

**STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN BALOK DI RA AKHLAKUL KARIMAH
DARUL AMAN KOTABUMI LAMPUNG UTARA**



Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Raudhatul Athfal

Oleh :

AULIA MAULIDA YUSUF

NPM : 1211070042

Jurusan : Pendidikan Guru RaudhatulAthfal

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2016 M**

**STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN BALOK DI RA AKHLAKUL KARIMAH
DARUL AMAN KOTABUMI LAMPUNG UTARA**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Raudhatul Athfal

Oleh :

AULIA MAULIDA YUSUF
NPM : 1211070042

Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Pembimbing I : Dr. Rifda Elfiah, M.Pd
Pembimbing II : Dr. H. Achmad Asrori, MA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2016 M**

ABSTRAK

STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAKUSIA DINI MELALUI PERMAINAN BALOK DI RA AKHLAKUL KARIMAH DARUL AMAN KOTABUMI LAMPUNG UTARA

Oleh
Aulia Maulida Yusuf

Strategi guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan Balok. Strategi adalah Pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan, sebuah aktivitas dalam waktu tertentu. peserta didik merupakan objek yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran, sehingga perkembangan kognitif sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam sekolah. Judul penelitian strategi guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini melalui permainan balok di RA Akhlakul Kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara.

Rumusan masalah adalah: Bagaimana Strategi Guru dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok di RA Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara, apakah faktor-faktor yang mempengaruhi belum optimalnya kognitif Anak Usia Dini Di RA Akhlakul Kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara.

Penelitian ini termasuk Penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian ini adalah anak di RA Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara. terdiri dari 2 (dua) siklus, dalam setiap siklus harus melewati beberap tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dengan menggunakan beberapa instrumen, yaitu: wawancara, observasi, dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil penelitian tentang permainan Balok dalam pembelajaran meningkatkan kognitif anak menunjukkan peningkatan. Dari hasil analisis data diperoleh bahwa kemampuan anak tentang permainan Balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di di RA Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara perlu ditingkatkan, hal ini dapat dilihat dari hasil awal yang memperoleh nilai 50%, siklus I memperoleh 70% dan siklus II memperoleh hasil nilai 85%.

Bagi guru Taman Kanak-Kanak: 1) guru hendaknya memberikan penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam pembelajaran meningkatkan kognitif pada anak, kemudian guru menguji kemampuan anak khususnya dalam kemampuan dalam bermain Balok, 2) dalam memberikan penilaian hendaknya terdiri dari tiga aspek yaitu motorik, kognitif dan afektif, 3) bagi pihak sekolah hendaknya memahami pembelajaran bermain Balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, 4) guru hendaknya mendukung penerapan bermain Balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, 5) bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan meningkatkan bentuk pembelajaran kognitif anak.

Kata Kunci : *Strategi Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok*



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

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

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAKUSIA DINI MELALUI PERMAINAN BALOK DI RA AKHLAKUL KARIMAH DARUL AMAN KOTABUMI LAMPUNG UTARA**

Nama : **AULIA MAULIDA YUSUF**
NPM : **1211070042**
Jurusan : **Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. RIFDA EL-FAIH, M.Pd
NIP. 196706221994032002

Pembimbing II

Dr. H. ACHAMAD ASRORI, MA
NIP.195507101985031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Raudhatul Atfhal

Dr. Hj. MERIYATI, M.Pd
NIP. 199606081994032001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

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

PENGESAHAN

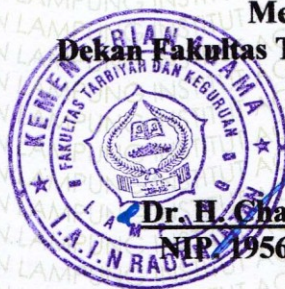
Skripsi dengan judul: **STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BALOK DI RA AKHLAKUL KARIMAH DARUL AMAN KOTABUMI LAMPUNG UTARA** disusun oleh: **AULIA MAULIDA YUSUF, NPM: 1211070042**, Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari tanggal: **KAMIS, 12 JANUARI 2017**

TIM MUNAQASYAH

Ketua	: Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Neni Mulya, M.Pd	(.....)
Penguji Utama	: Dra. Romlah, M.Pd.I	(.....)
Penguji Kedua	: Dr. Rifda El-fiah, M.Pd	(.....)
Pembimbing	: Dr. H. Ahmad Asrori, MA	(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

أَقْرَأْ ۖ بِأَسْمِ رَبِّكَ إِلَىٰ خَلْقٍ ۖ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۖ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۖ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۖ

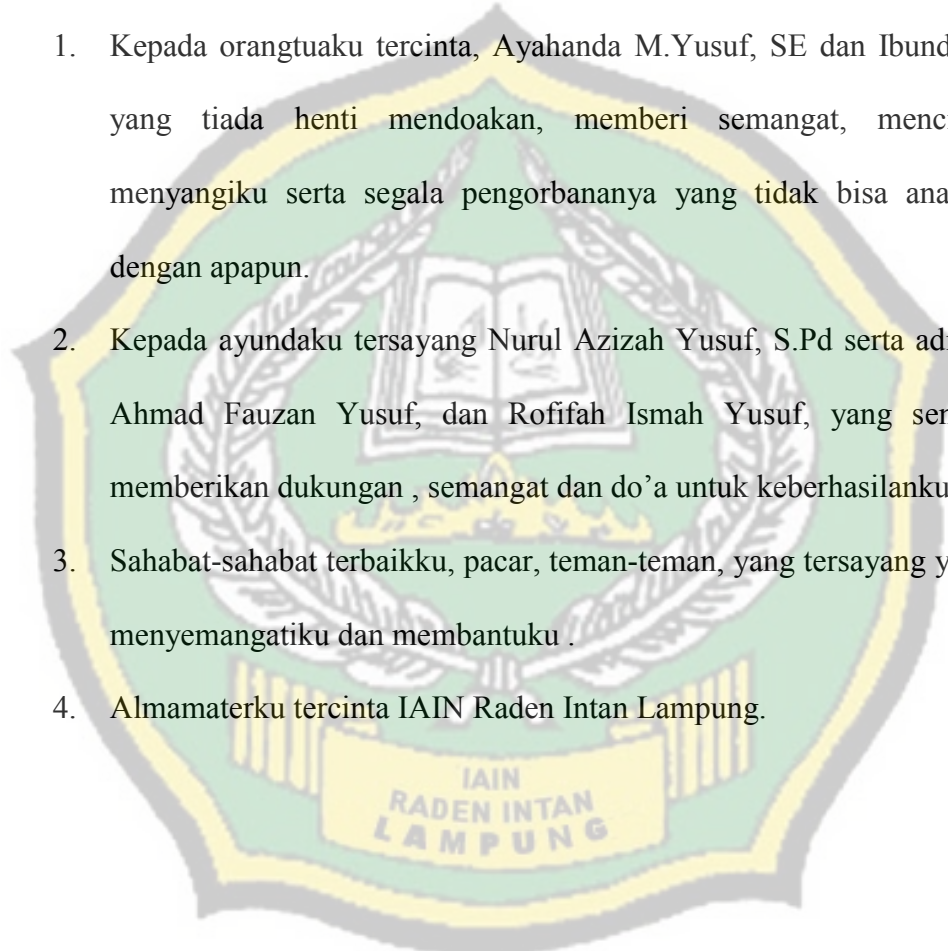
Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada ALLAH SWT, saya persembahkan skripsi saya ini kepada orang yang selalu sy cintai dan sayang yang selalu memberikan bantuan dan semangat dan makna dalam hidup saya terutama bagi;

1. Kepada orangtuaku tercinta, Ayahanda M.Yusuf, SE dan Ibunda Hadijah yang tiada henti mendoakan, memberi semangat, mencintai dan menyangiku serta segala pengorbananya yang tidak bisa ananda balas dengan apapun.
2. Kepada ayundaku tersayang Nurul Azizah Yusuf, S.Pd serta adik-adik ku Ahmad Fauzan Yusuf, dan Rofifah Ismah Yusuf, yang senang tiasa memberikan dukungan , semangat dan do'a untuk keberhasilanku.
3. Sahabat-sahabat terbaikku, pacar, teman-teman, yang tersayang yang selalu menyemangatiku dan membantuku .
4. Almamaterku tercinta IAIN Raden Intan Lampung.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa ajaran yang paling sempurna, agama yang diridhoi Allah SWT yaitu agama Islam.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin agar membuat yang terbaik, namun karena keterbatasan pengalaman dan kekurangan pengetahuan maka pasti disana sini terdapat kekurangan dan kelemahan-kelemahan. Namun demikian penulis berharap semoga skripsi ini menjadi suatu langkah awal bagi penulis untuk lebih meningkatkan serta memperbaiki langkah selanjutnya.

Selanjutnya dalam penyusunan skripsi ini penulis sadar bahwa, tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak mungkin tidak terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan rasa gembira dan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan PGRA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.

3. Ibu Dr, Rifda El Fiah, selaku pembimbing I dan Bapak Dr. H. Achamad Asrori, MA selaku Pembimbing II yang membantu penulis dalam memberikan bimbingan pengarahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Ibu Hj. Neli Wati, S.Ag selaku kepala sekolah dan Ibu Sundari Za, S.Pd.I selaku guru kelas RA Akhlakul Kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara yang bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
5. Teman-teman yang memberikan warna dalam perjuangan kuliah selamaini yang nama nya tidak bias penulis sebutkan satu persatu karena kalian semua telah memberikan dorongan dan semangat pada penulis dan memberikan cerita yang tak terlupakan dalam sejarah kehidupan penulis yaitu teman-teman seperjuangan PGRA ,khususya PGRA. C angkatan 2012.

Demikian, mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Dan semoga Allah SWT berkenan melimpahkan balasan pahala atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Aamin Yarobbal Alamin.

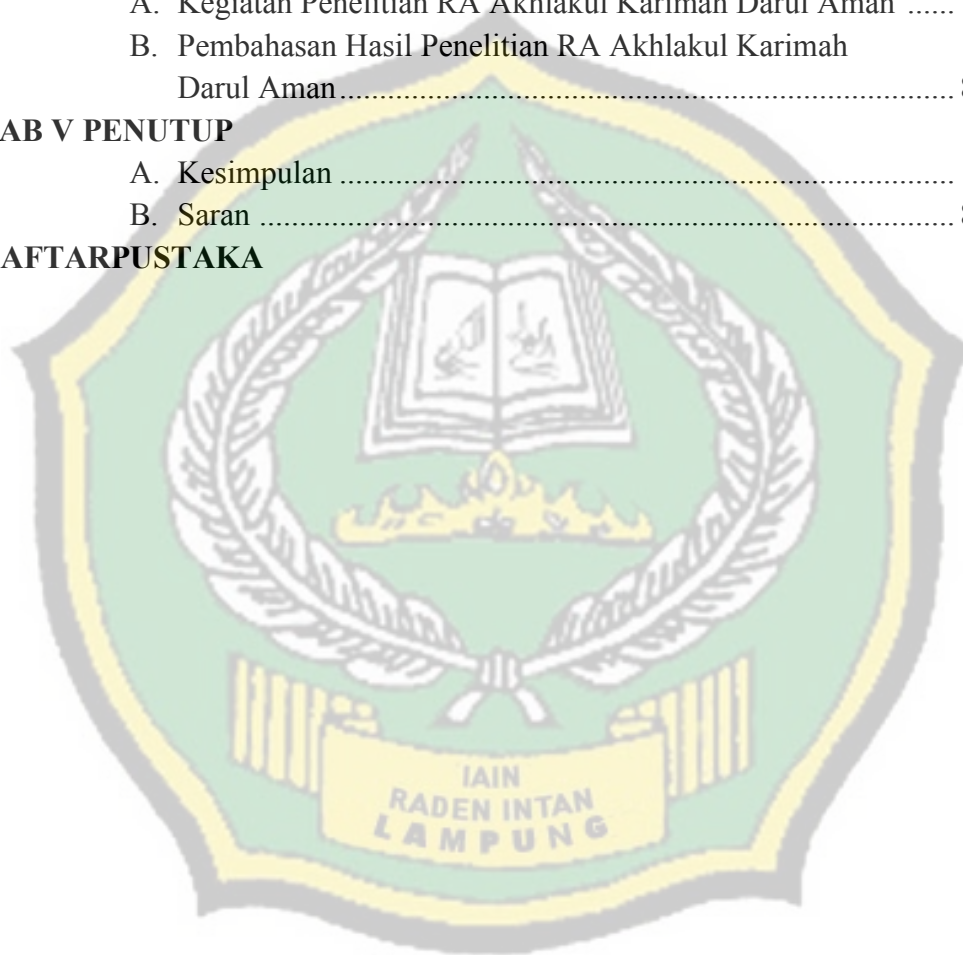
Bandar Lampung, Agustus 2016
Peneliti

Aulia Maulida Yusuf
NPM.1211070042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	2
C. Latar Belakang Masalah	3
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Metodologi Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Strategi	20
1. Pengertian Strategi	20
2. Pengertian Strategi Pembelajaran	22
3. Konsep dasar Strategi Pembelajaran	24
4. Pengelompokan Strategi Pembelajaran	25
5. Variabel-variabel Strategi Pembelajaran	26
B. Pengertian Kognitif	28
1. Tahapan Perkembangan kognitif	28
2. Faktor-faktor Perkembangan Kognitif Anak	31
C. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	36
1. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif Anak	41
2. Implikasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	42
3. Karakteristik Kemampuan anak usia Dini	43
4. Tahapan Kognitif	44
D. Balok	45
1. Pengertian Balok	45
2. Jenis Media Balok	47
3. Tahap Bermain balok	48
4. Manfaat Bermain Balok	49

5. Pengaruh Media Balok Terhadap Anak Usia Dini	51
BAB III HASIL LAPORAN PENELITIAN	
A. Gambaran RA Akhlakul Karimah Darul Aman	53
1. Sejarah Berdirinya RA Akhlakul Karimah Darul Aman .	53
2. Visi dan Misi RA Akhlakul Karimah Darul Aman	54
BAB IV ANALISIS	
A. Kegiatan Penelitian RA Akhlakul Karimah Darul Aman	62
B. Pembahasan Hasil Penelitian RA Akhlakul Karimah Darul Aman.....	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	86
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Skripsi ini berjudul **Strategi Guru dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Di RA Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara**. Untuk menghindari kemungkinan interpersepsi dan salah tafsir terhadap judul tersebut, maka cukup penting bagi penulis memberikan penegasan terhadap istilah-istilah pada judul skripsi tersebut. Adapaun istilah yang dimaksud adalah :

1. Strategi adalah Pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu tertentu. Didalam strategi yang baik terdapat koordinasi tim kerja, memiliki tema, mengidentifikasi faktor pendukung yang sesuai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan secara rasional, efisien dalam pendanaan, dan memiliki taktik untuk mencapai tujuan secara efektif.
2. Guru adalah pendidik dan pengajar pada pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam definisi yang lebih luas setiap orang yang mengajarkan suatu hal baru dapat juga dikatakan guru.
3. Anak usia dini yakni anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan sejumlah ahli pendidikan

anak memberikan batasan 0-8 tahun. Anak usia dini didefinisikan juga sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki masa pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Dari penjelasan beberapa definisi di atas tersebut dapat ditarik kesimpulan maksud judul skripsi tersebut ialah bagaimana guru berperan dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang menjadi bahan pertimbangan untuk membahas dan meneliti permasalahan ini adalah sebagai berikut :

1. Alasan Objektif

Melihat bagaimana tumbuh kembang anak usia dini dalam ruang lingkup belajar melalui strategi guru dan juga menggunakan strategi pengembangan kognitif menjadikan ini alasan objektif saya untuk melakukan penelitian.

