai itu: (Q.S. Al-Isra' : 36)⁴¹

Perintah belajar di atas, tentu saja harus dilaksanakan melalui proses kognitif dalam hal ini, sistem memori yang terdiri atas memori sensasi, memori jangka pendek dan panjang berperan dalam menentukan berhasil atau gagalnya individu dalam meraih pengetahuan dan keterampilan, Islam memandang manusia sebagai makhluk yang dilahirkan dalam keadaan kosong, tak berilmu pengetahuan namun tuhan memberi potensi yang

⁴⁰Muhibbin Syah, *Op.Cit*, hlm 22.

⁴¹Departemen Agama RI. hlm 283.

bersifat jasmaniah dan rohaniah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dengan belajar. Hal ini diisyaratkan dalam hadits berikut ini:

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: كُنْ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا أَوْ مُسْتَمِعًا أَوْ مُحِبًّا وَلَا تَكُنْ خَامِسًا فَتُهْلِكَ (رَوَاهُ الْبَيْهَقِيُّ)

Rasulullah SAW bersabda: “Jadilah engkau orang yang berilmu (pandai) atau orang yang belajar, atau orang yang mendengarkan ilmu atau yang mencintai ilmu. Dan janganlah engkau menjadi orang yang kelima maka kamu akan celaka.” (H.R Baihaqi).⁴²

Hadits tersebut mengajak kita untuk menjadi orang yang berilmu, atau orang yang mencari ilmu, pendengar ilmu atau pencinta ilmu, jangan jadi selain dari yang empat tersebut. Selain dari yang empat tersebut meliputi pemalas, pembenci ilmu, perusak ilmu. Dengan perintah tersebut manusia hendaknya mengembangkan serta memanfaatkan potensi yang dimiliki kearah yang baik.⁴³

Perspektif kognitif terfokus pada proses pemikiran dan perilaku yang mencerminkan proses tersebut, dapat disimpulkan perspektif kognitif memandang proses berfikir sebagai inti perkembangan.⁴⁴ Sejalan dengan pernyataan Desmita dalam bukunya bahwa:

“Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak dalam berfikir dan sesuatu yang membimbing tingkah laku anak. Dengan kemampuan kognitif ini anak dipercaya dapat secara aktif mencapai salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan tentang dunia, yaitu mengeksplorasi lingkungan sehingga anak makin kreatif, babas dan imajinatif.”⁴⁵

⁴² H. Hasbiyallah dan Moh Sulhan. *Op.Cit.* hlm 11.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Diane E Papalia, dkk, *Op.Cit.* hlm 46.

⁴⁵ Desmita, *Op.Cit.* hlm 46-46.

Selain itu Desmita juga menjelaskan bahwa kognisi ialah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, melihat, mengamati, memperhatikan, membayangkan, menyangka, memperkirakan, menduga serta menilai.

Krause, Bochner mengatakan bahwa perkembangan kognitif ialah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala sesuatu disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna informasi. Sedangkan Woolfok mengatakan kognitif merupakan kemampuan individu untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dengan lingkungan.⁴⁶

Piaget menyatakan perkembangan kognitif ialah :
 “Proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian disuatu lingkungan.” Perseptual adalah cara berpikir yang semakin kompleks yang dilakukan seorang untuk menggunakan informasi yang dia terima melalui panca indera.

Pada hakikatnya kognitif anak usia dini adalah suatu proses berfikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan belajar dan berpikir atau kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungan, menggunakan daya ingat serta menyelesaikan permasalahan sederhana.⁴⁷

⁴⁶Rahma Daniati, *Log. Cit.*

⁴⁷Didith P, dkk, *Asesmen Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm 16-17.

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan bagian intelek yang mengacu pada penerimaan, pemikiran, penafsiran, pengingatan, pengkhayalan, penalaran dan pengambilan keputusan. Sehingga dengan kemampuan ini anak mampu memberikan respons terhadap kejadian apapun yang ada di sekelilingnya baik secara intenal maupun eksternal.⁴⁸

Perkembangan kognitif dapat digambarkan dalam setiap aktifitasnya anak dapat menggunakan kemampuan berpikirnya untuk mengkoordinasi cara menyelesaikan berbagai masalah yang bisa digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan dan kecerdasan, baik bermain maupun belajar. Menurut Piaget perubahan perilaku akibat belajar (belajar ialah perubahan perilaku yang relatif permanen akibat pengalaman) merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan sekitarnya.

