

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN ALAT PERAGA EDUKATIF (APE)
BALOK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI**

TESIS

Diajukan kepada Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam
Sebagai salah satu persyaratan studi Strata Dua (S.2)
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)



Oleh :

**Nur Fadiyah
NIM:172520089**

**PROGRAM STUDI
MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT PTIQ JAKARTA
JAKARTA 2019 M /1441 H**

ABSTRAK

NUR FADIYAH: 172520089, Efektivitas Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif (Ape) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini, Tesis: Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an (PTIQ) Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan aspek kognitif melalui penggunaan media balok yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A dan B TK Permata Plus Cinangka Sawangan Depok.

Penelitian tesis ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yakni penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang terjadi pada subjek, penelitian menghasilkan data deskriptif yang berujung pada kesimpulan tentang penelitian ini. Jenis data yang digunakan penulis adalah data kualitatif, suatu penelitian akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis yang merupakan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.

Efektivitas Pemanfaatan alat Peraga yang dihubungkan dengan perkembangan kognitif anak usia dini, dengan strategi penerapan metode bermain balok di Tk Permata Plus Cinangka Sawangan Depok yang dilakukan oleh para guru akan menentukan keberhasilan Efektivitas perkembangan kognitif peserta didik, yang kemudian dikembangkan secara rutin sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dikaitkan dengan strategi penerapan metode bermain balok yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Praktik pembelajaran yang menggunakan media balok di TK Permata Plus kurang maksimal disebabkan oleh rasio peserta didik jumlah melebihi jumlah alat peraga balok yang tersedia, sehingga pembelajaran belum bisa maksimal. Diperlukan Keaktifan keterlibatan anak secara intensif untuk meningkatkan kemampuan mereka dan diperlukan penelitian lebih lanjut dari berbagai variasi untuk memberikan kontribusi dalam masalah pembelajaran.

Bermain balok, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini diantaranya: mengenal Bentuk geometri, mengenal Warna. Membuat Kreasi bentuk dari Balok, Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna dan Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau berpasangan dengan dua variasi

Kata kunci: Efektivitas Alat Peraga Edukatif (Ape) Balok, Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini

ABSTRACT

NUR FADIYAH: 172520089, Effectiveness of the Use of Educative Teaching Aids (Ape) Beam in Developing Cognitive Early Childhood, Thesis: Master of Islamic Education Management Study Program Institute of Al-Qur'an Institute of Higher Education (PTIQ) Jakarta

This study aims to determine the development of cognitive aspects through the use of block media that can improve cognitive abilities of young children in groups A and B TK Plus Cinangka Sawangan Depok.

This thesis research is a descriptive qualitative research, namely research that is intended to understand the phenomena about what happens to the subject, the research produces descriptive data that leads to conclusions about this research. The type of data used by the author is qualitative data, a study will produce descriptive data in the form of written words which is a fact finding with the right interpretation.

The effectiveness of the use of teaching aids that are associated with cognitive development of early childhood, with the strategy of applying the method of playing blocks in the Kindergarten Plus Cinangka Sawangan Depok conducted by the teachers will determine the success of the effectiveness of the cognitive development of students, which are then developed routinely in accordance with the learning objectives It has been planned to be associated with the strategy of applying the method of playing blocks in accordance with basic competencies and learning indicators.

Learning practices that use block media at TK Permata Plus are less than optimal due to the ratio of learners whose number exceeds the number of available beam props, so learning cannot be maximized. The active involvement of children is needed to improve their abilities and further research is needed from various variations to contribute to the learning problem.

Playing with blocks can improve cognitive abilities of early childhood including: recognizing geometric shapes, recognizing colors. Make a Beam shape creation, sort objects based on five size or color seriations and classify objects into the same or similar group or in pairs with two variations

Keywords: Effectiveness of Educational Teaching Aids (APE), Developing Cognitive Early Childhood

المخلص

، فعالية استخدام الوسائل التعليمية (شعاع) شعاع في تنمية NUR FADIYAH: 172520089 الطفولة المبكرة الإدراكية ، أطروحة: ماجستير في برنامج دراسة إدارة التعليم الإسلامي معهد معهد جاكرتا (PTIQ) آل القرآن للتعليم العالي

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تطور الجوانب المعرفية من خلال استخدام وسائط الكتلة التي يمكن أن A و B TK Plus Cinangka تحسن القدرات المعرفية للأطفال الصغار في المجموعتين Sawangan Depok.

إن بحث الأطروحة هو بحث نوعي وصفي ، وهو البحث الذي يهدف إلى فهم الظواهر حول ما يحدث للموضوع ، ينتج البحث بيانات وصفية تؤدي إلى استنتاجات حول هذا البحث. نوع البيانات المستخدمة من قبل المؤلف هو البيانات النوعية ، وسوف تنتج دراسة بيانات وصفية في شكل كلمات مكتوبة والتي هي حقيقة الحقائق مع التفسير الصحيح.

فعالية استخدام الوسائل التعليمية المرتبطة بالتطور المعرفي للطفولة المبكرة ، مع إستراتيجية تطبيق من قبل المعلمين ستحدد Permata Plus Cinangka Sawangan Depok طريقة لعب الكتل في نجاح فعالية التطوير المعرفي للطلاب ، والتي يتم تطويرها بشكل روتيني وفقاً لأهداف التعلم تم التخطيط لارتباطه باستراتيجية تطبيق طريقة لعب الكتل وفقاً للكفاءات الأساسية ومؤشرات التعلم.

أقل من الأمثل نظراً لنسبة TK Permata Plus تعتبر ممارسات التعلم التي تستخدم وسائط الكتلة في المتعلمين الذين يتجاوز عددهم عدد الدعائم المتوفرة في الحزمة ، لذلك لا يمكن تعظيم التعلم. هناك حاجة إلى إشراك الأطفال النشط لتحسين قدراتهم وهناك حاجة إلى مزيد من البحث من مختلف الاختلافات للمساهمة في مشكلة التعلم.

يمكن للعب مع الكتل تحسين القدرات المعرفية للطفولة المبكرة بما في ذلك: التعرف على الأشكال ، وقم بتصنيف الكائنات بناءً على خمسة Beam الهندسية ، والتعرف على الألوان. اصنع تكوين شكل أحجام أو تسلسلات لونية وتصنيف الكائنات في نفس المجموعة أو المجموعة المماثلة أو في أزواج مع اختلافين

،

، تنمية الطفولة المبكرة الإدراكية (APE) الكلمات المفتاحية: فعالية الوسائل التعليمية التعليمية

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Fadiyah
Nomor Induk Mahasiswa : 172520089
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Konsentrasi : Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Tesis : Efektivitas Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif (Ape) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa:

1. Tesis ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan tesis ini hasil jiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai sanksi yang berlaku di lingkungan Institut PTIQ dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 31 Oktober 2019

Yang membuat pernyataan.



Nur Fadiyah

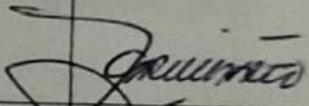
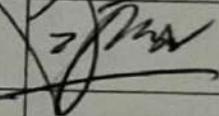
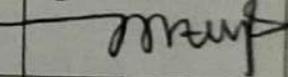
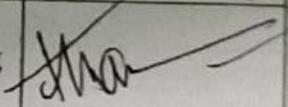
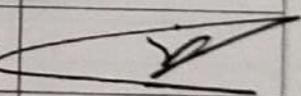
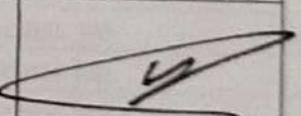
TANDA PENGESAHAN TESIS

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN ALAT PERAGA EDUKATIF (APE)
BALOK DALAM MENGEMBANGKANKOGNITIF ANAK USIA DINI

Disusun oleh ;

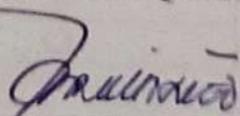
Nama : Nur Fadiyah
Nomor Induk Mahasiswa / NIM : 172520089
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam (MPI)
Konsentrasi : Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diajukan pada sidang munaqasah pada tanggal : 31 Oktober 2019

No.	Nama Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. H. M. Darwis Hude, M.Si.	Ketua	
2.	Dr.H.Siskandar, M.A	Anggota/Penguji	
3.	Dr. Ahmad Zain Sarnoto, M.A	Anggota/Penguji	
4.	Dr.H.Syamsul Bahri Tanrere,Lc,M.Ed	Anggota/Pembimbing	
5.	Dr. H. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I	Anggota/Pembimbing	
6.	Dr. H. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I	Panitera/Sekretaris	

Jakarta, Desember 2019

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
Institut PTIQ Jakarta,



Prof. Dr. H. M. Darwis Hude, M.Si.

TANDA PERSETUJUAN TESIS

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN ALAT PERAGA EDUKATIF (APE)
BALOK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

TESIS

Diajukan kepada Pascasarjana Program Studi Manajemen Pendidikan Islam
Untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar
Magister Manajemen Pendidikan (M.Pd.)

Disusun oleh :

Nur Fadiyah

NIM : 172520089

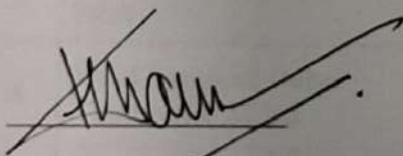
Telah selesai dibimbing oleh kami, dan menyetujui untuk selanjutnya dapat
diujikan.

Jakarta, 31 Oktober 2019

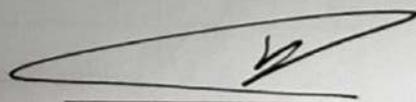
Menyetujui :

Pembimbing I,

Pembimbing II,



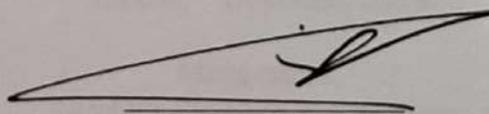
Dr.H.Syamsul Bahri Tanrere,Lc,M.Ed



Dr. H.Akhmad Shunhaji, M.Pd.I

Mengetahui,

Ketua Program Studi/Konsentrasi



Dr. H.Akhmad Shunhaji, M.Pd.I

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Penulisan transliterasi Arab-Indonesia dalam karya ilmiah (tesis atau disertasi) di Institut PTIQ didasarkan pada keputusan bersama menteri agama dan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 158 th. 1987 dan nomor 0543/u/1987 tentang transliterasi arab-latin.

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa arab dalam transliterasi latin (bahasa Indonesia) dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Penjelasan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	Te dan es
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	<u>H</u>	Ha (dengan garis dibawahnya)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	<u>Z</u>	Zet (dengan garis dibawahnya)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Shad	Sh	Es dan ha
ض	Dhad	Dh	De dan ha
ط	Tha	Th	Te dan ha
ظ	Zha	Zh	Zet dan ha
ع	'Ain	'	Koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	Gh	Ge dan ha
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	a/‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Berikut ini daftar huruf arab dan transliterasinya dalam huruf latin:

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti halnya vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat ditransliterasikan sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Penjelasan
--- --- َ	Fathah	A	A
--- --- ِ	Kasrah	I	I
--- --- ُ	Dhammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf ditransliterasikan sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Penjelasan
--- يَ	Fathah dan Ya	Ai	A dan I
--- وَ	Fathah dan Wau	Au	A dan U

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya harakat dan huruf ditransliterasikan sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Penjelasan
--- آ	Fathah dan alif	Ā	A dan garis di atas
--- يَ	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
--- وَ	Dhammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk huruf ta marbutah adalah sebagai berikut:

- Jika ta marbutah itu hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah atau dhammah, maka transliterasinya adalah “t”.

- b. Jika ta marbutah itu mati atau mendapat harakat sukun, maka transliterasinya adalah “h”.
- c. Jika pada kata yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang “al” dan bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, maka dalam transliterasi latin (Indonesia) dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan huruf yang sama dengan huruf yang di beri tanda syaddah itu (dobel huruf).

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu "ﻻ" (alif dan lam), baik kata sandang tersebut diikuti oleh huruf syamsiah maupun diikuti oleh huruf qamariah, seperti kata “al-syamsu” atau “al-qamaru”

7. Hamzah

Huruf hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kalimat dilambangkan dengan apostof (‘). Namun, jika huruf hamzah terletak di awal kalimat (kata), maka ia dilambangkan dengan huruf alif.

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya, setiap kata, baik fi’il maupun isim, ditulis secara terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain, karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, seperti kalimat “Bismillâh al-Rahmân
al-Râhîm”

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan lahir dan batin sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi akhir zaman, Rasulullah Muhammad SAW, begitu juga kepada keluarganya, para sahabatnya, para tabi'in dan tabi'ut tabi'in serta para umatnya yang senantiasa mengikuti ajaran-ajarannya. Amin.

Selanjutnya, penulis menyadari bahwa penyusunan Tesis ini tidak sedikit hambatan, rintangan, serta kesulitan yang dihadapi. Namun berkat bantuan dan motivasi serta bimbingan yang tidak ternilai dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tesis ini.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. K.H Nasaruddin Umar, MA. Rektor Institut PTIQ Jakarta.
2. Prof. Dr. H.M. Darwis Hude, M.Si., Direktur Program Pascasarjana Institut PTIQ Jakarta.
3. Dr. H. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I., Ketua Prodi Magister Manajemen Pendidikan Islam Pascasarjana Institut PTIQ Jakarta.
4. Dosen Pembimbing Dr. H. Syamsul Bahri Tanrere, Lc, M.Ed dan Dr. H. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I, yang telah menyediakan waktu, pikiran dan tenaganya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan petunjuknya kepada penulis dalam penyusunan Tesis ini.
5. Kepala perpustakaan beserta staf Institut PTIQ Jakarta. Segenap Civitas Institut PTIQ Jakarta, para dosen yang telah banyak memberikan fasilitas, kemudahan dalam penyelesaian penulisan Tesis ini.
6. Kepada Ayahanda Achsan dan Ibunda Aminah tercinta. Saya persembahkan sebuah tulisan dari didikan kalian yang saya wujudkan dengan ketikan hingga menjadi rangkaian tulisan dengan beribu kesatuan, berjuta makna kehidupan, tidak bermaksud yang lain hanya ucapan terimakasih yang setulusnya tersirat dihati yang ingin saya sampaikan atas segala usaha dan jerih payah pengorbanan untuk anakmu selama ini. Tak lupa permohonan maaf ananda yang sebesar-besarnya atas segala tingkah laku yang tak selayaknya diperlihatkan yang membuat hati dan perasaan ayah dan ibu terluka. saya berdoa semoga Allah mengampuni segala dosa-dosa orang tuaku, bukakanlah

- pintu rahmat, hidayat, panjangkanlah umur beliau, lancarkanlah rezeki yang berlimpah dan barokah, serta kesehatan selalu. Aamiin.
7. Suamiku Tercinta, Moh Azizul Hakim dan Ananda Robiatul Adawiyah Aziz, yang telah banyak memberikan semangat yang tidak bisa dilukiskan dengan kata, tanpa motivasi dari kalian karya tulis ini tidak aka ada dan terwujud.
 8. Kepada teman-teman Team Permata (B.yum, B.Sum, B.Mil, Bulail, B.Ifa, Pak Azfan, pak Suf, Kak mia, bu ana), dan saudaraku (evan, Fuad, Frida), juga khusus buat teman-teman seperjuangan Family 100, terutama Izza yang telah membantu memberi semangat dan meluangkan waktu untuk bertukar pikiran dalam penulisan Tesis.
 9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tesis ini yang tidak bisa di sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa hormat penulis.

Hanya harapan dan doa, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah berjasa dalam membantu menyelesaikan Tesis ini.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis serahkan segalanya dalam mengharapakan keridhaan, semoga tesis ini bermanfaat bagi masyarakat umumnya dan bagi penulis khususnya, serta anak dan keturunan penulis kelak. Aminn

Jakarta, 10 Desember 2019
Yang membuat pernyataan,

Nur Fadiyah

DAFTAR ISI

Judul	i
Abstrak	iii
Penyataan Keaslian Tesis	ix
Halaman Persetujuan Pembimbing	xi
Halaman Pengesahan Penguji	xiii
Pedoman Transliterasi	xiv
Kata Pengantar	xvii
Daftar Isi.....	xxi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	15
C. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah	15
D. Tujuan Penelitian.....	15
E. Manfaat Penelitian	15
F. Kerangka Teori	16
G. Tinjauan Pustaka/Penelitian yang Relevan	19
H. Metode Penelitian	21
1. Pemilihan Objek Penelitian	21
2. Data dan Sumber Penelitian	21
3. Tehnik input dan analisis data	22
4. Pengecekan keabsahan data	22
I. Jadwal Penelitian	23
J. Sistematika Penulisan	23
BAB II: KONSEP ALAT PERAGA EDUKATIF ANAK USIA DINI	25
A. Landasan Teori	25
1. Konsep dasar alat peraga dan Permainan Edukatif.....	25
a. Pengertian Alat Peraga Dan permainan Edukatif.....	25
b. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif	34
c. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	37
d. Fungsi Alat Permainan	39
e. Karakteristik Permainan Edukatif	41
f. Manfaat Alat Permainan Edukatif.....	43
g. Prinsip-prinsip Pengembangan APE	44
h. Fungsi Alat Peraga Edukatif	46
i. Faktor-faktor mempengaruhi Permainan	48

2. Hak Bermain Anak Usia Dini.....	49
3. Metode Pembelajaran Permainan Perspektif Islam	54
a. Metode Pembelajaran APE Islam	54
b. Metode Pendidikan APE Menurut Islam	56
4. Permainan Balok.....	59
a. Pengertian Balok	60
b. Tujuan/Fungsi Balok.....	60
c. Manfaat Permainan Balok.....	61
d. Tahapan Perkembangan Permainan balok	63
e. Jenis-jenis Permainan Balok	65
5. Pengertian Kognitif.....	66
6. Konsep dasar Anak Usia Dini	71
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	71
b. Prinsip dasar Anak Usia Dini.....	74
c. Landasan Yuridis Pendidikan Anak Usia Dini	75
d. Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Islam.....	77
e. Tujuan PAUD Menurut Islam.....	79

BAB III: PENGEMBANGAN KOGNITIF DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI.....

A. Fase Perkembangan Kognitif.....	83
B. Prinsip Perkembangan Kognitif	95
C. Faktor Yang mempengaruhi Kognitif	98
D. Karakteristik Perkembangan Kognitif	99
E. Bidang Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	100
F. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan AUD	104
G. Hubungan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini	112
1. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas AUD	113
2. Tahap_tahap Kreativitas	117
3. Fungsi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	119
4. Pentingnya Pengembangan Kognitif.....	119

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....

A. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui alat Peraga Balok	125
1. Implementasi Alat Peraga Edukatif dalam mengembangkan kognitif anak usia dini	126
2. Hambatan dalam penerapan alat peraga Balok untuk mengembangkan kognitif AUD.....	132
B. Praktik Penggunaan alat peraga Balok di TK Permata Plus pada implikasinya terhadap pengembangan kognitif	133
1. Profil TK Permata Plus	135
2. Tata Tertib Permainan TK Permata Plus.....	139

3. Jenis-Jenis Balok TK Permata Plus.....	141
4. Evaluasi APE Pengembangan Kognitif Melalui Balok.....	144
5. STTPA Indikator Kognitif Anak Usia Dini	147
6. Hasil Penelitian Efektivitas Balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Permata Plus	153
BAB V: PENUTUP	161
A. Kesimpulan	161
B. Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	163
RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan masa depan suatu bangsa, khususnya bangsa Indonesia ditentukan oleh maju atau tidaknya pendidikan. Dan Pendidikan merupakan suatu yang mencerminkan suatu kehidupan yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik, maka dengan itu munculah teori tentang pendidikan yang dikatakan bahwa: “pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.”¹

Undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, pada bab 1 tentang ketentuan umum pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ketuntasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara”

Merujuk dari isi undang-undang no. 20 tahun 2003 di atas, menekankan betapa pentingnya pendidikan bagi anak usia dini, dimana pendidikan memiliki peranan yang sangat penting di masa kanak-kanak. karena perkembangan kepribadian, sikap mental, dan intelektual dibentuk

¹ *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*, hal. 1.

pada usia dini. Menurut Chairul Anwar.² pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lainnya.

Tujuan pendidikan Nasional adalah peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Tujuan Undang-undang pembinaan anak sejak usia dini akan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Seperti yang tertuang dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa: “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya”³

Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut adalah merupakan pedoman yang harus kita lakukan dalam menjalankan suatu pendidikan karena hal tersebut merupakan salah satu syarat dalam melakukan program pendidikan. Demikian juga halnya dengan pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya. Sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak.

Ditinjau dari struktur keluarga, anak merupakan bagian tidak terpisahkan dari sebuah keluarga, karena hubungan pokok dalam sebuah keluarga adalah antara suami, isteri dan orangtua dengan anak. Anak merupakan amanah di tangan kedua orangtuanya, hatinya yang bersih merupakan permata yang berharga, lugu dan bebas dari segala macam ukiran dan gambaran. Anak lahir dalam pemeliharaan orangtua dan dibesarkan di dalam keluarga. Orangtua tanpa ada yang memerintah langsung memikul tugas sebagai pendidik, baik bersifat sebagai pemelihara, sebagai pengasuh, sebagai pembimbing, sebagai pembina maupun sebagai guru dan pemimpin terhadap anak-anaknya.⁴

² Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, Yogyakarta: Suka Press, 2014, hal.62.

³ Undang-undang Guru dan Dosen UU RI No. 14 Th 2005 dan Peraturan Pemerintah RI No. 43, Th 2007.

⁴ Abu Ahmadi. *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta,1991, hal.177.

Sementara itu, jika ditinjau dari sudut psikologi perkembangan anak, masa anak merupakan satu fase yang harus dilalui setiap manusia untuk sampai ke fase kedewasaannya. Para sarjana ilmu jiwa anak membagi periode perkembangan anak pada beberapa fase dengan pertimbangan yang berbeda-beda, sehingga tidak ditemukan adanya kesepakatan di kalangan mereka tentang pembagian fase-fase perkembangan anak.

Salah satu bentuk Pendidikan non formal adalah Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan nonformal tersebut adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pada jenjang pendidikan ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pembinaan tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini juga merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio emosional, bahasa dan komunikasi. Jenjang pendidikan ini disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini

Selain itu cara belajar anak usia dinipun berbeda dengan karakteristik cara belajar orang dewasa. Menurut Moeslichatoen “cara belajar anak adalah bermain seraya belajar”.⁵ Namun dalam pembelajaran kecondusifan dan keaktifan anak, penyajian materi secara menarik dan informatif perlu diciptakan sehingga siswa dapat belajar dan berlatih dalam suasana yang menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran tersebut efektif dan menyenangkan sehingga anak - anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya. Pendidikan bagi anak usia dini menjembatani agar proses perkembangan anak tidak mengalami kendala atau hambatan pada masa perkembangannya yang sangat diperlukan untuk modal berinteraksi dengan lingkungannya.

Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian berbagai kalangan, baik para orang tua, para ahli pendidikan, masyarakat, dan pemerintah. Perhatian yang begitu besar terhadap pendidikan anak

⁵ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di TK*, Jakarta: Prineka Cipta, 2004, hal.24.

usia dini dapat dimengerti karena berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada masa usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan dapat meningkatkan produktivitas kerja di masa dewasa.

Namun, dalam kenyataan sehari-hari, praktik pembelajaran PAUD, misalnya di Taman Kanak-Kanak, telah menjadi permasalahan di Indonesia pada beberapa tahun terakhir ini. Hal ini disebabkan pola pembelajaran yang dilaksanakan cenderung bersifat akademis, yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung. Pembelajaran kurang memperhatikan usia dan tingkat perkembangan anak. Kecenderungan ini disebabkan antara lain oleh pemahaman yang keliru terhadap konsep pembelajaran awal pada anak usia dini. Padahal seharusnya pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi meliputi fisik, kognitif, bahasa, sosioemosional.

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris *effective* artinya berhasil, sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik⁶ Konsep efektivitas merupakan konsep yang luas, mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar organisasi.⁷

Dalam konteks mencapai tujuan, maka efektivitas berarti *doing the right things* atau mengerjakan pekerjaan yang benar. Efektivitas menunjuk pada keberhasilan pencapaian sasaran-sasaran organisasional, sehingga efektivitas digambarkan sebagai satu ukuran apakah manajer mengerjakan pekerjaan yang benar. Efektivitas didefinisikan sebagai sejauh mana sebuah organisasi mewujudkan tujuan-tujuannya. Keefektifan organisasional adalah tentang *doing everything you know to do and doing it well*.⁸

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Agung Kurniawan bahwa efektivitas merupakan kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) dari pada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya.⁹

⁶ Moh. Pabundu Tika, *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014, hal. 129.

⁷ Donni Juni Priansa, dan Agus Garnida, *Manajemen Perkantoran Efektif, Efisien, dan Profesional*, Bandung: Alfabeta, 2013, hal. 11.

⁸ Ulber Silalahi, *Asas-asas Manajemen*, Bandung: Refika Aditama, 2015, hal. 416-417.