2. Alasan Subjektif

- a. Penelitian ini sesuai dan berkaitan dengan program studi yang peneliti ambil, yaitu Pendidikan Guru Radhatul Atfal
- b. Untuk mengetahui bagaimana strategi guru dalam mengembangkan kognitif anak pada anak usia dini.

C. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Menurut Ki hajar Dewantara sebagaimana dikutip Hasbullah, mengatakan bahwa :

Pendidikan adalah tuntunan di dalam tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pemikiran adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi

¹ Undang-undang dan Peraturan pemerintah RI tentang Pendidikan, (Jakarta; dirjen Pendidikan Agama Islam, 2006), hlm 5

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan juga adalah sesuatu hal penting dalam kehidupan manusia yang merupakan suatu proses jangka panjang, dan sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan di dunia ini. Salah satu tujuan dari pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, maka kualitas sumber daya manusia harus ditingkatkan melalui proses belajar mengajar. Menurut Ahmad Rohani, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan, tanpa pengalaman dan latihan sangat sedikit proses belajar dapat berlangsung.²

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu unsur penting dalam menentukan keberhasilan perkembangan anak. Permasalahan dalam dunia pendidikan disebabkan oleh berbagai hal, antara lain: kurangnya inovasi pendidikan ketika melakukan pembelajaran di kelas, kurangnya penggunaan media, kurangnya pemilihan strategi yang tepat. Oleh karena itu pendidik hendaknya terlebih dahulu membimbing peserta didik, dan memilih metode yang akan dilaksanakan dalam perkembangan anak.

Metodologi yang dilandasi pada pemikiran mengenai perkembangan anak, akan memberikan panduan tentang pelaksanaan program yang layak dan tidak layak dalam pembelajaran. Metodologi yang dilandasi pada pemikiran mengenai perkembangan anak juga berisi tentang berbagai macam pertimbangan bagi

²Ahmad Rohani HM, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rinika Cipta, 2014), H 19.

pendidik dalam mendukung perkembangan anak sesuai dengan tahapan usia kronologisnya.

Kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik dengan menggunakan metodologi yang dilandasi pada pemikiran mengenai perkembangan anak diharapkan akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas dan situasi pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia 3-4 tahun. didasarkan oleh pengetahuan tentang bagaimana anak berkembang dan belajar.

Oleh karena itu, sebagai pendidik kita seharusnya memahami pertumbuhan perkembangan anak bahwa apa yang terjadi pada rentang anak usia dini 0-8 tahun, khususnya pada usia 3-4 tahun, merupakan masa emas perkembangan. Pendidik dapat menggunakan berbagai metode.³ Dalam proses belajar tersebut melibatkan dua orang pelaku yaitu pendidik dan peserta didik dimana pendidik sebagai orang yang mengajar dan peserta didik sebagai pelaku yang diajarkan.

Sebagai seorang pendidik harus memiliki dasar pengetahuan yang luas, pengetahuan ini dapat menjadi landasan untuk membina dan memberikan nasihat serta sebagai motivasi bagi perkembangan peserta didik.

Hal ini sesuai dengan Firman al Quran surat ar Rahman ayat 1-4 yang berbunyi :

الرَّحْمَنُ ﴿١﴾ عَلَّمَ الْقُرْآنَ ﴿٢﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ﴿٣﴾ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ﴿٤﴾

³AzizahMuis, Lilis Suryani, Winda Gunarti, *Metode Perkembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), H 14

Artinya : “(Tuhan) Yang Maha Pemurah, Yang Telah Mengajarkan al Quran,
Dia menciptakan manusia, Mengajarnya pandai bicara.⁴

Dari ayat di atas berkaitan dengan subjek pendidikan yang dapat disimpulkan bahwa, kata Ar-Rahman menunjukkan bahwa sifat-sifat pendidik adalah murah hati, penyayang dan lemah lembut, kepala peserta didiknya dan siapa saja yang menunjukkan profesionalisasi pada kompetensi personal. Seorang pendidik hendaknya memiliki kompetensi yang baik sebagaimana Allah mengajarkan Al-Qur’an kepada Nabi-nya.

Al-Qur’an menunjukkan sebagai materi yang diberikan kepada peserta didik adalah kebenaran/ilmu dari Allah kompetensi profesional. Keberhasilan pendidik adalah ketika peserta didik menjadi generasi yang memiliki kecerdasan spritual dan kecerdasan intelektual.

Jean Piaget menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan persiapan dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis. Selain itu, kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan mental anak karena proses belajar harus keluar dari anak itu sendiri.

Peserta didik tidak pernah lepas dari belajar, baik di sekolah lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat. Kemampuan kognitif sangat diperlukan peserta didik dalam pendidikan. Perkembangan kognitif merupakan

⁴ Departemen Agama, *al Quran dan Terjemahan*, CV. Penerbit Dipenogoro, Bandung, 2005, hlm 40.

salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik. Kita ketahui bahwa peserta didik merupakan objek yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran, sehingga perkembangan kognitif sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam sekolah.

Dalam perkembangan kognitif di sekolah, guru sebagai tenaga kependidikan yang bertanggung jawab dalam melaksanakan interaksi edukatif dan pengembangan kognitif peserta didik, perlu memiliki pemahaman yang sangat mendalam tentang perkembangan kognitif pada anak didiknya.

Orang tua juga tidak kalah penting dalam kognitif anak karena perkembangan dan pertumbuhan anak dimulai di lingkungan keluarga. Namun, sebagian pendidik dan orang tua belum terlalu memahami tentang perkembangan kognitif anak, karakteristik perkembangan kognitif, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, mengingat pentingnya perkembangan kognitif bagi peserta didik, diperlukan penjelasan perkembangan kognitif lebih detail baik pengertian maupun tahap-tahap karakteristik perkembangan kognitif peserta didik.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, ada beberapa indikator pencapaian yang harus dicapai dalam pendidikan bagi anak usia dini sebagai berikut :

Tabel. 1
Indikator Perkembangan Kognitif
Pada Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan 5-6 tahun
Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan. 2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 3. Mengenal berbagai vokal dan konsonan. 4. Mengenal konsep bilangan 5. Mengenal lambang huruf. 6. Mengenal lambang bilangan.

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan strategi belajar mengajar yang diterapkan untuk menggapai kemampuan kognitif anak secara maksimal belumlah secara optimal pelaksanaannya. Hal ini menjadikan proses belajar mengajar masih di RA Akhlakul karimah Darul aman Kotabumi menjadi perlu diperhatikan lagi agar kedepannya hasil yang diharapkan dapat tercapai yakni tersampainya ilmu yang ingin disampaikan oleh para guru kepada peserta didiknya yang dalam kasus ini adalah peserta didik di RA akhlakul Karimah darul Aman Kotabumi.

Keadaan ini yang membuat anak tidak semakin berkembang dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Dengan minimnya adanya dengan guru atau peserta didik lainnya, anak menjadi cepat bosan dan malas dalam belajar. Beberapa permasalahan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga

rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik dan dalam mengembangkan matematika logis anak sangatlah penting diperhatikan.

Dari uraian di atas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian yang membahas tentang **“Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Di RA Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara”**

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Strategi Guru dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok di RA Aklakul Karimah Darul Aman Kotabumi?
2. Apakah Faktor-faktor yang mempengaruhi belum optimalnya Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok di RA Aklakul Karimah Darul Aman Kotabumi?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian adalah:

Sesuai dengan perumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui Bagaimana Strategi Guru dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di RA Aklakul Karimah Darul Aman Kotabumi.

2. Meneliti Apa Saja Faktor-faktor yang mempengaruhi belum optimalnya Kognitif Anak Usia Dini di RA Aklakul Karimah Darul Aman Kotabumi.

Manfaat penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan memberikan sumbangan informasi pemikiran tentang teori strategi guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti : dapat mengetahui bagaimana cara guru dalam menggunakan strategi untuk mengembangkan kognitif anak usia dini.
- b. Bagi Pendidik : memberi masukan kepada guru atau pendidik tentang cara strategi guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di RA Ahklakul Kharimah Aarul Aman Kotabumi Lampung Utara.
- c. Bagi Siswa : dengan adanya peran guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, maka peserta didik pun akan menjadi lebih baik dan mulia berkembang.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

- a. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu.⁵

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive dan snowbaal*, teknik pengumpulan dengan gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan *makna* daripada *generalisasi*.⁶

Penelitian ini berfokus pada konsepsi penelitian deskriptif, di mana peneliti berusaha untuk menggambarkan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa adanya. Hal ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan atau memaparkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek maupun subjek yang diteliti.

b. Subyek dan Obyek Penelitian

Pada penelitian kualitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek/obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, Alfabeta, (Bandung, 2013), h. 6

⁶ *Ibid*, h. 15

Menurut pendapat Spradley dalam sugiyono, di dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan “*social situation*”. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan sebagai subyek/obyek penelitian yang ingin di pahami lebih mendalam apa yang terjadi di dalamnya.⁷

Berdasarkan pendapat diatas dapat dimengerti bahwa populasi dan sampel dalam penelitian kualitatif sama dengan istilah subyek dan obyek penelitian dalam penelitian kualitatif. Adapun subyek penelitian ini adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, yaitu guru dan peserta didik di RA ahklakul kharimaah darul aman Kotabumi Lampung Utara. Sedangkan obyek penelitiannya adalah masalah yang diteliti yaitu, strategi guru dalam mengembangkan matematika logis anak usia dini.

1) Tempat Penelitian

Penelitian kualitatif ini dilaksanakan di RA ahklakul kharimaah darul aman Kotabumi Lampung Utara 2015-2016.

2) Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama bulan april-mei yakni tiga kali pertemuan.

⁷ *Ibid*, h. 117

3) Subyek Penelitian

Adapun yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah RA Ahklakul Kharimaah Darul Aman, kelas B1 Abu Bakar Al-Wasi dengan jumlah peserta didik 20 orang dan guru kelas 1 orang.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau nilai penelitian adalah penulis sendiri. Penulis berfungsi menetapkan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan menarik kesimpulan atas temuannya.

Penulis akan terjun langsung kelapangan untuk melakukan pengamatan (observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, melakukan wawancara dengan informan, baik dengan guru maupun dengan peserta didik di RA Ahklakul Kharimaah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara dan menggali informasi data melalui dokumen-dokumen sekolah dan membuat dokumentasi atas segala kegiatan yang diteliti. Untuk lebih jelasnya berikut penulis sajikan penjabarannya:

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari

responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.⁸

Apabila dilihat dari sifat atau teknik pelaksanaannya, maka wawancara dapat dibagi atas tiga macam, yakni:

- 1) Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.
- 2) Wawancara semiterstruktur adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.
- 3) Wawancara tak berstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Dari teori diatas, jenis wawancara yang digunakan penulis adalah wawancara terstruktur, artinya penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang sistematis. Walaupun demikian peneliti juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada informan. Panduan tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengelolaan data dan informasi.

⁸ *Ibid*, h. 317

Dalam penelitian ini yang dijadikan informan adalah guru, peserta didik, dan orang tua untuk memperoleh informasi tentang gambaran proses belajar mengajar yang meliputi tujuan, bahan/materi, strategi, media dan evaluasi serta prestasi peserta didik.

b. Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain.⁹ Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan perkembangan peserta didik dan lingkungan sekolah. Selain itu observasi juga dilakukan untuk melihat keadaan pada saat proses pembelajaran di kelas. Metode observasi ada dua macam, yaitu:

- 1) Observasi Partisipan; yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.
- 2) Observasi non-partisipan; yaitu peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.¹⁰

Berdasarkan pendapat di atas jelas bahwa metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara

⁹ *Ibid*, h. 203

¹⁰ *Ibid*, h. 204

langsung berbagai kondisi yang terjadi pada obyek penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi partisipan yaitu peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Hal-hal yang diamati adalah aktivitas, Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok yang sedang dijalankan oleh peserta didik di RA Ahklakul Kharimaah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.¹¹ Dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang sejarah dan tujuan berdirinya, visi, misi, profil sekolah, tenaga pengajar grafik jumlah peserta didik, dan keadaan sarana dan keadaan prasarana, letak geografis RA ahklakul kharimaah darul aman Kotabumi Lampung Utara, struktur organisasi dn untuk memperoleh data pada waktu pendidik dan peserta didik terlibat dalam proses belajar mengajar serta mengetahui hasil belajar peserta didik di RA aklakul kharimaah darul aman Kotabumi Lampung Utara.