Piaget menekankan bahwa anak-anak secara aktif membangun dunia kognitif mereka sendiri, terdapat proses yang digunakan anak saat mereka membangun pengetahuan tentang dunia, proses penting tersebut meliputi *Scheme, organisasi, adaptasi, asimilasi, akomodasi* dan *ekualibrasi*.⁴⁹ Oleh sebab itu proses kognitif memiliki peranan yang sangat penting untuk setiap individu yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk perilaku atau aktivitas (intelektual).⁵⁰ Tingkah laku kognitif dibentuk melalui dua karakter yaitu *insight* atau kemampuan menghadapi

⁴⁸Rifda El fiah, *Bimbingan Dan Konseling Anak Usia Dini* (Depok: Rajawali Pers, 2017), hlm 104.

⁴⁹John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm 243.

⁵⁰Didith P, dkk, *Op.Cit*, hlm 17.

situasi baru secara efektif dan *automaticaly* atau kemampuan untuk berpikir dan memecahkan masalah secara otomatis dan efisien.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah suatu proses aktivitas mental yang berhubungan dengan kemampuan berpikir, persepsi, ingatan, pemecahan masalah dan pengolahan informasi, kemampuan-kemampuan ini yang digunakan anak untuk mempelajari suatu keterampilan dan konsep baru serta untuk memahami keadaan dilingkungan sekitar. Selain itu dengan kemampuan berpikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi benda yang ada disekitarnya sehingga dapat memperoleh berbagai pengetahuan.

2. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak

Tahapan perkembangan kognitif anak menggambarkan tingkat kemampuan anak dalam berpikir, piaget sangat yakin bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui proses, hasil dari proses ini membuat individu mengalami empat tahapan perkembangan. Cara memahami dunia yang berbedalah yang membuat tahapan satu lebih berkembang dibandingkan yang lain. Setiap tahapan berhubungan dengan usia anak yang bersangkutan dan terdiri atas cara-cara pemikiran yang unik. Berikut empat tahapan perkembangan kognitif menurut piaget :

a. Tahapan Sensorimotor (0 – 2 tahun)

Tahap ini berawal dari anak usia 0 sampai 2 tahun, pada tahap ini, anak memperoleh pengetahuan tentang dunia dari pengalaman

sensorik (melihat & mendengar) dengan aksi motorik atau tindakan-tindakan indrawi anak terhadap lingkungan, contohnya menjamah, meraba, mendengar dan lain-lain. Namun pada tahap ini anak belum mampu berbicara dengan bahasa, anak belum mempunyai bahasa simbol untuk mengungkapkan adanya suatu benda yang tidak berada didekatnya.⁵¹

Piaget mengatakan mekanisme perkembangan sensorimotor ini mengungkapkan proses asimilasi dan akomodasi, tahap perkembangan kognitif anak dikembangkan dengan perlahan-lahan melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema-skema anak karena adanya rangsangan atau kontak dengan pengalaman dan situasi baru.

b. Tahapan Praoperasional (2 – 7 tahun)

Pada fase ini proses berpikir anak semakin jelas dan kompleks dalam menggunakan pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Selain itu tahap ini juga dicirikan dengan pemikiran intuitif pada anak, anak sudah dapat membicarakan macam-macam benda, menggolongkan dan menyempurnakan kecakapan panca inderanya.⁵² Dengan perkembangan ini sudah jelas bahwa intelegensi anak semakin

⁵¹John W. Santrock, *Op.Cit*, hlm 246.

⁵²Ibid.

berkembang, akan tetapi ada beberapa hambatan dalam pemikiran anak pada tahapan ini, seperti *egosentrisme* dan *sentralisasi*.

c. Tahapan Operasional Konkret (7 – 11 tahun)

Pada tahapan usia 7 sampai 11 ini anak mulai mampu menggunakan dan mengembangkan pemikiran logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas dan menempatkan objek pada urutan yang teratur, namun pada tahapan ini pemikiran belum bersifat abstrak apalagi hipotesis.⁵³

d. Tahapan Operasional Formal (11 – 15 tahun)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam perkembangan kognitif menurut piaget yang muncul sekitar usia 11 hingga 15 tahun, Pada fase ini anak mulai menginjak usia remaja dimana saat usia remaja mereka sudah dapat berpikir secara abstrak, idealis dan logis dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapinya. Asimilasi dan akomodasi terus berperan dalam membentuk skema yang lebih menyeluruh pada pemikiran remaja.