⁹ Agung Kurniawan, *Transformasi Pelayanan Publik*, Yogyakarta: Pembaharuan, 2005, hal. 109.

Pengertian efektivitas yaitu berada pada pencapaian tujuan. Ini dapat dikatakan efektif apabila tujuan atau sasaran yang dikehendaki dapat tercapai sesuai dengan rencana semula dan menimbulkan efek atau dampak terhadap apa yang diinginkan atau diharapkan. Tingkat efektivitas dapat diukur dengan membandingkan antara rencana atau target yang telah ditentukan dengan hasil yang dicapai, maka usaha atau hasil pekerjaan tersebut itulah yang dikatakan efektif, namun jika usaha atau hasil pekerjaan yang dilakukan tidak tercapai sesuai dengan apa yang direncanakan, maka hal itu dapat dikatakan tidak efektif.

Vygotsky juga berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal penting bagi perkembangan keterampilan berfikir (*thinking skill*). Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.¹⁰

Menurut Bredekamp dan Coople beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut: Aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.¹¹

Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Perkembangan dan belajar dapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal.

¹⁰ Mulyasa, *E. Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, hal. 35.

¹¹ Aisyah, Siti, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010, hal.1.17-1.23.

Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan ketika mereka mengalami tantangan.

Sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak yaitu dengan bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif.

Anak akan berkembang dan belajar dengan baik apabila berada dalam suatu konteks komunitas yang aman (fisik dan psikologi), menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis.

Anak menunjukkan cara belajar yang berbeda untuk mengetahui dan belajar tentang suatu hal yang kemudian mempresentasikan apa yang mereka tahu dengan cara mereka sendiri.

Permainan dapat meningkatkan bahasa anak melalui berinteraksi dengan teman sebayanya dan banyak kosa kata baru, pada mulanya anak masih menggunakan bahasa tubuh, semakin berkembang anak mulai menggunakan bahasa lisan dan pembendahraan katapun bertambah. Interaksi yang intens akan memfasilitasi pembentukan sikap tertentu dalam diri anak. Anak akan belajar bahwa agar dapat diterima dalam suatu kelompok bermain dan dapat terus ikut bermain, anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu sesuai dengan permainan yang sedang berlangsung. Anak akan belajar bahwa ia tidak boleh bermain sekehendaknya sendiri tanpa memperdulikan aturanaturan yang telah ditentukan. Anak juga belajar mengenai sikap dan perilaku sosial mana yang ditolak mana yang diterima dalam kelompok, dengan demikian anak belajar untuk mengembangkan sikap dan perilaku sosial dengan norma kelompok beramin tersebut.¹²

Dunia anak adalah dunia bermain, jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Menurut kamus besar bahasa indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Jadi bermain adalah melakukan kegiatan sesuatu untuk bersenang-senang sedangkan permainannya itu sendiri alat yang digunakan dalam bermain tersebut.¹³

Dari berbagai uraian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain

¹² M.Fadillah, Implementasi Kurikulum Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2014,hal. 25

¹³ M.Fadillah, Implementasi Kurikulum 2013,...hal.26

melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan

Dalam aktivitasnya Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Melalui bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi terhadap lingkungannya. Kegiatan perangsangan ini harus dilakukan sejak dini dengan memanfaatkan alat – alat permainan edukatif. Penggunaan APE dalam kegiatan bermain merupakan salah satu wujud konkret dari upaya mengoptimalkan perkembangan kognitif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu sasaran atau tujuan yang dikehendaki yang telah tercapai, maka hal tersebut dapat dikatakan efektif, begitu pula sebaliknya apabila sasaran tidak tercapai dalam waktu yang ditentukan, maka pekerjaan itu tidak efektif. Hal itu menjadi tujuan ukuran untuk menentukan efektif tidaknya tujuan atau sasaran yang digariskan atau dengan kata lain untuk mengukur tingkat efektivitas adalah perbandingan antara rencana atau target yang telah ditentukan dengan hasil yang dicapai.

Pendidikan yang hanya berorientasi pada kemampuan akademis membuat anak didik tidak sejahtera hidupnya, sebab anak dipaksa sebelum waktunya. Hal ini kurang sesuai dengan karakteristik anak. Pembelajaran harus bersifat menyeluruh tidak menitikberatkan pada aspek-aspek tertentu, yang merupakan tuntutan sekolah dasar. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran perlu dikembangkan ke arah pembelajaran sesuai dengan dunianya dengan menerapkan konsep belajar melalui bermain. Meskipun perhatian yang begitu besar dari berbagai pihak, namun PAUD di Indonesia ternyata masih banyak memiliki berbagai persoalan.

Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Dan alat permainan yang mendidik inilah yang kita sebut dengan alat permainan edukatif (APE).

Dunia pendidikan tingkat kanak-kanak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan kanak-kanak adalah

Taman Kanak-Kanak yang disingkat menjadi TK. Sebagai sebuah taman tentu saja TK merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain kanak-kanak yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas.¹⁴

Banyak mainan sekarang ini yang semakin kreatif, mahal dan beraneka macam. Tentunya hal ini akan banyak membuat orang tua bingung. Banyak mainan yang dibuat oleh pabrik yang sebetulnya kurang berfaedah bagi anak-anak karena sebenarnya alat bermain hanyalah alat bantu saja bagi seorang anak dan bukan merupakan indikator mutlak untuk anak berkembang lebih baik. Jadi mahal dan murahnya alat mainan bukanlah merupakan indikator. Anak akan dapat bermain dengan manfaat yang besar apabila orang tua dapat mengetahui sisi kegunaannya mainan tersebut.

Secara umum banyak para penyelenggara pendidikan TK dan guru TK yang berpendapat bahwa memperoleh Alat Pendidikan Edukatif dengan cara membeli adalah lebih mudah dan ekonomis. Namun jika para guru mau berkreasi dan berinovasi untuk menciptakan Alat Pendidikan Edukatif dari barang-barang bekas maka tentu saja akan lebih ekonomis lagi.

Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah semakin berkurangnya daya kreatif yang dimiliki oleh anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah pendidikan, baik pendidikan di rumah maupun pendidikan di sekolah. Pola pendidikan di rumah maupun di sekolah menyebabkan anak tidak dapat bebas melakukan kegiatan sesuai kehendaknya, sehingga daya kreatif anak tereduksi.¹⁵

Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktifitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan alat permainan edukatif digunakan hanya setelah anak selesai belajar atau sebelum anak belajar, adapun alat permainan edukatif yang lebih banyak tersedia dan

¹⁴ Sulistyorini, *Evaluasi pendidikan: Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, , Yogyakarta: Teras, 2009, hal. 24.

¹⁵ Lis Yulianti Syafrida Siregar, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif" *Jurnal Aljum*, 2013, Di akses pada Hari senin, 30 Agustus 2019 pukul 08.00 wib.

digunakan hanya alat permainan edukatif yang berada di luar ruangan, sedangkan alat permainan edukatif yang berada di dalam ruangan sangat minim, sehingga dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan APE dan hanya menggunakan media papan tulis dan spidol untuk memberi contoh huruf atau kata yang akan ditulis.

Penggunaan APE dalam pembelajaran anak usia dini didasari oleh pemahaman bahwa kegiatan bermain (belajar) merupakan dunia anak. Pada masa usia dini, anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat dan dialami oleh mereka dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu bermain dengan menggunakan alat permainan akan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun akan meningkat dengan baik, sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu, alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.¹⁶

Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan seni, konsep bentuk warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Anak usia 5-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain suka bereksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahunya, sering bertanya tentang berbagai fenomena melalui ujicoba, selain itu anak juga suka mengklasifikasikan berbagai benda berdasarkan warna, ukuran, jenis dan lain-lain serta gemar berhitung. Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui banyak cara. Banyak cara yang bisa digunakan untuk mengasah kemampuan kognitif anak, namun tentu hal ini harus disesuaikan dengan usia perkembangan dan pertumbuhan anak.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan atau kecerdasan otak anak dan kemampuan kognitif berkaitan dengan pengetahuan kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif juga erat hubungannya dengan anak dapat berpikir, karena dengan kemampuan kognitif anak dapat memahami kegiatan yang mempengaruhi hidupnya. Perkembangan kognitif harus di rangsang dari sejak usia dini agar daya pikir anak dapat berkembang seperti mengenal bentuk, warna, mengkatagorikan, memecahkan masalah sesuai dengan bertambahnya usia anak.

Kemampuan kognitif yang di laksanakan di Taman Kanak-kanak harus dirancang secara sistematis sesuai pembelajaran agar proses

¹⁶ Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, hal. 4.

pembelajaran menarik dan anak menjadi aktif sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai. Untuk itu guru harus menggunakan alat peraga yang tepat supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar. Salah satu kegiatan untuk mengembangkan kognitif anak adalah bermain atau menggunakan permainan baik itu untuk mengenalkan bentuk, warna, dan mengkatagorikan dalam memecahkan masalah,

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya fikir, daya cipta, kecerdasan spiritual), sosial emosional, (sikap dan perilaku serta agama), Bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.¹⁷

Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di taman kanak-kanak diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru di Taman kanak-kanak.

Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan “ kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui objek tertentu, memasukkan informasi kedalam pikiran, mengubah pengetahuan yang sudah ada dengan informasi yang baru diperoleh dan merupakan tahapan-tahapan berpikir”

Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu,¹⁸ artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas

¹⁷ Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Th 2003, hal.19.

¹⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan:Perdana, 2016, hal.

terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu

Beberapa permasalahan yang dihadapi PAUD di Indonesia dapat saya jabarkan berdasarkan analisa terhadap fakta yang terjadi di Indonesia sebagai berikut;

Dari sisi Tenaga Pengajar (Guru) merupakan komponen kunci keberhasilan pendidikan, karena tenaga pengajarlh yang langsung berhadapan dengan peserta didik, sehingga diperlukan tenaga pendidikan yang profesional yang benar-benar memahami bagaimana cara mengajar anak usia dini, bukan hanya sebagai ajang coba-coba dalam menangani anak usia dini, dalam hal ini tingkat kreatifitas guru untuk membuat alat peraga juga berkurang karena minim nya pendidikan.

Pada umumnya permasalahan tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Sebagian besar Guru PAUD belum memenuhi kualifikasi S1 Pendidikan Guru Atau Anak Usia Dini, dalam hal ini tidak linier dengan pendidikan terakhirnya.
2. Minimal gaji yang di terima oleh Guru Pendidikan Anak Usia Dini sehingga mereka tidak mampu melanjutkan studinya di perguruan Guru Anak Usia Dini.
3. Tingkat ekonomi Guru Pendidikan Anak usia Dini yang rata-rata masih rendah
4. Menjadi Guru Pendidikan Anak Usia Dini merupakan alternatif pekerjaan terakhir setelah pekerjaan lainnya tidak didapatkan intinya dari pada tidak mempunyai pekerjaan jadi menjadi guru Pendidikan Anak usia Dini adalah Alternatif Terakhir.
5. Sebagian besar Guru Pendidikan Anak Usia Dini adalah perempuan yang mempunyai kewajiban di rumah tangganya sebagai Ibu dari anak-anaknya dan Istri dari suaminya, sehingga pekerjaan sebagai Guru Pendidikan Anak Usia Dini tidak maksimal.¹⁹

Sisi kesadaran masyarakat akan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini secara umum sudah mulai meningkat, namun masih didapati di beberapa tempat utamanya di daerah, kesadaran masyarakat masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari jumlah anak usia dini yang masuk ke Pendidikan Anak Usia Dini, tidak semua anak usia dini masuk ke Pendidikan Anak Usia Dini. Jadi mengakibatkan kognitif anak tidak terasah sejak dini,

¹⁹ <https://pgpaud.universitaspahlawan.ac.id/index.php/2018/01/04/problematika-paud-di-indonesia/> diakses hari senin, 02 September 2019

sedangkan kognitif itu harus selalu di latih agar dapat mencerdaskan pada masa golden age.²⁰

Satu bentuk nyata perhatian orangtua terhadap perkembangan anak adalah pemberian berbagai pendidikan sejak usia dini kepada anak-anaknya. Dalam hal ini orangtua, baik ibu atau ayah atau bahkan orang dewasa yang ada di sekitar pertumbuhan dan perkembangan anak, berkompeten memberikan pendidikan sejak awal perkembangannya dan inilah yang dewasa ini lebih dikenal dengan istilah "pendidikan anak usia dini.

Adapun yang dimaksud dengan anak usia dini adalah kelompok usia manusia yang berusia 0-6 tahun, yakni kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terbagi dalam tiga tahapan, yaitu

- (a) masa bayi lahir sampai usia 12 bulan.
- (b) masa toddler (batita) usia 1-3 tahun.
- (c) masa prasekolah usia 3-6 tahun.
- (d) masa kelas awal SD usia 6-8 tahun.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh

Dalam penerapan pembelajaran di taman kanak-kanak biasanya dilaksanakan didalam kelas dengan sistem klasikal, dengan metode ceramah dan hanya menggunakan alat peraga gambar atau buku yang membuat anak mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep angka jika di acak anak bingung, meletakkan kepingan seperti *puzzle* yang sesuai dengan letaknya anak bingung. Dalam penyampaian materi jarang sekali menggunakan alat peraga, karena guru beranggapan terlalu merepotkan dan banyak membutuhkan aktivitas ekstra. Sehingga anak dalam menerima materi yang disampaikan merasa bosan dan tidak berminat. Sebagai seorang

²⁰ <https://pgpaud.universitaspahlawan.ac.id/index.php/2018/01/04/problematika-paud-di-indonesia/> diakses hari senin, 02 September 2019

pendidik, seharusnya mampu berkreasi dan memperhatikan minat serta kebutuhan anak agar kegiatan pembelajaran optimal. Kemampuan kognitif sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, jika kemampuan kognitif anak rendah, maka anak akan mengalami kesulitan dalam menghadapi masalah dalam kehidupannya sehari-hari yang membutuhkan kemampuan kognitif dan akan berdampak negatif bagi anak dalam kehidupan dewasanya kelak.²¹

Anak yang mendapat keleluasaan bermain umumnya kemampuan kognitifnya akan lebih bisa berkembang dibandingkan dengan anak yang memiliki kesempatan bermain terbatas. Dalam kegiatan bermain anak, orang tua dan pendidik memiliki peranan penting, seperti memotivasi, memonitor, dan menjadi mitra belajar dan bermain bagi anak.

Beberapa cara perlu dilakukan untuk merangsang dan menstimulasi perkembangan kognitif atau intelektual anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui penyediaan berbagai macam alat permainan dan media yang menarik yang dapat merangsang dan menstimulasi perkembangan kognitif anak. Permainan tersebut tidak perlu mahal tetapi baik dan aman untuk belajar anak dan digunakan dengan cara yang benar sehingga perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Disamping itu guru harus selalu memberikan motivasi serta penguatan kepada anak agar anak mau mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat memahaminya dengan baik.

Dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, banyak ditemukan anak yang tidak antusias mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat dari tingkah laku anak, misalnya waktu pembelajaran anak-anak ramai, bermain sendiri, bahkan ada yang sama sekali tidak melaksanakan kegiatan yang di berikan guru. Ada juga anak yang tampak lesu serta merasa bosan mengikuti pelajaran yang berkaitan dengan konsep matematika apalagi bila dalam menyampaikan konsep tersebut tanpa disertai alat peraga, anak jelas tampak bosan lelah dan malas-malasan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran, baik menyangkut strategi, metode maupun media yang digunakan. Pemanfaatan alat peraga, metode demonstrasi, dan pemberian tugas dengan pembelajaran yang bervariasi merupakan sebagian kecil dari solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul. Dengan demikian guru dalam merencanakan proses pembelajaran dituntut untuk lebih teliti dan komprehensif dengan merencanakan pemanfaatan media dalam pembelajaran

²¹ Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif PAUD*, Yogyakarta : Ombak, 2012, hal. 12.

Salah satu media yang relevan untuk siswa pada jenjang usia dini yaitu berupa alat peraga. Dengan alat peraga anak bisa aktif serta tertarik mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat memilih metode yang cocok dan menarik sehingga akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Penggunaan media dan metode yang tepat akan membawa pembaharuan dalam proses pembelajaran. Dalam memanfaatkan alat peraga dengan metode demonstrasi, serta pemberian tugas dalam pemahaman konsep seperti matematika pada anak usia dini diharapkan membawa dampak positif khususnya dalam kemampuan kognitif anak. Dalam konsep perkembangan berfikir anak, cara berfikir anak usia dini digolongkan dalam tahap simbolik (menggunakan simbol lambang)²²

Peran alat peraga dan Pengenalan kemampuan kognitif pada anak usia dini bukan hanya mengasah kemampuan mengingat tetapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif serta pola pikir kreatif. Anak usia dini juga dapat dengan mudah mengenali warna dan ruang disekitarnya, dapat mengolah pengetahuannya tersebut menjadi sebuah karya melalui.

Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kerativitas mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan perspektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia di sekitarnya dengan baik.²³

Anak usia 4-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah “dapat menyebut bilangan satu sampai sepuluh, sudah dapat mengukur benda sederhana, mencipta bentuk geometri, menyebut benda benda yang sesuai dengan bentuk geometri, mencontoh bentuk-bentuk geometri, menyebut, menunjukkan dan mengelompok lingkaran, segitiga, segiempat”

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengharapkan pemerintah dapat memberikan selalu pelatihan-pelatihan bagi guru, agar guru menjadi guru yang kreatif dan dapat mengoptimalkan alat peraga sebagai pembelajaran yang dapat membantu memudahkan peserta didik untuk lebih mudah faham dan mengerti, maka dari itu penulis ingin membuat penelitian

²² Eka Khristiyanta Purnama,” Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak melalui Beberapa Metode “*INSANIA* Vol, 16 No. 2, Mei - Agustus 2011.

²³ Sigit Purnama, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Bandung: Rosda, 2019, hal. 14.

dengan judul “**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN ALAT PERAGA EDUKATIF (APE) BALOK DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**” di TK PERMATA Plus Cinangka Sawangan Depok.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut.

1. Kemampuan kognitif anak masih rendah (kurang mampu memecahkan masalah sederhana dan sebagainya).
2. Saat pembelajaran anak mengalami kejenuhan.
3. Guru tidak menggunakan media yang menarik bagi anak saat pembelajaran.
4. Guru tidak menggunakan metode yang menyenangkan saat pembelajaran.
5. Pentingkah adanya alat peraga yang dapat meningkatkan kognitif anak.
6. Banyak guru di Taman Kanak-kanak jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran.

C. Pembatasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, Dari pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah “Apakah penggunaan alat peraga Balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi yang komprehensif dan mendalam. Secara rinci, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penggunaan alat peraga balok yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Untuk mengetahui Potensi dan hambatan APE Balok Dalam Meningkatkan Kognitif anak usia dini.
3. Untuk mengetahui hasil dari alat peraga balok yang dapat meningkatkan kognitif anak usia dini

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dan keterampilan terkait efektivitas alat peraga edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

- b. Bagi lembaga, dapat dijadikan acuan atau pedoman untuk memberikan rekomendasi bahwa alat peraga edukatif Balok dapat meningkatkan kognitif anak usia dini.

2. Manfaat Teoritis

- a. memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya masalah Alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan peneliti selanjutnya pada kajian yang sama tetapi pada ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam di bidang alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

F. Kerangka Teori.

Berbicara tentang efektivitas, maka tidak bisa dilepaskan dengan keberhasilan atas suatu tugas atau kebijakan. Efektivitas adalah unsur pokok mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan sebelumnya. Demikian juga dalam pelaksanaan kebijakan itu dikatakan efektif jika kebijakan itu bisa berjalan sesuai dengan harapan pembuat kebijakan.²⁴

Efektivitas mengandung arti keefektifan, pengaruh atau efek keberhasilan, atau kemandirian/kemujaraban.²⁵ Dengan kata lain efektivitas berarti tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai, atau dengan kata lain sasaran tercapai karena adanya proses kegiatan.²⁶

Efektivitas merupakan hubungan antara keluaran suatu pusat tanggung jawab dengan sasaran yang mesti dicapai, semakin besar kontribusi dari pada keluaran yang dihasilkan terhadap nilai pencapaian sasaran tersebut, maka dapat dikatakan efektif pula unit tersebut.²⁷

Gibson dkk memberikan pengertian efektivitas dengan menggunakan pendekatan sistem yaitu (1) seluruh siklus input-proses-

²⁴ BAPPEDA Kota Yogyakarta, “Efektivitas Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 dalam Mewujudkan Ruang Terbuka Hijau Publik Kota Yogyakarta”, 2016,hal. 134 .

²⁵ Barda Nawawi Arief, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003, hal. 85.

²⁶ Muhammad Ali, *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*, Bandung:Angkasa, 1997,hal. 89.

²⁷ Supriyono, *Sistem Pengendalian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2000,hal. 29.

output, tidak hanya output saja, dan (2) hubungan timbal balik antara organisasi dan lingkungannya.

Menurut Cambel J.P, Pengukuran efektivitas secara umum dan yang paling menonjol adalah :²⁸

- a. Keberhasilan program
- b. Keberhasilan sasaran
- c. Kepuasan terhadap program
- d. Tingkat input dan output
- e. Pencapaian tujuan menyeluruh

Sehingga efektivitas program dapat dijalankan dengan kemampuan operasional dalam melaksanakan program-program kerja yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, secara komprehensif, efektivitas dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan suatu lembaga atau organisasi untuk dapat melaksanakan semua tugas-tugas pokoknya atau untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan sebelumnya.²⁹

Efektivitas merupakan Komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan apa yang direncanakan dan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu dan jumlah personil yang ditentukan.³⁰Dari pengertian diatas bahwa efektivitas adalah tercapainya tujuan atau sasaran yang telah ditentukan yaitu salah satu pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai yang direncanakan sebelumnya.

Miarso mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, ”*doing the right things*”.³¹

Menurut Supardi pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³² Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan

²⁸ Cambel, *Riset dalam Eektivitas Organisasi*, Terjemahan Salut Simamora. Jakarta: Erlangga, 1989, hal. 121.

²⁹ Cambel, *Riset dalam Eektivitas Organisasi*, Terjemahan Salut Simamora hal.37.

³⁰ Onong Uchjana Effendy, *Kamus Komunikasi*, Bandung, PT. Mandar Maju, 1989, hal. 14.

³¹ Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004, hal. 13.

³² Supardi, *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013, hal. 19.

kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya

Richard M Steers mengemukakan efektivitas adalah jangkauan usaha tertentu suatu program sebagai suatu sistem dengan sumber daya dan sarana tertentu untuk memenuhi tujuan dan sasarannya tanpa melumpuhkan cara dan sumber daya itu serta tanpa mencari tekanan yang wajar terhadap pelaksanaannya.³³

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak sejak lahir. Hal ini yang perlu ditekankan bahwa kemampuan setiap anak berbeda-beda. Guru seharusnya tidak menyamaratakan dan membanding-bandingkan setiap kemampuan yang anak miliki. Berikut menurut beberapa ahli mengenai karakteristik atau indikator kreativitas anak menjelaskan 12 (dua belas) indikator kreatif pada anak usia dini yaitu :

1. anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit,
2. anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian,
3. anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, keinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas,
4. anak adalah nonkonfermis yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
5. anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis
6. anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya,
7. anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi,
8. anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan,
9. anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura,
10. anak menjadi inovatif, penemu dan memiliki banyak sumber daya,
11. anak bereksplorasi, bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan,
12. anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.³⁴

³³ Richard M Steers, *Efektivitas Organisasi Perusahaan*, Jakarta: Erlangga, 1985, hal.87.

³⁴ Bambang Abdul jabar, *Landasan ilmiah pendidikan intelektual dalam pendidikan jasmani*, Bandung: Rizqi Pres hal. 40.

Sementara itu ciri kreativitas Menurut Jamaris mempunyai pendapat yang berbeda:

1. Kelancaran (fluency), berupa kemampuan dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide,
2. Kelenturan (flexibility), berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah,
3. Keaslian (originality), berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau hasil karya yang bersifat asli atau original hasil pemikiran sendiri,
4. Memperinci (elaborasi), berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
5. Keuletan atau kesabaran (tenacity), kemampuan dalam menghadapi suatu yang tidak menentu.³⁵

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan seperangkat instrumen, baik merupakan metode atau cara maupun perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar. Dari sudut pandang orang tua atau pendidik APE memiliki arti yang sangat penting. Karena dapat membantu dan memudahkan mereka dalam mendampingi proses pembelajaran pada anak usia dini. Sedangkan dari sudut pandang anak-anak APE memiliki arti penting sebagai berikut: dapat mengembangkan konsentrasi anak, dapat mengatasi keterbatasan bahasa anak, dapat mendorong anak bersosialisasi, dapat menambah daya ingat dan pemahaman anak mengenai sesuatu.