¹¹ *Ibid*, h. 329

3. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Dalam penelitian kualitatif ada banyak analisis berdasarkan data yang diperoleh. Namun demikian, semua analisis data penelitian kualitatif biasanya mendasarkan bahwa analisis data dilakukan sepanjang penelitian. Dengan kata lain, kegiatan dilakukan bersamaan dengan proses pelaksanaan pengumpulan data.¹² Adapun langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data berarti data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci.¹³ Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Karena pada dasarnya data yang terkumpul dari lapangan begitu kompleks, rumit dan belum bermakna, kemudian di reduksi. Data yang dianggap relevan dan penting yaitu yang berkaitan tentang strategi guru dalam

¹² Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Mandar Maju, Bandung 1961, hlm.29

¹³ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian, Rineka cipta*, Jakarta, revisi, 1996, hlm. 17

mengembangkan matematika logis anak usia dini di RA ahklakul kharimaah darul aman Kotabumi Lampung Utara.

b. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan mudah dipahami oleh peneliti dan orang lain. Bentuk penyajian data yang digunakan adalah dengan teks yang bersifat naratif,¹⁴ artinya analisis berdasarkan observasi di lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan balok di RA ahklakul kharimaah darul aman Kotabumi Lampung Utara.

4. Kesimpulan

Data yang sudah diperoleh, kemudian difokuskan, dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi.

Dalam pengambilan kesimpulan, peneliti menggunakan pendekatan berfikir induktif yaitu pemikiran yang berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa khusus kemudian dari fakta-fakta yang khusus tersebut ditarik generalisasi-generalisasi yang mempunyai sifat umum. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambah.

¹⁴ *Ibid*, h. 341

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi

1. Pengertian strategi

Menurut kamus ilmiah populer, strategi adalah ilmu siasat perang; muslihat untuk mencapai sesuatu.¹⁵ Sedangkan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), strategi adalah ilmu dan seni menggunakan sumber daya bangsa-bangsa untuk melaksanakan kebijakan tertentu dalam perang dan damai. Dalam konteks pengajaran, strategi adalah kemampuan internal untuk berpikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Sedangkan secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.¹⁶

Di dunia pendidikan, strategi diartikan “perencanaan yang berisi tentang rangkaian yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.”¹⁷ Sedangkan pengertian strategi pembelajaran menurut para ahli dikutip oleh Abdul Majid yaitu :

- a. Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

¹⁵ Jamal Ma`ruf Asmani, *Manajemen Stategis Pendidikan Anak Usia dini*, (Jogjakarta: Diva Pers, 2009). Hlm 43

¹⁶ Tim Prima Pena, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Gitamedia Press, 2006), hal.448.

¹⁷ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran terpadu*, (Yogyakarta: Familia, 2012), hal 11-12.

- b. Kozma menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
- c. Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar pada peserta didik.
- d. Dick dan Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya sebatas pada prosedur atau tahap kegiatan belajarsaja melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- e. Cropper mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah

laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.¹⁸

Perbedaan pengertian tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan strategi di lingkup pendidikan adalah perencanaan pendidik kepada peserta didik dalam bertindak dan berusaha dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya suatu usaha untuk mencapai suatu kemenangan dalam suatu peperangan awalnya digunakan dalam lingkungan militer namun istilah strategi digunakan dalam berbagai bidang yang memiliki esensi yang relatif sama termasuk diadopsi dalam konteks pembelajaran yang dikenal dalam istilah strategi pembelajaran.¹⁹

Menurut J.R David (1976) strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sementara itu Dick and Carey (1985) berpendapat bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar siswa/peserta didik.

Pendapat dari Moedjiono (1993) strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek

¹⁸ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 7.

¹⁹ Masitoh & Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: DEPAG RI, 2009, hlm. 37.

dari komponen pembentuk sistem pembelajaran, dimana untuk itu guru menggunakan siasat tertentu.

Merujuk dari beberapa pendapat diatas strategi pembelajaran dapat dimaknai secara sempit dan luas. Secara sempit strategi mempunyai kesamaan dengan metoda yang berarti cara untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Secara luas strategi dapat diartikan sebagai suatu cara penetakapan keseluruhan aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan dan penilaian.

Setelah mencermati konsep strategi pembelajaran, kita perlu mengkaji pula tentang istilah lain yang erat kaitannya dengan strategi pembelajaran dan memiliki keterkaitan makna yaitu pendekatan, metoda, dan teknik.

- a. Pendekatan pembelajaran adalah suatu cara pandang dalam melihat dan memahami situasi pembelajaran. Terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (teacher centred approach) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (student centred approach)
- b. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan bahan agar tujuan atau kompetensi dasar tercapai.

Strategi pembelajaran berbeda dengan desain instruksional karena strategi pembelajaran berkenaan dengan kemungkinan variasi pola dalam arti macam dan urutan umum perbuatan belajar-mengajar yang secara prinsip berbeda antara yang satu dengan yang lain, sedangkan desain instruksional menunjuk pada cara-cara

merencanakan sesuatu sistem lingkungan belajar tertentu, setelah ditetapkan untuk menggunakan satu atau lebih strategi pembelajaran tertentu. Kalau disejajarkan dalam pembuatan rumah, pembicaraan tentang (bermacam-macam) strategi pembelajaran adalah ibarat melacak berbagai kemungkinan macam rumah yang akan dibangun, sedangkan desain instruksional adalah penetapan cetak biru rumah yang akan dibangun itu serta bahan-bahan yang diperlukan dan urutan langkah-laangkah konstruksinya maupun kreterian penyelesaian dari tahap ke tahap sampai dengan penyelesaian akhir, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibuat.²⁰

3. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran

Menurut Mansur (1991) terdapat empat konsep dasar strategi pembelajaran:

1. Mengidentifikasi serta menetapkan tingkah laku dari kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan sesuai tuntutan dan perubahan zaman.
2. Mempertimbangkan dan memilih sistem belajar mengajar yang tepat untuk mencapai sasaran yang akurat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belaajr mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan guru dalam menunaikan kegiatan mengajar.

²⁰ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pusaka Setia, 2003, hlm 47.

4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik untuk penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.²¹

4. Pengelompokan Strategi Pembelajaran

Dalam hal ini ada dua pengelompokan yaitu pengelompokan dari Gagne dan Briggs dan pengelompokan menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil.

a. Pengelompokan Gagne dan Briggs

Kedua pakar ini mengelompokan strategi pengajaran menurut dasarnya menjadi lima macam:

- 1). Pengaturan Guru Dan Peserta Didik
- 2). Struktur Even Dan Pengajaran
- 3). Peranan Guru-Peserta Didik Dalam Mengolah Pesen
- 4). Proses Pengolahan Pesan
- 5). Tujuan-Tujuan Belajar

b. Pengelompokan Bruce Joyce dan marsha Weil

Pengelompokan ini lebih komprehensif dibandingkan dengann pengelompokan Gagne dan Briggs sebagai mana yang diuraikan didepan.

²¹ Paturrohmah, Pupuh dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Refika Aditama, 2007, hal 46.

Bruce Joyce dan Marsha Weil mengemukakan empat klasifikasi model-model pengajaran/mengajar:

- 1). Klasifikasi Model-Model Interaksi Sosial
- 2). Klasifikasi Model-Model Pengolahan Informasi
- 3). Klasifikasi Model-Model Personal-Humanistik
- 4). Klasifikasi Model-Model Modifikasi Tingkah Laku.

5. Variabel-Variabel Strategi Pembelajaran

a. Tujuan dan Bahan Pelajaran

Belajar terjadi pada situasi tertentu, yang berbeda dari situasi lain yaitu yang disebut pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari komponen atau unsur: tujuan, bahan, strategi, alat, siswa, dan guru. Seperti yang telah anda ketahui bahwa tujuan pembelajaran menurut Bloom dkk meliputi tiga ranah, yaitu pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif).

Menurut pendapat Gagne (1988) mengelompokkan kemampuan-kemampuan sebagai hasil belajar didalam lima kelompok, yaitu:²²

b. Keterampilan Intelektual

Merupakan keterampilan pikiran, yang jika dihubungkan dengan pendapat Bloom termasuk ranah kognitif. Keterampilan intelektual terbagi atas beberapa tahapan.

²² Masitoh & Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: DEPAG RI, 2009, hlm. 34

- 1). Diskriminasi
- 2). Konsep-konsep konkrit
- 3). Konsep terdefinisi
- 4). Aturan-aturan
- 5). Aturan-aturan tingkat tinggi

c. Strategi Kognitif

Merupakan suatu proses kontrol, yaitu suatu proses internal yang digunakan seseorang untuk memilih dan mengubah cara-cara memberikan perhatian, belajar, mengingat, dan berfikir.

d. Informasi Verbal

Yang termasuk verbal ialah nama atau label, fakta dan pengetahuan. Tujuan akhir pelajaran informasi verbal adalah seseorang mengetahuinya (mampu mengingatnya). Informasi verbal diperoleh seseorang melalui pendengaran (kata-kata yang diucapkan oleh orang lain, radio, tv, dan sejenisnya) dan melalui membaca.

e. Keterampilan Motorik

Yang dimaksud keterampilan-keterampilan motorik tidak hanya mencakup kegiatan-kegiatan fisik, akan tetapi digabung dengan keterampilan intelektual.

f. Sikap

Sikap (afektif) merupakan salah satu ranah perilaku manusia atau siswa yang merupakan kegiatan dari tujuan pendidikan yang tidak dapat

dipisahkan dari ranah kognitif dan psikomotorik. Jujur, sopan, ramah, suka menolong orang lain, hati-hati, rajin, kreatif, kritis, disiplin, dan sejenisnya merupakan sikap-sikap positif yang harus dibentuk dan dikembangkan pada diri setiap peserta didik.

B. Pengertian Kognitif

Memahami perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari tokoh terkemuka Jean Piaget. Perkembangan Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.²³

Beberapa ahli psikologi mendefinisikan kognitif dengan berbagai peristilahan diantaranya Pamela Minet mendefinisikan kognitif sebagai perkembangan pikiran, yang merupakan sebuah proses berpikir dari otak.²⁴ Sedangkan Gardner mengemukakan bahwa kemampuan intelegensi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang

²³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2011. Hlm 48.

²⁴ Bambang Sujiono, *Metode pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 4.

dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.²⁵ Serupa tapi tak sama Colvin mendefinisikan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.²⁶ Sedangkan Piaget mengartikan kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pada kesimpulannya kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan masalah dengan lingkungannya sehingga menciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungan dan budayanya. Proses kognisi sendiri meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Piaget mengatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Dalam perkembangan kognitif anak usia dini merupakan hasil proses dari asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan penyerapan informasi baru yang telah ada dalam struktur kognitif anak. Sedangkan akomodasi merupakan penyatuan informasi yang sudah ada dengan informasi baru sehingga memperluas informasi yang sudah ada dalam schemata/ cara pandang anak.²⁷ Sebagai contoh anak diberi buah apel oleh ibunya untuk pertama kalinya, namun dia tidak tahu bahwa buah tersebut adalah apel. Untuk pertama kalinya anak akan memiliki pandangan tentang buah apel itu berwarna merah dan berbentuk bulat. Dan suatu ketika gurunya menunjukkan buah apel yang berbentuk sama bulat namun berwarna hijau maka anak akan

²⁵ Sumantri, *Metode Keterampilan Motorik Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Diknas, 2005), hlm. 99.

²⁶ *Op. Cit*, Bambang Sujiono. Hlm 24.

²⁷ Suyadi. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani. 2010. Hlm. 66.

mendapatkan informasi baru bahwa apel tidak hanya berbentuk bulat dan berwarna merah tapi juga ada yang warnanya hijau. Dan proses ini disebut akomodasi yaitu proses penyesuaian antara apa yang diamati dalam realita. Dan diantara asimilasi (proses penggabungan informasi baru) dan akomodasi adanya proses ekuilibrium yaitu usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya saat mengatasi sebuah masalah.

Selain Piaget tokoh perkembangan kognitif yang lain adalah Vygotsky. Vygotsky berpikiran bahwa kecerdasan seseorang dapat dimengerti dari latar belakang sosial budaya dan sejarahnya. Vygotsky mengemukakan bahwa fungsi alat berpikir setiap individu yang satu dengan individu lainnya berbeda. Dalam bermain anak akan menuruti apa yang ada didalam pikirannya daripada apa yang ada dalam realita. Menurut Vygotsky anak tidak akan berpikir abstrak, karena bagi mereka makna dan objek berbau menjadi satu.²⁸ Anak tidak dapat memanipulasi, dan memanipulasi ide dan pikiran tanpa mengacu pada dunia nyata. Sebagai contoh ketika anak sedang bermain balok dan menggunakannya sebagai gelas dan minum dari gelas tersebut, anak mengambil makna gelas dan memisahkan makna itu dari objeknya.

Vygotsky dengan pemikiran ZPD (*Zona Proximal Development*) yaitu jarak antara tahap aktual dan potensial sehingga anak membutuhkan pendamping/bantuan untuk meraih apa yang bisa ia capai. ZPD yang mengonsepsi perkembangan kemampuan seseorang dapat dibedakan menjadi dua tingkat,

²⁸ *Ibid.*, hlm. 31.

yaitu tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. Kolaborasi dan interaksi antara orang dewasa dengan anak atau anak dengan teman sebaya menjadikannya lebih kompeten dalam menyelesaikan tugas-tugas. Orang dewasa atau teman yang lebih kompeten perlu membantu dengan berbagai cara seperti memberikan contoh, umpan balik, menarik kesimpulan dan sebagainya dalam rangka perkembangan kemampuannya.