Berdasarkan paparan keempat tahapan perkembangan kognitif di atas perkembangan kognitif anak murid usia 5 sampai 6 tahun di TK B berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini menurut piaget anak mulai menjelaskan dunianya dengan mengembangkan keterampilan berbahasanya, anak mulai merepresentasikan kemampuan berpikir

⁵³Ibid.

simbolik dengan kata, angka dan gambar, anak mulai mampu mengklasifikasi, mengelompokkan, menata letak menurut ukuran tertentu dan membilang, meningkatkan kemampuan daya ingat, berkembangnya pemahan konsep dan anak memiliki pemikiran yang imajinatif.⁵⁴

3. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak

Memahami karakteristik dari perkembangan kognitif anak merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki guru anak usia dini. Terlebih lagi dalam upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan sangat mungkin dilakukan jika guru memahami karakteristik dari perkembangan dan kemampuan anak usia 5 sampai 6 tahun di pendidikan taman kanak-kanak yang menurut piaget pada usia 2 sampai 7 tahun masih berada pada tahap praoperasional.

Adapun ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia dini pada usia 0-6 tahun, meliputi:

- a. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah dan sebagainya.
- b. Dapat memandangkan bentuk geometri (lingkaran, persegi, dan segitiga) dengan obyek nyata melalui visualisasi gambar.
- c. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
- d. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- e. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- f. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- g. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.

⁵⁴Didith P, dkk, *Op.Cit*, hlm 22-23.

- h. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat dirumah atau disekolah.
- i. Mengenali dan menyebut angka 1-20.⁵⁵

Perkembangan kognitif pada tahap praoperasioanl dibagi menjadi dua subtahap, yaitu subtahap prakonseptual dan subtahap intuitif. Karakteristik yang dimiliki perkembangan kognitif pada usia taman kanak-kanak (tahap praoperasional) adalah sebagai berikut:

a. Karakteristik Subtahap Prakonseptual (usia 2 - 4 tahun)

- 1.) Ditandai dengan anak mulai dapat memahami sistem-sistem simbolik atau lambang.
- 2.) Anak dapat menggambar sesuai dengan apa yang ada dipikirkannya. (berpikir imajinatif)
- 3.) Anak mulai mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.
- 4.) Anak dapat mengorganisir dan memproses hal yang mereka ketahui.
- 5.) Anak akan dapat dengan mudah mengingat kembali dan membandingkan objek-objek .
- 6.) Anak mengenal angka 1-10.
- 7.) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- 8.) Semua kejadian disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan perspektinya sendiri (*egosentrisme*).⁵⁶

b. Karakteristik Subtahap Intuitif (usia 4 – 7 tahun)

- 1.) Anak mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Misalnya, menyusun papan permainan berdasarkan coba-coba.
- 2.) Semakin menunjukkan perkembangan dalam bahasanya.
- 3.) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran.
- 4.) Pemusatan perhatian pada satu dimensi mengesampingkan semua dimensi lain.
- 5.) Tertarik dengan warna, huruf dan angka.
- 6.) Anak mulai mengenal angka 11 -20.
- 7.) Memiliki pola berpikir yang menerangkan hubungan sebab akibat.

⁵⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pengajaran Kognitif Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2007), hlm 8.

⁵⁶Desmita, *Op.Cit*, hlm 131-132.

8.) Di usia akhir 6 tahun anak sudah mulai mampu memca, menulis dan menghitung.