G. Tinjauan Pustaka/ Penelitian yang Relevan

Sejauh ini penulis belum menemukan penelitian yang spesifik membahas program Efektivitas alat peraga Balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. Akan tetapi, sudah ada penelitian berupa jurnal yang mengkaji tentang Kognitif anak usia dini Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah, penelitian yang dilakukan oleh:

1. Eva Latipah (2017) *Al-Athfal Jurnal* Vol.3 no 17 tahun 2017 tentang Pendidikan Pengembangan Kemampuan Kognitif Dan Sosial-Emosional Melalui Penerapan Media Balok Dan Bermain Peran Pada Siswa Tk Kuntum Mekar

Keberhasilan penerapan media balok dan metode bermain peran dalam pengembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini dibuktikan dengan anak berkembang sesuai harapan, seperti anak mampu

³⁵ Jamaris, Martini, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia, 2006,hal.38.

mengenal benda berdasarkan fungsi, anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, anak mampu mengenal pola ABC, anak mampu mengenal konsep bilangan, anak mampu membilang banyak benda 1-10 dan anak mampu bersikap kooperatif dengan teman, anak mampu mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, anak mampu memahami peraturan dan disiplin dan anak mampu menunjukkan sikap empati.

Kekurangan jurnal ini penulis membaca bahwa alat peraga memang sangat minim ada pada sekolah tersebut, sehingga membuat anak tidak leluasa untuk bermain jadi dengan cara bergantian, padahal setiap sekolah harus menyiapkan alat peraga edukatif dengan jumlah murid harus seimbang untuk mengurangi kejadian-kejadian yang tidak diharapkan pada proses pembelajaran.

2. Yurike Dwi Arimbi (2018) *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2018, Vol. 3 (1), 64-71 tentang Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelompok B2 PAUD IT Ulul Albaab Kota Bengkulu dapat disimpulkan bahwa: melalui kegiatan mind mapping dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan kognitif anak. Aspek yang dinilai saat pelaksanaan unjuk kerja anak adalah aspek memasang benda sesuai pasangannya pada mind mapping berdasarkan warna, aspek membedakan ukuran pada mind mapping berdasarkan ukuran, aspek mengurutkan objek pada mind mapping berdasarkan urutan, mengenal warna, menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat dan mengenalkan konsep angka.³⁶

3. Syamsuardi, *Publikasi, Volume II No. 1 Februari-Mei 2012*, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone,

Pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak tidak lepas dari penggunaan alat permainan sebagai alat pendukung kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Olehnya, guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan, bermain di taman kanak-kanak harus memiliki keterampilan yang cukup dalam mengolah sejumlah alat permainan sehingga keberadaan alat permainan dapat dioptimalkan untuk pengembangan kompetensi anak didik.³⁷

2. Metode Penelitian

³⁶ Yurike Dwi Arimbi, Meningkatkan perkembangan kognitif melalui kegiatan Mind Mapping, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2018, Vol. 3 (1), 64-71, hal. 70.

³⁷ Syamsuardi, Penggunaan Alat Permainan Edukatif, *Publikasi, Volume II No. 1 Februari-Mei 2012*.

a. Pemilihan Objek Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penyusunan Tesis ini adalah penelitian empiric yaitu kombinasi antara penelitian kepustakaan (library research) dan pengamatan lapangan (field research) yang di lakukan dengan cara mengkaji dan menganalisis, berbagai dokumen baik berupa buku atau tulisan dan observasi ke lapangan yang berkaitan dengan “Efektivitas Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini”

b. Data dan Sumber Data

Sumber data yang dimaksud adalah dari mana data data penelitian di peroleh. Dalam penelitian ini orang-orang yang menjadi sumber data disebut informan, sebab yang di teliti hanya informan yang ekspert. Informan ekspert adalah orang-orang yang bertanggung jawab, benar-benar mengetahui, menguasai, dan banyak terlibat dalam kegiatan yang diteliti. Tehnik Simpling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Purpose sampling*. Purpose sampling merupakan tehnik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang dianggap paling mengetahui tentang apa yang kita harapkan sehingga memudahkan peneliti untuk menjelajahi objek (situasi sosoal yang diteliti)

Dalam penelitian tesis ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif.³⁸,yakni penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang terjadi pada subjek, penelitian menghasilkan data deskriptif yang berujung pada kesimpulan tentang penelitian ini. Jenis data yang digunakan penulis adalah data kualitatif, suatu penelitian akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis yang merupakan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.³⁹

Sedangkan sumber data, yang didapat dari dan data sekunder sebuah data yang didapat secara tidak langsung. Data ini dikumpulkan melalui studi pustaka dengan membaca atau mempelajari buku-buku yang terkait konsep Efektivitas Alat Peraga Edukatif Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini berpendapat sumber data adalah benda, hal atau orang tempat peneliti mengamati, membaca, atau bertanya tentang data.

c. Teknik Input

³⁸ Yayan Sopyan, *metode Penelitian*, Jakarta, t.tp. 2009, hal. 28.

³⁹ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013, hal. 54.

Tehnik yang digunakan penulis untuk memperoleh data yaitu dengan cara berikut:

- a. Dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan cara meneliti dokumentasi-dokumentasi yang ada kaitan dengan tujuan penelitian.
- b. Menganalisa literatur yang ada dan menjadikannya sebagai acuan dalam memberikan pernyataan.
- c. Observasi, yang berarti pengamatan bertujuan untuk mendapatkan tentang suatu masalah, sehingga diperoleh suatu pemahaman atau pembuktian terhadap informasi/keterangan yang sesuai dengan kenyataan yang menjadi sasaran pengamatan.
- d. Dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan cara meneliti dokumen-dokumen yang ada kaitan dengan tujuan penelitian.⁴⁰

Setelah data terkumpul, penulis akan menganalisis data tersebut kemudian dielaborasi sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan yang menjawab permasalahan dalam pelaksanaan efektivitas alat peraga dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

d. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk menghindari kesalahan data yang akan di analisis, maka keabsahan data perlu diuji dengan beberapa cara sebagai berikut:

- (1) Kepercayaan (*kreadibility*)
Kreadibilitas data dimaksudkan untuk membuktikan data yang berhasil dikumpulkan sesuai dengan sebenarnya. ada beberapa teknik untuk mencapai kreadibilitas ialah teknik : perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, dan membercheck.⁴¹
- (2) Memperpanjang pengamatan
Dengan memperpanjang pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.
- (3) Kebergantungan (*depandibility*)
Kriteria ini digunakan untuk menjaga kehati-hatian akan terjadinya kemungkinan kesalahan dalam mengumpulkan dan menginterpretasikan data sehingga data dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Kesalahan sering dilakukan oleh manusia itu sendiri terutama peneliti karena

⁴⁰ Iin Rahayu dan Tristiadi Ardi Ardani, *Observasi dan Wawancara*, Malang: Bayumedia Publishing, hal. 1.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta, 2011, hal.270.

keterbatasan pengalaman, waktu, pengetahuan. Cara untuk menetapkan bahwa proses penelitian dapat dipertanggungjawabkan melalui audit dependability oleh auditor independent oleh dosen pembimbing.

(4) Kepastian (*konfermability*)

Kriteria ini digunakan untuk menilai hasil penelitian yang dilakukan dengan cara mengecek data dan informasi serta interpretasi hasil penelitian yang didukung oleh materi yang ada pada pelacakan audit.

H. Jadwal Penelitian

Adapun Jadwal Penelitian yang dilakukan penulis yaitu selama 3 (tiga) bulan terhitung dari bulan Agustus sampai Oktober 2019.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Pada bab pertama akan dijelaskan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan dan perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian, Kerangka Teori, Tinjauan Pustaka/Penelitian Terdahulu Yang Relevan, Metode Penelitian yang terdiri dari: Pemilihan objek penelitian, Data dan sumber Penelitian, Tehnik input dan analisis data dan , Pengecekan Keabsahan data, Jadwal Penelitian dan Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Selanjutnya bab kedua akan menjelaskan kajian pustaka dan tinjauan teori yang terdiri dari: Pengertian alat Peraga & peraga Edukatif, Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif , Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif, Metode Pembelajaran Alat Permainan Edukatif, Karakteristik Permainan Edukatif, Faktor-faktor mempengaruhi Permainan, Hak Bermain anak Usia Dini, Metode pembelajaran Permainan Perspektif Islam, Permainan Balok, Pengertian Balok, Tujuan & Fungsi Permainan Balok dan Tahapan Perkembangan Permainan Balok.

Bab ketiga akan dijelaskan Pengembangan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia Dini, Definisi Kognitif, Pengertian Kognitif, Fase Perkembangan Kognitif, Prinsip perkembangan Kognitif, Faktor Yang mempengaruhi Kognitif, Manfaat Perkembangan Kognitif, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Konsep Dasar Anak Usia Dini, Pengertian anak usia dini, Prinsip dasar anak usia dini, Pendidikan Anak usia dini menurut Islam, Standar Pencapaian Kognitif anak usia Dini, Hubungan Kreativitas dan Kognitif anak usia dini

Bab keempat membahas Pengembangan Kognitif Anak usia Dini melalui alat peraga balok, Implementasi alat peraga Edukatif dalam mengembangkan belajar Anak Usia Dini di TK Permata Plus, Evaluasi alat peraga balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, Hambatan dalam penerapan alat peraga balok untuk mengembangkan kognitif anak usia dini, Praktik Penggunaan alat peraga balok di TK Permata plus pada Implikasinya terhadap pengembangan Kognitif.

Bab kelima adalah Penutup yang berisi kesimpulan dari rumusan masalah serta saran-saran yang dibutuhkan bagi para peneliti yang akan melaksanakan penelitian lebih lanjut di masa mendatang.

BAB II

KONSEP ALAT PERAGA EDUKATIF BAGI ANAK USIA DINI

A. Landasan Teori

1. Pengertian alat Peraga dan Permainan Edukatif

Alat, dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti 1. Benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu, 2. Yang dipakai untuk mencapai maksud, 3. Perlengkapan.⁴² Peraga memiliki arti alat media pengajaran untuk memperagakan sajian pelajaran.⁴³ Edukatif berarti 1. Bersifat mendidik, 2. Berkenaan dengan pendidikan, 3. Jadi alat peraga edukatif bisa dipahami sebagai benda atau seperangkat perlengkapan yang digunakan dalam menerapkan pelajaran sehingga tujuan dari pengajaran dan pendidikan yang diharapkan bisa tercapai.

Alat peraga untuk pendidikan anak usia dini merupakan sarana pembelajaran yang berpengaruh untuk memajukan aspek-aspek

⁴² <https://kbbi.kemdikbud.go.id/alat>, diakses Hari senin, 2 September 2019

⁴³ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/alat>, diakses Hari senin, 2 September 2019

perkembangan anak. Alat ini sering di sebut mainan APE. Alat ini merupakan sarana pendidikan yang wajib digunakan oleh sekolah-sekolah agar materi pelajaran yang disampaikan guru bisa lebih mudah diterima oleh siswa, khususnya siswa di lembaga pra sekolah seperti PAUD dan TK.

Alat Peraga Edukatif (APE) ini akan memberikan pengalaman langsung yang berharga pada guru untuk dapat memperbaiki pembelajaran dan mengetahui kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada setiap siklusnya, agar bisa diperbaiki pada siklus berikutnya, hingga memperoleh hasil yang baik juga bagi anak-anak.

Untuk menarik serta memudahkan anak dalam proses belajar sambil bermain membutuhkan suatu alat peraga, alat peraga yang biasa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir tau pendidikan biasanya disebut APE atau alat peraga Edukatif.⁴⁴ APE juga dipahami dengan konsep berikut ini.⁴⁵

1. Alat peraga edukatif (APE) merupakan seperangkat instrument, baik merupakan metode atau cara maupun perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar.
2. Alat peraga edukatif adalah serangkaian alat yang digunakan anak, orang tua maupun guru dalam meningkatkan fungsi intelegensi, emosi dan spiritual anak, sehingga muncul kecerdasan yang dengannya seluruh potensi yang dimiliki anak dapat mezejit.
3. Jika dipandang dari sudut pandang materialnya, alat peraga edukatif terdiri dari berbagai jenis yang dapat mengembangkan daya berpikir (kognisi), cipta bahasa motorik, dan keterampilan anak.
4. Bahan yang digunakan sebagai alat peraga edukatif tidak mengikat harus terbuat dari salah satu bahan dasar seperti plastic atau kayu, besi tanah plastisin, spon ataupun lainnya. Sebab anak tidak memperdulikan bahan yang bagus atau tidak, bahan yang mahal atau tidak. Tetapi yang terpenting adalah alat peraga itu menyenangkan atau tidak, dan bagi orang tua atau guru tujuan dari materi dapat tersampaikan atau tidak

⁴⁴ Direktorat Pendidikan anak usia dini. *Acuan menu pembelajaran pada taman penitipan anak*, Jakarta: Direktorat pendidikan anak usia dini Ditjen PLSP. Depdiknas 2002.

⁴⁵ Andang Ismail, *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*, Yogyakarta: pilar media, 2007 Cet. III hal.172-173.

5. Anak-anak sangat membutuhkan sarana pendidikan berupa alat bermain yang lengkap. Alat yang lengkap dapat memberi peluang kepada anak untuk dapat bereksplorasi sepuasnya. Tetapi tidak harus mahal, sebab alat yang mahal bukan satu-satunya kunci keberhasilan namun, dalam mencapai tujuan pendidikan anak-anak namun, harus disesuaikan dengan kebutuhan, fungsi, dan tujuan pendidikan itu sendiri, tujuan pendidikan anak dalam hal ini yaitu mengembangkan daya cipta, berfikir, dan kemampuandalam berbahasa dan motorik kasar anak.

Alat permainan edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru.

Alat permainan edukatif adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pembelajaran pendidikan anak usia dini.⁴⁶

Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak usia dini.⁴⁷

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak usia dini.⁴⁸

Permainan yang sesuai dengan anak akan membantu anak mengeksplorasi diri dan lingkungan melalui berbagai cara. Selain itu permainan yang sesuai dengan usia anak juga dapat membantu kemampuan mengendalikan tubuh, mengkoordinasikan anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Melalui

⁴⁶ Tedjasaputra S. Mayke. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2001, hal. 81.

⁴⁷ Syamsuardi. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK PAUD*. Jurnal Publikasi Pendidikan, 2012, hal. 61.

⁴⁸ Kartika, A. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Usia 4-5*, Bandar Lampung: FKIP Universitas Malang, . 2016, hal.65.

kegiatan bermain, kemampuan anak baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan berbicara dan sosialisasi anak akan semakin berkembang secara optimal.

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai ciri antara lain: dapat digunakan dalam berbagai cara, digunakan dengan berbagai cara, disesuaikan dengan tujuan, manfaat dan bentuknya.⁴⁹

Metode permainan edukatif dibagi menjadi dua bagian jika dilihat dari jenis kegiatan, yakni metode permainan edukatif outdoor (metode permainan edukatif yang dilakukan di luar ruang kelas), dan metode permainan edukatif indoor (metode permainan edukatif yang dilakukan di dalam ruang kelas).⁵⁰

Menurut Nila Kusumaningtyas yang mengutip dari bukunya Suryadi alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak sebagai alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Adapun Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Depdiknas mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁵¹

Selain media dan sumber belajar pada pembelajaran anak usia dini juga diperlukan alat permainan (APE). Walaupun alat permainan juga merupakan bagian dari sumber belajar. Sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini yaitu bermain seraya belajar. Karena bermainnya anak usia dini sama dengan tahap belajar. Dalam bermain anak akan mendapatkan pengalaman baru yang dapat mengasah pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk itu perlu adanya alat-alat permainan yang dapat dipergunakan untuk kegiatan belajar tersebut.

⁴⁹Sumiyati, *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*, Cakrawala Institute, Jogjakarta, 2011, hal. 95-96.

⁵⁰ Suyadi, *Permainan edukatif yang mencerdaskan*, Jogjakarta:Powerbook, 2009. hal.17.

⁵¹ Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang,2014, hal. 3.

Sedangkan Pengertian Media Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gearlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.⁵²

Media pembelajaran yang ramah lingkungan mengandung arti material yang digunakan adalah material organik dan non-toxic. Biasanya berbahan baku tanaman atau pohon dimana untuk pemanfaatannya cukup memakai bagian-bagian dari bunga, buah, dahan, ranting dan daun, tanpa harus mematikan atau menebangnya. Pendidik PAUD dan anak didik memposisikan lingkungan sebagai bagian dari dirinya, tidak rela terjadinya perusakan lingkungan hidup sekecil apapun, memposisikan setiap bagian dari alam adalah potensi sebagai media pembelajaran dan berprinsip bahwa untuk pemenuhan ketersediaan media pembelajaran, pengeksploitasian lingkungan hidup adalah dengan cara seperlunya.⁵³

Media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang di gunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyampaikan ide, gagasan atau pendapat.⁵⁴

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.⁵⁵

⁵² Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, hal.3.

⁵³ Syamsuardi, "Efektivitas pembelajaran" *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol. 1, No. 2, September, 2011, hal. 74.

⁵⁴ Siarni, dkk "pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa". *Jurnal kreatif tadulako online* vol. 3 no. 2. 2015..hal.96.

⁵⁵ Ni Luh Putu Ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, 2017, hal.43.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.⁵⁶

Ada banyak sekali jenis permainan dan alat permainan yang ada disekitar kita yang beraneka ragam. Dalam dunia pendidikan alat permainan ini disebut Alat Peraga edukatif (APE). Alat Peraga Edukatif memang sengaja dibuat untuk merangsang kemampuan dasar anak. Alat Permainan Edukatif ini sangat beraneka ragam, terbuat dari balok kayu, plastik dan sebagainya

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.⁵⁷

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat

⁵⁶ Syamsuardi, "Efektivitas pembelajaran" *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol . 1, No. 2, September 2011, hal. 73.

⁵⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta:Diva Press, 2013. hal.29.

buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalah tempatkan, maka akan berakibat buru terhadap psikis maupun fisik siswa.⁵⁸

Kunci pertama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan evisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab, permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Di sinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka panjang, Jangka pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi trampil, energik, dan tangkas. Sedangkan jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya. Misalnya, seorang siswa menjadi penyabar, teliti dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan, mudah memahami kondisi orang lain, memiliki rasa kasih sayang dan empati, dan lain sebagainya.⁵⁹

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu

⁵⁸ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, hal .30.

⁵⁹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, hal 31.

perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya.⁶⁰

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreatifitas.⁶¹

Pada setiap anak, terutama anak kecil, bermain itu adalah belajar. Memang dunia anak adalah bermain, dengan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan edukatif, kita sebagai orangtua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya.⁶²

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Sedangkan menurut Shofiyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak.⁶³

Pada pertimbangan bahwa anak pada rentang usia 5-6 tahun telah memiliki kemampuan dan kematangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada rentang usia dibawahnya. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat

⁶⁰ Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta :Rineka Cipta, 1991, hal. 69-70.

⁶¹ Sumiyati, *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*, Yogyakarta:Cakrawala Institute, 2011, hal. 93.

⁶² Sumiyati, *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*, hal. 197.

⁶³ Shofiyatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*,...hal.19.

fondasional untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki anak.⁶⁴

Alat Permainan Edukatif juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan khusus pula, jadi jika anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya loto warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarnya.⁶⁵

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak, serta seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan suasana lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Karena anak merupakan pribadi yang unik maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua hendaknya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, juga memberikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadiannya.⁶⁶

Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru yang meliputi orangtua, pendidik di lembaga pendidikan, sebagai pemerhati pendidikan,

⁶⁴ Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, hal. 21.

⁶⁵ Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, ... hal. 22.

⁶⁶ Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, t.p:Pustaka Pelajar, 2014, hal. 15-16.

mampu merencanakan serta dapat mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan edukatif.⁶⁷

Demikian juga seluruh potensi kecerdasannya. Pada kesimpulannya bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Bermain bersifat spontan dan sukarela yang merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak tanpa adanya paksaan. Bagi anak bermain merupakan alat yang menyenangkan karena anak-anak melakukannya dengan sukarela, spontan, dan tanpa beban. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik, dan intelektualnya.⁶⁸

Bermain bersifat simbolik dan berarti, bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek atau dirinya sebagai orang lain, peran-peran yang diperankan anak sangat berarti bagi kehidupan anak sehingga dapat mengembangkan aspek kognitifnya.

Dengan bermain akan membantu anak mengeksplorasi diri dan lingkungan melalui berbagai cara. Selain itu kegiatan bermain yang sesuai dengan usia anak juga dapat membentuk kemampuan mengendalikan tubuh, mengkoordinasikan anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Melalui kegiatan bermain, kemampuan anak baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan bicara dan sosialisasi anak akan semakin berkembang secara optimal. Demikian juga seluruh potensi kecerdasannya.⁶⁹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak karena dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi

⁶⁷ Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, hal.92.

⁶⁸ Musfiroh, Tadkiroatun, *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kcerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005,hal.16.

⁶⁹ Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan*. ...hal.19.

sederhana. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.

b. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

APE memiliki berbagai jenis bahan dan untuk berbagai macam perkembangan yang ada pada anak usia dini, dilihat dari jenis bahannya, alat permainan edukatif ada yang berbahan plastic, kayu, ada pula alat permainan edukatif yang berbahan pasir ataupun kekayaan alam sekitar seperti daun, ranting dan lainnya. Berbagai jenis-jenis alat permainan edukatif yang sering kita temui alat permainan edukatif memiliki berbagai jenis dan warna-warna menarik yang disukai oleh anak.

Selain itu alat permainan edukatif haruslah diberikan sesuai dengan usia. Misalnya pada usia dua sampai tiga tahun kita dapat memberikan alat permainan edukatif seperti kuda-kudaan, boneka atau binatang-binatang terbuat dari kain. Jenis alat permainan tersebut cocok untuk usia dua sampai tiga tahun akan tetapi kurang cocok digunakan untuk anak usia lima-enam tahun karena tingkat pencapaian yang akan dicapai berbeda. Oleh karena itu pemberian jenis alat permainan edukatif perlu bagi anak usia dini.

Pada umumnya pengembangan alat permainan edukatif mengacu pada APE yang telah dikembangkan terlebih dahulu para pakar dari negara maju. Jenis APE sangat beragam, ada APE ciptaan ahli dan ada beberapa juga APE yang merupakan hasil kreasi dari guru TK itu sendiri masing-masing APE memiliki tujuan, kelebihan, dan kekurangannya,

Alat Permainan Edukasi diciptakan selain untuk bermain juga memberikan pelajaran untuk anak serta pengalaman lainnya sesuai dengan usia mereka sebagai berikut: berikut yang perlu diketahui yang telah diciptakan para ahli:

- 1) APE Ciptaan Montessori

Beberapa lembaga Luar dan dalam negeri telah banyak menggunakan dan mengembangkan APE berdasarkan ciptaan Dr. Maria Montessori ini. Dr. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri.⁷⁰

APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia berkar dari konsep Montessori. Di antaranya adalah papan bentuk bidang I dan papan bentuk bidang II serta kantong keterampilan tangan untuk melatih kemandirian.

2) APE Untuk Kemampuan Berbahasa Peabody

Alat Permainan edukatif APE yang dikembangkan Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator, yaitu tokoh P. Mooney dan Joey. Boneka dilengkapi papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu, dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap.

APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak. Tema-tema yang dipilih dan diramu harus relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat. Dewasa ini konsep APE yang dikembangkan Elizabeth Peabody ini, merupakan cikal bakal tumbuhnya pengembang boneka tangan dan boneka jari dalam pembelajaran yang banyak dilakukan dilembaga-lembaga PAUD di Indonesia.⁷¹

Walaupun tokohnya tidak menggunakan P Mooney dan Joey tetapi jenis APE ini mengilhami pembuatan boneka tangan yang dikembangkan di Indonesia. Boneka tangan yang dimainkan dengan tangan ini dikembangkan dengan menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat diganti sesuai cerita anak-anak usia dini di Indonesia.

3) Balok Cruissenaire

George Cruissenaire menciptakan balok Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan

⁷⁰ Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books, 2009, hal. 23.

⁷¹ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009, hal 72.

bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar, balok ini dapat membantu anak untuk dapat menciptakan konstruksi bangunan dari balok yang berbentuk.⁷²

Ape ini berfungsi untuk mengembangkan kognitif anak usia dini, anak berlatih untuk dapat memainkan permainan tersebut dan secara langsung anak dapat berfikir.

4) Ape Ciptaan Froebel

Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Bloccoss. APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dxari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya.

Balok Bloccoss dikenal dengan istilah kotak kubus dalam program pendidikan TK di Indonesia. Kotak kubus ini banyak digunakan sebagai salah salah jenis APE untuk melatih motorik dan daya nalar anak.

5) Boneka Jari

Boneka jari ini terbuat dari kain yang tidak mudah robek dan lembut sifatnya, diantaranya dari kain planel, kain woll atau kain perca. Untuk membuat boneka jari ini, kain dibentuk sesuai dengan figur cerita. Satu narasi bisa dapat memerlukan hingga 10 boneka. Banyak bentuk dan jenis boneka jari sesuai dengan tema yang ingin dimainkan, ada seri tertentu seperti seri binatang, keluarga, kartun dan lain sebagainya.⁷³

Permainan ini berfungsi untuk melatih daya berfikir dan juga penggunaan bahasa, anak berlatih untuk dapat menggunakan bahasa sederhana yang dapat membantu daya pikir anak dalam berbahasa.