Dengan demikian, dari berbagai pendapat tentang pengertian perkembangan kognitif dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif seseorang tidak hanya karena bawaan secara genetis tetapi ditentukan oleh individu sendiri secara aktif juga oleh lingkungan sosial yang aktif pula yang menstimulasi anak sehingga meningkatkan kemampuan secara optimal.

1. Tahapan Perkembangan Kognitif

Dalam Fase pra operasional dapat dibagi menjadi tiga sub fase :sub fase fungsi simbolik terjadi pada usia 2-4 tahun dimana anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol dalam bermain kreatif. Sub fase berpikir egosentris yaitu cara berpikir anak antara benar dan tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan dengan sudut pandangannya. Sub fase berpikir intuitif, merupakan fase dimana anak memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu namun tidak tahu pasti alasan membuatnya. Dan setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya. Misalnya dalam permainan simbol, anak akan menggunakan kardus jadi sebuah mobil, daun sebagai uang-uangan, pasir

sebagai nasi.

Menurut Piaget proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya. Pada anak selalu diberikan kebebasan dalam mengembangkan daya secara bebas. Diantaranya tahapan perkembangan menurut Piaget :²⁹

- a. Tingkat sensori motor (0-18bulan), rabaan dan gerak merupakan hal-hal yang penting dalam pengalamannya dan ia belajar berdasarkan pengalamannya itu, berpikir dengan perbuatannya. Anak belajar mengkoordinasi persepsi dan fungsi motoriknya untuk mengenal dunianya.
- b. Tingkat pra-operasional (18 bulan-6 tahun), tahap di mana anak mulai menggunakan lambang-lambang/symbol-simbol. Kemampuan melambungkan tampak pada kegiatan bermain. Keterampilan-keterampilan mulai tumbuh dengan baik dan faktor ini dapat mendorong anak terampil, menggunakan bahasa, mereka mulai belajar menalar dan membentuk konsep serta meniru.
- c. Tingkat operasional kongkrit (6-12 tahun), tahap di mana pengerjaan- pengerjaan logis dapat dilakukan dengan bantuan benda-benda konkret. Pengamatan dan pikiran memperlihatkan kemajuan. Anak mampu mengkonversi angka, benda terutama yang kongkret. Kekongkretan ini membantu guru dan siswa memahami

²⁹ *Op.Cit*, Suyadi. Hlm. 80

makna kata.

- d. Tingkat operasi formal (12 tahun-dewasa), pengerjaan logis dapat dilakukan tanpa bantuan benda-benda konkret. Pada tingkat ini anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan hipotesis, mereka mampu menalar secara sistematis dan mampu menarik kesimpulan.

Pendapat Piaget ini didukung oleh Bruner yang menyatakan bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu. Bruner membagi tahap perkembangan menjadi dua meliputi tahap Enaktif yaitu individu melakukan aktivitas dengan memahami lingkungan sekitar. Tahap Ikonik yaitu tahap individu memahami objek-objek melalui gambar dan video.

Seperti Piaget, Vygotsky menekankan bahwa anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka yang berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak dalam mengembangkannya kognitifnya sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa yaitu berupa dukungan dari orang yang lebih ahli. Pembicaraan bukan hanya komunikasi sosial tapi juga membantu dalam menyelesaikan tugas. Dalam Permendiknas no.58 tahun 2009, bidang pengembangan kognitif meliputi perkembangan pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, dan ukuran, konsep bilangan dan lambang bilangan huruf. Diusahakan melalui penyajian yang menarik untuk menghindari terjadinya tekanan atau ketegangan pada anak. Melalui berbagai

kegiatan dengan media peraga yang menarik, anak akan aktif dan asyik bekerja, bermain, sehingga dengan aktivitas tersebut akan menimbulkan motivasi belajar. Hal ini sangat menguntungkan anak, terutama bagi anak yang daya abstraksinya kurang tajam. Dengan pengalaman belajar seraya bermain seperti ini akan memberikan pesan dan kesan yang cukup mendalam dan sulit dilupakan.

Dari pemaparan yang disampaikan oleh Piaget, Vygotsky, Brunner bahwa setiap anak akan melalui tahapan perkembangan yang disesuaikan dengan kecerdasan individunya masing-masing. Dalam hal ini anak TK berada di tahap perkembangan pra operasional, tahapan ini dipengaruhi oleh stimulasi/rangsangan dari lingkungan sekitar seperti lingkungan keluarga, sosial budaya, lingkungan dimana anak tinggal, di lingkungan sekolah, yang mendukung setiap proses perkembangan anak untuk lebih optimal. Pembelajaran bentuk geometri dalam tahapan ini sebaiknya menggunakan media alam sekitar sehingga pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan.

Pemahaman tentang bentuk Geometri merupakan bagian dari perkembangan kognitif, hal ini dituangkan dalam tabel berikut ini:

Tabel. 2
Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
(Permendiknas, No. 58 Tahun 2009)

No	Anak Usia	Capaian Perkembangan Kognitif
1	Lahir-tahun	Mengenal benda Mengenal bentuk
2	1-2 tahun	Mengenal warna Mengenal rasa: manis, asam, asin Mengenal bilangan 1-5
3	2-3 tahun	Mampu mengelompokan benda yang berbentuk sama Mampu membedakan bentuk lingkaran, persegi Mampu membedakan rasa, dan warna Menngenal bilangan hingga hitungan 5
4	3-4 tahun	Mampu membedakan bentuk dan ukuran (besar-kecil, panjang-pendek, sedikit-banyak dll) Manpu mengurutkan angka 1-10 Mampu membedakan warna, merah, hijau, hitam, kuning dll
	4-5 tahun	Menunjukkan rasa ingin tahu mengenai cara kerja sesuatu Suka membongkar mainan sendiri hanya sekedar dilihat apa yang ada didalamnya dan kemudian dirangkai lagi Suka mengurutkan (membuat urutan) sesuatu dari yang terkecil sampai paling besar
6	5-6 tahun	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsinya Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan Mengenal sebab akibat tentang lingkkungannya (angin yang meniupkan dedaunan) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih besar- lebih kecil Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran Mengelompokan benda yang sama atau sejenis Mengenal pola ABCD-ABCD Mengurutkan benda dari yang terkecil hingga terbesar Menyebutkan bilangan 1-10 Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan Mengenal berbagai huruf konsonan dan huruf vokal

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Kognitif Anak

Kenyataan di lapangan berbagai faktor sebagai pengaruh perkembangan kognitif setiap anak yang satu dengan anak yang lainnya, diantaranya adalah:

a. Faktor Hereditas / keturunan

Bahwa setiap anak yang lahir sudah membawa kecerdasan yang di berikan oleh kedua orangtuanya. Contohnya, orangtua yang memiliki kecerdasan diatas rata- rata bisa juga mendapatkan keturunan yang memiliki kecerdasan rendah atau bahkan anak berkebutuhan khusus. Sebagai contoh orangtua yang memiliki bakat pemusik belum tentu memiliki keturunan pemusik.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan mempengaruhi pengalamannya. Misalnya anak yang terbiasa terkungkung didalam rumah akan berbeda pengetahuannya dengan anak yang terbiasa bermain di halaman dengan teman sebayanya.

c. Kematangan

Anak dikatakan matang apabila organ fisiknya siap menerima rangsangan/stimulus dari lingkungan sekitarnya. Contohnya, anak dengan usia 1 tahun akan matang dalam belajar mengenal rasa, anak dengan usia 2 tahun akan mulai mengenal rasa dan warna, anak dengan usia 3 tahun akan mengenal berbagai bentuk, anak dengan usia 4 tahun akan memiliki rasa ingin tahu tentang suatu cara kerja benda, anak dengan usia 5 tahun sudah senang dalam kegiatan eksploratif, namun

jika anak belum matang maka anak akan kesulitan dalam mempelajarinya.

d. Pembentukan

Pembentukan diri dapat dipengaruhi oleh kesengajaan (sekolah/formal) dan ketidaksengajaan (pengaruh alam sekitar). Pembentukan di sekolah formal dan lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam kecerdasan anak.

e. Minat dan Bakat

Minat dan bakat akan memudahkan anak dalam mempelajari suatu hal. Anak akan mudah mempelajari sesuatu apabila anak berminat dengan suatu hal tersebut. Misalnya anak yang memiliki minat dan bakat menari maka anak tersebut akan mudah mempelajari tari tersebut

f. Kebebasan

Kebebasan manusia dalam berpikir divergen (menyebar), memudahkan anak memilih metode tertentu dalam menyelesaikan masalah sesuai kebutuhannya. Misalnya saat dikelas anak dibebaskan dalam memilih permainan yang dia sukai dan memecahkan masalah dalam permainan tersebut dengan caranya sendiri.

Tingkat kecerdasan setiap individu memang berbeda, berkenaan dengan faktor yang mempengaruhinya. Namun apabila faktor-faktor yang mempengaruhinya dapat diberikan dengan maksimal maka anak akan memperoleh kecerdasan yang maksimal pula.

C. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat1 yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.³⁰ Sementara itu, menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun. Dan pendidikan anak usia dini merupakan intrumen sistematis dan efektif dalam upaya mendidik anak, sehingga mereka menemukan masa keemasan yang menentukan masa depannya kelak.

Sedangkan pendidikan anak usia dini menurut Jamal Ma'mur Asmani (2010) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio emosional (sikap dan perilaku) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.³¹

Sejalan dengan Jamal Ma'mur Asmani, menurut Jean-Jacques Rousseau dikutip Anita Yus tentang mendidik anak usia dini bahwa:³² Mendidik anak usia dini menggunakan metode pendidikan naturalisme. Metode ini

³⁰ Maimunah hasan, *PAUD "Pendidikan Anak Usia Dini"* (Yogyakarta: DIVA Press, 2010), hal. 17.

³¹ Jamal Ma`ruf Asmani, *Manajemen*, hal. 65.

³² Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011) hal. 3.

membiarkan anak tumbuh tanpa intervensi dengan cara tidak membandingkan anak satu dengan anak lain serta memberikan kebebasan anak untuk mengeksplorasi tanpa membahayakan diri sendiri dan orang lain.

Ada pun hal-hal yang menjadi alasan penting dalam memahami anak usia dini menurut Hibana S. Rahman (2002):³³

1. Usia dini merupakan usia yang paling penting dalam tahap perkembangan manusia, sebab usia dini merupakan periode diletakkannya dasar struktur kepribadian yang dibangun untuk sepanjang hidupnya. Oleh karenanya perlu pendidikan dan pelayanan yang tepat.
2. Pengalaman awal sangat penting, sebab dasar awal cenderung bertahan dan akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya. Di samping itu, dasar awal akan cepat berkembang menjadi kebiasaan. Oleh karenanya, perlu pemberian pengalaman yang positif.
3. Perkembangan fisik dan mental mengalami kecepatan yang luar biasa, dibanding dengan sepanjang usianya, bahkan usia 0-8 tahun mengalami 80% perkembangan otak dibanding sesudahnya. Oleh karena itu perlu stimulasi fisik dan mental.

Setiap anak memiliki tahap perkembangan. Menurut Montessori dikutip

³³ Hibana S. Rahman, *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002, hal. 29

Jamal Ma'mur Asmani paling tidak ada empat tahap perkembangan sebagai berikut:

1. Sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat “menyerap” pengalaman-pengalaman melalui sensorinya.
2. Usia setengah tahun sampai kira-kira tiga tahun, anak mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap-cakap).
3. Masa usia 2-4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikoordinasikan dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu (pagi, siang, sore, dan malam).
4. Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadilah kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan inderawi. Khusus pada usia sekitar 4 tahun, anak memiliki kepekaan menulis. Dan pada usia 4-6 tahun, anak memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca.

Pendapat Montessori ini mendapat dukungan dari tokoh pendidikan Taman Siswa, Ki Hadjar Dewantara dikutip Jamal Ma'mur Asmani. Tokoh pendidikan ini sangat menekankan bahwa untuk usia dini bahkan juga untuk mereka yang dewasa, kegiatan pembelajaran dan pendidikan itu bagaikan

kegiatan-kegiatan yang disengaja, namun sekaligus alamiah seperti bermain di “taman”. Bagaikan keluarga yang sedang mengasuh dan membimbing anak-anak secara alamiah sesuai kodrat anak di sebuah taman. Anak-anak yang mengalami suasana kekeluargaan yang hangat, akrab, damai, baik di rumah maupun di sekolah, mendapatkan bimbingan dengan penuh kasih sayang, dan pelatihan kebiasaan secara alami, akan berkembang menjadi anak yang bahagia dan sehat (Jamal Ma'mur Asmani: 2009).³⁴

Kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis bahwa mendidik anak usia dini merupakan kegiatan menuntun/membimbing anak usia dini yang bertujuan untuk mencerdaskan anak dan persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

1. Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (Struktur Kognitif) anak.

b. Akomodasi (*Accommodation*)

Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.

c. Ekuilibrium (*Equilibrium*)

³⁴ Jamal Ma`ruf Asmani, *Manajemen*, hal. 18.

“Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah”(Martini, 2006:24-25).

2. Implikasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti menyanyangi ciptaan tuhan yang ada lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air) menggambar, menggunting dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa, baik lisan maupun membaca dan menulis.

- a. Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak, misalnya memberikan jawaban yang salah untuk memotivasi anak. memikirkan dan mengemukakan jawaban yang benar.
- b. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, misalnya mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata kedalam bentuk lain misalnya gambar.
- c. Melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfikir dan mengemukakan fikirannya (Martini , 2006:27).

3. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Jamaris (2006:25) membagi karakteristik kemampuan kognitif anak usia taman kanak-kanak menjadi dua yaitu :

a. Kemampuan kognitif usia 4 tahun

- 1) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya, menyusun *puzzle* berdasarkan coba-coba.
- 2) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- 3) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- 4) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dan dicium, dan selalu diikuti pernyataan mengapa ?
- 5) Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangannya sendiri (egosentris)
- 6) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

b. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun

- 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- 2) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya,serta menghitungnya
- 3) Telah mengenal sebagian warna
- 4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah adan

pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu

- 5) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
- 6) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

4. Tahapan Kognitif

Menurut Sudono (2000:22-25) ada tiga tahapan kognitif

a. Tahapan Pengusaan Konsep

Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

b. Tahapan Transisi

Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju kepada pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual secara berbeda, misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenal bentuk lambang.

c. Tahapan Lambang

Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami.

Didalam penelitian ini peneliti hanya mengambil tahapan penguasaan konsep yaitu Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

D. Media Balok

1. Pengertian Media Balok

Pada kegiatan belajar mengajar alangkah baiknya jika kita menggunakan media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Adapun salah satu media yang dapat digunakan yaitu media balok. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia 5-6 tahun, pada aspek perkembangan motorik halus anak terdapat salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang harus anak capai yaitu anak dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Berdasarkan hal tersebut maka media balok merupakan salah satu media yang dapat digunakan anak dalam melakukan eksplorasi.

Mitchell dalam Nento, mengungkapkan bahwa “ Balok adalah potongan- potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit

balok.” Menurut Mulyadi dalam Nento menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.

Adapun menurut Montolalu dkk dalam Khilmiyah mengatakan bahwa “Permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik.” Selanjutnya menurut Asmawati, dkk dalam Mohamad “Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat mengimplementasikan kurikulum yang kreatif.” Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media balok adalah alat permainan dari potongan-potongan kayu dengan berbagai bentuk dan ukuran yang digunakan untuk membuat berbagai konstruksi guna melatih kerja sama mata, tangan serta koordinasi fisik.

2. Jenis Media Balok

Balok yang digunakan dalam proses pembelajaran anak memiliki beberapa jenis. Menurut Dodge et al dalam Masnipal terdapat dua jenis balok yaitu :

a. Balok unit (*unit blocks*)

Balok unit potongan-potongan terbuat dari kayu keras atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, tiang/setengah tiang, segitiga, silinder. Balok unit dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep,

menyeleksi dan membangun. Balok unit juga biasanya digunakan dalam ruangan.

b. Balok hollow (*Hollow blocks*)

Balok hollow adalah jenis permainan yang juga terbuat dari kayu tetapi telah dibentuk sedemikian rupa menjadi kotak-kotak kayu besar berbentuk persegi empat atau segitiga. Ukurannya yang besar menjadikan balok hollow ini digunakan di luar ruangan.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti akan menggunakan balok unit sebagai media yang digunakan dalam penelitian karena dalam penelitian ini peneliti membutuhkan media balok dengan berbagai bentuk dan ukuran agar anak dapat dengan leluasa memilih dan membangun berbagai macam bentuk bangunan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan di atas bahwa balok unit memiliki berbagai macam ukuran, bentuk yang dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi dan membangun.

3. Tahap Bermain Balok

Bermain balok memiliki beberapa tahapan yang tahap demi tahapnya menunjukkan perkembangan anak. Secara bertahap anak akan menunjukkan perkembangan baik itu meningkat atau tidak dalam penggunaan balok. Menurut Asmawati Ada empat tahap perkembangan anak dalam penggunaan balok, yaitu:

Tahap 1: Membawa balok (bermain fungsional). Anak kecil yang belum pernah bermain balok sebelumnya, akan membawa balok berkeliling atau memuatnya ke dalam truk (mainan) dan membawanya dengan truk. Pada saat ini, anak tertarik untuk belajar tentang balok, seberapa berat balok-balok tersebut, seperti apa rasanya, dan seberapa banyak balok-balok dapat dibawa sekali angkat.

Tahap II: Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai. Menumpuk atau mengatur balok di lantai adalah tahap berikutnya. Pada tahap II anak masih meneruskan bermain tentang sifat-sifat balok. Mereka menemukan bagaimana caranya membuat menara dengan menumpuk balok dan bagaimana kelihatannya jika disusun di lantai.

Tahap III: Menghubungkan balok untuk membentuk bangunan. Penggunaan

jalan pada Tahap II menandai transisi dari hanya menumpuk balok, kepada membuat bangunan yang nyata. Anak yang telah terbiasa dengan bangunan jalan menemukan bahwa mereka dapat menggunakan jalan untuk menghubungkan menara-menara. Penemuan ini membawa anak kepada tahap percobaan aktif ketika anak menerapkan kemampuan memecahkan masalah. Biasanya dalam tahap III (3 atau 4 tahun) anak telah memiliki berbagai pengalaman dengan balok. Pengalaman ini membuat mereka mampu menggunakan balok dengan cara-cara baru yang kreatif. Biasanya teknik yang dikembangkan anak pada tahap III adalah yaitu: membuat lingkaran tertutup, jembatan, desain.

Tahap IV : Membuat bangunan yang jelas terlihat. Anak yang berpengalaman dengan balok dapat meletakkan balok dengan menggunakan keterampilan dan ketelitian. Anak belajar beradaptasi pada bangunan mereka dengan membuat struktur dan dengan membangun balok ke atas, ke sekeliling atau di atas penghalang. Pada tahap IV anak mulai ahli dalam membuat susunan yang kompleks dan tidak mencontoh karya orang lain.

Sedangkan menurut Hoorn et al dalam Masnipal mengemukakan bahwa tahap membangun balok meliputi tujuh tahap yaitu :

- a. Balok dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi.
- b. Anak mulai mendirikan, membangun deretan. Deretan horizontal atau vertikal diatas lantai atau meja.
- c. Memasang jembatan dua balok dihubungkan dengan balok ketiga.
- d. Membuat pagar balok melingkungi ruang.
- e. Pola dekorasi, sering dengan simetris.
- f. Struktur dilabelkan untuk tujuan bermain dramatik.
- g. Bermain dramatik digabungkan dengan membangun menggunakan struktur.

Berdasarkan pendapat diatas penggunaan media balok memiliki beberapa tahapan. Tahapan awal penggunaan media balok dimulai dari anak membawa balok tanpa membuat bangunan. Tahap kedua anak menumpuk atau mengatur balok dilantai . Tahap ketiga anak mencoba menghubungkan dua balok atau lebih dan mulai membentuk sebuah lengkungan atau jembatan. Tahap selanjutnya menghubungkan beberapa balok dan membentuk suatu ruang kemudian anak mulai memberikan nama pada bangunan yang anak buat meski bangunan

tersebut tidak seperti bentuk yang aslinya. Tahap akhir yaitu anak mulai membentuk suatu bangunan yang rumit.

4. Manfaat Bermain Balok

Bermain balok merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini dan kegiatan bermain balok ini dapat membantu proses perkembangan anak.

Menurut Reifel dkk dalam Asmawati Keuntungan main balok yaitu :

- a. Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya
- b. Kemampuan berkomunikasi
- c. Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar
- d. Konsep matematika dan geometri
- e. Mengembangkan pemikiran simbolik
- f. Pengetahuan pemetaan
- g. Keterampilan membedakan penglihatan.

Berdasarkan pendapat di atas bermain balok dapat memberikan keuntungan atau manfaat bagi anak antara lain : membuat anak saling bekerja sama dengan temannya, membuat anak menyatakan pendapatnya , menambah pengetahuan kognitif anak serta membantu mengembangkan fisik motorik anak. Selain itu adapula manfaat lain dari bermain balok menurut Beaty dan Dodge et al dalam Masnipal bahwa “Anak-anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dalam membangun struktur dapat merangsang kreativitas mereka.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain balok bermanfaat bagi anak seperti keterampilan sosialnya, kemampuan bahasa, kemampuan fisik motorik, kemampuan kognitif dan juga kemampuan kreativitasnya. Manfaat bermain balok akan dapat dirasakan apabila anak di

arahkan bagaimana cara memainkan balok dan waktu untuk bermain balok diberikan secara intensif. Sebaliknya manfaat bermain balok tidak akan dapat dirasakan jika anak tidak diberi arahan terlebih dahulu atau dibiarkan begitu saja dan waktu yang diberikan untuk bermain baloknya juga sangat sedikit.

5. Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas AUD

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif dalam dirinya, namun demikian potensi ini perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu di rangsang sejak dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran ini akan mempermudah anak dalam memahami pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat dikreasikan oleh pendidik sesuai dengan pengetahuan apa yang akan diberikan pada anak.

Banyak media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah balok. Menurut Latif dkk Balok merupakan salah satu jenis media terstruktur dalam main pembangunan. Balok dapat disusun menjadi suatu bangunan sesuai dengan kreasi anak masing-masing. Menurut pendapat Montolalu saat bermain balok anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Selain itu menurut Moeslichatoen mengemukakan bahwa kemampuan kreatif dapat dikembangkan melalui berbagai macam ragam kegiatan bermain seperti penggunaan balok-balok, tanah liat, krayon, air, pasir dan yang lainnya. Moeslichatoen juga mengatakan bahwa :

kegiatan bermain menggunakan balok dengan membangun atau menyusun akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya, misalnya dalam menyusun balok anak bisa saja menyebutnya “rumah” atau “kapal”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Hildayani dkk (2005:4.24) kegiatan bermain balok merangsang kreativitas serta imajinasi anak, ia harus dapat membayangkan bentuk yang akan di buat, cita rasa seni pun dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa balok memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak dimana dengan bermain balok anak dirangsang untuk menggunakan daya imajinasinya. Pada penelitian ini anak usia dini diharapkan dapat membuat bentuk dari balok, misalnya bentuk rumah, pagar dan halaman dengan menggunakan imajinasinya.

BAB III

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya RA Akhlakul kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara

Masa kanak-kanak 0-5 tahun adalah masa emas dimana perkembangan fisik, gerakan, kecerdasan, bicara, emosi, tumbuh sangat pesat hingga 50% pada tahapan ini upaya untuk membantu proses tumbuh kembang anak perlu dioptimalkan, karena usia emas tidak akan terulang. Anak adalah aset bangsa, kelak kualitas bangsa ini kedepan tergantung pada kualitas anak-anak didik kita.

Pendidikan merupakan proses pembinaan, pengembangan dan pengarahan segala potensi anak yang perlu mendapatkan perhatian. Menciptakan lingkungan belajar, dimana anak bisa bermain, belajar dan eksplorasi merupakan tantangan besar bagi guru prasekolah.

RA Akhalkul kharimah darul Aman Kotabumi Lampung Utara adalah sebuah lingkungan pendidikan yang berupaya mengoptimalkan potensi tumbuh kembang anak dan menumbuhkan belajar aktif.

RA Akhaluk kharimah darul Aman Kotabumi Lampung Utara, berdiri pada tahun 2012 di dasarkan keinginan masyarakat didaerah Tanjung Aman. Agar dapat mendirikan lembaga Non formal dan didukung oleh donator-donatur muslim. Dibawah pimpinan ketua masjid darul Aman yaitu :

1. Bpk H. Lukman Nur Halim dan dibantu sekretaris yayasan
2. Bpk Adi sama juga dengan tokoh-tokoh masyarakat setempat yang berlingkungan di daerah Tanjung Aman.

Berkat kegigihan dan tulus ikhlas maka berdirilah dua bangunan pertama kali yang telah layak untuk menerima anak –anak usia dini pada tahun ajaran 2012 sampai 2013, dibawah pimpinan :

3. Hj .Neliwati. S.Ag. melihat perkembangan RA Akhlakul kharimah darul Aman Tanjung Aman meningkat maka yayasan pengurus masjidpun berusaha keras lagi untuk mendirikan bangunan kedua dibuat pada tahun 2014 yang berjumlah dua lokal . dan didukung oleh tenaga pendidikan yang sudah berlatar belakang sarjana pendidikan.
2. Visi dan Misi RA Akhlakul kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara
 - a. Visi :
 1. Mengembangkan generasi yang berakhlak mulia.
 2. Mengembangkan kecerdasan , terampil kreatif dan bertanggung jawab.
 - b. Misi :
 1. Pembelajaran didasarkan nilai islam yang universal, berkemajuan dan beretika.
 2. Mengembangkan kecerdasan emosional, intelektual dan spritual.
 3. Penanaman dan pembiasaan karakter berbudi pekerti baik, berperilaku, bersih dan sehat berkreativitas dan tanggung jawab.

3. Tujuan didirikannya RA Akhlakul kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara

Tujuan didirikannya RA Akhlakul kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara yakni bertujuan untuk mengembangkan dan mengarahkan potensi anak usia dini pribadi yang berkarakter didasari :

1. Akhlak yang mulia berbudi pekerti baik, hormat dan berbakti kepada orangtua, agama, bangsa, dan negara.
2. Tuntunan ibadah dengan akidah yang benar
3. Syukur nikmat, sabar dan ikhlas.
4. Pembiasaan berperilaku hidup bersih dan sehat
5. Berwawasan islam yang luas berkemajuan dan beradab.

4. Strategi Sekolah RA Akhlakul kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara
Keberhasilan pembelajaran RA dapat mengacu pada :

1. Takwa
Peserta didik membiasakan diri dalam setiap kehidupannya selalu mengingat sang pencipta.
2. Belajar untuk mengetahui
Peserta didik dapat selalu berlatih menggunakan seluruh inderanya dan melakukan kegiatan atau permainan yang diberikan karena pengetahuannya.

3. Belajar untuk berfikir

Peserta didik selalu dirangsang untuk berfikir dan bereksperimen pengamatan, dan berimajinasi.

4. Belajar untuk melakukan

Peserta didik memperoleh pengalaman pembelajaran serta mereka lakukan dan mereka perbuat.