Dalam buku bimbingan konseling anak usia dini, Rifda El fiah menyebutkan beberapa karakteristik yang dimiliki tahap perkembangan kognitif pada anak usia 2 sampai 7 tahun adalah:⁵⁷

- a. Anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas.
- b. Mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.
- c. Anak menunjukkan kemampuan dalam permainan simbolis.
- d. Penggunaan bahasa yang sudah sistematis.
- e. Dapat mengantisipasi keadaan yang akan terjadi diwaktu mendatang.
- f. Cara berpikir masih egosentris, seperti belum mampu mengambil perspektif orang lain baik secara persepsi emosional, motivasi dan konservasi.
- g. Masih kurang dalam kemampuan mengadakan konservasi, cara berpikir masih memusat pada satu dimensi.
- h. Belum dapat berpikir balik (*irreversible*). Misalnya ketika membongkar permainan ia kesulitan memasang kembali mainan tersebut.
- i. Saat usia 4-5 tahun anak menunjukkan kemampuannya dalam berbicara terutama pada teman sebaya.
- j. Saat usia 5 tahun anak memiliki pola berpikir *precasual reasoning*, dapat menerangkan hubungan sebab-akibat.

Berdasarkan dari uraian di atas penulis menarik kesimpulan bahwa karakteristik perkembangan kognitif di taman kanak-kanak anak usia 5 sampai 6 tahun yaitu, anak mulai mengalami kemajuan dalam pemikiran simbolik yang diikuti dengan pertumbuhan pemahaman akan ruang, pemahaman sebab-akibat, pemahaman identitas, memiliki kemampuan kategorisasi (mengklasifikasi), kemajuan dalam memahami angka dari angka 1 - 20, dan sentrasi (kecenderungan berfokus hanya pada satu aspek. Selain itu diusia 5 sampai 6 tahun pemikiran anak semakin kompleks namun belum berpikir secara logis.

⁵⁷Rifda El fiah, *Op.Cit*, hlm 106-107.

4. Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Jean Peaget menyatakan kemajuan kognitif sepanjang usia taman kanak-kanak mencakup kemampuan sebagai berikut:

- a. Menggunakan Simbol
Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, orang atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Anak dapat membayangkan objek atau orang tersebut memiliki sifat yang berbeda dengan yang sebenarnya.
- b. Memahami Identitas
Anak memahami bahwa perubahan dipermukaan tidak mengubah karakter alamiah sesuatu.
- c. Memahami Sebab Akibat
Anak memahami bahwa peristiwa memiliki sebab.
- d. Mampu Mengklasifikasi
Anak mampu mengorganisir objek, orang, dan peristiwa kedalam kategori makna.
- e. Memahami Angka
Anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka.
Contoh : anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.
- f. Empati
Anak menjadi lebih mampu untuk membayangkan apa yang dirasakan orang lain.
- g. Teori Pikiran
Anak menjadi lebih dasar akan aktivitas mental dan fungsi pikiran.
Contoh : oxana menyimpan beberapa potongan coklat untuk menyembunyikan dari adiknya, dia menyimpan dikotak pasta gigi karna berpikir adiknya tidak akan mencarinya ditempat tersebut.⁵⁸

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak satu dengan yang lain cenderung berbeda-beda. Hal ini karna adanya beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Adapun faktor yang mempengaruhi kognitif antara lain sebagai berikut:

⁵⁸Diane E Papalia, dkk, *Op.Cit*, hlm 324.

a. Faktor Hereditas

Faktor hereditas merupakan “totalitas karakteristik individu yang diwariskan orangtua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai pewarisan dari pihak orangtua melalui gen-gen.”⁵⁹ Teori hereditas atau nativisme mengatakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dapat dikatakan taraf intelegensi anak sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Nahl ayat 78 berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan af-idah (daya nala), agar kamu bersyukur”. (Q.S Al-Nahl: 78)⁶⁰.

Seorang pakar tafsir Al-Qur’an Dr. Quraisy Shihab mengatakan bahwa “daya nalar” ialah potensi/kemampuan berpikir logis atau atau dengan kata lain akal. Individu dilahirkan dalam

⁵⁹Syamsu Yusuf L.N, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Grafindo Persada, 2011), hlm 21.

⁶⁰Departemen Agama RI. hlm 268.

keadaan bersih dan diberi potensi agar dia selalu bersyukur, tetapi masih saja ada manusia yang lupa bersyukur.⁶¹

Oleh karena itu, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Faktor lingkungan yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan, keluarga, sekolah, teman sebaya dan media massa⁶².

c. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat dorongan atau motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar, sehingga apa yang diminati manusia dapat memberikan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.⁶³ Adapun bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

d. Faktor Kematangan

Tiap organ dalam tubuh manusia baik fisik maupun psikis dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing. Oleh karena itu, tidak heran jika anak pra sekolah dasar belum mampu memecahkan masalah anak sekolah dasar karena

⁶¹Muhibbin Syah, *Op.Cit*, hlm 88.