6) Puzzle Besar

Puzzel atau teka-teki ini untuk dimainkan anak usia 5 tahun. Permainan ini dari triplek yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana.⁷⁴

⁷² Yuliani Nuraini Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasaan Jamak*, Jakarta Barat: PT. Indeks, 2012, hal. 5.

⁷³ Lutfiana Safitri, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, dalam <http://edukasi.kompasiana.com>, diakses 10 September 2019, pukul. 21.00 Wib

⁷⁴ Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Rektorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta : 2005, hal. 62.

Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak agar dapat menyusun menjadi gambar yang lengkap, dari potongan-potongan gambar.

7) Kotak Alfabet

Kotak ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat di atas potongan karton dupleks berukuran 5 x 5 cm. Permainan ini dibuat untuk anak yang berumur 5 tahun yang sedang belajar membaca.

8) Kartu Lambang Bilangan

Kartu ini berisikan tulisan angka dari 1 sampai dengan 50, 1 sampai dengan 100, dan sebagainya. Kartu ini dibuat dari bahan kertas dupleks berukuran 5 x 5 cm. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal lambang bilangan, dan belajar menghitung, berfungsi juga untuk melatih kognitif matematika anak, alat ini secara tidak langsung mengajarkan anak bermain matematika namun tidak secara langsung, bermain sambil belajar.

9) Kartu Pasangan

Kartu ini dimainkan anak usia 4 – 6 tahun. Permainan ini terbuat dari bahan kertas dupleks berukuran 10 – 8 cm. Setiap kartu diberi gambar secara berpasangan.⁷⁵

Kartu ini melatih anak untuk bermain kata antara gambar dan suku kata, tujuannya agar anak dapat berlatih antara gambar dan suku kata.

c. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Permainan edukatif untuk anak harus memiliki standar yang baik untuk keamanan serta kesehatan anak. Setiap alat permainan edukatif memiliki fungsi multi, maksudnya dapat digunakan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

Penggunaan APE sangat bermanfaat untuk anak, karena pada penggunaannya APE digunakan seraya bermain, oleh karena itu anak akan merasa relax saat mendapatkan pengetahuan yang ia bangun sendiri melalui bermain atau pun melalui transfer ilmu yang dilakukan oleh guru.

Menurut Suryadi, bahwa manfaat mainan edukatif sebagai berikut:

⁷⁵Lutfiana Safitri, Jenis jenis alat Permainan, dalam <https://www.asikbelajar.com/jenis-jenis-alat-permainan-edukatif-ape/> Diakses Hari Jum'at 2 September 2019.

- 1) Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya
- 2) Melatih konsentrasi Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun Balok katakanlah anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan.⁷⁶
- 3) Mengembangkan konsep sebab akibat. Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar.
- 4) Melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.
- 5) Mengenalkan warna dan bentuk. Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya.⁷⁷

Sedangkan Menurut zaman alat permainan dapat dikategorikan sebagai APE untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia dini
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia Dini
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
4. Aman bagi anak
5. Di rancan untuk mendorong kreatifitas dan aktifitas anak

⁷⁶ Suryadi, *Cara Efektif Memaham Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota, 2007, hal. 61.

⁷⁷ Suryadi, *Cara Efektif Memaham Perilaku Anak Usia Dini*,... hal. 61.

6. Bersifat konstruktif dan sesuai yang di hasilkan.⁷⁸

Dari beberapa ciri-ciri dan persyaratan di atas dapat disimpulkan bahwa APE dalam penggunaannya untuk anak usia dini harus mengandung nilai edukasi yang dapat mengembangkan seluruh aspek pada diri anak seperti aspek nilai moral agama, bahasa, kognitif, motorik serta social emosional.

Dari segi bentuk APE tidak boleh berbahaya untuk anak seperti ujungujung siku yang tajam serta menggunakan cat khusus yang tidak berbahaya bagi anak. Dari segi pembuatan APE haruslah mudah dalam proses pembuatannya serta dapat digunakan berkali-kali sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. APE yang digunakan guru pun harus memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, maksudnya APE tersebut bukan hanya dapat dipakain di suatu tema, melainkan dapat dipakai di tema yang lainnya.

Alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak.⁷⁹

d. Fungsi Alat Permainan edukatif

APE yang dibuat ataupun yang dimanfaatkan seharusnya mempunyai fungsi dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak demi tercapainya tujuan yang dicapai.⁸⁰ fungsi dari APE sebagai berikut :

1. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Pada dasarnya, kegiatan bermain dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang menggunakan alat dan yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam kegiatan bermain yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar.
2. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya

⁷⁸ Nila Kusumaningtyas, *Alat Perminan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang, 2014, hal. 5.

⁷⁹ Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, Tadulako University Press, Palu, 2010, hal. 17.

⁸⁰ Novan Ardy, *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2014, hal.7.

diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.

Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya

3. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut
4. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya.

Dari beberapa pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan penggunaan media pendidikan adalah untuk mengatasi hambatan atau penghalang yang ada dalam proses pembelajaran agar dapat mempermudah penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan, sehingga akan mempertinggi proses dan hasil pembelajaran dan fungsi alat permainan edukatif yaitu untuk menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan. Memberikan stimulus untuk anak dalam pembentukan perilaku dan kemampuan dasar.

Menurut Nelva usaha lain yang harus dilakukan untuk mengetahui syarat-syarat dalam membuat Alat permainan edukatif, antara lain.⁸¹

1. Syarat Edukatif

Syarat edukatif maksudnya bahwa pembuatan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun. Secara lebih khusus lagi syarat edukatif ini maksudnya bahwa :

- a) APE yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku)
- b) APE yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).

2. Syarat Estetika

Persyaratan estetik ini menyangkut unsur keindahan APE yang dibuat. Unsur keindahan/estetika ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Hal-hal yang lebih rinci yang berkaitan dengan syarat estetika ini menyangkut hal-hal sebagai berikut :

- a) Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak)
- b) Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)
- c) Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.⁸²

Jadi dapat disimpulkan bahwa syarat pembuatan alat permainan edukatif yaitu dengan menggunakan warna yang menarik/mencolok, bahan yang tidak membahayakan untuk anak dan mudah dipegang oleh anak. Pembuatan alat permainan edukatif juga harus disesuaikan dengan tema pada saat mata pelajaran di lembaga TK.

Berdasarkan jenis APE berdasarkan tempatnya, seringkali kita tidak menyadari bahwa permainan di luar ruangan juga merupakan alat permainan edukatif yang menjadikan anak bebas untuk bereksresi saat bermain, memiliki keluasaan untuk anak bergerak secara aktif serta dapat mengasah keberanian anak dengan permainan-permainan yang membutuhkan keseimbangan tubuh di tempat yang

⁸¹ Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak. 2012, hal. 50.

⁸² Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif*,...hal. 51.

sedikit tinggi seperti papan titian dan jungkat jungkit perosotan dan lain sebagainya.⁸³

e. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Dalam membuat Alat Permainan Edukatif yang baik, maka bagi guru maupun orang tua perlu untuk mengetahui bagaimana kriteria umum APE yang baik bagi anak usia dini, diantaranya yaitu: *pertama*, kesesuaian (relevansi), yaitu APE harus disesuaikan dengan karakteristik anak, rencana kegiatan belajar, indikator kemampuan. *Kedua*, kemudahan yaitu mudah dibuat, dipergunakan. *Ketiga*, Ketertarikan yaitu bentuknya menarik, dan dapat menggugah anak untuk memainkannya. Kemudian kriteria umum tersebut diuraikan ke dalam tujuh unsur, yang disebut dengan 7 M yaitu: *Pertama*, mudah yaitu mudah dalam membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alat, mudah digunakan oleh anak didik. *Kedua*, murah artinya biaya dengan sedikit mungkin. *Ketiga*, menarik yaitu merangsang perhatian baik bentuk, warna, bahan sehingga anak tertarik untuk memainkannya. *Keempat*, relevan yaitu sesuai dengan kebutuhan perkembangan, karakteristik, usia, minat dan kemampuan anak. *Kelima*, mendorong yaitu dapat menggugah minat anak untuk bersikap atau berbuat yang positif baik untuk dirinya, orang lain maupun lingkungan. *Keenam*, mustari sesuai dengan kebutuhan dan minat anak dan sesuai dengan kondisi setempat. *Ketujuh*, manfaat yaitu bernilai dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.⁸⁴

Adapun syarat yang harus diperhatikan dalam membuat alat permainan edukatif, diantaranya yaitu:

- 1) Memperhatikan tingkatan usia dan minat anak, agar permainan edukatif yang dilakukan oleh anak dan APE yang digunakan dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak.
- 2) Keamanan dari permainan dan alat yang digunakan dalam bermain tersebut, artinya, mainan tersebut terbebas dari bahan-bahan berbahaya.
- 3) Gender, dalam memberikan mainan kepada anak, harus memperhatikan gender, karena biasanya, mainan memiliki indikator

⁸³ Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011, hal.19.

⁸⁴ Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rhineka Cipta, 2000, hal.37.

gender .Ini memberikan pada anak konsep yang tepat dari kategori seksual untuk menghindari kebingungan gender di masa depan.

- 4) Pentingnya keterlibatan orang tua atau anggota keluarga dalam proses bermain, agar dapat melindungi mereka dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembang mereka atau dari hal-hal yang mematikan kreativitas atau minat anak terhadap lingkungan.
- 5) Tidak selalu permainan yang mahal lebih edukatif dari permainan yang sederhana.
- 6) Mudah dibongkar pasang. Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal daripada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko-toko (*built-in*) lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alatalat permainan yang diproduksi di pabrik tersebut.
- 7) Dapat mengembangkan daya fantasi. Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya. Sesuai dengan ajaran pendidikan modern, alat-alat yang dapat menunjang perkembangan fantasi itu misalnya bak pasir, tanah liat, kertas dan gunting. Jumlah alat-alat itu masih dapat ditambah lagi dengan kapur berwarna, papan tulis dan sebagainya.
- 8) Permainan sebagai media bagi pembelajaran bagi anak memiliki persyaratan penting yaitu perlindungan, stimulasi, dan eksplorasi
- 9) Diperuntukkan bagi anak balita, yaitu mainan memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada balita.
- 10) Multifungsi, yaitu dari satu mainan didapatkan berbagai variasi mainan sehingga simulasi yang di dapatkan anak juga lebih beragam.
- 11) Melatih problem solving, yaitu dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan problem solving. Dalam permainan puzzle misalnya anak diinta untuk menyusun potongan-pptongan menjadi untuh.⁸⁵

Sebagian alat permainan edukatif dikenal sebagai alat manipulatif berarti menggunakan secara terampil, dapat diperlakukan menurut kehendak dan pemikiran serta imajinasi anak. Belajar Mengelolanya dengan baik akan memberi kepuasan dan manfaat bagi anak.

⁸⁵ Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*,... hal.38.

Alat permainan edukatif ini adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak, dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas dan dapat menumbuhkembangkan potensi anak untuk dapat lebih mudah menangkap pembelajaran yang ada.

f. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Alat peraga atau permainan edukatif mempunyai manfaat bagi anak usia dini, setiap pembelajaran yang menggunakan alat peraga maka akan dapat membantu proses pembelajaran dikelas.

- 1) Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya.
- 2) Melatih konsentrasi. Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun permainan katakanlah anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan.
- 3) Mengembangkan konsep sebab akibat. Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat besar.
- 4) Melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.
- 5) Mengenalkan warna dan bentuk. Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau, dan lainnya.⁸⁶

⁸⁶ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Persi, 2016, hal.129.

Dari beberapa manfaat diatas bahwasannya alat peraga edukatif sangat penting untuk digunakan agar anak dapat lebih mudah memahami suatu pembelajaran dikelas yang bertujuan anak dapat lebih cepat dan tanggap dengan pembelajaran dan dapat menambah nilai focus anak usia dini.

g.Prinsip-prinsip pengembangan Alat Peraga Edukatif

Adapun secara prinsipnya, pengembangan APE sebaiknya meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik
- 2) Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indicator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- 3) Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
- 4) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- 5) Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak
- 6) Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.⁸⁷

Suatu alat peraga juga harus mempunyai nilai prinsip untuk pembelajarannya, agar penciptaan barang tersebut tidak sia-sia dan dapat memberikan manfaat bagi anak usia dini.

Alat permainan edukatif sebagai sumber belajar yang memiliki nilai edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak merupakan suatu stimulasi agar anak mampu mengembangkan kemampuannya. Pembelajaran harus ditunjang dengan media yang menarik seperti alat permainan edukatif (APE) agar proses mengajar guru lebih efektif

Pada teori belajar Bruner dalam Nasution dikenal dengan tiga tahapan yaitu :

- a. Tahap Enaktif

⁸⁷ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta. 2006, hal.8.

Tahap yang dilakukan anak untuk menggunakan atau memanipulasi objek-objek secara langsung.

b. Tahap Ikonik

Tahap memanipulasi dengan memakai gambaran dari objek-objek

c. Tahap Simbolik

Tahap yang mengajak anak untuk memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak lagi ada kaitannya dengan objek-objek.⁸⁸

Berdasarkan pada teori belajar Bruner di atas bahwa pada dasarnya proses pembelajaran anak harus menggunakan media, karena penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk menunjang proses berpikir anak.

g. Fungsi Alat Peraga Edukatif

Memilih mainan untuk anak memang tidak selalu mudah. Karena kalau tidak teliti dan salah memilih, kita bisa terjebak. Bukannya mendidik, tetapi justru memanjakan. Ada beberapa hal yang sebaiknya menjadi perhatian kita sebelum memilih mainan. Misalnya, apa yang bisa dilakukan anak dengan mainan itu. Apakah mainan itu mampu melatih ketrampilan fisik serta merangsang aktivitas mentalnya? Begitu juga soal keamanannya.

Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kreatif anak, guru dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Ciri-ciri peralatan yang baik di antaranya.⁸⁹

- 1) Desain Mudah dan Sederhana
- 2) Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari segi desainnya. Karena jika peralatan terlalu banyak detail (rumit) akan menghambat kebebasan anak untuk berkreasi. Yang terpenting adalah alat tersebut tepat dan mengena pada sasaran edukatif, sehingga anak tidak merasa terbebani oleh kerumitannya.
- 3) Multifungsi (Serba Guna)
Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai untuk anak laki-laki maupun anak perempuan. Selain itu, alat

⁸⁸ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*,... hal.9.

⁸⁹ Martuti, A, *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana,2008,hal. 19.

keaktivitas juga dapat dibentuk sesuai dengan daya kreativitas dan keinginan anak.

4) Menarik

Sebaiknya pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan serta tidak memerlukan pengawasan terus-menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai penggunaannya. Dengan demikian anak akan bebas dengan penuh kesukaan dan kegembiraan dalam mengekspresikan kegiatan kreatifnya.

5) Berukuran Besar

Alat kreativitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya. Anak-anak dalam fase *anal* biasanya semua yang dapat dijangkau dan dipegang lalu dimasukkan ke mulutnya. Untuk menghindari kemungkinan yang membahayakan, maka sebaiknya memilih peralatan yang berukuran besar.

6) Awet

Biasanya, peralatan yang tahan lama harganya lumayan mahal. Namun demikian, tidak semua peralatan yang tahan lama harganya lebih mahal. Ciri dari bahan yang tahan lama adalah tidak pegas, lentur, keras dan kuat.

7) Sesuai Kebutuhan

Sedikit banyaknya peralatan yang digunakan tergantung seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.

9) Tidak Membahayakan

Tingkat keamanan suatu peralatan kreativitas anak sangat membantu orang tua atau pendidik dalam mengawasi anak. Karena banyak alat yang dapat menimbulkan kekhawatiran jika anak menggunakannya, seperti; pisau, *cutter*, jarum, peralatan kecil, dan lain sebagainya.

10) Mendorong Anak untuk Bermain Bersama⁹⁰

Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain. Oleh karena, orang tua sebaiknya memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya untuk bermain dengan segenap kreativitas positifnya. Contoh alat yang cukup membantu anak bersosialisasi adalah rumah-rumahan atau tenda

⁹⁰ Martuti, A., *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, hal,...19.

yang sedikitnya dapat menampung minimal dua anak, pistol-pistolan dan bola.

11) Mengembangkan Daya Fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi anak, karena memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.

12) Bukan Karena Kelucuan dan Kebagusannya

Alat-alat yang dipilih sebagai alat pengembangan kreativitas anak bukan sekedar alat yang bagus atau lucu. Akan tetapi alat permainan yang mampu mengembangkan intelektualitas, afeksi, dan motorik anak.

13) Bahan Murah dan Mudah Diperoleh

Kebanyakan orang tua lebih menyukai peralatan kreativitas yang harganya cukup mahal. Karena ada *image* bahwa peralatan yang mahal adalah peralatan yang berkualitas dan bagus. Peralatan yang mahal tersebut dianggap benar-benar dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak.⁹¹

Bermain dalam studi perkembangan anak memiliki beragam peran. Secara fisik-motorik, bermain meningkatkan kemampuan koordinasi tubuh anak. Bermain juga merupakan sarana bagi interaksi anak dengan lingkungan yang memungkinkan anak untuk memahami dan mengenal lingkungan. Bermain menjadi sarana adaptasi bagi anak ketika dihadapkan dengan persoalan-persoalan yang menyangkut lingkungan fisik dan sosialnya.

Padahal, sesungguhnya tidaklah demikian. Dengan membeli peralatan yang sudah jadi, sesungguhnya itu telah mengurangi prosentase nilai kreativitas. Jika orang tua atau guru yang menciptakannya, anak justru lebih suka dan lebih tertarik untuk dapat berkarya, membuat sesuatu seperti yang dilakukan orang tua atau gurunya. Sehingga kreativitas anak memiliki nilai plus dibanding dengan membeli yang sudah siap pakai.

h. Faktor Yang Mempengaruhi Permainan

⁹¹ Martuti, A, *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk, ...* hal. 19.

Pada Anak Semua permainan akan terlaksana karena ada faktor yang mempengaruhi permainan tersebut, terdapat delapan faktor yang dapat mempengaruhi permainan yaitu.⁹²

1. Faktor kesehatan

Salah satu karakter anak adalah aktif, pada anak yang aktif didalamnya terdapat kondisi yang sehat serta energi yang berlebih, sehingga seberapa permainan yang dilakukan sebelum anak merasa lelah anak tidak akan berhenti dan terus mengerakkan tubuhnya.

2. Faktor perkembangan motorik

Semua permainan yang dilakukan anak di pengaruhi oleh perkembangan motoriknya, karena permainan yang dilakukan melibatkan koordinasi motoriknya. Sehingga perkembangan motorik yang baik akan melibatkan anak bermaian aktif di dalamnya.

3. Faktor intelegensi

atau kepandaian seorang anak akan mempengaruhi anak dalam permainan, karena anak yang pandai, aktif dan sesuai dengan tahap perkembangan usianya berarti anak tersebut seimbang antara faktor fisik dan intelektualnya. Sehingga anak akan cerdas dalam mengikuti permainan dengan penuh perhatian dan tanggung jawab.

4. Jenis kelamin Pada jenis kelamin secara jender anak laki-laki akan terlihat lebih kuat dan aktif dalam perminanya dari pada anak perempuan yang lebih suka duduk dan berdiam untu melakukan permainan tanpa harus mengeluarkan energy serta kekuatan yang banyak misalkan bermain boneka serta permainan pasaran.

5. Faktor lingkungan

Sehat dan tidaknya lingkungan berpengaruh terhadap minat anak dalam permainan, selain itu keadaan sosial budaya, peralatan dan waktu juga mempengaruhi anak dalam bermaian.

6. Status sosial ekonomi

Status sosial ekonomi dapat mempengaruhi anak dalam permainan yang mereka lakukan, anak yang berstatus sosial tinggi kerap kali bermain dengan barang-barang mewah dan mahal. Berbanding terbalik dengan anak pada kalangan ekonomi rendah mereka suka sekali dengan permainan yang ada di sekitarnya, biasa kita bilang dengan sebutan si bolang.

⁹² Hurlock.B. E. *Perkembangan anak*. New Delhi: Tata McGraw-Hill. 1995, hal. 117.

7. Jumlah waktu terbatas

Jumlah waktu ini berkaitan dengan status ekonomi dalam keluarga anak, anak dengan keluarga berada mereka lebih banyak memiliki waktu bermain dari pada anak dengan keadaan kakurangan dalam keluaraganya, terkadang mereka malah tidak memiliki maianan

2. Hak Bermain untuk anak usia Dini

Bermain bukan sesuatu yang tercela bagi anak usia dini, bahkan permainan itu menjadi sarana untuk memperoleh keterampilan-keterampilan, mengumpulkan pengalaman dan mengembangkan kecerdasan. Permainan tertentu bisa berpengaruh bagi potensi pembelajaran anak didik.

Hakikat Perlindungan Anak Secara hakiki, anak adalah karunia dari Allah yang Maha Esa kepada kedua orang tuanya. Dikatakan karunia karena tidak semua keluarga dapat dikaruniai anak sekalipun telah bertahun-tahun membina rumah tangga. Sebagai bagian yang tak terpisahkan dari karunia itu, Allah menanamkan rasa kasih sayang kepada kedua orang tua untuk anaknya. Setiap orang tua didalam hatinya tertanam perasaan mengasihi dan menyanyangi anaknya.⁹³

Hakikat perlindungan anak dalam Islam adalah penampakan kasih sayang yang diwujudkan dalam pemenuhan hak dasar anak dan perlindungan dari perilaku kekerasan dan diskriminasi. Jika demikian halnya, perlindungan anak dalam Islam berarti menampakkan apa yang dianugerahkan oleh Allah didalam hati kedua orang tua yaitu berupa kasih sayang terhadap anak dengan memenuhi semua kebutuhan hak-hak dasar anak sehingga anak dapat hidup, tumbuh dan berkembang secara optimal serta melindungi mereka dari tindak kriminal kekerasan yang mencerminkan perilaku ketidakadilan kepada anak sebagai amanah dari Allah.⁹⁴

Hak hidup merupakan hak dasar yang paling hakiki. Hak hidup anak harus diterima dalam segala bidang kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Setiap anak mempunyai hak untuk memperoleh

⁹³ Ibnu Anshori, *Perlindungan Anak Menurut Perspektif Islam*, Jakarta: KPAI,2007, hal. 13.

⁹⁴ Ibnu Anshori, *Perlindungan Anak Menurut...* hal. 15.

pendidikan. Pendidikan harus dirasakan oleh semua anak tanpa pandang hulu, tanpa membedakan status sosial, dan tanpa pandang agama. Begitu banyak persoalan yang terjadi dalam dunia pendidikan, yang membahayakan bagi perkembangan mental anak. Untuk itu, pendidikan yang seperti apa yang harus diterima anak di bangsa ini. Pendidikan yang diharapkan adalah pendidikan yang didalamnya dapat menjamin hak perlindungan anak

UU No. 23 tahun 2002 dibuat karena buruknya kondisi anak di Indonesia. Undang-undang ini lahir setelah Majelis Umum PBB mengesahkan Konvensi Hak Anak pada tanggal 20 November 1989. Setelah KHA diratifikasi, konvensi tersebut mendapat dukungan yang banyak dari anggota PBB termasuk Indonesia.

Indonesia mengeluarkan Keputusan Presiden (Keppres) No. 36 tahun 1990 sebagai bukti pengesahan peratifikasian Konvensi Hak Anak. Dengan dikeluarkan keppres tersebut, Indonesia terikat secara hukum untuk melaksanakan hak-hak anak dengan segala konsekuensinya.⁹⁵

Menurut UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, beristirahat, bermain, dan rekreasi merupakan hak anak (Pasal 11). Namun, agak susah untuk merealisasikan kebutuhan ini apabila tidak dikaitkan dengan keberadaan ruang-ruang bermain yang ada, atau secara umum ruang yang diperuntukkan bagi anak.⁹⁶

Setelah KHA diratifikasi Indonesia melalui Keppres No. 36 tahun 1990 tepatnya tanggal 25 Agustus 1990, Indonesia belum mempunyai kebijakan dan peraturan perundang-undangan tentang perlindungan anak yang berorientasi pada Konvensi Hak Anak. Indonesia butuh waktu 12 tahun untuk mengeluarkan peraturan perundang-undangan tentang Perlindungan Anak. Pada tanggal 22 Oktober 2002, Indonesia resmi menetapkan UU No.23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yang sesuai KHA⁹⁷ Selanjutnya, karena perubahan sosial yang sangat dinamis, muncul kasus-kasus yang belum terakomodir dalam UU No 23 tahun 2002

⁹⁵ Hidayah, N., *Sosialisasi Nilai-Nilai Anak Sebagai Upaya Preventif Child Abuse*. Ekbisi; Jurnal Humanitas, Vol. 7, No. 2, Agustus 2007 hal.95-96.