5. Belajar untuk bersama

Peserta didik dapat aktif dan berinteraksi dengan teman –teman bekerjasama

5. Letak Geografis RA Akhalakul kharimah Darul Aman

Secara umum letak geografis RA Akhalakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara cukup strategis dan mudah dijangkau dengan menggunakan alat transportasi umum maupun pribadi yang mana letaknya berada di jalan Tanjung Aman Kotabumi Lampung Utara serta jauh dari pusat pembelanjaan atau supermarket maupun pasar tradisional dan keadaan kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga anak merasa nyaman dalam melaksanakan proses belajar. RA Akhalakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara.

6. Keadaan Sarana Prasarana

Bila dikaitkan dengan fasilitas pembelajaran, maka fasilitas pembelajaran adalah faktor penting dalam suatu pendidikan untuk menunjang pembelajaran yang baik tentu mendukung terciptanya kondisi pembelajaran

yang baik, berikut daftar tabel fasilitas pembelajaran di RA Akhlakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara.

Tabel. I
Alat Pembelajaran RA Akhlakul kharimah Darul Aman
Kotabumi Lampung Utara

NO	NAMA ALAT PEMBELAJARAN	JUMLAH
1.	Audio visual	1 unit
2.	Papan tulis	3 buah
3.	Meja	36 unit
4.	Spidol	5 unit
5.	Buku absen	2 unit
6.	Mistar panjang	1 unit
7	Kursi	40 unit
8	Kipas angin	3 buah
9	Media pembelajaran	5 unit
10	Tempat cuci tangan	3 buah
11	Lap tangan	3 buah
12	Galon	1 buah
13	Alat peraga	30 unit
14	Alat sholat	Setiap anak
15	Sapu, lap pel	3 buah
16	Serokan sampah	1 buah
17	Lemari	4 buah

Sumber : Dokumentasi Penulis yang dicatat Tahun 2016

RA Akhlakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara secara fisik telah memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup memadai dan lengkap

seperti halnya lembaga pendidikan lainnya, fasilitas penunjang pembelajaran di kelas sudah cukup baik, dan alat penunjang lainnya juga cukup memadai serta mudah dioprasikan.

Bila dikaitkan dengan proses belajar mengajar, sarana prasarana adalah faktor penting dalam suatu pendidikan untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan dengan sarana dan prasarana yang baik tentu akan mendukung terciptanya kondisi pembelajaran yang baik berikut ini adalah tabel sarana dan prasarana RA akhlakul kharimah darul aman Tanjung Aman Kotabumi Lampung Utara yaitu sebagai berikut :

Tabel 2
Sarana dan prasarana RA Akhlakul kharimah darul aman
Kotabumi Lampung Utara

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah Unit	No	Sarana dan Prasarana	Jumlah Unit
1	Ruang Kelas	3 Ruangan	11	Masjid	1 Buah
2	Ruang Kantor	1 Ruangan	12	Kipas angin	3 Buah
3	Ruang Bermain	1 Area	13	Area Parkir	Cukup Luas
4	Air Sumur	1 Buah	14	Permainan Ayunan	4 Buah
5	Kamar Mandi	1 Buah	15	Permainan Prosotan	1 Buah
6	Listrik	1 Unit	16	Jungkat-jungkit	1 Buah
7	Tip	1 Buah	17	Permainan Putaran	1 Buah
8	Lemari Piala	1 Buah	18	Drumband	1 Shet
9	Ruang Parkir	1 Buah	19	Laptop	1 Buah
10	Tiang Bendera	1 Buah	20	Poster atau Photo	Ada

Sumber : Dokumentasi penulis yang dicatat Tahun 2016

Tabel 3
Keadaan Sarana dan Prasarana RA Akhlakul kharimah Darul Aman
Kotabumi Lampung Utara

NO	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	Keadaan
-	-	-	Baik	Jelek
1	Ruang kepala sekolah	1	✓	
2	Ruang kelas	3	✓	
3	Ruang UKS	1	✓	
4	Kamar mandi /wc	1	✓	
5	APE Luar Ruangan	8	✓	
6	APE Dalam Ruangan	10	✓	

Sumber : Dokumentasi RA Akhlakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara

Berdasarkan tabel data mengenai bangunan di RA Akhlakul kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara sudah baik, karena sudah memiliki beberapa fasilitas seperti yang dijelaskan didalam tabel 3. Ini sangat membantu dan mendukung untuk pelaksanaan dan kenyamanan saat melaksanakan kegiatan dalam proses mengajar di sekolah tersebut.

7. Keadaan Guru dan Pengurus RA Akhlakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara

Tabel 4.
Daftar Guru RA Akhlakul Kharimah Darul Aman
Kotabumi Lampung Utara

No	Nama Guru	Tempat/tgl lahir	Pendidikan Terakhir	Alamat	Tempat Tugas	Jabatan	Tanggal Mulai Tugas pada sekolah
1	HJ.NELI WATI,S.Ag	28/03/60	S1	Kotabumi	Ra Akhlakul Karimah	PNS	01-Jul-12
2	SUNDARI.ZAS.Pd.I	19/01/76	S1	Kotabumi	Ra Akhlakul Karimah	PNS	01-Jul-12
3	PENSI,S.Pd.I	01/03/79	S1	Kotabumi	Ra Akhlakul Karimah	GTU	01-Jul-12
4	ANISAH	31/07/92	SMA	Kotabumi	Ra Akhlakul Karimah	GTU	01-Jul-12
5	DESSY EKA SAFITRI,S.Pd.I	26/12/92	S1	Kotabumi	Ra Akhlakul Karimah	GTU	01-Jul-12
6	FATIYA ROHMI,S.Pd.I	22/12/92	S1	Kotabumi	Ra Akhlakul Karimah	GTU	01-Jul-13
7	SEFTI ANGGRAENI,S.Pd.I	27/09/89	S1	Kotabumi	Ra Akhlakul Karimah	GTU	01-Jul-14
8	ILZA RAHMAYUNI, S.Sn	17/06/92	S1	Kotabumi	Ra Akhlakul Karimah	GTU	01-Jul-15
9	OKTA POPI YANA	12/10/88	SMK	Kotabumi	Ra Akhlakul Karimah	GTU	03-Sep-13

Sumber : Dokumentasi penulisan yang dicatat Tahun 2016

Berdasarkan data tabel tersebut di atas dapat dilihat bahwa keadaan tenaga pengajar pada RA Akhlakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara sudah dapat dikatakan cukup dalam proses belajar mengajar hal ini dikarenakan tenaga pengajar telah menempuh pendidikan pada tingkat perguruan tinggi.

8. Keadaan siswa RA Akhalakul kharimah darul aman

a. Data siswa antar tahun

Seiring perkembangan RA Akhalakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara dapat dilihat dari jumlah peserta didik di setiap tahun yang selalu meningkat, berikut adalah daftar tabel jumlah siswa setiap tahun di RA Akhalakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara dari tahun ajaran 2012 hingga tahun ajaran 2013-2014 dapat dilihat pada dalam tabel :

Tabel 5
Jumlah Siswa Setiap Tahun

No	Tahun	Laki - Laki	Perempuan	Jumlah
1	2012-2013	19	24	43
2	2014-2015	33	27	60
3	2015-2016	46	42	88

Sumber : Dokumentasi penulis yang dicatat Tahun 2016

Dari tahun ketahun RA Akhalakul kharimah darul aman Kotabumi Lampung Utara memiliki siswa yang cukup banyak dan selalu meningkat dari tahun ketahun nya.

BAB IV

ANALISIS

A. Kegiatan Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak dua siklus, secara keseluruhan diawali dengan hasil observasi awal yaitu pengajaran yang berlangsung secara alamiah kemudian analisa reflektif untuk menentukan tindakan yang mengarah pada kegiatan pembelajaran kognitif anak. Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menuju sasaran yang diharapkan, maka peneliti melaksanakan 4 tahap dalam penelitian yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Pada penelitian ini refleksi dapat dilakukan sampai pada pelaksanaan tindakan yang kedua. Sedangkan analisis, tindakan, observasi, dan refleksi diungkapkan ditiap siklus pembelajaran melalui tes awal. Yang dapat dijadikan dasar untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bermain Balok guna meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

1. Hasil Temuan Sebelum Tindakan

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal dalam penelitian tindakan kelas. Perencanaan pembelajaran dilakukan dalam rangka menetapkan suatu rancangan skenario tindakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan ditetapkan di kelas. Sebelum pelaksanaan dan observasi pembelajaran dilakukan antara peneliti dan guru melakukan

diskusi untuk menyusun persiapan mengajar dengan melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) tindakan siklus I
- 2) Membuat skenario pembelajaran untuk tindakan siklus I
- 3) Membuat lembar observasi terhadap guru dan anak untuk memantau keadaan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 4) Menyiapkan perangkat pembelajaran bersama guru
- 5) Menyiapkan jurnal untuk refleksi
- 6) Merancang alat evaluasi untuk tes tindakan siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dilaksanakan dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran serta memotivasi anak tentang pentingnya bermain Balok guna meningkatkan kognitif pada anak.

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kognitif anak dilaksanakan dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dan diharapkan kelemahan-kelemahan pada tindakan siklus I dapat diperbaiki dan dilaksanakan pada tindakan siklus II ini. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran serta

memotivasi anak tentang pentingnya bermain Balok dalam meningkatkan kognitif anak.

c. Observasi dan Observasi

Hal-hal observasi selama pembelajaran meningkatkan kognitif anak selama mengikuti pelajaran dan informasi yang diberikan oleh guru, keaktifan anak dalam kelompok, keberanian anak dalam menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan dan bagaimana sikap guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang disesuaikan dengan model yang direncanakan.

Hasil observasi terhadap anak menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pada pertemuan pertama, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, ini dikarenakan guru masih menyesuaikan diri untuk menerapkan model pembelajaran bermain Balok.
- 2) Guru masih belum menguasai contoh pemberian tugas yang bervariasi dengan materi yang sedang diajarkan.
- 3) Guru kurang memantau jalannya proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terarah dan tidak terkendali karena banyak anak yang sibuk dengan diri masing-masing sehingga terkadang ada anak yang membutuhkan bimbingan dari guru namun tidak memperolehnya.
- 4) Guru tidak memberi penghargaan kepada anak yang menjawab pertanyaan.

Setelah materi pada siklus I memperkenalkan tentang cara-cara bermain yang biasa dilakukan anak, mulai dari berdoa sebelum melakukan kegiatan bermain Balok sesuai dengan tema yang diajarkan. Evaluasi dalam hal ini diberikan secara perorangan dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif anak melalui bermain Balok.

Tabel 1.
Hasil Konservasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Pada Tahap Evaluasi awal

No	Nama Anak	Nilai Konversi	Nilai Akhir			
			BSB	BSH	MB	BB
1.	Hairunnisa	2.7		√		
2.	Caca	2.5		√		
3.	Hani Nur R.	2.7		√		
4.	Firja	2.5		√		
5.	Nanda	2.4			√	
6.	Keisya	2.5		√		
7.	Asul	2.7		√		
8.	Fauzan	2.7		√		
9.	Al Rasya	2.5		√		
10.	Fiktor	2.4			√	
11.	Etin	1.4				√
12.	Abil	1.3				√
13.	Alif	1.3				√
14.	Fikal	2.4			√	
15.	Aura	2.4			√	
16.	Sri Wahyuni	1.4				√
17.	Chelsea	1.4				√
18.	Nur Riski	2.6		√		
19.	Muh. Rajab	2.7		√		
20.	Muh. Qalbi	1.4				√
Jumlah			0	10	4	6

Persentase	0%	50%	20%	30%
Presentase Ketuntasan	50%		50%	
Kriteria	Tuntas		Belum Tuntas	

Keterangan : BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan anak terhadap materi yang diajarkan mengalami peningkatan. Pada tes awal, anak memperoleh nilai *** atau 3* (berkembang sesuai harapan) adalah 10 orang anak, nilai ** atau 2* (mulai berkembang) berjumlah 4 orang anak dan jumlah anak yang memperoleh nilai belum berkembang (* atau 1*) adalah 6 orang anak. Sehingga jumlah anak yang sudah mampu yakni yang telah mengalami peningkatan dalam bermain baru mencapai 50% atau sebanyak 10 orang anak dari jumlah anak yang ada.

Perolehan nilai tes awal dalam kemampuan kognitif anak melalui bermain Balok dapat digambarkan pada tabel 1 berikut:

Tabel. 2

Deskripsi Keberhasilan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Pada Tahap Evaluasi awal di RA Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara

No	Deskripsi	Frekuensi	Persentase
1	Anak yang memperoleh nilai sangat baik (BSB)	0	0%

2	Anak yang memperoleh nilai baik (BSH)	10	50%
3	Anak yang memperoleh nilai cukup baik (MB)	4	20%
4	Anak yang memperoleh nilai kurang baik (BB)	6	30%
Jumlah		20	100%
Persentase keberhasilan anak (BSB + BSH)		10	50%

d. Refleksi

Pada tahap ini, hasil yang diperoleh dari tahap observasi dan evaluasi dianalisis oleh peneliti bersama guru yang membimbing, kemudian mendiskusikan temuan-temuan berupa kekurangan yang yang ditemukan, untuk kemudian diperbaiki dan dilaksanakan pada tindakan siklus I penerapan model pembelajaran dengan bermain Balok.

Berdasarkan hasil observasi, maka dapat dilihat dari beberapa kelemahan dalam model pembelajaran bermain Balok sebagai berikut:

- 1) Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama sehingga anak tidak memahaminya.
- 2) Guru kurang memotivasi anak untuk memanfaatkan media pembelajaran
- 3) Guru kurang membimbing anak sebagaimana prosedur pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selain dari guru, kelemahan dari anak dapat kita lihat bahwa masih banyak anak yang kurang aktif dalam proses pembelajaran meningkatkan kognitif anak, juga masih banyak anak yang ribut dan asik dengan kegiatannya masing-masing yang menyebabkan suasana dalam pembelajaran tidak terkendali. Dengan melihat kelemahan dan kekurangan yang ada serta melihat tes awal bahwa indikator keberhasilan belum menunjukkan ketercapaian dalam penelitian ini maka penelitian dilanjutkan pada tindakan siklus I.