⁶²Ibid, hlm 23.

⁶³Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm 74-75.

soal-soal itu masih terlampau sukar bagi anak. Sebab kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

e. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi kemampuan kognitif. Pembentukan dapat dibedakan pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak disengaja (keadaan sekitar).⁶⁴

f. Faktor Kebebasan

Faktor kebebasan yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, disamping itu juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.⁶⁵

D. PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK DENGAN BIMBINGAN BELAJAR MENGGUNAKAN *LEARNING SKILLS BOOK*

Bimbingan belajar merupakan salah satu bentuk layanan bimbingan yang penting diselenggarakan disekolah. Pengalaman menunjukkan bahwa kegagalan-kegagalan yang dialami siswa dalam belajar tidak selalu disebabkan oleh kebodohan atau rendahnya intelegensi. Sering kegagalan itu terjadi disebabkan mereka tidak mendapat layanan bimbingan yang memadai serta pemilihan media pembelajaran yang tidak tepat.

Dalam perkembangan anak usia dini media pembelajaran yang tepat dilakukan ialah media pembelajaran dalam bentuk yang konkret dan media pembelajaran yang edukatif, salah satunya dengan media permainan *learning*

⁶⁴Ibid, hlm 75.

⁶⁵Ibid.

skills book. Permainan *learning skills book* ialah permainan pelipat ganda kecerdasan, permainan yang mengeksplor berbagai ilmu pengetahuan, abjad konsep bilangan serta meliputi berbagai aktifitas anak setiap hari. Permainan ini erat kaitannya dengan keterampilan-keterampilan yang dimiliki individu khususnya pada perkembangan kognitif anak. Permainan yang dirancang untuk menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri ini memiliki benefit perkembangan sebagai berikut:

1. Melatih logika berpikir anak
Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak dalam berpikir. Dengan melatih logika berpikir anak melalui permainan *learning skills* maka kemampuan kognitif anak semakin berkembang. Dengan begitu anak dapat memahami konsep, simbol, mengorganisir dan memproses hal yang mereka ketahui.
2. Memacu daya kreatif dan imajinatif anak
Permainan ini dirancang semenarik mungkin, sehingga melalui buku permainan
3. Menggali kemampuan kognitif anak
Melalui pencapaian ini anak memiliki kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, serta memiliki daya menghubungkan serta menilai dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa.
4. Mengembangkan kemampuan dasar bahasa
Sesuai dengan karakteristik pencapaian kognitif pada anak usia 4-7 tahun, bahwa pada perkembangan anak mulai menunjukkan perkembangan dalam bahasanya. Permainan ini memberikan stimulasi pada perkembangan dalam bahasa agar semakin berkembang.
5. Melatih keterampilan observasi dan konsentrasi anak
Meski pada tahap praoperasional pemusatan perhatian anak hanya pada satu dimensi, permainan *learning skills* memiliki benefit yang membantu melatih keterampilan observasi dan konsentrasi anak.
6. Mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi tangan – mata
Terlepas dari kriteria pencapaian kognitif anak, dengan bermain *learning skills* ternyata juga membantu anak berkembang dalam aspek perkembangan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *learning skills* merupakan salah satu media yang berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif yang dapat membantu pendidik dalam merangsang

atau menstimulasi perkembangan-perkembangan pada anak murid. Sedangankan dengan pelaksanaan layanan bimbingan belajar diharapkan anak murid dapat menguasai pengetahuan dan dapat mengembangkan keterampilan yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran.