⁹⁶ UU No 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

⁹⁷ UU No 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

sehingga muncul UU No 35 tahun 2014 tertanggal 17 oktober 2014 tentang Perubahan atas UU No 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.⁹⁸

Menurut penulis, memperhatikan tentang hak perlindungan anak, meskipun tidak secara rinci. Pandangan Ibn Khaldun tentang perlindungan anak dalam pendidikan Islam dibahas menjadi dua komponen yaitu hak perlindungan anak dalam pendidikan Islam dan penanggung jawab hak perlindungan anak dalam pendidikan Islam.⁹⁹

Dunia anak adalah dunia bermain. Hal ini telah terjadi sejak bayi ketika anak mulai melihat dan mendengar dengan jelas. Berbagai manfaat bermain dalam proses perkembangan seluruh potensi anak yang harus dimiliki oleh setiap individu manfaat bermain diantaranya:

1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek Fisik

Ketika bermain anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga membuat tubuh anak menjadi sehat Hal ini diungkapkan oleh Hurlock bahwa bermain berfungsi sebagai penyalur tenaga yang berlebihan yang apabila disimpan terus menerus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus melalui permainan.

Anak dapat belajar dengan cara learning by playing banyak hal, diantaranya melatih kemampuan menyeimbangkan antara motorik halus dan kasar Hal ini sangat mempengaruhi perkembangan psikologis. Permainan akan memberi kesempatan anak untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus memecahkan masalah. Dengan demikian, anak akan berusaha menganalisa dan memahami persoalan yang terdapat dalam setiap permainan. Semisal motorik halusnya dapat dilakukan dengan bermain meremas kertas koran menjadi bola sedangkan motorik

⁹⁸ UU No 35 tahun 2014 tentang Perubahan atas UU No 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

⁹⁹ Ibn Khaldun, *Muqaddimah. (terj.) Ahmadie Thoha Muqaddimah Ibn Khaldun.* Jakarta: Pustaka Firdaus. 2000, hal.228.

kasarnya dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain melempar dan menangkap bola dari kertas koran dengantemannya.

3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Dengan bermain anak belajar berkomunikasi dan mengemukakan pendapat atau isi pikirannya dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman, sehingga hubungan terbina dengan baik dan dapat saling tukar menukar informasi. Dalam bermain kelompok anak memosisikan dirinya sebagai makhluk sosial saling bekerjasama dan saling membantu.¹⁰⁰ Contohnya ketika anak bermain sosio drama berperan sebagai guru, maka anak akan menikmati peranannya dengan baik dan maksimal.

4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
Tidak dapat dipungkiri bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan anak.

Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu bermain dapat membentuk konsep diri rasa percaya diri, dan harga diri karena ia merasa memunyai kompetensi tertentu. Ketika anak memainkan peran”baik dan jahat” hal ini akan membuatnya kaya akan pengalaman emosi. Sebagai contoh anak akan bermain polisi dan penjahat, anak akan memaksimalkan kondisi emosi anak ketika bermain.¹⁰¹

5. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif

Pengetahuan dalam bermain anak akan menumbuhkan konsep-konsep yang jauh lebih mudah diterimanya dalam mengenal dan memahami berbagai macam warna, ukuran, bentuk, arah, bahasa, dan ilmu pengetahuan sosial dengan lebih pasti dan nyata. Contohnya anak ketika bermain masak-masakan dengan banyak dedaunan anak akan mengenal berbagai macam warna dari berbagai daun-daun.¹⁰²

¹⁰⁰ Musfiroh, Tadkiroatun.. *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005,hal.17.

¹⁰¹ Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2001, hal.42.

¹⁰² Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005, hal.15

6. Manfaat bermain untuk mengasah insting dan ketajaman pengindraannya.

Melalui bermain kelima aspek penginderaan dapat diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya. Contohnya ketika anak melihat tanaman anak akan menggunakan seluruh pancaindranya dalam mengenal bentuk, warna, ukuran, dan tekstur.¹⁰³

7. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari

Dalam bermain olahraga anak melakukan gerakan-gerakan seperti berlari, melempar, melompat, menendang sehingga anak akan sehat dan kuat. Dalam kegiatan menari anak melakukan gerakan yang lentur dan tidak canggung-canggung sehingga anak akan memiliki rasa percaya diri. Dari beberapa paparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain memiliki sifat yang sama dari waktu ke waktu diantaranya, bermain memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak baik secara fisik dan psikis.

Bermain bersifat menyenangkan, karena kegiatan bertujuan untuk bersenang-senang. Bermain bersifat memotivasi internal yaitu, mereka bermain dengan sukarela dan memotivasi diri untuk ikut bermain. Bermain bersifat memiliki aturan, karena permainan ada aturannya.

Bermain bersifat simbolik dan berarti, bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek atau dirinya sebagai orang lain, peran-peran yang diperankan anak sangat berarti bagi kehidupan anak sehingga dapat mengembangkan aspek kognitifnya.

Dengan bermain akan membantu anak mengeksplorasi diri dan lingkungan melalui berbagai cara. Selain itu kegiatan bermain yang sesuai dengan usia anak juga dapat membentuk kemampuan mengendalikan tubuh, mengkoordinasikan anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Melalui kegiatan

¹⁰³ Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo. 2001, hal.5.

bermain, kemampuan anak baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan bicara dan sosialisasi anak akan semakin berkembang secara optimal. Demikian juga seluruh potensi kecerdasannya.¹⁰⁴

3. Metode pembelajaran Permainan Perspektif Islam

a. Metode Pembelajaran Alat permainan Edukatif

Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹⁰⁵ Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan.

Menurut Abdurrahman Ginting, metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.¹⁰⁶

Dengan kata lain metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik.¹⁰⁷

Dalam kenyataannya, cara atau metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Khusus metode pembelajaran di kelas, efektifitas metode dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri.

¹⁰⁴ Musfiroh Tadkiroatun, *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005,hal.19.

¹⁰⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008,hal.147.

¹⁰⁶ Abdurrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniora, 2008,hal. 42.

¹⁰⁷ Abu Ahmadi – Joko Tri Prastya, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2005,hal. 52.

Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan proses belajar. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan cara menarik yang mampu membangkitkan minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

Metode secara harfiah berarti “cara”. Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.¹⁰⁸

Metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan akan dapat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik. Misalnya, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula dengan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif.

¹⁰⁸ M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*, Bandung: Rafika Aditama, 2007, hal. 33-34.

Metode pembelajaran adalah cara konkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat berganti-ganti teknik pembelajaran meskipun dalam koridor metode yang sama.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara dan upaya yang dilakukan seseorang dalam melaksanakan sebuah pembelajaran yang ditampilkan secara praktis. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dengan metode pembelajaran yang tepat dan menarik yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru, dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing. Sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik kalau siswa banyak aktif dibandingkan guru. Oleh karena itu, metode mengajar yang baik adalah metode yang menumbuhkan kegiatan belajar siswa.

b. Metode Pendidikan Ape menurut Islam.

Dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan bahwa hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak terlepas dari permainan. Untuk membahas lebih lanjut, sekiranya perlu memahami beberapa hal dengan jelas terlebih dahulu, yaitu sebagai berikut.¹⁰⁹ bermain menurut Semiawan, merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah dan pujian .

¹⁰⁹ Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*, Jakarta : Direktorat Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta, 2005, hal. 85.

Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan, dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al-quran sebagai berikut :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ هَمَوُا انْمِصُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ وَمِنَ
التِّجَارَةِ وَاللَّهُ ۖ خَيْرٌ الرَّازِقِينَ ۚ

Artinya : Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki. (Q.S. Al jum’ah 62: 11)

Memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri,¹¹⁰ dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar role dalam bermain sejak dini. Selanjutnya, Permainan adalah sesuatu yang dijadikan untuk bermain. Dalam hal ini dapat dimaknai bahwa dalam permainan ada kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tanpa alat.

Diceritakan, tatkala Nabi sedang berdiri membaca khutbah pada hari Jum’at tiba-tiba lewatlah sebuah kafilah dagang yang membawa barang dagangan yang berupa keperluan pokok seperti tepung, gandum, dan

¹¹⁰ Indah Nuraini, *Kamus Bahasa Indonesia*, Bogor : CV. Duta Grafika, 2010, hal. 612.

minyak. Maka orang yang sedang mendengarkan khutbah Nabi saling berebutan tempat khafilah dagang itu, dan meninggalkan Nabi yang sedang berdiri membaca khutbah.¹¹¹ ayat ini menegaskan bahwa nikmat yang diberikan oleh Allah lebih baik dari pada keramaian dan perniagaan, bahwa kehidupan di akhirat lebih diutamakan dari pada kehidupan di dunia.

Sudah tidak tabu lagi bahwa dalam permainan banyak aspek-aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan. Permainan akan mampu mengembangkan aspek dengan baik bila terdapat educator/orang tua yang kreatif sehingga mampu memanfaatkan permainan edukatif terlebih melalui banyak hal yang telah disediakan oleh alam lingkungan sekitar. Permainan edukatif mempunyai arti yang lebih luas, dalam hal ini dapat merangsang aspek perkembangan anak dan mempunyai nilai edukatif, serta memperhatikan tingkat keamanan yang memadai dengan nilai estetik yang baik.

Berdasarkan paparan di atas dalam Q.S Al-Jumu'ah ayat 11 dapat disimpulkan oleh penulis bahwa ayat tersebut menjelaskan tentang kenikmatan yang lebih baik, akan diberikan oleh Allah SWT kepada umat-Nya sesuai dengan kehidupannya di dunia menuju kehidupan akhirat yang abadi.

Menurut penulis pada dasarnya permainan terbagi menjadi dua, yaitu permainan edukatif dan permainan non edukatif atau permainan edukatif yang didesain dan permainan edukatif yang langsung bisa dipakai. Berkaitan dengan ini juga terdapat permainan tradisional dan modern.

Oleh karena itu sekiranya perlu menelaah lagi tentang satu dari banyaknya ayat Allah SWT yang menjelaskan tentang pemanfaatan lingkungan. Karena jika dilihat dari perspektif pendidikan, lingkungan mempunyai banyak kemanfaatan untuk di jaga dan dilestarikan sebagai sumber belajar, media pembelajaran dan sumber penghidupan bagi

¹¹¹ Bachtiar Surin, *Al-Kanz*, Bandung: Titian Ilmu, 2002, hal. 1940.hal.27.

mahluk bumi baik yang terpelajar ataupun tidak. Sehingga nyata adanya jika Allah SWT menciptakan segala hal pasti ada manfaatnya.¹¹²

Pada upaya menelaah ayat Al quran ini, Penulis akan memaparkan sedikit tafsir dari banyaknya tafsir yang sudah ada, agar pembelajaran dapat dipahami secara integrasi dan interconnection, bahwa teori yang ada adalah secuil dari ayat Alquran, yaitu surat Al Baqarah ayat : 22

الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ فِرَاشًا وَالسَّمَاءَ بِنَاءً وَأَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ
مَاءً فَأَخْرَجَ بِهِ مِنَ الثَّمَرَاتِ رِزْقًا لَكُمْ ۗ فَلَا تَجْعَلُوا لِلَّهِ أَنْدَادًا
وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Dialah yang menjadikan bumi sebagai hamparan bagimu dan langit sebagai atap, dan Dia menurunkan air (hujan) dari langit, lalu Dia menghasilkan dengan hujan itu segala buah-buahan sebagai rezki untukmu; karena itu janganlah kamu Mengadakan sekutu-sekutu bagi Allah, Padahal kamu mengetahui.(Q.S. Al-Baqarah 2:22)

Tafsir surat Al baqarah ayat 22 yaitu, Allah bukan hanya menciptakan kamu, tetapi Dia juga yang menjadikan bumi hamparan untuk kamu. Kalau kata khalafa / mencipta memberi kesan wujudnya sesuatu, baik melalui bahan yang telah ada sebelumnya maupun belum ada, serta menekankan bahwa wujud tersebut sangat hebat dan tentu lebih hebat lagi Allah yang mewujudkannya. Kalau kata khalafa demikian halnya maka kata ja'ala, mengandung makna mewujudkan sesuatu dari bahan yangtelah ada sebelumnya sambil menekankan bahwa yang wujud itu sangat bermanfaat dan harus diraih manfaatnya, khususnya oleh yang untuknya dijadikan bumi ini terhampar harus meraih manfaat lahir dan batin, material dan spiritual dari dijadikannya bumi ini terhampar.

Jangan biarkan bumi, tanpa dikelola dengan baik, makmurkan ia untuk kemaslahatan hidup, sambil mengingat bahwa sebagaimana ada makhluk yang diciptakannya sebelum kamu, ada juga makhluk yang akan datang sesudah kamu. Yang sebelum kamu telah memanfaatkan bumi ini

¹¹²Atik Wartini & Muhammad Askar, *JURNAL AL-AFKAR, Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif*, Vol. III, No. 1, April 2015,hal.103.

tanpa menghabiskannya, bahkan masih menyisakan banyak untuk kamu, maka demikian juga seharusnya kamu wahai seluruh manusia masa kini, jangan habiskan atau rusak bumi. Ingatlah generasi sesudah kamu.¹¹³

4. Permainan balok

a. Pengertian Balok

Balok merupakan salah satu permainan edukatif (APE) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh dewan kesejahteraan nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.¹¹⁴

Dunia anak adalah dunia bermain, inilah salah satu peribahasa yang dilontarkan oleh para pakar tentang definisi permainan begitu pentingnya permainan bagi anak-anak sehingga banyak pakar yang memberikan definisinya tentang permainan.

Menurut Maykes Tedjasaputra bermain aktif adalah :“Kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.”¹¹⁵

Menurut Anggani Sudono alat permainan adalah : “Semua alat bermain yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk”.¹¹⁶

Balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang , di mana setiap sisi persegipanjang berimpit dengan tepat satu sisi persegipanjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun berbentuk balok dapat kita jumpai dalam kehidupan

¹¹³ M. Qurais Shihab, *Tafsir Al Misbah, Pesan Kesan dan Keserasian Al-Quran*, Jakarta : Lentera Hati, 2002, hal. 122-125.

¹¹⁴ Departemen pendidikan nasional, *alat permainan edukatif untuk kelompok bermain*, 2003, hal.4

¹¹⁵ Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta, PT Grasindo, 2001, hal.7.

¹¹⁶ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2000, hal. 7.

sehari-hari. Seperti lemari berbentuk balok, televisi, speaker, ataupun bis. Terdapat 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang yang membentuk balok posisinya yakni sisi alas, sisi depan, sisi atas, sisi belakang, sisi kiri dan kanan. Sisi alas kongruen dengan sisi atas, sisi depan kongruen dengan sisi belakang, sisi kiri kongruen dengan sisi kanan.¹¹⁷

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena balok juga sudah ada dan dimainkan di sekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ). Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya.

Dari beberapa buah teori tentang bermain, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan / aktivitas khususnya yang dilakukan manusia. Saat melakukan kegiatan tersebut biasanya manusia menggunakan alat untuk bermain yang disebut mainan. Permainan adalah proses bermain yang biasanya menggunakan mainan dan dapat membuat anak senang dan nyaman.

a. Tujuan/Fungsi Permainan Balok

Permainan merupakan gejala yang umum, baik di dunia hewan maupun di kalangan masyarakat, seperti lingkungan anak-anak,

¹¹⁷ Johane Hanko. *100 Permainan Edukatif Untuk Anak*, Jakarta: PT Buana Ilmu Populer. 2012, hal. 87

pemuda dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab.

Tujuan permainan menurut Zulkifli terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Bermain itu sendiri mempunyai tujuan tertentu, bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai.¹¹⁸

Menurut Anggani Sudono tujuan bermain dengan alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang konsep misal konsep terhadap suatu bentuk atau warna. Mengingat pentingnya tujuan bermain tersebut maka pemahaman akan fungsi suatu alat permainan menjadi salah satu hal yang patut diperhatikan.¹¹⁹

b. Manfaat Permainan Balok

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat peneliti sejak abad ke 17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Peneliti ingin menunjukkan sejauh mana bermain berpengaruh terhadap anak, apakah hanya sekedar untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan sosial atau sekedar untuk mengisi waktu luang. Teori Cognitive-Developmental dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

Ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan kegiatan yang akan dilakukan anak dimasa yang akan datang. Menurut Aristoteles, anak perlu dimotivasi untuk bermain

¹¹⁸ Zulkifli, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2010, hal.45

¹¹⁹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2000, hal.46.

dengan permainan yang akan ditekuni di masa yang akan datang. Sebagai contoh anak yang bermain balok-balokan, dimasa dewasanya akan menjadi arsitek. Anak yang suka menggambar maka akan menjadi pelukis, dan lain sebagainya.¹²⁰

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain imajinasi dan sosiodrama.

Berdasarkan kajian tersebut maka bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisikmotorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya.

Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik.¹²¹

Adapun manfaat dari permainan balok ini adalah :

1) Belajar mengenai konsep

¹²⁰ Arif Yosodipuro, *Siswa Senang Guru Senang*. Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama. 2013, hal. 32.

¹²¹ Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta, 2014, hal. 17.

Dalam bermain susun balok, akan ditemukan beragam konsep, seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan. Dengan bermain balok anak-anak mengenal konsep lebih banyak dan lebih sedikit, sama dan tidak sama, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi, gravitasi dan stabilisasi Orangtua bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susun balok.

2) Belajar mengembangkan imajinasi

Untuk membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan anak dalam berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk.

3) Melatih kemampuan berkomunikasi

Komunikasi diperlukan oleh anak manakala ia ingin menyatakan pendapat tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya.

4) Melatih kesabaran

Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran. Berarti ia melatih dirinya sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu. Ia berlatih untuk menyelesaikan pekerjaannya.¹²²

5) Secara sosial anak belajar berbagai

Ketika bermain susun balok bersama teman, anak terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk mau membagi balok yang dibutuhkan. Perlahan tapi pasti, anak juga belajar untuk tidak saling berebut saat bermain.

6) Mengembangkan rasa percaya diri anak

Ketika anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya.

7) Melatih kepemimpinan anak

Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya

¹²² Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, hal,... 18.

orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.¹²³

- 8) Sebagai kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar
Balok adalah alat bermain yang berguna untuk mengembangkan fisik anak.
- 9) Mengembangkan pemikiran simbolik
Membangun balok-balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak.
- 10) Perlu dampingan
Agar permainan ini terasa manfaatnya, Orangtua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan.

c. Tahap Perkembangan Permainan Balok

Tahap bermain balok anak usia dini dapat dilihat dari beberapa aspek. Pengertian balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat) atau berwarna sesuai standar cat yang aman untuk anak-anak, sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Semua anak akan melalui tahapan dalam bermain menggunakan balok.¹²⁴ :

- 1) Membawa balok-balok berkeliling, anak-anak pada mulanya seringkali mengangkat balok sambil membawanya berkeliling, dengan demikian mereka belajar tentang balok misalnya berapa berat balok tersebut.
- 2) Memancang balok atau meletakkannya di lantai, kadang balok diletakkan mendatar di lantai tanpa bersinggungan satu sama lain, anak masih belajar karakter balok tsb, bagaimana meletakkan yang satu di atas lainnya untuk membuat menara. Jalan seringkali merupakan tradisi dari tahap bangunan lurus sampai membuat bangunan berikutnya.
- 3) Cara baru menyambung balok : memagar, jembatan, pola-pola dekoratif dan kejelian membanding. Mulanya anak akan senang memagar dengan teknik baru, membuat pagar adalah suatu pengalaman yang menyenangkan, kemudian pagar dapat digunakan untuk permainan dramatik. Memagar mengarahkan anak-anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometrik dan lapangan. Membuat jembatan dengan dua balok ditancapkan

¹²³ Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, hal, ... 18.

¹²⁴ Wahyu, *Wawasan Ilmu Sosial Dasar*, Surabaya: Usaha Nasional, 2007, hal. 42.

dalam posisi antara satu dan lainnya diberi jarak lalu jarak ini dihubungkan dengan satu balok lagi di bagian atasnya.

- 4) Memberi nama bangunan, menggunakan dan mengembangkan bangunan, begitu mereka memiliki pengalaman, untuk umur 4 sampai 6 tahun, anak-anak mulai memberi nama bangunan yang mereka buat.¹²⁵

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

- 1) Balok dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi.
- 2) Anak mulai mendirikan, membangun deretan. Deretan horizontal atau vertikal diatas lantai atau meja.
- 3) Memasang jembatan dua balok dihubungkan dengan balok ketiga.
- 4) Membuat pagar balok melingkungi ruang.
- 5) Pola dekorasi, sering dengan simetris.
- 6) Struktur dilabelkan untuk tujuan bermain dramatik.
- 7) Bermain dramatik digabungkan dengan membangun menggunakan struktur.¹²⁶

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

e. Jenis Permainan Balok

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

¹²⁵ Novan Ardy Wiyani, *Konsep dasar Paud*, Yogyakarta: Gava Media. 2016, hal. 58.

¹²⁶ Masnopal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2013, hal.297.

1) 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.

2) 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.¹²⁷

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

5. Pengertian Kognitif

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹²⁸ PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa.¹²⁹ Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat.

¹²⁷ Masnival, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*,...hal.295.

¹²⁸ Undang undang, Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14.

¹²⁹ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2015, hal.4.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Muatan Kurikulum Raudhatul Athfal meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dalam Singgih D. Gunarsa menyatakan perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme.¹³⁰ bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan lain organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada di lingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis yang disebut kognisi. Sebagai fungsi mental yang berhubungan dengan proses mengetahui, proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol-simbol, penalaran dan pemecahan persoalan.¹³¹

Menurut Vygotsky, dalam Moeslichatoen, pengertian kognitif adalah kemampuan memperhatikan, mengamati, mengingat, dan penalaran melibatkan pembelajaran menggunakan temuan-temuan kemasyarakatan seperti bahasa, sistem matematika dan alat-alat ingatan.¹³²

Teori Vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya, anak-anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa (guru dan tidak semata-mata dari benda atau objek).¹³³

¹³⁰ P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta: Raja Grafindo Persa, 2011, hal. 344.

¹³¹ Singgih D. Sunarsa, *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*, Jakarta: Libri, 2012, hal. 136.

¹³² Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, hal. 17.

¹³³ Khadijah, *pengembangan Kognitif anak usia dini*, Medan: Perdana, 2016, hal. 56.

Beberapa pengertian kognitif menurut para ahli diantaranya; Menurut Drever yang dikutip oleh Yuliana Nurani dan Sujiono disebutkan bahwa “kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran”. Sedangkan menurut Piaget, menyebutkan bahwa “kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya”. Piaget memandang bahwa anak memainkan peranan aktif didalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi.¹³⁴

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.¹³⁵ Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹³⁶ Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Husdarta dan Nurlan berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.¹³⁷

¹³⁴ Yuliani Nurani dan Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta; Universitas Terbuka 2004, hal. 23.

¹³⁵ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012, hal. 131.

¹³⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011, hal. 48.

¹³⁷ Husdarta dan Nurlan, *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta, 2010, hal. 169.

Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas.¹³⁸

Walaupun proses berpikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga aktif menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi. Pengertian lain juga tentang kognitif menurut Chaplin yang di kutip oleh Winda Gunarti mengemukakan bahwa “kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai.”¹³⁹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya. Dari berbagai penilaian yang telah disebutkan diatas dapat dipahami bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati,

¹³⁸ Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD, Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: Nuansa Aulia, 2011, hal. 30.

¹³⁹ Winda Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Usia Dini*, Jakarta; Universitas Terbuka 2008, hal. 10.

membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Ketika seorang manusia sejak lahir ia membawa segudang potensi, namun potensi tersebut harus didukung oleh orang dewasa yang ada disekitarnya agar dapat berkembang secara optimal dan maksimal. perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari otak, bagian yang digunakan untuk bernalar, berpikir dan memahami sesuatu. Setiap hari pikiran anak berkembang ketika mereka belajar tentang orang yang ada disekitarnya. Belajar, berkomunikasi dan membaca mendapatkan lebih banyak pengalaman lainnya, kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. kemampuan kognitif senantiasa berkembang dan sering kali kita menyebutkan dengan istilah lebih intelek dan cerdas. Kemampuan kognitif dapat berkembang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor gen (pembawaan) dan lingkungan.

Menurut Pudjiarti dalam Khadijah kemampuan kognitif dapat diartikan dengan “kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana.”¹⁴⁰

Kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia.¹⁴¹ Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia.

¹⁴⁰ Khadijah, *pengembangan Kognitif anak usia dini*,... hal.58.

¹⁴¹ Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, Medan: Perdana Publishing, 2010, hal. 76.

Menurut Sujiono, kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹⁴²

Menurut Piaget dalam Asrul dkk menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf.¹⁴³

Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. dalam perkembangannya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungannya.¹⁴⁴

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang berada di Pendidikan Anak Usia Dini. Kemampuan ini di kembangkan dan diarahkan kepada anak agar anak mampu menyelesaikan dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan daya pikirnya dan mengerti kondisi yang ada dilingkungan sekitarnya. Kemampuan kognitif diarahkan untuk anak agar mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihatnya, didengar, dan dirasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.¹⁴⁵

Piaget dalam teorinya memandang anak sebagai individu (pembelajar) yang aktif. Perhatian utama piaget tertuju kepada bagaimana anak-anak dalam mengambil peran dalam lingkungan nya dan bagaimana lingkungan sekitar berpengaruh pada perkembangan mentalnya. Menurut piaget, anak senantiasa berinteraksi dengan sekitarnya dan selalu berusaha mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya dilingkungannya itu. Melalui

¹⁴² Sujiono, Dkk, *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*. Yogyakarta: Nusa Permai, 2008, hal. 33.