2. Hasil Temuan Pada Pelaksanaan tindakan Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan dari hasil observasi, evaluasi dan refleksi awal, maka peneliti bersama guru merencanakan tindakan siklus I dan diharapkan penerapan pembelajaran meningkatkan kognitif anak melalui bermain Balok dapat dilaksanakan dengan lebih baik dari sebelumnya.

Pada tahap perencanaan ini peneliti bekerjasama dengan guru kelompok RA Akhlakul kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Kerja Harian (RKH) untuk tindakan siklus I
- 2) Membuat skenario pembelajaran untuk tindakan siklus I
- 3) Membuat lembar observasi terhadap guru dan anak untuk memantau keadaan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung

4) Menyiapkan perangkat pembelajaran bersama guru

5) Menyiapkan jurnal untuk refleksi

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan Pertama

Pembelajaran pada pertemuan pertama diawali dengan guru mengatur kesiapan belajar anak dan memandu anak untuk mengucapkan salam, berdoa dan bernyanyi sebelum belajar. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan memperkenalkan bentuk dari permainan Balok.

Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan media permainan Balok, guru menyebutkan media Balok yang digunakan, guru mempersiapkan media Balok yang digunakan, guru memberikan contoh dalam bermain Balok.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, guru memperkenalkan media yang akan digunakan. Alat dan bahan yang digunakan adalah permainan kotak sortasi dalam berbagai warna dan ukuran. Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan kepada anak permainan kotak sortasi yang akan digunakan dan bertanya kepada anak tentang warna dan ukuran pada permainan Balok yang telah disediakan.

Pada akhir pembelajaran, guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilaksanakan seharian yaitu tanya jawab tentang cara dalam

permainan Balok yang baik. Guru memberikan motivasi dalam kegiatan permainan Balok yang baik dan benar sesuai dengan kemampuan kognitif anak yang dikembangkan. Kemudian guru memimpin anak dalam berdoa pulang, bernyanyi dan mengucapkan salam.

c. Observasi dan Evaluasi

Hasil observasi terhadap anak menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Anak mulai aktif dalam proses belajar mengajar, hal ini terjadi karena anak sudah mulai mencoba dengan model pembelajaran bermain Balok yang sudah diterapkan kepada mereka.
- 2) Anak sudah mulai mencoba menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya dan mulai bertanya apabila dalam pembelajaran bermain Balok ada yang kurang dimengerti.

Adapun hasil observasi terhadap guru meliputi hal-hal sebagai berikut :

- 1) Guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan baik.
- 2) Guru telah memberikan contoh tugas dengan baik seperti yang diharapkan, yang anak membantu anak didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.
- 3) Guru telah membiasakan diri dengan pembelajaran bermain puzzle bersama anak didiknya.

- 4) Guru memberikan penghargaan kepada anak yang mampu mengemukakan pendapat dan bertanya tentang materi yang diajarkan.

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa kemampuan anak meningkat untuk nilai **** atau 4* (berkembangan dengan sangat baik) adalah 0 orang anak, nilai *** atau 3* (berkembangan sesuai harapan) adalah 14 orang anak, nilai ** atau 2* (mulai berkembang) adalah 6 orang anak dan jumlah anak yang memperoleh nilai belum berkembang (* atau 1*) adalah 0 orang anak. Sehingga jumlah anak yang sudah mampu meningkatkan kognitifnya melalui bermain Balok baru mencapai 70% atau sebanyak 14 orang anak dari jumlah anak yang ada. Ini tentu mengalami peningkatan sebanyak 20% atau bertambah 4 orang dari hasil tes awal.

Tabel 3.
Hasil Konversi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok
Pada Tahap Hasil Evaluasi Siklus I

No	Nama Anak	Nilai Konversi	Nilai Akhir			
			BSB	BSH	MB	BB
1.	Hairunnisa	2.9		√		
2.	Caca	2.7		√		
3.	Hani Nur R.	2.9		√		
4.	Firja	2.7		√		
5.	Nanda	2.9		√		
6.	Keisya	2.7		√		
7.	Asul	2.7		√		
8.	Fauzan	2.9		√		

9.	Al Rasya	2.7		√		
10.	Fiktor	2.6		√		
11.	Etin	2.3			√	
12.	Abil	2.3			√	
13.	Alif	2.0			√	
14.	Fikal	2.6		√		
15.	Aura	2.7		√		
16.	Sri Wahyuni	2.3			√	
17.	Chelsea	2.3			√	
18.	Nur Riski	2.7		√		
19.	Muh. Rajab	2.9		√		
20.	Muh. Qalbi	2.2			√	
Jumlah			0	14	6	0
Persentase			0%	70%	30%	0%
Persentase Ketuntasan			70%		30%	
Kriteria			Tuntas		Belum Tuntas	

Keterangan : BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hal tersebut di atas maka perolehan nilai dalam kemampuan kognitif anak melalui bermain Balok pada tindakan siklus I dapat digambarkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4.

Deskripsi Keberhasilan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Tahap Hasil Evaluasi Tindakan Siklus I RA Akhlakul Kharimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara

No	Deskripsi	Frekuensi	Persentase
1	Anak yang memperoleh nilai sangat baik (BSB)	0	0%
2	Anak yang memperoleh	14	70%

	nilai baik (BSH)		
3	Anak yang memperoleh nilai cukup baik (MB)	6	30%
4	Anak yang memperoleh nilai kurang baik (BB)	0	0%
Jumlah		20	100%
Persentase keberhasilan anak (BSB + BSH)		14	70%

d. Refleksi

Pada tahap ini, hasil yang diperoleh dari tahap observasi dan evaluasi dianalisis oleh peneliti bersama guru yang membimbing, kemudian mendiskusikan temuan-temuan berupa kekurangan yang terdapat pada tindakan siklus I, untuk kemudian diperbaiki dan dilaksanakan pada tindakan siklus II. Berdasarkan hasil observasi, maka dapat dilihat dari beberapa kelemahan dalam model pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama sehingga anak tidak memahaminya.
- 2) Guru kurang memotivasi anak untuk memanfaatkan media pembelajaran

3) Guru kurang membimbing anak sebagaimana prosedur pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selain dari guru, kelemahan dari anak dapat kita lihat bahwa masih banyak anak yang kurang aktif dalam proses pembelajaran meningkatkan kognitif anak, juga masih banyak anak yang ribut dan asik dengan kegiatannya masing-masing yang menyebabkan suasana dalam pembelajaran tidak terkendali. Dengan melihat kelemahan dan kekurangan yang ada serta melihat tes awal belajar yang dilaksanakan pada siklus I dapat dilihat bahwa indikator keberhasilan masih belum tercapai dalam penelitian ini maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

3. Hasil Temuan Pada Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan dari hasil observasi, evaluasi dan refleksi pada tindakan siklus I, maka peneliti bersama guru merencanakan tindakan siklus II dan diharapkan penerapan pembelajaran meningkatkan kognitif anak melalui bermain Balok dapat dilaksanakan dengan lebih baik dari sebelumnya.

Pada tahap perencanaan ini peneliti bekerjasama dengan guru kelompok AR Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Membuat Rencana Kerja Harian (RKH) untuk tindakan siklus II

- 2) Membuat skenario pembelajaran untuk tindakan siklus II
- 3) Membuat lembar observasi terhadap guru dan anak untuk memantau keadaan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 4) Menyiapkan perangkat pembelajaran bersama guru
- 5) Menyiapkan jurnal untuk refleksi
- 6) Merancang alat evaluasi untuk tes tindakan siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan Pertama

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran meningkatkan kognitif pada anak kembali dilaksanakan sesuai dengan pembelajaran yang telah disusun dan diharapkan kelemahan-kelemahan pada tindakan siklus I dapat diperbaiki dan dilaksanakan pada tindakan siklus II ini. Pada pertemuan pertama siklus II ini, anak akan belajar mencari dan mengelompokkan bagian-bagian Balok berdasarkan ingatan mereka sebelum Balok di acak dan disebar. Pembelajaran diawali dengan mengatur kesiapan dalam belajar anak, kemudian mengucapkan salam secara bersama, bernyanyi dan berdoa sebelum belajar. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, guru mempersiapkan media yang akan digunakan, guru memberikan contoh dalam bermain yang telah

disediakan. Dengan bimbingan guru, anak diajak untuk mampu mencari dan mencocokkan kepingan-kepingan Balok yang sudah dihamburkan secara acak. Setelah selesai dalam pembelajaran guru menanyakan kepada anak tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

Diakhir pembelajaran, guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilaksanakan dan memberikan motivasi bagaimana membentuk Balok menjadi bentuk yang mereka inginkan.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua anak mengelompokkan media berdasarkan jenisnya. Alat dan bahan yang digunakan adalah berbagai jenis benda yang digunakan dalam permainan Balok. Sama halnya dengan pertemuan pertama, pertemuan kedua pembelajaran diawali dengan guru mengatur kesiapan belajar anak dan memandu anak mengucapkan salam, bernyanyi dan berdoa sebelum belajar. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan bercakap-cakap tentang tema yang akan diberikan dan menjelaskan secara lebih terinci.

Pada kegiatan inti, guru mempersiapkan media yang akan digunakan, guru dan anak secara bersama-sama mempraktekkan bermain Balok yang telah disediakan. Kemudian guru mengajak

anak untuk praktek sendiri untuk mencocokkan tiap keeping benda yang digunakan dalam permainan Balok dan guru mengawasinya.

Diakhir pembelajaran, guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilaksanakan dan memberikan motivasi bagaimana mencocokkan ukuran dalam permainan yang telah dilakukan, guru memberikan penguatan cara bermain yang baik, dan guru membimbing anak untuk berdoa pula, menyanyi dan mengucapkan salam.

c. Observasi dan Evaluasi

Hasil observasi terhadap anak menunjukkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Sebagian besar anak mulai aktif dalam proses belajar mengajar, hal ini terjadi karena anak sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran bermain Balok yang sudah diterapkan kepada mereka.
- 2) Sebagian besar anak sudah bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya dan mampu bertanya apabila dalam pembelajaran bermain ada yang kurang dimengerti.

Adapun hasil observasi terhadap guru meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan baik.
- 2) Guru mampu memberikan contoh tugas dengan baik seperti yang diharapkan, yang anak membantu anak didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

- 3) Guru sudah membiasakan diri dengan pembelajaran bermain dengan media Balok.
- 4) Guru memberikan penghargaan kepada anak yang mampu mengemukakan pendapat dan bertanya tentang materi yang diajarkan.

Kegiatan selanjutnya adalah mengadakan tes tindakan siklus II, hal ini bertujuan untuk melihat kembali peningkatan hasil pembelajaran bermain dapat terlaksana dengan baik. Dari hasil tes yang ada, anak yang memperoleh nilai **** atau 4* (berkembangan dengan sangat baik) adalah 0 orang anak, nilai *** atau 3* (berkembangan sesuai harapan) adalah 17 orang anak, nilai ** atau 2* (mulai berkembang) adalah 3 orang anak dan jumlah anak yang memperoleh nilai belum berkembang (* atau 1*) adalah 0 orang anak. Sehingga jumlah anak yang sudah mulai meningkat kemampuan kognitif melalui penerapan bermain Balok baru mencapai 85% atau sebanyak 17 orang anak dari jumlah anak yang ada. Ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar tes tindakan siklus I ke hasil tindakan siklus II sebesar 15% atau bertambah 3 orang.

Tabel 5.
Hasil Konversi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok
Pada Tahap Hasil Evaluasi Siklus II.

No	Nama Anak	Nilai Konversi	Nilai Akhir			
			BSB	BSH	MB	BB
1.	Hairunnisa	3.1		√		
2.	Caca	2.9		√		
3.	Hani Nur R.	2.9		√		
4.	Firja	2.7		√		
5.	Nanda	3.1		√		
6.	Keisya	2.7		√		
7.	Asul	2.7		√		
8.	Fauzan	3.1		√		
9.	Al Rasya	2.7		√		
10.	Fiktor	2.7		√		
11.	Etin	2.9		√		
12.	Abil	2.7		√		
13.	Alif	2.7		√		
14.	Fikal	2.7		√		
15.	Aura	2.7		√		

16.	Sri Wahyuni	2.4			√	
17.	Chelsea	2.4			√	
18.	Nur Riski	2.7		√		
19.	Muh. Rajab	2.9		√		
20.	Muh. Qalbi	2.2			√	
Jumlah		0	17	3	0	
Persentase		0%	85%	15%	0%	
Persentase Ketuntasan		85%		15%		
Kriteria		Tuntas		Belum Tuntas		

Keterangan : BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Perolehan nilai dalam kemampuan kognitif anak melalui bermain

Balok pada tindakan siklus II dapat digambarkan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6.

Deskripsi Keberhasilan Kemampuan Kognitif Halus Anak Melalui Bermain Balok Pada Tahap Hasil Evaluasi Tindakan Siklus II.