Pemberian layanan bimbingan belajar dengan alat permainan *learning skills book* juga didasarkan pada teori belajar Skinner mengenai teori *operant conditioning*. Skinner menjelaskan bahwa tingkah laku muncul karena adanya hubungan antara perangsang dan respon.⁶⁶

E. PENELITIAN RELEVAN

Penelitian ini dilakukan tidak lepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu mengenai Alat Permainan Edukatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini yaitu sebagai berikut :

Penelitian sebelumnya dilakukan Sari Trisyana / Muhammad Reza, S.Psi, M.Si, Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Dengan skripsi berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Di TK Siswa Budi I Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata presentasi dalam 2 siklus, pada siklus pertama ketuntasan belajar anak sebesar 40% belum tercapai, pada siklus kedua ketuntasan belajar tercapai

⁶⁶ Purwanto, *Instrumen Penelitian Dan Pendidikan Pengembangan Dan Pemanfaatan* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), hlm 96.

menjadi 80% dan terus meningkat hingga sebesar 95% dengan kategori memuaskan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 55%, sehingga dapat disimpulkan melalui media permainan edukatif kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Siswa Budi I Surabaya dapat meningkat. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada penggunaan alat permainan edukatif puzzle. Berbeda dengan penulis yang menggunakan alat permainan edukatif *learning skills books* dalam pemberian layanan bimbingan belajar. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.⁶⁷

Penelitian kedua dilakukan oleh Chica Haryani, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Bermain dengan Media *Playdough* dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil penelitian dengan jumlah subyek 11 anak kelompok B 1 PAUD Assalam, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang berupa lembar pengamatan dengan metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan anak yang sudah mampu melaksanakan kegiatan secara mandiri hanya 1 orang anak dengan persentase 9,09%, pada siklus pertama meningkat menjadi 6 orang anak (54,55%) dan pada siklus kedua meningkat menjadi 8 anak (72,73%) sedangkan pada siklus ketiga meningkat menjadi 9 orang anak (81,82%). Berdasarkan uraian tersebut

⁶⁷Sari Trisyana, ‘*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Di Tk Siswa Budi I Surabaya*’, Skripsi Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2013.

dapat disimpulkan bahwa metode bermain dengan *playdough* sebagai media belajar anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.⁶⁸

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Desta Yulistia, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dengan skripsi berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian anak kelas B berjumlah 17 orang anak murid. Data analisis menggunakan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak kelas B di TK Sekincau Lampung Barat mempunyai pengaruh yang sangat besar melalui media bahan kardus bentuk geometri ini. Terdapat 64,7% dari 17 anak murid yang perkembangan kognitif nya berkembang melalui media bahan kardus bentuk geomteri.⁶⁹

Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Ketut Lestariani, Made Sulastri dan Didith Pramunditya A. Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Ganesha Singaraja Indonesia. Dengan jurnal berjudul Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan *Playdough* untuk

⁶⁸ Chica Haryani, ‘Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini (PTK Pada Kelompok B1 PAUD Assalam Kota Bengkulu)’ (Universitas Bengkulu, 2014).

⁶⁹ Desta Yulistia, ‘Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat’ (Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

meningkatkan kreativitas. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan motorik halus anak pada siklus I sebesar 65.00% yang berarti kategori sedang, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85% yang menunjukkan pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase siklus I ke siklus II sebesar 20%. Dapat dikatakan hasil Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan *Playdough* Pada Anak Kelompok B Semester II Di TK Syutha Kertya Banjar Tegeha Efektif dalam Meningkatkan Keativitas Anak Usia Dini. Dengan begitu secara tidak langsung pemberian layanan bimbingan dengan menggunakan sebuah media atau alat permainan edukatif secara dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.⁷⁰

F. KERANGKA BERPIKIR

Sebagai suatu proses berpikir kemampuan kognitif sangat penting dikembangkan terutama kemampuan dalam memahami simbol, mengklasifikasi dan mengenal angka. Mengembangkan kemampuan anak dalam ketiga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, sehingga anak memiliki fondasi untuk mampu berpikir kritis dan sistematis. Pada kenyataannya pada beberapa anak kemampuan dalam memahami simbol, mengklasifikasi dan mengenal angka masih kurang. Karena stimulasi yang diberikan belum sesuai dengan tahap perkembangan beberapa siswa. Sebagaimana hadits Rasulullah berikut :

⁷⁰Ketut Lestariani, dkk. *Op.Cit.* hlm 1-11.