¹⁴³ Asrul, Sitorus Dkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sdm Yang Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, 2016,hal. 188.

¹⁴⁴ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, hal. 43.

¹⁴⁵ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press. 2010,hal.21.

kegiatan yang dimaksudkan untuk memecahkan masalah itulah pembelajaran terjadi.¹⁴⁶

Menurut psikologi piaget, dua macam perkembangan dapat terjadi sebagai hasil dari beraktifitas yaitu asimilasi dan akomodasi. Suatu perkembangan disebut asimilasi jika aktifitas terjadi tanpa menghasilkan perubahan pada anak, sedangkan akomodasi adalah jika anak menyesuaikan diri terhadap hal-hal yang ada dilingkungannya.¹⁴⁷

Pada dasarnya penulis menanggapi beberapa teori yang ada diatas bahwasannya perkembangan kognitif itu akan berubah-ubah sesuai dengan usia, waktu dan pola pikir pada manusia itu sendiri, itu terjadi akibat adanya perubahan aktifitas pada anak itu sendiri, dan juga orangtua maupun lingkungan sangat berpengaruh pada tingkat perkembangan kognitif pada anak.

6. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan atau laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Kemudian, dalam arti luas, pendidikan adalah segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk mengembangkan kemampuan seoptimal mungkin sejak lahir sampai akhir hayat.¹⁴⁸

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar

¹⁴⁶ Jean Piaget Terj. Miftahul Jannah, *the psychology of the child (Psikologi anak)*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar) cet.III 2018, hal. 48.

¹⁴⁷ Jean Piaget Terj. Miftahul Jannah, *the psychology of the child (Psikologi anak)*, ... hal. 49.

¹⁴⁸ Sukarno L Hasyim,: “Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi” *Jurnal Lentera*, Volume 1, Nomor 2, September 2015

kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik.¹⁴⁹

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang perlu mendapatkan perhatian serius. Sejak lahir, anak memiliki berbagai potensi yang dikaruniakan Tuhan. Potensi tersebut perlu dirangsang dan difasilitasi agar dapat berkembang dengan optimal. Oleh karena itu pada masa usia dini ini (0-6 tahun) sering disebut dengan masa emas atau golden age. Selain itu anak usia dini juga disebut sebagai tabula rasa. Teori ini memandang bahwa anak sebagai kertas putih.¹⁵⁰

Pendidik PAUD sebagai ujung tombak dan fasilitator dalam pembelajaran di lembaga PAUD hendaknya memiliki pemahaman yang memadai dan menyeluruh mengenai alat permainan dan pengembangannya yang digunakan untuk anak usia dini karena alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya juga sebagai sumber yang mutlak diperlukan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek tersebut meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni. Kesemua aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak dan bersamaan sehingga anak diharapkan lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih tinggi.

Pembangunan pendidikan nasional didasarkan pada paradigma membangun manusia Indonesia seutuhnya yang berfungsi sebagai subjek yang memiliki kapasitas untuk mengaktualisasikan potensi dan dimensi kemanusiaan secara optimal, diarahkan untuk meningkatkan mutu dan daya saing sumber daya manusia. Pendidikan adalah segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk mengembangkan kemampuan seoptimal mungkin sejak lahir sampai akhir hayat. Pendidikan pada

¹⁴⁹ Nilawati Astini, dkk. *Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1, 2017, hal. 32.

¹⁵⁰ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka, 2010, hal. 2.

periode kelahiran hingga usia enam tahun dikenal sebagai Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian dan panca indra. PAUD memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak.

PAUD sangat menentukan kesuksesan seseorang di masa depan, bagaimana seseorang merespon berbagai permasalahan yang dihadapi dalam setiap langkah kehidupan sangat ditentukan oleh pengalaman dan pendidikan yang diperolehnya pada saat usia dini.¹⁵¹

PAUD bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk melakukan stimulan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik dan integratif, dan mempersiapkan pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak.¹⁵²

Pendidikan anak adalah sebuah tema lama yang sudah muncul sejak dimulainya penciptaan manusia. Anak adalah merupakan amanat di tangan kedua orangtuanya, dan hatinya yang masih bersih merupakan permata yang sangat berharga. Jika ia dibiasakan untuk melakukan kebaikan, niscaya dia akan tumbuh menjadi baik dan menjadi orang yang bahagia di dunia dan akhirat. Sebaliknya, jika dibiasakan dengan keburukan serta ditelantarkan, niscaya dia akan menjadi orang yang celaka dan binasa.¹⁵³

¹⁵¹ Sukarno L Hasyim, : “Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi” *Jurnal Lentera*, Volume 1, Nomor 2, September 2015

¹⁵² Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2013, hal.15

¹⁵³ Jamal Abdurrahman, *Tahapan Mendidik Anak Teladan Rasulullah*, Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2000, hal. 16.

Sesuai fitrahnya, anak senantiasa siap untuk menerima yang baik atau yang buruk dari orangtua atau pendidiknya. Di sini, Islam memberi pesan moral kepada orangtua berkaitan dengan pendidikan anak anaknya. Orangtua harus mendidik dan mengarahkan putra-putrinya ke arah yang baik serta memberi mereka bekal akhlak agar mereka terbimbing menjadi anak yang dapat dibanggakan kelak di hadapan Allah. Karena tugas untuk mendidik anak dibebankan tanggung jawabnya pada kedua orangtua dan juga para pendidik, kelak pada hari kiamat Allah swt. akan meminta pertanggungjawaban kepemimpinan mereka. Rasulullah saw. bersabda:

Seorang laki-laki adalah pemimpin dalam rumah tangganya dan akan ditanya tentang pertanggung jawabannya terhadap apa yang dipimpinnnya. Seorang perempuan adalah pemimpin dalam rumah suaminya dan akan ditanya tentang pertanggung jawabannya terhadap apa yang dipimpinnnya. (HR. Bukhari).

Sebagian orang mengira bahwa tanggung jawab terhadap anak adalah tanggung jawab dalam mencukupi nafkah, pakaian, perhiasan dan hal lain yang bersifat materi saja. Padahal tanggung jawab yang paling besar adalah tanggung jawab pendidikan akhlak mulia serta penanaman nilai dan keteladanan. Semuanya itu terdapat dalam agama yang hanif ini, yaitu Islam

Dalam arti sempit pendidikan identik dengan persekolahan tempat pendidikan dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang terprogram dan terencana secara formal. Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, kurikulum, fasilitas pendidikan dan interaksi edukatif.¹⁵⁴

b. Prinsip Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

¹⁵⁴ Novan Ardi Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012, hal.31.

Dalam melaksanakan Pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut :¹⁵⁵

- 1) Berorientasi pada Kebutuhan Anak
Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional.
- 2) Belajar melalui bermain
Bermain merupakan saran belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.
- 3) Lingkungan yang kondusif
Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.
- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu
Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup
Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggungjawab serta memiliki disiplin diri.¹⁵⁶
- 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik.
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang –ulang
Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep

¹⁵⁵ Kharimaturrohmah, “Pendidikan Anak Usia Din”, dalam <http://e-journal.uajy.ac.id> diakses Hari Ahad, 29 September 2019

¹⁵⁶Jamal ma'mur Asmani, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta:Divya Press, 2009, hal. 54.

dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang berluang.¹⁵⁷

Kegiatan belajar dan mengajar tidak dapat dilakukan dengan sembarangan, tetapi harus menggunakan prinsip-prinsip belajar agar bisa bertindak secara tepat dan dapat mengembangkan sikap yang diperlukan untuk menunjang belajar siswa. Pembelajaran sambil bermain yang didalamnya mengandung makna, aktif, menyenangkan dan tanpa paksaan dapat mengembangkan potensi sesuai karakteristik anak.

c. Landasan Yuridis Pendidikan Anak usia Dini

Penyelenggaraan PAUD didasarkan pada beberapa landasan, yakni landasan yuridis, landasan filosofis dan religius serta landasan keilmuan secara teoritis maupun empiris.¹⁵⁸

1. Landasan Yuridis

Dalam Amandemen UUD 1945 pasal 28 B ayat 2 dinyatakan bahwa "Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi."¹⁵⁹

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Selanjutnya, berdasarkan UU No.3 tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak di nyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka

¹⁵⁷ Kharimaturrohmah, "Pendidikan Anak Usia Dini", dalam <http://e-journal.uajy.ac.id> diakses Hari Ahad, 29 September 2019.

¹⁵⁸ Yuliani Nurfani Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*, Jakarta; Indeks, 2009, hal. 8-10.

¹⁵⁹ Hamzah, B. Uno, Masri Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014, hal. 56.

pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.¹⁶⁰

Melihat fungsi dan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah di atas, memberikan makna bahwa sehebat apapun potensi berkembang, bangsa ini tetap berkeinginan untuk melandasinya dengan pilar keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa. Sehingga ibarat bangunan yang akan dibentuk maka fondasi yang kuat akan mampu menjamin terbentuknya sebuah bangunan fisik yang kokoh dan tidak goyah. Semua landasan yuridis ini tentu mengingatkan pada hal yang esensial dari pranata sosial kehidupan bangsa ini, yang sangat mengagungkan makna ajaran agama dalam kehidupannya.

2. Landasan Filosofis dan Religius

Pendidikan dasar anak usia dini pada dasarnya berdasarkan pada nilai-nilai filosofi dan religi yang dipegang oleh lingkungan yang berada disekitar anak dan agama yang dianutnya. Dalam Islam dikatakan bahwa “seorang anak terlahir dalam keadaan firah/Islam/lurus, orang tua lah yang membuat anaknya menjadi yahudi, nasrani dan majusi,” maka bagaimana kita bisa menjaga dan meningkatkan potensi kebaikan tersebut dan hal itu tentunya harus dimulai sejak usia dini.¹⁶¹

Bangsa Indonesia yang menganut falsafah Pancasila berkeyakinan bahwa pembentukan manusia Pancasila menjadi orientasi tujuan pendidikan yaitu menjadikan manusia indonesia seutuhnya. Bangsa Indonesia juga sangat menghargai perbedaan dan mencintai demokrasi yang terkandung dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang maknanya “berbeda tetapi satu.”¹⁶²

Ketika manusia dilahirkan ke dunia, tak satupun orang yang dilahirkan berada dalam kesempurnaan, baik dalam pandangan fisik maupun rohani. Ketidaksempurnaan manusia itu merupakan pertanda

¹⁶⁰ Herdina Indrijati, *Psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini*, Jakarta: PRENADAMEDIA, hal. 157.

¹⁶¹ Lia, *Game Edukatif untuk Anak* Jakarta Selatan: Pt Trans media, 2012 hal. 39

¹⁶² Lia, *Game Edukatif untuk Anak* ,... hal. 40.

bahwa betapa manusia memerlukan bantuan orang lain, pendidikan, aturan hidup, dan kelengkapan hidup lainnya. Salah satu kelengkapan hidup yang akan mampu menghantarkan manusia dalam kehidupannya untuk mencapai martabat yang mulia adalah dibutuhkan ajaran nilai-nilai keagamaan.

Ajaran agama berasal dari Tuhan Yang Maha Pencipta, pemilik alam semesta, yang berhak membuat aturan hidup bagi makhluk yang diciptakannya

3. Landasan Keilmuan dan Empiris

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak. Konsep keilmuan PAUD bersifat isomorfis artinya kerangka keilmuan PAUD dibangun dari interdisiplin ilmu yang merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu, di antaranya psikologi, fisiologi, sosiologi, ilmu pendidikan anak, antropologi, humaniora, kesehatan dan gizi serta neorosains.

Pada saat anak dilahirkan sudah dibekali oleh Tuhan dengan struktur otak yang lengkap, namun baru mencapai kematangannya setelah pengaruh pendidikan di luar kandungan. Otak manusia terdiri dari dua belahan, kiri (left hemisphere) dan kanan (right hemisphere) yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut corpus callosum. Kedua belahan otak tersebut memiliki fungsi, tugas dan respon berbeda dan harus tumbuh dalam keseimbangan. Belahan otak kiri berfungsi untuk berfikir rasional, analitis, berurutan, linier, saintifik seperti membaca, bahasa dan berhitung. Adapun belahan otak kanan berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Bila pelaksanaan pembelajaran di PAUD memberikan banyak pelajaran menulis, berhitung dan membaca seperti yang dilaksanakan dewasa ini, akan mengakibatkan fungsi imajinasi dan kreativitas pada belahan otak kanan terabaikan.¹⁶³

Keberadaan pendidikan anak usia dini terus menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan yang demikian itu perlu terus dicermati dan dibina agar jelas arahnya, masyarakat perlu

¹⁶³ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hal. 98.

dikenalkan dengan program-program PAUD yang ada serta penyelenggaraan PAUD baik oleh pemerintah maupun badan swasta atau LSM. Kondisi ini sekaligus membuka peluang untuk membenahi penyelenggaraan program PAUD.

c. Pendidikan Anak Usia Dini menurut Islam

Konsep Islam tentang pendidikan anak usia dini, bersifat sistemik, yaitu konsep yang ada di dalamnya terkandung beberapa komponen: visi, misi, tujuan, dasar, prinsip, kurikulum, pendidik strategi proses belajar mengajar, institusi, sarana prasarana, pembiayaan, lingkungan, dan evaluasi, yang antara komponen satu dengan komponen lainnya saling berkaitan dan hubungan secara fungsional.¹⁶⁴

Visi pendidikan anak usia dini menurut Perspektif Islam yakni menjadikan pendidikan anak usia dini sebagai sarana yang paling efektif dan strategis untuk membuat sumber daya manusia yang terbina potensi *basyariyah* (fisik-jasmaninya), *insaniyah* (mental-spiritual, rohani, akal, bakat, dan minatnya), *al-naasyah* (sosial kemasyarakatan) secara utuh menyeluruh.

Sedangkan misinya pendidikan anak usia dini menurut perspektif Islam ialah:

- 1) Menjadikan anak yang saleh dan salehah baik secara *basyariyah*, *insaniyah* dan *al-naasyah*-nya.
- 2) Menjadikan sebagai yang membahagiakan dirinya, agama, orang tua, masyarakat, dan bangsanya. Bukan menjadi anak yang menjadi musuh dan bencana.
- 3) Menjadikan anak yang beriman, bertaqwa, beribadah, dan berakhlak mulia.
- 4) Menumbuhkan, mengarahkan, membina dan membimbing seluruh potensi dan kecerdasan anak, intelektual, spiritual, spasial, kinestesis, sosial, etika, dan estetika.¹⁶⁵ Seperti yang tercantum dalam (QS An-Nahl 16:78)

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

¹⁶⁴ Abuddin Nata, *Kapita Selektu Pendidikan Islam*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012, hal.139.

¹⁶⁵ Abuddin Nata, *Kapita Selektu Pendidikan Islam*.hal. 140.

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”

Yang menarik untuk ditelaah, bahwa ternyata pendengaran adalah unsur penting yang pertama kali digunakan bagi orang yang belajar guna memahami segala sesuatu. Menurut sebuah teori penemuan modern, bayi yang masih dalam kandungan bisa menangkap pesan yang disampaikan dari luar dan ia sangat peka. Maka ada ahli yang menyarankan agar anak nantinya berkembang dengan kecerdasan tinggi dan kehalusan budi, hendaknya selama di dalam kandungan ia sering diperdengarkan music klasik dan irama-irama lembut. Atau kalau dalam konteks islam hendaknya bayi dalam kandungan sering diyakini bahwa sang bayi dapat menangkap pesan melalui pendengaran.

Konsep Pendidikan Islam Islam memiliki konsep pendidikan untuk setiap konsep pembelajaran, yaitu antara lain:

- 1) Pendidikan akidah, hal ini diberikan karena Islam menempatkan pendidikan akidah pada posisi yang paling mendasar, terlebih lagi bagi kehidupan anak, sehingga dasar-dasar akidah harus terus-menerus ditanamkan pada diri anak agar setiap perkembangan dan pertumbuhannya senantiasa dilandasi oleh akidah yang benar.
- 2) Pendidikan ibadah, hal ini juga penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu tata peribadatan menyeluruh sebagaimana termaktub dalam fiqh Islam hendaklah diperkenalkan sedini mungkin dan dibiasakan dalam diri anak sejak usia dini. Hal ini dilakukan agar kelak mereka tumbuh menjadi insan yang benar-benar bertakwa, yakni insan yang taat melaksanakan segala perintah agama dan taat pula dalam menjauhi segala larangannya.
- 3) Pendidikan akhlak, dalam rangka mendidik akhlak kepada anak-anak, selain harus diberikan keteladanan yang tepat, juga harus ditunjukkan tentang bagaimana menghormati dan bertata krama dengan orang tua, guru, saudara (kakak dan adiknya) serta bersopan santun dalam bergaul dengan sesama manusia. Alangkah bijaksananya jika para orangtua atau orang dewasa lainnya telah memulai dan menanamkan

pendidikan akhlak kepada anak-anaknya sejak usia dini, apa lagi jika dilaksanakan secara terprogram dan rutin.¹⁶⁶

e. Tujuan PAUD Menurut ajaran Islam

Konsep pendidikan Islam menilai bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah tumbuhnya generasi-generasi yang tidak hanya cerdas secara emosional dan intelektual, tetapi juga secara spiritual.

Oleh sebab itu pendidikan Islam harus ditanamkan sedini mungkin sehingga dapat membiasakan hidup seimbang antara dunia dan akhirat. Selain itu juga agar terbentuk pola asuh yang baik terhadap perilaku (akhlak) anak sehingga bukan lingkungan yang mempengaruhi anak, tetapi sebaliknya si anak yang justru mempengaruhi lingkungannya. Dengan demikian tujuan pendidikan Islam, yaitu terciptanya manusia yang bertakwa kepada Allah dan menjadi rahmat bagi lingkungan, akan lebih cepat tercapai.¹⁶⁷

Manusia secara epistemologis akan membangun pengetahuannya dengan pendengaran, penglihatan, dan hatinya. Allah memberikan ketiga alat potensial tersebut kepada manusia dengan tujuan untuk menjadikan manusia dari tidak tahu menjadi tahu (berilmu pengetahuan). Setelah manusia berilmu pengetahuan, manusia menjadi bersyukur. Pendidikan pada dasarnya merupakan aktivitas mencari ilmu. Allah SWT melalui Nabi Muhammad Saw memerintahkan manusia untuk menuntut ilmu, bahkan menuntut ilmu wajib hukumnya.

Pendidikan merupakan kegiatan yang penting dalam kemajuan manusia. Islam mengajarkan umatnya untuk selalu gigih dalam menuntut ilmu seperti yang diperintahkan dalam beberapa ayat Al-Qur'an dan hadist. Kegiatan pendidikan pada dasarnya selalu terkait dua belah pihak, yaitu: pendidik dan peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, pendidik memiliki peran utama dalam menentukan kualitas pengajaran yang dilaksanakannya. Yakni memberikan pengetahuan (cognitive), sikap

¹⁶⁶ Listari Basuki, Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Perspektif Islam, *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, Vol. 5 No.1 Juni 2012 ISSN : 1979 – 5408, hal.717.

¹⁶⁷ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005, hal 11.

dan nilai (afektif) dan keterampilan (psikomotor) dengan kata lain tugas dan peran pendidik yang utama terletak dibidang pengajaran.

Pendidikan kerap diartikan secara longgar dan dapat mencakup berbagai persoalan yang luas, namun demikian, pendidikan sebenarnya dapat ditinjau dari dua segi. Pertama dari sudut pandang masyarakat, kedua dari segi pandang individu.¹⁶⁸

Pendidikan Islam diharapkan menghasilkan akhlaq mulia. Aku diutus, kata Nabi, untuk menyempurnakan akhlaq. Seharusnya melalui pendidikan Islam menghasilkan akhlak mulia itu. Selama ini para ahli pendidikan percaya bahwa setelah seseorang mengikuti seperangkat kegiatan belajar mengajar dan secara kognitif telah memahami apa yang dipelajari, maka disebut telah berhasil. Padahal antara aspek kognitif dan perilaku terpuji, atau disebut berakhlak mulia, tidak selalu seiring atau berkorelasi.¹⁶⁹

Hasil dari kegiatan pendidikan Islam seharusnya bukan sekedar menjadikan peserta didik mengerti dan memahami sesuatu yang dipelajari, tetapi yang justru lebih penting adalah berhasil menghayati dan menjalankan apa yang telah diperoleh dari pembelajarannya itu. Seseorang disebut telah berhasil mengikuti pendidikan Islam manakala yang bersangkutan telah mampu memelihara hatinya, beramal shaleh, dan berakhlak mulia.¹⁷⁰

¹⁶⁸ Ahmad zain Sarnoto, *Pemikiran pendidikan Islam,;Doktrin Islam Tentang Pendidikan*,Statement Volume.4 no.5 tahun 2014, hal.76.

¹⁶⁹Mappanganro, *Implementasi Pendidikan Islam di Sekolah*, Ujungpandang: Yayasan Ahkam, 1996, hal.10.

¹⁷⁰ Hasan Langgulung, *Beberapa Pemikiran tentang Pendidikan Islam*, Bandung: Al-Ma'arif, 1980, hal. 94.

BAB III

PENGEMBANGAN KOGNITIF DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

1. Fase Perkembangan Kognitif

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. "Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (structuralism) dan aliran konstruktif (constructivism).¹⁷¹

Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya.

Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara

¹⁷¹ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012, hal. 131.

logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi kesimpulan umum).

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal¹⁷².

a. Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor.

Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan refleks yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, mengisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya, atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada.

Selanjutnya, ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti, bahwa anak telah mulai membangun pemahamannya terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk, dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotor yang dilakukannya.¹⁷³

Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris.

b. Fase Pra operasional (usia 2 - 7 tahun)

¹⁷² Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008, hal. 49.

¹⁷³ Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, hal. 50.

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

Fase ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase, yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 2 - 4 tahun.

Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagi anak pada fase ini, ditentukan oleh cara pandangnya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris.¹⁷⁴

Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4 - 7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

c. Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar,

¹⁷⁴ Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, hal. 52.

mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis.¹⁷⁵

d. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis.¹⁷⁶

Tahap ini anak berusia 11 – remaja. Pada tahap ini anak mampu berfikir menggunakan logika. Jika kita bertanya, tali panjang dengan beban ringan dibandingkan dengan tali panjang beban berat. Dia akan menjawab tali pendek akan membuat ayunan yang cepat, dan tali panjang akan membuat ayunan lambat.¹⁷⁷

Perkembangan kognitif berkembang baik bergantung pada kemampuan intelektual, proses interaksi semacam ini nampak pada teori Piaget. Tahapantahapan diatas selalu dialami oleh setiap anak, dan tidak akan pernah ada yang dilewatinya meskipun tingkat kemampuan anak berbeda-beda. Tahapan ini meningkat lebih kompleks dari pada masa awal dan kemampuan kognitif bertambah.¹⁷⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak mulai bisa memahami realitas dilingkungannya. Kemampuan kognitif sering disebut juga sebagai daya pikir yaitu, kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan – hubungan, kegiatan yang mnegakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru.¹⁷⁹

Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:¹⁸⁰

1. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)

¹⁷⁵ Wiji Hidayati dan Sri Purnami, *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Teras, 2008, hal. 131.

¹⁷⁶ Sujiono dkk, *Metode Pengembangan*, hal. 91.

¹⁷⁷ Asrul, Sitorus Dkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sdm Yang Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, 2016,hal.191.

¹⁷⁸ MS Sumantri, *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan,2005,hal.50.

¹⁷⁹ Damayanti, Ayu Dutika. *Toys For Kids Kiat Memilih Mainan Untuk Anak*, Curvaksara. Yogyakarta, 2009,hal.15.

¹⁸⁰ Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007, hal. 3.

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari, baik bahasa lisan maupun bahasa tulis. Selain itu dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan pesan/maksud yang ingin disampaikan kepada orang lain sehingga orang lain akan memahami apa yang kita sampaikan. Maka dari itu kemampuan berbahasa penting untuk dikembangkan. Perkembangan bahasa anak usia dini tidak hanya terdiri dari berbicara namun juga menyimak, membaca dan menulis bagi anak usia dini.

Penguasaan Bahasa sejak lahir hingga usia sekitar 2 tahun dapat memahami sesuai dengan dunia mereka. Pengetahuannya di dasarkan pada tindakan fisik dan pemahamannya terbatas pada peristiwa masa kini atau masa lalu yang belum lama, perkembangan bahasa melintaskan komunikasi lisan maupun tertulis. Kemampuan verbal linguistic berkembang sangat dini dan pada usia 3 tahun, anak-anak dapat menggunakan dan dapat memahami kalimat dalam jumlah yang hamper tidak tertinggal dapat melakukan percakapan dan tahu tentang bahasa tertulis.

Berbahasa anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang meliputi kemampuan mengungkapkan sesuatu, mendengar, dan memahami bahasa dan juga dapat dengan membaca gambar dimana membaca merupakan kegiatan yang bisa ,mengungkapkan bahasa pada anak usia dini dan dilakukan oleh anak usia dini. Membaca merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak apabila didalam membaca terdapat sesuatu yang menarik untuk anak seperti terdapat gambargambarnya. Anak juga dapat berkreasi dalam mengembangkan bacaan yang dilihat dari gambar yang bermakna suatu tulisan.