No	Deskripsi	Frekuensi	Persentase
1	Anak yang memperoleh nilai sangat baik (BSB)	0	0%
2	Anak yang memperoleh nilai baik (BSH)	17	85%
3	Anak yang memperoleh nilai cukup baik (MB)	3	15%

4	Anak yang memperoleh nilai kurang baik (BB)	0	0%
Jumlah		20	100%
Persentase keberhasilan anak (BSB + BSH)		17	85%

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut di atas menunjukkan bahwa guru telah berhasil menerapkan pembelajaran bermain Balok dalam meningkatkan kognitif pada anak. Terbukti perkembangan kemampuan bermain dengan menggunakan media Balok telah mencapai lebih dari 85% dari jumlah anak.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi pada tindakan siklus II menunjukkan hasil yang meningkat dibandingkan siklus I. Dari hasil observasi yang diberlakukan hampir sepenuhnya proses pembelajaran bermain Balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut terlihat kelemahan-kelemahan dalam model pembelajaran pada siklus I sudah dapat diatasi seperti:

- 1) Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Guru sudah mampu memotivasi anak dalam memanfaatkan media pembelajaran

3) Guru sudah mampu membimbing anak dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil tes yang diperoleh pada tindakan siklus II ini berarti kemampuan kognitif anak melalui bermain Balok mengalami peningkatan yakni mencapai 85% dari jumlah anak yang ada. Sehingga pada siklus II ini dijadikan sebagai siklus akhir dari penelitian ini karena sudah memenuhi nilai yang telah ditetapkan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua (2) siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dari setiap pertemuan untuk setiap siklus mengalami peningkatan yaitu guru semakin optimal dalam menerapkan pembelajaran bermain Balok dalam pembelajaran kepada anak didiknya. Hasil observasi aktivitas anak pada setiap pertemuan untuk setiap siklus menunjukkan peningkatan dalam pemahaman pembelajaran yang diberikan oleh guru. Setelah melakukan evaluasi diakhir kegiatan dalam setiap tindakan siklus dan berakhir setelah pelaksanaan evaluasi tindakan siklus II, karena dari hasil yang diperoleh telah menunjukkan hasil yang telah mencapai indikator keberhasilan sebagaimana yang ditetapkan dan ingin dicapai dalam penelitian ini.

Pelaksanaan tes awal kemampuan kognitif anak melalui bermain Balok sebesar 50% dengan perolehan nilai rata-rata BSH (***)). Pada pelaksanaan tindakan siklus I diperoleh hasil ketuntasan kemampuan kognitif anak sebesar 70% dengan perolehan nilai rata-rata BSB (****) sebesar 25% dan nilai rata-rata BSH (***) sebesar 45%. Masih rendahnya perolehan nilai rata-rata anak didik pada didik siklus I ini, disebabkan beberapa hal sebagaimana yang telah dipaparkan pada bagian hasil refleksi tindakan siklus I, selain itu, juga disebabkan karena belum terlaksananya secara optimal semua komponen kegiatan belajar mengajar sesuai skenario kegiatan pembelajaran yang telah disusun/direncanakan sebelumnya.

Belum tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan pada siklus I dalam penelitian ini, maka penelitian tindakan kelas ini diputuskan untuk dilanjutkan pada tindakan siklus II. Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan tindakan siklus II, guru dan anak didik sudah melaksanakan proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan. Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dapat diperbaiki, seperti pada anak didik yang telah memperhatikan penjelasan guru dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Selain itu, nampak pula sebagian besar anak telah memahami dan dapat menyelesaikan berbagai tugas dalam meningkatkan kemampuan kognitif yang diberikan oleh guru. Hal tersebut akibat dari peran serta guru dalam memberikan bimbingan serta bantuan langsung kepada anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain Balok.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh hasil ketuntasan kemampuan kognitif anak sebesar 85% dengan perolehan nilai rata-rata BSB (****) sebesar 35% dan nilai rata-rata BSH (***) sebesar 50%. Kenaikan nilai hasil belajar anak didik dari siklus I ke siklus II disebabkan karena semakin terarahnya pelaksanaan tindakan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif pada anak yang dilakukan guru yang berkolaborasi dengan peneliti dalam menerapkan bermain dengan media Balok pada anak didik.

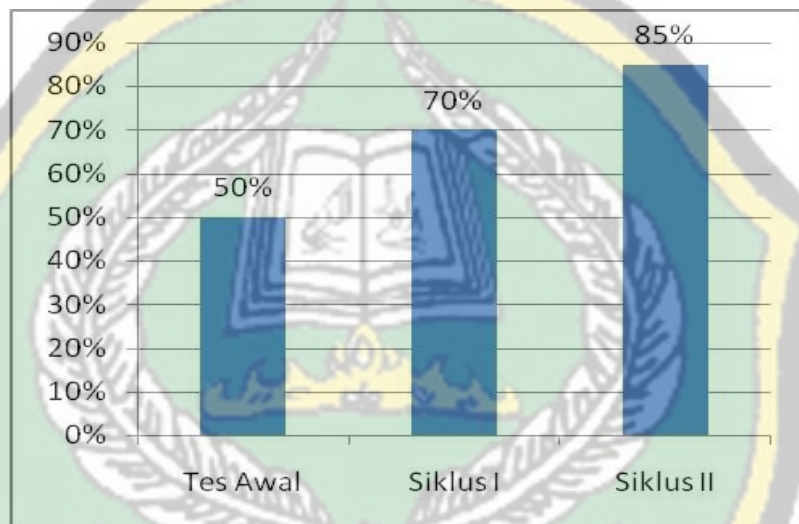
Indikator keberhasilan kinerja yang digunakan dalam penelitian tindakan ini telah terpenuhi apabila telah mencapai 75% dari jumlah anak yang ada. Dari hasil analisis yang diperoleh dari ketuntasan kemampuan kognitif anak melalui bermain Balok di atas telah mencapai 85%, maka penelitian ini menunjukkan keberhasilan karena telah mencapai tingkat ketuntasan dari 75%. Hal tersebut mengacu pada pendapat Mulyasa, bahwa seorang anak dikatakan berhasil atau tuntas untuk penilaian bila telah mencapai 75%.³⁵

Berdasarkan hasil analisis dan hasil evaluasi akhir pada siklus II tersebut, menunjukkan indikator keberhasilan penelitian ini telah tercapai, maka dengan demikian upaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain Balok telah berhasil dengan baik dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

³⁵ Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002). hlm. 26.

Berdasarkan hasil analisis tingkat perkembangan kemampuan kognitif anak mulalui bermain Balok dari tes awal hingga tes tindakan siklus II dapat digambarkan dalam bentuk grafik seperti grafik 1 berikut.

Grafik 1.
Hasil Analisis Tingkat Perkembangan Kognitif anak Mulai Dari Tes Awal Hingga Tes Tindakan Siklus II



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan kognitif anak RA Akhlakul Darul Aman Kotabumi Lampung Utara dapat ditingkatkan. Terbukti dari hasil tes awal anak yang memperoleh nilai 50%, pada siklus I kemampuan anak meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II kemampuan anak meningkat menjadi 85%.
2. Guru telah mampu menyampaikan tujuan pembelajaran, telah mampu memotivasi anak dalam menggunakan media Balok pembelajaran, dan mampu membimbing anak dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Kegiatan pembelajaran meningkatkan kognitif anak dengan menggunakan media Balok, bahan, sumber, dan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan lainnya telah menunjukkan hasil, terbukti hasil kemampuan kognitif anak pada siklus II mencapai 85%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat penulis diberikan adalah:

1. Sebelum praktikum guru hendaknya memberikan penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam pembelajaran meningkatkan kognitif pada

anak kemudian guru menguji kemampuan anak khususnya dalam kemampuan dalam bermain Balok.

2. Penilaian hendaknya dilakukan pada tiga aspek yaitu kognitif, dan afektif.
3. Bagi pihak sekolah hendaknya memahami pembelajaran bermain yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
4. Bagi Guru RA Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara hendaknya mendukung penerapan bermain menggunakan media Balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.
5. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan meningkatkan bentuk pembelajaran kognitif anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso, *Permainan Kreatifitas dan Edukatif untuk Anak Usia dini*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013
- Ahmad Rohani HM, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Renika Cipta, 2014
- Azizah Muis, Lilis suryani, Winda Gunarti, *Merode Perkembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia dini*, Jakarta: Universitas Terbuka 2010
- Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Departemen Agama RI, *al Quran dan Terjemahannya, al Jumanatul `Ali*, Jakarta: FC Penerbit-ART 2014
- Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2010.
- Evilavina, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: Karisma Publishing Group, 2012.
- Fahmi Hidayat, *Perkembangan Psikomotorik*, Kompasiana: Opini, 2014.
- Harun Rasyid, *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Multi Presindo: Yogyakarta, 2009.
- Husain Usman dan Purnomo Setiyady Akbar, *Metodologi Penelitian sosial*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2000.

Kamtini dan Tanjung, Husni Wardi. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktora. Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.

Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung: Bandar Maju 1961.

Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, Bandung : Mandar Maju, 1990.

Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosdakarya.

Marono, M. Pd, M. Idris S.Si, *Strategi Metode dan teknik Mengajar*, Yogyakarta ar-ruzz Media 2014

Masri Kudrat Umar, S.Pd. ,M.Pd. ,Prof. Dr. Hamzah B, Uno, Mpd. *Mengelola Kecerdasan dalam pembelajaran* Jakarta: Bumi aksara 2010

Muldjono Abdurrachman, Sudjadi S. *Pendidikan Luar Biasa Umum*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik. [t.t])

Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002

Mujahidah Rapi, SH *Konsep Pendidikan anak Usia Dini* (oklv1383112871). Pdf

Mursid, M.Ag, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015

Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisiun,2001.

Purwata Hadikasma, *Buku pegangan Sistem Pendidikan Terpadu* (Yogyakarta: FIP UNT,t.t.)

Sri Rahayu Djohan, *Penerapan permainan Puzzle sebagai Media Stimulasi Pengembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Siti Massita I Desa Passi I Kecamatan Passi Barat Kabupaten Boolang Mongondow*. Jurnal Pendidikan

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta:PT Rineka Cipta, 1991.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Renika Cipta, 1993.

Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid I*, Yogyakarta: Reneka Cipta, 1984.

Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid II*, Yogyakarta: Andi Offset, 2002.

Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002.

Tatang M Amirin, *Populasi dan sampel penelitian 3*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.

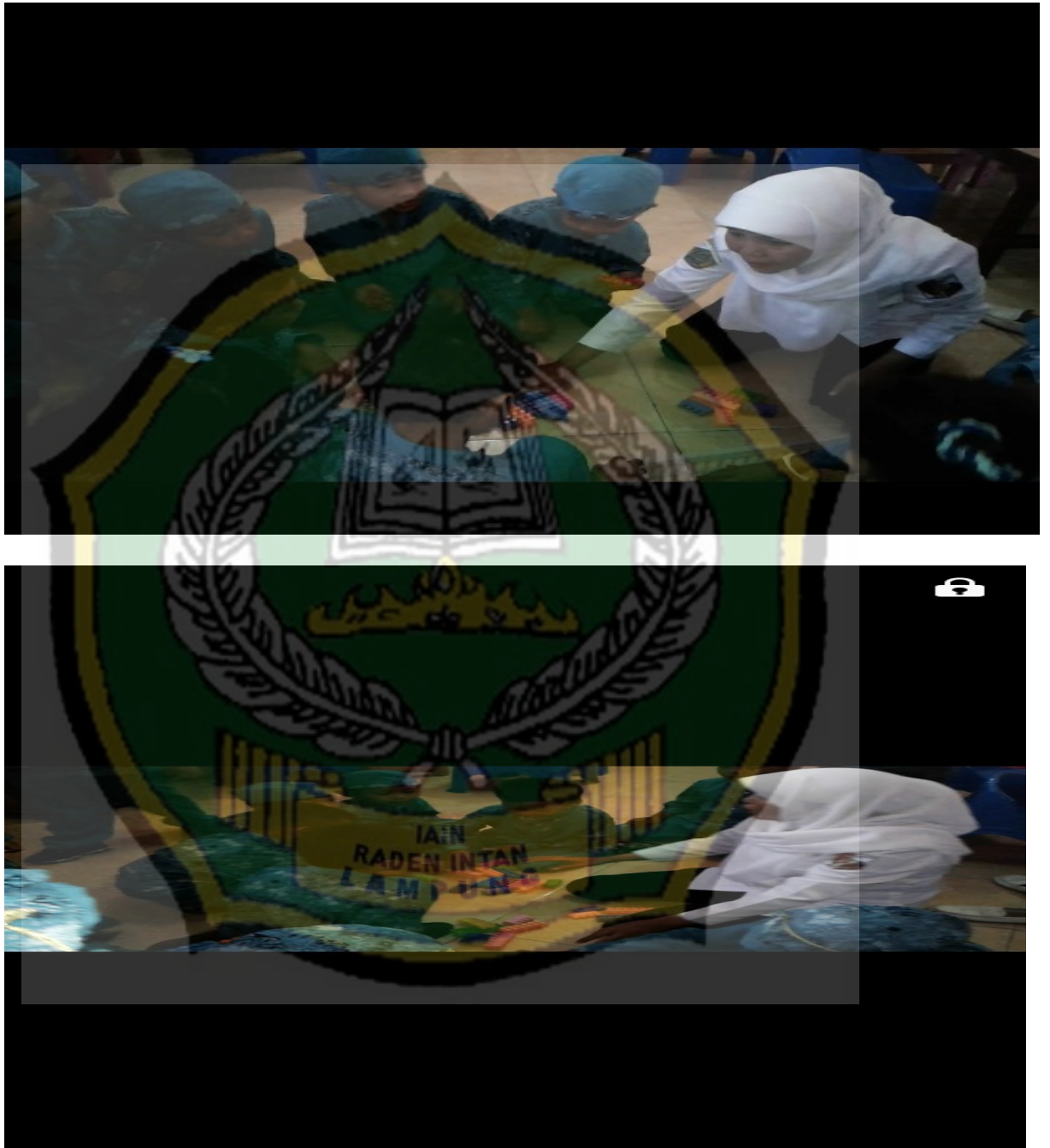
Tri Harso Agung, *Permainan Kreatifitas dan Edukatif Untuk anak Usia Dini*, Jogjakarta: CF Andi Ofset, 2013

www.kafebalita.com





Saat guru menjelaskan kepada anak cara mengelompokkan balok



Saat anak mulai mengelompokkan balok



Saat guru dan anak mengelompokkan balok