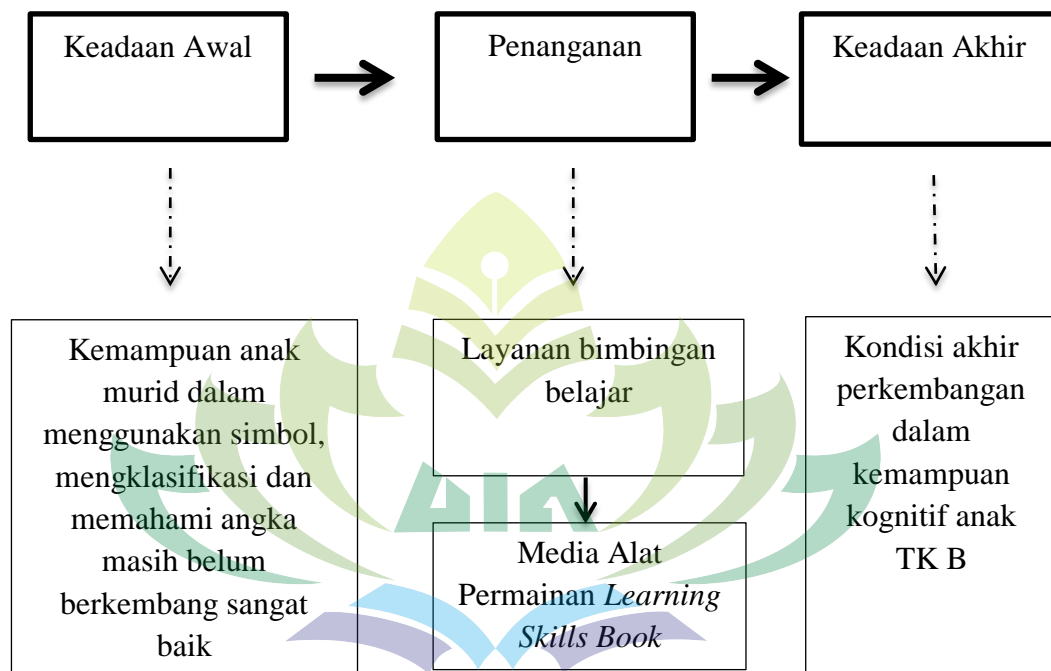
Dari Umar Ibnu Khattab R.A beliau berkata : Rasulullah SAW bersabda “*Pelajarilah olehmu ilmu pengetahuan dan pelajarilah pengetahuan itu dengan tenang dan sopan, rendah hatilah kami kepada orang yang belajar kepadanya*” (H.R. Abu Nu’aim)

Hadits tentang perintah untuk belajar dan untuk mempermudah anak dalam belajar ini sebagai rambu-rambu bagi guru dan orang tua untuk memperhatikan perkembangan dan kondisi anak karena secara umum anak-anak memiliki potensi berbeda-beda dari berbagai tingkatan usia baik secara mental, akal dan intelektualnya. Oleh sebab itu guru dan orang tua layak untuk memberi semangat dan motivasi untuk menghilangkan rasa bosan anak atau sikap lari dari belajar, agar secara pelan-pelan anak dapat memahami pesan belajarnya.⁷¹

Upaya bantuan yang diberikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak harus tepat dan disesuaikan dengan tahapan perkembangannya oleh sebab itu diperlukannya pendekatan bimbingan konseling pada anak usia dini salah satunya adalah layanan bimbingan belajar, dan untuk mempermudah dalam memberikan bantuan pada anak murid. Anak TK B berada pada tahapan praoperasional dimana pada tahap tersebut belajar terbaik anak menggunakan media konkret. Maka pendidik juga perlu menggunakan metode atau media yang tepat yaitu memberikan layanan bimbingan belajar dengan menggunakan media permainan *learning skills*, media ini salah satu penekanannya pada upaya menggali kemampuan kognitif atau melatih logika berpikir anak.

⁷¹ H. Hasbiyallah dan Moh Sulhan. *Op.Cit.* hlm 29.