Disinilah alat peraga dapat di gunakan dan dapat juga diterapkan untuk merangsang daya fikir anak untuk dapat mengungkapkan dan menggambarkan pada apa yang mereka lihat dan anak akan dapat mengungkapkan sesuai dengan imajinasi mereka sendiridan dengan gaya bahasa mereka sendiri.

Membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang di baca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki.¹⁸¹

Membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menumpukan perhatian pada perkataan-

¹⁸¹ Azizah muiz dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka,2008,hal. 200.

perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang di berikan melalui permainan dan kegiatan yang enarik sebagai perantara pembelajaran¹⁸²

Pada anak usia 4-6 tahun, perkembangan kemampuan berbahasa anak ditandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut :

1. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi
2. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya dan kata sambung.
3. Menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu.
4. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
5. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.¹⁸³

Kondisi tersebut menunjukkan berfungsi dan berkembangnya sel-sel saraf pada otak. Para ahli saraf meyakini bahwa jika gejala-gejala munculnya potensi tidak diberikan rangsangan untuk berkembang kearah yang positif maka potensi-potensi tadi akan kembali menjadi potensi tersembunyi dan lambat laun fungsinya akan berkurang hingga sel saraf menjadi mati.

Belajar menurut teori Multiple Intelligence menyatakan bahwa seorang anak untuk belajar bahasa mungkin mempergunakan elemen bunyi, huruf, cerita, berbicara, mendengarkan, menulis, atau mungkin bermain kata-kata. Artinya untuk menunjukkan kemampuan bahasa, anak menempuh cara yang paling sesuai untuk dirinya yang mungkin sekali berbeda dengan anak yang lain.¹⁸⁴

2 . Kemampuan mengingat (*memory*)

Pada hakikatnya daya ingat sangat berhubungan langsung dengan anak melalui pengalaman, apa yang telah dilihat dan apa yang terjadi disekeliling anak. Melatih daya ingat anak hendaknya dilakukan sejak

¹⁸² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group, 2011,hal. 83.

¹⁸³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,...hal. 83

¹⁸⁴ Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depdiknas, 2005,hal.29.

usia dini melalui kegiatan pembiasaan yang menyenangkan agar anak memiliki daya ingat yang kuat.¹⁸⁵

Daya ingat anak usia dini yang di maksud dalam hal ini bukanlah suatu proses yang rumit yang harus dikuasai anak untuk memahami konsep tentang suatu hal melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui dan menyebutkan kembali benda-benda yang pernah dilihat dan dipelajari anak.

Memori (daya ingat) sebagai unsur yang sangat penting dari fungsi kognitif manusia mempunyai peran yang strategis dalam proses kemandirian seseorang. kemampuan mengingat sangat yang penting bagi manusia, bukan hanya karena ingatan membantu mencatat pengalaman-pengalaman hidup, tetapi juga karena kemampuan mengingat ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir manusia. kemampuan daya ingat pada anak usia dini meliputi: Encoding: proses dimana informasi dipersiapkan, storage: penyimpanan ingatan untuk digunakan di masa depan dan retrieval: proses di mana informasi diakses atau dipanggil kembali dari penyimpanan ingatan. Sedangkan sifat-sifat dari ingatan yang baik adalah setia, cepat, bisa menyimpan lama, luas, dan siap.

Jenis Daya Ingat Menurut Couto dan Alizamar ada 3 jenis daya ingat yaitu:

- a. Daya ingat sensori: daya ingat sensori yakni berada di otak selama tidak lebih dari satu detik. Didefinisikan sebagai “*momentary lingering of sensory information after a stimulus is removed.*” Yang bermakna bahwa memori sensori adalah informasi sensoris yang masih tersisa sesaat setelah stimulus diambil. Tidak semua informasi yang tercatat dalam daya ingat sensori akan tersimpan lebih lanjut ke daya ingat jangka pendek dan jangka panjang.
- b. Daya ingat jangka pendek: daya ingat jangka pendek disimpan lebih lama dibanding daya ingat sensori. Daya ingat jangka pendek ini berada di otak untuk periode waktu yang singkat. Daya ingat ini berisi hal-hal yang disadari dalam benak pada saat ini. Otak dapat melakukan beberapa proses untuk menyimpan apa yang ada di memori jangka pendek ke dalam memori jangka panjang. Misalnya mengulang-ulang informasi didalam benak hingga akhirnya seseorang mengingatnya.

¹⁸⁵ Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007, hal. 4.

c. Daya ingat jangka panjang: daya ingat jangka panjang adalah informasi-informasi yang disimpan dalam ingatan seseorang untuk diperlukan dimasa yang akan datang. Daya ingat jangka panjang ini berada di otak untuk waktu yang lebih lama.¹⁸⁶

3. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)

Perkembangan kognitif adalah kemampuan individu dalam berfikir untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi pada anak usia dini¹⁸⁷ Perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini yang dapat bereksplorasi dengan dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga anak dapat memperoleh berbagai macam pengetahuan.¹⁸⁸

Salah satu perkembangan yg relatif sangat penting untuk dikembangkan dan diperhatikan adalah terkait dengan perkembangan kognitif anak karena dalam pengembangan kognitif anak itu akan membantu anak 4 mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar atau dirasakan anak, mengembangkan pemikiran-pemikiran anak dalam menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, memahami simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitar anak, melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara alamiah ataupun yang terjadi melalui proses percobaan, dan mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah

Dalam konteks berfikir logis anak akan mengenal tentang Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, Mengenal pola ab-ab/ abc-abc dan mengulanginya, dan Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

Dalam berfikir logis pada anak usia 4-5 tahun ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan agar tidak menghambat proses pengembangan berfikir logis anak diantaranya adalah memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain khayalan

¹⁸⁶ Burhanurddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: ArRuzz Media, 2014, hal. 157.

¹⁸⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2014, hal. 47.

¹⁸⁸ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penebit Gava Media, 2014, hal. 62.

atau berpura-pura memerankan seorang dokter atau guru dengan adanya main peran anak mendapatkan kosa kata baru dan mulai berfikir, menjadikan anak sebagai pusat kegiatan belajar jadi anak tidak semata-mata hanya mendengarkan guru saja akan tetapi guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengutarakan keinginan atau kemauan anak usia dini, mendorong anak untuk belajar secara aktif dengan metode demonstrasi atau eksperimen dan menempatkan anak sebagai pembelajar dalam berbagai hal, secara spontan dilakukan dimana saja dan kapan saja. kegiatan sehari-hari anak, mendidik anak sesuai dengan perkembangan anak, dan memberikan apresiasi yang positif terhadap hasil belajar setiap anak jadi anak akan lebih semangat dan senang ketika hasil belajarnya dinilai positif oleh guru ataupun orang tua.¹⁸⁹

4. Kemampuan tilikan ruang (spatial factor)

Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasi-kan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Dalam kenyataannya, pra operasional adalah kemampuan anak mengantisipasi dari suatu kejadian dalam kejadian yang lain. Anak dapat mengetahui dan dapat merespon dengan cepat untuk melakukan aspek perkembangan yang ada pada diri mereka tentunya dengan bantuan guru, mereka dapat membilang, mereka dapat melipat, meronce, dan perkembangan kognitif-kognitif yang harus terus diasah setiap harinya.

5. Kemampuan bilangan (numerical ability)

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 1 untuk menggambarkan konsep bilangan satu, lambang 2 untuk menggambarkan konsep bilangan dua, dan seterusnya. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut lambang bilangan.¹⁹⁰

Menurut Soedjatmoko bahwa nama bilangan adalah nama yang dipergunakan untuk menyebut ataupun menyatakan suatu bilangan. Lambang bilangan atau sering disebut simbol yang dapat dipergunakan untuk menuliskan nama suatu bilangan yang telah

¹⁸⁹ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, hal.90.

¹⁹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas, 2007, hal.10.

disebut. Bilangan merupakan konsep yang abstrak, bukan simbol, bukan pula angka. Lambang bilangan itu biasa kita sebut angka.¹⁹¹

Pada awalnya anak hanya mampu menyebutkan nama bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan yang disebutkan. Anak mengingat nama bilangan tetapi belum mengerti makna bilangan yang mereka sebutkan, dan seiring dengan perkembangannya lama-kelamaan anak akan mengerti makna dari bilangan. Pentingnya Mengenal Lambang Bilangan bagi Anak Usia Dini, Lambang bilangan merupakan bagian dari aspek mendasar matematika. Bagi anak usia dini matematika hanya sebuah pengalaman bukan penugasan. lambang bilangan penting untuk diketahui dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan. Sebelum mengenal lambang bilangan perlu mengetahui perkembangan mengenal konsep bilangan.

6. Kemampuan menggunakan kata-kata (word fluency)

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat mempengaruhi perkembangan kognitif pula. Karena kognitif memiliki keterkaitan dengan bahasa, sehingga dalam pendidikan anak usia dini bahasa dan kognitif sangat penting untuk diberikan berbagai macam stimulasi agar ber-kembang sesuai dengan tugas-tugas perkembangan.

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu bidang pengembangan anak usia dini yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa. Bidang pengembangan berbahasa anak usia dini meliputi kemampuan mendengarkan, berkomunikasi secara lisan (berbicara), memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis anak usia dini.¹⁹²

Mendengar dan Berbicara Secara umum tujuan dari kegiatan mendengar dan berbicara diharapkan agar anak dapat :

¹⁹¹ Adjie, N dan Rostika, R.D, *Konsep dasar matematika*, Bandung: UPI PRESS, 2009, hal.96.

¹⁹² Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007, hal. 6.

- a. Mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat.
- b. Berbicara dengan penuh percaya diri
- c. Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaksi sosial dengan yang lain.
- d. Menikmati buku, cerita dan irama.
- e. Mengembangkan kesadaran bunyi.

Awal membaca Pengembangan awal membaca anak usia dini yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan) dan melalui kegiatan ini diharapkan agar anak usia dini mampu :

- a. Membentuk perilaku membaca
- b. Mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dan ketrampilan pemahaman
- c. Mengembangkan kesadaran huruf.

Berdasarkan paparan di atas sudah jelas bahwa pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini amatlah penting dan salah satunya yaitu kemampuan awal membaca anak usia dini. Dengan demikian, pada penelitian ini peneliti terfokus pada salah satu dari bidang pengembangan berbahasa anak usia dini yaitu kemampuan awal membaca dan berkata anak usia dini.¹⁹³

7. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (perceptual speed)

Umumnya masa kanak-kanak dibagi menjadi masa kanak-kanak awal dan akhir. Masa kanak-kanak awal sering dianggap usia bermain sesungguhnya dan mulai menurun ketika anak mulai memasuki usia sekolah dasar. Pada saat ini anak sudah dianggap cukup mampu untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan baik fisik maupun mental. Masa ini juga disebut dengan masa berkelompok. Anak tumbuh dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mempelajari dasar-dasar berperilaku sosial sebagai persiapan kehidupan sosial yang lebih tinggi.¹⁹⁴

Dapat dikatakan usia 3-5 tahun adalah usia keemasan bagi anak. selain ditandai masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangan masa ini ditandai dengan berbagai bentuk kreativitas dalam bermain yang muncul dari daya imajinasi anak. Pemberian stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak akan menjadikan mereka lebih

¹⁹³ Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007, hal. 6.

¹⁹⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009, hal. 2.3-2.4.

matang baik secara fisik maupun psikis. Selain itu, karena masa ini merupakan masa peka untuk menjadi sama dengan orang lain di sekitarnya, seperti meniru pembicaraan atau tindakan orang yang dilihatnya baik yang sesuai norma ataupun terkadang sesuatu tingkah laku buruk yang tidak pantas ia lakukan. Sehingga periode ini dikenal juga sebagai usia meniru dengan cepat dan akan tertanam pada memori anak.

Maka periode ini merupakan masa yang penting bagi keberlangsungan perkembangan anak dimasa yang akan datang. Peran dan tanggung jawab pendidik pada proses bimbingan dan pengasuhan pada anak sangat besar. Dengan program layanan terpadu dan berkesinambungan.

Menurut Jamaris aspek-aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu :

1. Berfikir Simbolis

Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

2. Berfikir Egosentris

Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain

3. Berfikir Intuitif

Fase berfikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.¹⁹⁵

Dalam komponen assesment ada beberapa aspek yang di kembangkan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif anak, aspek kognitif ini terdiri dari empat macam yaitu:

- a. Informasi/pengetahuan figuratif, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dirinya dan lingkungannya, misalnya mengenal bentuk geometri dan bagian tubuhnya.
- b. Pengetahuan procedural/operatif, yaitu kemampuan anak untuk mengambil keputusan dapat memecahkan masalah yang ada di sekitarnya, misalnya membandingkan dua objek atau lebih yang tidak sama, dan menghitung, menata, mengurutkan, serta dapat mengklasifikasikan.

¹⁹⁵ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia, 2006, hal. 23-24.

- c. Pengetahuan temporal dan spasial, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dan mengetahui keadaan yang ada saat itu, misalnya mengetahui nama hari, waktu, dan kecepatan.
- d. Pengetahuan dan pengingatan memori, yaitu proses anak dalam mengolah informasi yang sudah diterima dan mengaitkannya dengan informasi ataupun pengetahuan yang sudah ada, misalnya mengingat nama teman-temannya.¹⁹⁶

2. Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak

Kognitif atau sering disebut kognisi mempunyai pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati. Ada yang mengartikan bahwa kognitif adalah tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Selain itu kognitif juga dipandang sebagai suatu konsep yang luas dan inklusif yang mengacu kepada kegiatan mental yang terlibat di dalam perolehan, pengolahan, organisasi dan penggunaan pengetahuan. Proses utama yang digolongkan di bawah istilah kognisi mencakup : mendeteksi, menafsirkan, mengelompokkan dan mengingat informasi; mengevaluasi gagasan, menyimpulkan prinsip dan kaidah, mengkhayal kemungkinan, menghasilkan strategi dan berfantasi.

Prinsip-prinsip perkembangan kognitif anak adalah:

a. Asimilasi (Assimilation)

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

Asimilasi tidak menghasilkan perkembangan atau skemata, melainkan hanya menunjang pertumbuhan skemata. Sebagai suatu ilustrasi, kepada seorang anak diperlihatkan suatu benda yang berbentuk persegi empat sama sisi. Setelah itu diperlihatkan persegi panjang. Asimilasi terjadi apabila anak menjawab persegi panjang adalah persegi empat sama sisi. Jadi persegi panjang diasimilasikan dengan persegi empat sama sisi. Hal ini karena bentuk itu dikenal anak lebih awal sementara persegi panjang diperoleh kemudian. Jika menyangkut masalah ukuran dari bentuk tersebut asimilasi tidak akan terjadi karena tidak cocok dengan gagasan yang telah ada. Tetapi jika persegi empat itu dilihat sebagaimana adanya persegi empat maka hal ini merupakan proses akomodasi.¹⁹⁷

¹⁹⁶ Suyanto Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005, hal. 194-195.

¹⁹⁷ Syamsu Yusuf, L N, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.2000, hal. 23.

b. Akomodasi (Accommodation)

Akomodasi merupakan proses yang terjadi apabila berhadapan dengan stimulus baru. Anak mencoba mengasimilasikan stimulus baru itu tetapi tidak dapat dilakukan karena tidak ada skema yang cocok. Dalam keadaan seperti ini anak akan menciptakan skema baru atau mengubah skema yang sudah ada sehingga cocok dengan stimulus tersebut. Akomodasi dapat dikatakan sebagai proses pembentukan skema baru atau perubahan skema yang telah ada, seperti contoh di atas dimana persegi empat dilihat sebagaimana adanya persegi empat.

c. Ekuilibrium (Equilibrium)

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah.¹⁹⁸

Akomodasi menghasilkan perubahan atau perkembangan skemata atau struktur kognitif. Asimilasi dan akomodasi berlangsung terus sepanjang hidup. Jika seseorang selalu mengasimilasi stimulus tanpa pernah mengakomodasikan, ada kecenderungan ia memiliki skema yang sangat besar, sehingga ia tidak mampu mendeteksi perbedaan-perbedaan diantara stimulus yang mirip. Sebaliknya jika seseorang selalu mengakomodasi stimulus dan tidak pernah mengasimilaskannya, ada kecenderungan ia tidak pernah dapat mendeteksi perasaan persamaan dari stimulus untuk membuat generalisasi. Oleh karenanya harus terjadi keseimbangan antara proses asimilasi dan akomodasi yang dikaitkan sebagai equilibrium

Berkenaan dengan perkembangan kognitif ini, mengungkapkan bahwa proses perkembangan fungsi-fungsi dan perilaku kognitif menurut Piaget berlangsung mengikuti suatu sistem atau prinsip atau teknik keseimbangan (*seeking equilibrium*), dengan menggunakan dua cara ialah *assimilation* dan *accommodation*

Teknik asimilasi digunakan apabila individu memandang bahwa obyekobyek atau masalah-masalah baru dapat disesuaikan dengan kerangka berfikir. Sedangkan teknik akomodasi digunakan apabila individu memandang bahwa obyek-obyek kerangka berfikirnya yang ada sehingga harus mengubah strukturnya.¹⁹⁹

Equilibrium menunjuk pada relasi antara individu dan sekelilingnya, terutama sekali pada relasi antara struktur kognitif

¹⁹⁸ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, hal. 27.

¹⁹⁹ Syamsu Yusuf, L N, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, hal. 24.

individu dan struktur sekelilingnya. Di sini ada keadaan seimbang bila individu tidak lagi perlu mengubah hal-hal dalam kelilingnya untuk mengadakan asimilasi dan juga tidak harus mengubah dirinya untuk mengadakan akomodasi dengan hal-hal yang baru.

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini berbeda dengan prinsip-prinsip perkembangan fase kanak-kanak akhir dan seterusnya. Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekamp dan Coople adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
2. Perkembangan fisik/motorik, emosi, social, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan.
3. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.
4. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
5. Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.
6. Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks social budaya yang majemuk.
7. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, social, dan pengetahuan yang diperolehnya.
8. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan social.
9. emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
10. Perkembangan akan mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.
11. Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.
12. Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar adalah dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhannya, dan aman secara fisik dan fisiologis.²⁰⁰

²⁰⁰ Aisyah, Siti, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.hal. 23.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif atau dapat dipandang sebagai suatu perubahan dari suatu keadaan seimbang ke dalam keseimbangan baru. Setiap tahap perkembangan kognitif mempunyai bentuk keseimbangan tertentu sebagai fungsi dari kemampuan memecahkan masalah pada tahap itu. Ini berarti penyeimbangan memungkinkan terjadinya transformasi dari bentuk penalaran sederhana ke bentuk penalaran yang lebih kompleks, sampai mencapai keadaan terakhir yang diwujudkan dengan kematangan berfikir orang dewasa.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif sehingga perlu mengetahui dan memahami hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak agar dapat mengantisipasi keterhambatan proses perkembangan anak.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut yaitu :

1) Hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

2) Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Dia berpendapat manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Jadi, perkembangan manusia ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

3) Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis (usia kalender).

4) Pembentukan

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

5) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Kebebasan

Kebebasan adalah manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah dan memilih masalah sesuai kebutuhannya.²⁰¹

Pada dasarnya faktor perkembangan kognitif memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini oleh karena itu orang tua memiliki peran yang cukup besar dalam memberikan arahan dan memberikan efek tersendiri kepada anak agar dalam perkembangan dan pertumbuhan anak sesuai dengan harapan.

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini sehingga jika tidak diatasi dengan cepat dan tepat untuk mengatasinya maka sulit untuk mengarahkan dalam perkembangannya.

Dapat disimpulkan bahwa melalui faktor-faktor perkembangan kognitif yang dialami oleh anak selama masa perkembangannya dalam proses melakukan sesuatu yang menunjukkan adanya rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap banyak hal oleh anak dari pengalaman dan semakin menunjukkan terhadap minat yang dilakukan anak.

D. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Sebagian besar psikologi terutama kognitivis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensory ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah ia berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya (seperti melihat dan mendengar) benar-benar mulai tampak

Adapun karakteristik perkembangan kognitif ada sembilan bagian yaitu :

- a. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat suatu benda.
- b. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar.
- c. Dapat menumpuk balok atau gelang - gelang sesuai ukurannya secara berurutan.

²⁰¹ Sujiono, Yuliani Nurani.. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka,2013, hal. 17.

- d. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- e. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- f. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- g. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- h. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.²⁰²

Dengan demikian, adapun upaya pendidik untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak yaitu menerima peserta didik secara positif tanpa syarat, menciptakan suasana dimana peserta didik tidak merasa terlalu dinilai oleh orang lain, dan memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku peserta didik; dapat menempatkan diri dalam situasi peserta didik; serta melihat sesuatu dari sudut pandang mereka. Sehingga hal ini akan dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini.

E. Bidang Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengembangan *Auditory* AUD

Pengembangan auditory anak usia dini merupakan pengembangan kemampuan anak usia dini dalam mendengar yang melalui proses menerima kumpulan bunyi benda, kosa kata atau kalimat yang memiliki makna dalam topik tertentu.²⁰³ Kemampuan mendengar anak usia dini memiliki beberapa tingkatan, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Mendengar bunyi-bunyi kata tanpa membekas dalam pikiran,
- 2) Mendengar setengahsetengah,
- 3) Mendengar dengan mulai merangkai idea atau pengetahuan.²⁰⁴

Kemampuan mendengar anak usia dini merupakan kemahiran pokok dalam proses mempelajari suatu pengetahuan. Anak yang mempunyai kemampuan mendengar dengan baik, maka anak akan memahami maksud dan membuat penafsiran tentang sesuatu hal. Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak.

²⁰² Mudjito A.K, *Pedoman Bidang Pengembangan Pembiasaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2007, hal 19.

²⁰³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, 2016 hal.50.

²⁰⁴ Fathul Mujib, dan Rahmawati, Nailur, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press, 2012,hal.128.

Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan. Tujuan pengembangan auditory anak usia dini adalah memperoleh informasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungan. Contoh permainan pengembangan auditory anak usia dini adalah menebak bunyi.

2. Pengembangan Visual AUD

Pengembangan visual anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya, mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau janggal, menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan atau lainnya, menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenali namanya sendiri bila tertulis dan mengenali huruf dan angka.

3. Pengembangan Taktil AUD

Pengembangan taktil anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan indera peraba (Tekstur) anak usia dini. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain: mengembangkan kesadaran akan indera sentuhan, mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya, bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin, menebak dengan meraba tubuh teman, meraba dengan kertas amplas, meremas kertas koran dan meraup biji-bijian.²⁰⁵

4. Pengembangan Kinestetik AUD

Pengembangan kinestetik anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan atau

²⁰⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, 2016 hal.51.

motorik halus anak usia dini yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Tujuan dari pengembangan ini adalah mengkoordinasikan keseimbangan, kekuatan dan kelenturan otot-otot tubuh. Cara lain yang dikembangkan untuk anak usia dini adalah menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, menjahit dengan sederhana, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, membuat gambar sendiri dengan berbagai media, menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga atau empat persegi panjang, memegang dan menguasai sebatang pensil, menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau tekateki dalam bentuk sederhana, mampu menggunakan gunting dengan baik, dan mampu menulis, melukis dengan jari (Finger Painting), melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, menggunting, menjiplak, berlari, melompat dan lain-lain.²⁰⁶

5. Pengembangan Aritmatika AUD

Pengembangan aritmatika anak usia dini ini diarahkan untuk kemampuan matematika. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua sebelum mengajarkan matematika pada anak-anak, terutama pada anak usia dini adalah:

- 1) Matematika itu bukanlah hanya sekedar berhitung angka-angka,
- 2) Matematika adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan bukanlah sesuatu yang abstrak,
- 3) Untuk membuat anak usia dini cinta matematika, orangtua tidak boleh takut pada matematika,
- 4) Belajar tidak harus dipisahkan dari bermain.²⁰⁷

Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dengan menggunakan konsep dari kongkrit keabstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambing bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan. Dalam prakteknya, dapat diterapkan dengan:

- 1) Menggunakan konsep waktu misalnya hari ini,
- 2) Menyatakan waktu dengan jam,

²⁰⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak usia Dini*, ...hal.52.

²⁰⁷ Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk*, Jakarta: Gramedia, 2013, hal.7.

- 3) Mengurutkan lima sampai dengan sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar, dan
- 4) Mengenal penambahan dan pengurangan.

6. Pengembangan Geometri AUD

Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu “ge” yang berarti bumi dan “metrein” yang berarti mengukur. Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Mengukur benda dengan sederhana,
- b. Menggunakan bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang pendek, tinggi, rendah,
- c. Mencipta bentuk geometri dan lain-lain,
- d. Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya,
- e. Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya,
- f. Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah,
- g. Mengukur benda secara sederhana,
- h. Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya,
- i. Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri,
- j. Mencontoh bentuk-bentuk geometri,
- k. Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat,
- l. Menyusun menara dari delapan kubus,
- m. Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi
- n. Meniru pola dengan empat kubus.