Penelitian ini memiliki dua variabel utama yaitu variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan belajar, sedangkan variabel terikat yaitu perkembangan kognitif anak usia dini. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1
Kerangka Berpikir Penelitian

G. HIPOTESIS

Hipotesis penelitian yang diajukan oleh penulis adalah “Eksperimentasi layanan bimbingan konseling dengan alat permainan *learning skills* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak TK B di Khazanah Kid’s School Bandar Lampung”.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvisari, Deska. 2017. *Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di TK Tunas Harapan Way Kanan*. Bandar Lampung: Diambil dari repository.radenintan.ac.id. Diakses pada 03 Desember 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariskayanti. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran IPA Pada ANak Tunagrahita Ringan Kelas IV Di SLB Somba Opu Kabhupaten Gowa*. Makassar: UIN Alauddin
- Daniati, Rahma. 2013. 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Flanel Es Krim', *Journal Spektrum PLS*, 01.1. Hlm 239
- Departemen Agama RI. 2010. *Alhidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*. Tangerang Selatan: Penerbit Kalim
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pengajaran Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Didith P. Dkk. 2014. *Asesmen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djumhur Dan Mohammad Surya. 2005. *Bimbingan Dan Penyuluhan Di Sekolah*. Bandung: Cahaya
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan (Anak Usia Dini)*. Jakarta: Kencana

Fiah, Rifda El. 2017. *Bimbingan Dan Konseling Anak Usia Dini*. Depok: Rajawali Pers

Fiah, Rifda El, And Adi Putra Purbaya, 'Penerapan Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016', *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 03.2 (2016), 229–44

H.E. Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Haryani, Chica. *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini (PTK Pada Kelompok B1 PAUD Assalam Kota Bengkulu*. Universitas Bengkulu. 2014.

Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Angkasa

Kartono, Kartini. 2003. *Bimbingan Dan Dasar-Dasar Pelaksananya*. Jakarta: Rajawali Bina Aksara

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2015. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Masyarakat., 'Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini'. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini

Khobir, Abdul, 'Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif', *Journal Forum Tarbiyah*, 07.2 (2009), 195–208

Lestariani Ketut, Dkk, 'Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas', *E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha*, 2.1 (2014)

Linda. 2015. *Learning Skills With Ressa By Impresa Kids*. Jakarta: PT Ekatama Cipta Lestari

Martono, Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers

Papalia, Diane E, Dkk. 2010. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*

Edisi Ke-9. Jakarta: Kencana

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No 137 Tahun 2014,
Tentang Standar Penelitian Nasional Anak Usia Dini. Jakarta, 2014

Prayitno, Dkk. 2003. *Pedoman Khusus Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta:
Depdiknas

Prayitno Dan Erman Amti. 2013. *Dasar-Dasar Bimbingan & Konseling*. Jakarta:
Rineka Cipta

Purwanto. 2007. *Instrumen Penelitian Dan Pendidikan Pengembangan Dan
Pemanfaatan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Rahmawati, Anita. 2014. *Kefektifan Metode Drill Terhadap Kemampuan
Artikulasi Anak Auti Disekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta*.
Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Subandi, S., Hasanah, I., Dewi, L., & Jannah, S. 2020. *Implementation of Group
Counseling and Role- Playing: The Investigation of Students Social
Interaction Improvement*. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 3(1).
2614-1566. <https://doi.org/10.25217/igcj.v3i1.613> di akses Jum'at 18
September 2020 pukul 15.37

Subandi. 2015. *Manajemen Mutu Layanan Konseling: Studi Kasus Layanan
Konseling Di MAN 1 Kota Metro*. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN
Raden Intan Lampung*. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/761>. di akses Jum'at 18 September 2020 Pukul 16.14

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung:
Alfabeta

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sukardi, Dewa Ketut. 2010. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta

Sunanto, Juang. dkk. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Tsukuba: CRICED University of Tsukuba

Suprianta, Mamat. 2011 *Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Rajawali Pers

Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Akasara

Sutoyo, Anwar. 2012. *Pemahaman Individu*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sutoyo, Anwar. 2014. *Pemahaman Individu (Observasi, Checklist, Interview, Kuesioner, Sosiometri) Ed. Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Syamsu Yusuf L.N. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Grafindo Persada

Syamsu Yusuf LN Dan A Juntika Nurhisan. 2005. *Landasan Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: Rosda Karya

Tohirin. 2011. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Intelegensi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Trisyana, Sari. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B di TK Siswa Budi I Surabaya*. Skripsi Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. 2013

Widoyo, Eko Putra. 2014. *Penelitian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

WS. Winkel. 2002. *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Jakarta:

Gramedia

Yulistia, Desta. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018.

Yurike, Sri dan Mona Ardiana. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3.1 (2018)