7. Pengembangan Sains Permulaan AUD

Pengembangan sains permulaan anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai pengembangan kognitif anak usia dini. Pengembangan kognitif anak usia dini suatu pendekatan secara saintifik atau logis. Hakikat pengembangan sains di TK adalah kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan menarik melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang segala sesuatu yang ada di dunia sekitar.²⁰⁸

²⁰⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, 2016 hal.53.

Pengembangan sains di TK secara umum bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi mengenai apa yang ada di sekelilingnya. Sedangkan secara khusus permainan sains di TK bertujuan agar anak memiliki kemampuan mengamati berbagai perubahan yang terjadi, serta melakukan percobaan-percobaan sederhana, melakukan kegiatan mengklasifikasi, membandingkan, memperkirakan dan mengkomunikasikannya serta membangun kreatifitas dan inovasi pada diri anak.

Proses penemuan ilmiah dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Kegiatan sains dapat dilakukan oleh anak dan guru di Laboratorium atau Pusat Sains, tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Cara mengajarkan sains permulaan dengan mengajak anak ke kebun atau ke taman. Banyak hal yang dapat diamati anak di alam sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain:

- 1) Mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar,
- 2) Mengadakan berbagai percobaan sederhana.
- 3) Mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

F. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Paud Kurikulum 2013

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

I. Nilai-Nilai Agama Dan Moral

1. Mengetahui agama yang dianutnya
2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar
3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu
4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk
5. Membiasakan diri berperilaku baik
6. Mengucapkan salam dan membalas salam

II. Fisik Motorik

A. Motorik Kasar

1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb
2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)
3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi
4. Melempar sesuatu secara terarah
5. Menangkap sesuatu secara tepat
6. Melakukan gerakan antisipasi
7. Menendang sesuatu secara terarah

8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas

B. Motorik Halus

1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran
2. Menjiplak bentuk
3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit
4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media
5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).²⁰⁹

C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan

1. Berat badan sesuai tingkat usia
2. Tinggi badan sesuai tingkat usia
3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan
4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia
5. Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal
6. Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa)
 7. Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan.²¹⁰

III. Kognitif

A. Belajar dan Pemecahan Masalah

1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)
2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)
3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb)
4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah
6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu
8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan

²⁰⁹ Permendikbud No 137, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, tahun 2014.

²¹⁰ Permendikbud No 137, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, tahun 2014.

sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)

B. Berpikir Logis

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya
3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna

C. Berpikir Simbolik

1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan
4. Mengenal lambang huruf

Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Sedangkan proses berpikir adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami.²¹¹

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun yang bertujuan untuk membantu mengembangkan aspek perkembangan anak dengan cara memberikan stimulus atau rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan di jenjang selanjutnya.

IV. Bahasa

A. Memahami Bahasa

1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)
2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan
3. Memahami cerita yang dibacakan
4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
5. Mendengar dan membedakan bunyi- bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)²¹²

B. Mengungkapkan Bahasa

²¹¹ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Jakarta:Rineka Cipta,2003, hal.27.

²¹² Permendikbud No 137, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak,tahun 2014.

1. Mengulang kalimat sederhana
 2. Bertanya dengan kalimat yang benar
 3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan
 4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
 5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal
 6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain
 7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan
 8. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar
 9. Memperkaya perbendaharaan kata
 10. Berpartisipasi dalam percakapan
- C. Keaksaraan
1. Mengenal simbol-simbol
 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya
 3. Membuat coretan yang bermakna
 4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z
- V. Sosial Emosional
- A. Kesadaran Diri
1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
 2. Mengendalikan perasaan
 3. Menunjukkan rasa percaya diri
 4. Memahami peraturan dan disiplin
 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri
- B. Rasa Tanggungjawab Diri Sendiri dan Orang lain
1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya
 2. Menghargai keunggulan orang lain
 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman
- Perilaku Prososial
1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
 2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
 3. Menghargai orang lain
 4. Menunjukkan rasa empati.²¹³
- VI. Seni
- A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara
1. Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu

²¹³ Permendikbud No 137, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, tahun 2014.

kesukaannya

- B. Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur Tertarik dengan kegiatan seni
1. Memilih jenis lagu yang disukai
 2. Bernyanyi sendiri
 3. Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran
 4. Membedakan peran fantasi dan kenyataan
 5. Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita
 6. Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi
 7. Menggambar objek di sekitarnya
 8. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)
 9. Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresi yang berirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu)
 10. Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan acuan yang dipergunakan dalam pengembangan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD disebut sebagai Kompetensi Inti. Kemudian, Kompetensi Dasar merupakan pencapaian perkembangan anak yang mengacu kepada Kompetensi Inti pada TK Permata Plus.

2. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

I. Nilai-Nilai Agama Dan Moral

1. Mengenal agama yang dianut
2. Mengerjakan ibadah
3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb
4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
5. Mengetahui hari besar agama
6. Menghormati (toleransi) agama orang lain

II. FISIK MOTORIK

A. Motorik Kasar

1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.²¹⁴
- B. Motorik Halus
1. Menggambar sesuai gagasannya
 2. Meniru bentuk
 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
 5. Menggunting sesuai dengan pola
 6. Menempel gambar dengan tepat
 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci
- C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan
1. Berat badan sesuai tingkat usia
 2. Tinggi badan sesuai standar usia
 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan
 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia
 5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin)
 6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain
 7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri
 8. Memahami tata cara menyebrang
 9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)

III. KOGNITIF

A. Belajar dan Pemecahan Masalah

1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

B. Berpikir Logis

1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”
2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)
3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)

²¹⁴ Permendikbud No 137, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, tahun 2014.

5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
 7. Mengenal pola ABCD-ABCD
- C. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Berpikir adalah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk mempresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai tujuan, rencana, dan keinginan.²¹⁵

Fungsi simbolik ialah subtahap pertama pemikiran praoperasional. Pada subtahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

IV. BAHASA

A. Memahami Bahasa

1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks
3. Memahami aturan dalam suatu permainan
4. Senang dan menghargai bacaan

B. Mengungkapkan Bahasa

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok

²¹⁵ Sindi Gunarsa D. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta : Libri, 2011. hal.20

kalimat-predikat-keterangan)

5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

C. Keaksaraan

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
5. Membaca nama sendiri
6. Menuliskan nama sendiri
7. Memahami arti kata dalam cerita

V. SOSIAL EMOSIONAL

A. Kesadaran Diri

1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi
2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)
3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)

B. Rasa Tanggungjawab Diri Sendiri dan Orang lain

1. Tahu akan haknya
2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
3. Mengatur diri sendiri
4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri

C. Perilaku Prososial

1. Bermain dengan teman sebaya
2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
3. Berbagi dengan orang lain
4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain
5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)
6. Bersikap kooperatif dengan teman
7. Menunjukkan sikap toleran
8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)
9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai

sosial budaya setempat

VI. SENI

- A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara
 - 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu
 - 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman
- B. Tertarik dengan kegiatan seni
 - 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar
 - 2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu
 - 3. Bermain drama sederhana
 - 4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam
 - 5. Melukis dengan berbagai cara dan objek
 - 6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll).²¹⁶

7. Hubungan Kreativitas dan kecerdasan anak usia dini

Kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat walaupun tidak mutlak. Orang kreatif dapat dipastikan ia orang yang cerdas, namun tidak selalu orang yang cerdas pasti kreatif, membutuhkan lebih dari sekedar kecerdasan. Pola berfikir seperti ini disebut disebut konvergen. Namun bagi seorang yang kreatif ia akan memperkaya penyelesaian masalahnya dengan berbagai alternatif jawaban, dengan berbagai cara dan sudut pandang, bersifat unik dan berbeda dengan yang lain atau dengan kata lain tidak umum.berfikir alternatif merupakan kemampuan berpikir alternative merupakan kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam menganalisis permasalahan.²¹⁷

Berdasarkan kajian neurologi dan psikologi perkembangan, kualitas anak dini usia disamping dipengaruhi oleh faktor bawaan (nature) juga sangat dipengaruhi oleh faktor kesehatan, gizi, dan psikososial yang diperoleh dari lingkungannya. Oleh karena faktor bawaan harus kita terima apa adanya, maka faktor lingkunganlah yang harus direkayasa. Kita harus mengupayakannya semaksimal mungkin agar kekurangan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan tersebut dapat kita perbaiki. Adapun pemanfaatan kesempatan ini tidak lepas dari aspek-aspek pembinaan

²¹⁶ Permendikbud No 137, *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*, tahun 2014.

²¹⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, 2016 hal.129.

kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan berbahasa, kecerdasan kreatifitas dan yang terpenting adalah kecerdasan spiritual.

Berikut beberapa tips untuk mengembangkan otak anak pada usia dini, antara lain:

- a. Selalu memberikan umpan balik, sehingga proses belajar anak tidak terputus.
- b. Lakukan pembiasaan terhadap pola hidup yang baik dengan cara pengulangan secara terus menerus agar anak menjadi lebih terampil melakukan sesuatu.
- c. Memberikan perhatian ekstra pada saat window of opportunity agar tidak kehilangan waktu prima untuk menstimulasi otak anak.
- d. Mengembangkan pengalaman yang kaya bahasa. Penguasaan bahasa yang baik akan menunjukkan tingkat kecerdasan seseorang.
- e. Minimalisir kegiatan menonton televisi, kegiatan ini sangat tidak menunjang perkembangan otak anak terutama sekali pada usia yang sangat dini.
- f. Berikan kesempatan berinteraks sehingga anak mempunyai pengalaman yang luas dan memiliki fleksibilitas yang tinggi.
- g. Mengonsumsi makanan yang bergizi tinggi
- h. Cukup tidur
- i. Terhindar dari suasana tegang
- j. Menyediakan waktu untuk berefleksi
- k. Melatih anak untuk menarik nafas dalam – dalam
- l. Banyak minum air putih
- m. Memnggunakan warna–warna terang seperti kuning, merah, orange./
- n. Mengajak anak bernyanyi.
- o. Sering mengajak anak tertawa.
- p. Melatih keterampilan dalam melakukan kegiatan.
- q. Memberikan aroma suasana yang menstimulasi kewaspadaan seperti peppermint dan kayu manis.
- r. Pandai mengaitkan perasaan dan pikiran anak.²¹⁸

a. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

1. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut:

²¹⁸ Yuliana Nuraini, *Bambang, Bermain Aktif Berbasis KecerdasanJamak,PT*, Indeks, Jakarta, 2010, hal. 37.

- a) Faktor internal individu Yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:
1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
 2. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
 3. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
 4. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.²¹⁹

b) Faktor eksternal (Lingkungan)

Yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain:

1. Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media
2. Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat.
3. Menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang.

²¹⁹ Munandar, S.C. Utami. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta. 1992, hal.44.

4. Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin.
5. Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati.
6. Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda.
7. Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda.
8. Adanya interaksi antara individu yang berhasil.
9. Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

Sedangkan lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Di dalam lingkungan keluarga orang tua adalah pemegang otoritas, sehingga peranannya sangat menentukan pembentukan kreativitas anak. Adapun sikap orang tua yang menunjang pengembangan kreativitas anak yaitu:

1. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya.
2. Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal.
3. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.
4. Mendorong kemelitan anak, untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.
5. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.
6. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
7. Menikmati keberadaannya bersama anak.
8. Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
9. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
10. Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.²²⁰

Lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan anak didik untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik. Adapun falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan yaitu mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan.

1. Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan.
2. Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik.
3. Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat dan bahan

²²⁰ Munandar, S.C. Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Hal.45

mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan bekerja/belajar setiap hari. Dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana mencapainya.

4. Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas. Hendaknya tidak ada tekanan dan ketegangan.
5. Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas. Mereka perlu dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan dari rumah.
6. Guru merupakan narasumber, bukan polisi atau dewa. Anak harus menghormati guru, merasa aman dan nyaman dengan guru.
7. Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna
8. Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun dengan teman sebaya. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka berbagi tanggung jawab dalam mengaturnya.
9. Kerjasama selalu lebih daripada kompetisi
10. Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata.²²¹

Kemudian, bagi orang tua/pendidik adapun salah satu hal penting sebagai tambahan yang harus diaktualisasikan dalam mendidik anak untuk mengembangkan kreativitasnya dapat juga dilakukan melalui komunikasi yang efektif, karena melalui komunikasi yang baik akan dapat menstimulasi tindakan kreatif mereka.

Berdasarkan pendapat di atas faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak adalah cara menyikapi setiap perilaku yang muncul pada anak, dukungan yang diberikan baik dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Kreativitas anak akan berkembang apabila dalam cara menyikapi dan memberikan dukungan pada anak diberikan sebagaimana semestinya. Sebaliknya, kreativitas anak tidak akan berkembang apabila tidak diberikan ataupun diabaikan.

b. Faktor-faktor yang menghalangi seseorang berpikir kreatif yaitu :

- 1) Kebiasaan
- 2) Perilaku yang dipelajari/pengondisian
- 3) Asumsi terhadap ekspektasi orang lain
- 4) Gagal menyadari ketersediaan semua informasi
- 5) Tidak melakukan usaha/kemalasan

²²¹ Munandar, S.C. Utami. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. hal. 47.

- 6) Batasan-batasan yang diasumsikan atau diciptakan sendiri
- 7) Pola pikir
- 8) Kekakuan/ketidakfleksibelan
- 9) Takut akan kegagalan
- 10) Takut akan perbedaan
- 11) Takut dicela
- 12) Ketergantungan pada otoritas
- 13) Mengikuti pola perilaku yang dibuat oleh orang lain
- 14) Rutinitas
- 15) Kenyamanan
- 16) Familiaritas
- 17) Butuh keteraturan
- 18) Percaya takhyul
- 19) Penerimaan nasib, keturunan, atau ketidakberubahan hidup.²²²

Berdasarkan pendapat diatas terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat berkembangnya kreativitas anak. Anak akan kreatif jika mereka memiliki kepercayaan dari orang lain dan dirinya sendiri. Keluarga sebagai lingkungan pertama yang dilihat oleh anak merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan kreativitas anak. Keluarga menjadi sumber pertama kepercayaan diri anak, membentuk pola pikir dan perilaku anak dimana yang pertama kali anak lihat dan anak tiru adalah anggota keluarganya. Dukungan orang tua merupakan hal penting untuk perkembangan kreativitas anak dan kemudian dilengkapi dengan adanya fasilitas-fasilitas yang mendukung kegiatan kreatif anak sehingga anak dapat mengekspresikan segala ide-idenya.

b. Tahap-Tahap Kreativitas

Guru sebagai pembimbing peserta didiknya harus bisa memahami semua proses yang terjadi dalam perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan kreatif peserta didik. ada empat tahapan proses kreatif, yaitu:

- 1) Persiapan (preparation) Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- 2) Inkubasi (incubation) Pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “menghadapinya” dalam alam prasadar.

²²² Beetlestone, Florence. 2013. *Pembelajaran yang kreatif*, diterjemahkan oleh Narulita. Nusa Media, Bandung, hal.174.

- 3) Iluminasi (Illumination) Pada tahap ini individu sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.²²³
- d. Verifikasi (Verivication) Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.

Adapun menurut Lowenfeld dan Brittain dalam *Beetlestone* ada empat tahap perkembangan kreativitas anak yakni :

- a. Scribbling stage (Tahap corat-coret):
anak sibuk mengeksplorasi lingkungan melalui semua inderanya dan mengekspresikannya melalui pola-pola yang acak. Eksplorasi warna, ruang dan materi-materi tiga dimensi. Aksi corat-coret ini secara bertahap akan menjadi lebih terkontrol dan berkelanjutan.
- b. Pre-schematic (Pra-skematik)
anak mengekspresikan pengalaman- pengalaman nyata ataupun imajinasi, dengan usaha pertamanya untuk mempresentasikan.
- c. Schematic (Skematik)
anak menginvestigasi cara-cara dan metode- metode baru, berusaha mencari sebuah pola untuk menciptakan hubungan antara dirinya dan lingkungan. Disini simbol-simbol digunakan untuk pertama kalinya.
- d. Visual Realism (Realisme Visual)
anak menyadari peran kelompok/lingkungan sosial. Mengekspresikan hasrat untuk bekerja dalam sebuah kelompok tanpa ada campur tangan orang tua. Menggambar menjadi lebih representasi dan realistik.²²⁴

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam perkembangan kreativitas memiliki tahapan-tahapan yang akan dilalui oleh anak. Setiap tahapan yang dilalui oleh anak bukan hanya tentang bagaimana mereka membangun kreativitasnya saja melainkan tentang diri mereka sendiri. Mereka mengekspresikan jiwa mereka dan membangun rasa percaya dirinya serta menyadari bahwa mereka memiliki pandangan yang unik tentang dunia.

Karya yang anak buat adalah kreasi yang ingin mereka tunjukkan pada orang lain dimana mereka merasa sudah berhasil membuat sesuatu meskipun dalam pandangan orang dewasa hal itu terlihat biasa. Karya apapun yang dihasilkan oleh anak perlu kita puji dan

²²³ Muhammad Fadlillah,dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta,2014, hal.52.

²²⁴ *Beetlestone*, Florence. 2013. *Pembelajaran yang kreatif*, diterjemahkan oleh Narulita. Nusa Media, Bandung, hal.100.

sesekali dapat kita kritik dan kemudian kita arahkan sehingga anak tidak akan merasa gagal namun mereka akan memiliki rasa percaya diri karena dipercaya bahwa mereka bisa melakukannya.

c. Fungsi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Pertama, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri.

Kedua, fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Craig mengemukakan dalam bahwa hasil penelitian Dr. Abraham H. Maslow 1972, menunjukkan suatu kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mendukung pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.

Ketiga, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, musik dan sebagainya.²²⁵

Dengan demikian kreativitas sangatlah penting karena dengan kreativitas anak usia dini dapat mewujudkan apresiasi dirinya, dan orang yang kreatif akan memudahkan hidupnya dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

d. Pentingnya Pengembangan Kognitif

Pada dasarnya perkembangan kognitif di maksudkan agar anak dapat mengeksplorasi dirinya terhadap lingkungan sekitar dengan semua panca indra yang dimilikinya. Dari pengetahuan yang anak dapat, kita berharap anak akan mampu melangsungkan kehidupannya serta menjadi manusia yang seutuhnya sesuai dengan kodrat yang diberikan Allah.

Dalam kemampuan kognitif didalamnya terdapat proses kognisi antara lain meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran serta pemecahan masalah. Dari aspek yang ada tentunya kemampuan kognitif penting bagi anak, agar:

Piaget menyatakan bahwa, pentingnya guru meningkatkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

²²⁵ Sujiono, N., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : PT Indeks, 2013, hal. 21.

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah di alaminya
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai symbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.²²⁶

Adapun jenis-jenis alat bermain yang dapat Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode

- a. Bermain konstruktif.

Sejalan dengan perkembangan kognitifnya, anak melakukan permainan konstruktif. Kegiatan bermain diantaranya dilakukan anak dengan jalan menyusun balok-balok kecil menjadi suatu bangunan, seperti rumah, menara dan sebagainya. Di samping itu, dalam kegiatan bermain ini, anak melatih gerakan motorik halus. Hal ini terlihat pada waktu ia menggunakan jari-jarinya untuk menyusun balok-balok agar tidak jatuh.²²⁷

Pada waktu yang bersamaan, anak juga mengoperasikan kemampuan kognitifnya untuk memikirkan agar baloknya tidak jatuh dan memilih balok-balok yang tepat untuk dijadikan bangunan seperti yang diinginkannya. Aktivitas bermain ini terutama dilakukan oleh anak-anak usia 3-5 tahun.

- b. Bermain untuk pengembangan kemampuan dasar IPA.

Jenis bermain ini ditujukan untuk mengembangkan kemampuan dasar IPA di Taman Kanak-kanak. Oleh sebab itu, permainan ini syarat dengan kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas kognitif. Misalnya kegiatan dalam melakukan pengamatan, penyelidikan, kegiatan dalam mendapatkan penemuan dan mengklasifikasi objek dan peristiwa yang berkaitan dengan IPA.

²²⁶ Sujiono, Yuliani nurani, *Metode Pengembangan Kognitif*, hal. 122.

²²⁷ Moeslichatoen, R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta,2004, hal.70.

- c. Bermain matematika, yaitu seperti permainan yang dilakukan dalam bermain IPA, permainan matematika juga salah satu bentuk permainan yang melibatkan aktivitas kognitif dari tingkat sederhana ketingkat yang lebih kompleks seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud, dan lain-lain
- d. Bermain untuk pengembangan kemampuan kognitif, kemampuan bahasa dan psikososial yaitu bermain drama merupakan refleksi dari pengembangan kemampuan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak yang ditekankan dalam imajinasi atau fantasi. Seiring dengan hal tersebut, bermain drama merupakan sarana yang dapat digunakan bagi pengembangan kemampuan bahasa dan komunikasi, serta kemampuan psikososial atau perilaku anak tersebut. selanjutnya aktivitas dalam bermain drama ini sangat berguna dalam pengembangan kreativitas anak. Dalam bermain drama, anak aktif bercakapcakap tentang hal yang berkaitan dengan drama yang dimainkannya, aktivitas ini bermanfaat bagi pengembangan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berkomunikasi.
- e. Bermain sebagai latihan koordinasi gerakan motorik . Bermain sebagai latihan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengkoordinasikan gerakan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus, disebut bermain sebagai sarana latihan. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak yang melakukan gerakan motorik secara berulang-ulang, seperti berlari, memanjat, naik sepeda dan lainlain. Walaupun kegiatan bermain ini lebih ditekankan padapengembangan koordinasi gerakan motorik, akan tetapi kegiatan bermain ini secara bersamaan juga mengembangkan kemampuan kognitif anak. Keterkaitan antara gerak motorik dengan kativitas kognitif dapat dilihat pada waktu anak memperkirakan apakah pohon yang akan dipanjat tinggi atau tidak tinggi.²²⁸ Kegiatan ini membantu anak untuk memperkirakan batas kemampuannya untuk memanjat pohon itu. Aktivitas bermain sebagai latihan dilakukan oleh anak yang berusia 3-5 tahun.
- f. Bermain formal. dilakukan anak pada waktu ia melakukan permainan yang bersifat pertandingan atau perlombaan. Kegiatan bermain ini telah memiliki aturan, struktur, dan tujuan. Misalnya, bermain untuk menang. Seperti yang terjadi pada waktu anak bermain kelereng, sepak bola dan lainlain. Anak Taman Kanak-kanak sudah dapat melakukan aktivitas bermain ini walaupun pada tahap permulaan.²²⁹

²²⁸ Moeslichatoen, R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*,... hal.71.

²²⁹ Hidayani, R., *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. Jamaris, 2007, hal 114.

- g. Metode Bercerita, Merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak
- h. Metode Karyawisata, Merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang adasecara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda benda lainnya. Pengamatan secara langsung bagi anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya.²³⁰
- i. Metode Eksperimen, yaitu percobaan tentang sesuatu. Dalam hal ini setiap anak bekerja sendiri sendiri. Pelaksanaan lebih memperjelas hasil belajar, karena setiap anak mengalami dan melakukan kegiatan percobaan. Tujuan pelaksanaan pembelajaran eksperimen, sebagai berikut:
 - a. Sebagai usaha perkenalan. Anak diajak untuk berkenalan dengan alat, bahan serta cara kerja alat tersebut. Disamping itu anak diajak untuk mengenal suatu konsep dengan berdasarkan alat kerja tersebut,
 - b. Eksperimen sebagi usaha kejutan, dimaksudkan agar anak dengan bereksperimen akan memperoleh pengalaman kerja langsung, baik dari alat maupun reaksi yang terjadi dalam percobaan itu,
 - c. Usaha eksperimen untuk memahami suatu konsep, agar anak lebih mudah untuk menerima konsep. Dengan pengalaman langsung maka pengetahuan yang diperoleh anak akan melekat lebih lama,
 - d. Eksperimen sebagai model, dimaksudkan agar guru melaksanakan suatu usaha untuk mempermudah proses pembelajarannya dengan melakukan pendekatan-pendekatan yang memungkinkan anak lebih memahami konsep yang diajarkan.
 - e. Sebagai usaha pengulangan, melalui eksperimen guru mengulangi teoritis yang telah disampaikan, dan konsep yang telah diajarkan akan lebih kongkrit jika melalui pelaksanaan eksperimen.
- j. Metode Tanya Jawab, Merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak. Penggunaan metode tanya jawab

²³⁰ Moeslichatoen, R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta,2004, hal.70.

- dapat dinilai sebagai metode yang cukup wajar dan tepat, apabila penggunaannya dipergunakan untuk:
- a. Merangsang agar perhatian anak terarah pada suatu bahan pelajaran yang sedang dibicarakan,
 - b. Mengarahkan proses berfikir dan pengamatan anak didik,
 - c. Meninjau atau melihat penguasaan anak didik terhadap materi/bahan yang telah diajarkan sebagai bahan pertimbangan untuk melanjutkan materi berikutnya,
 - d. Melaksanakan ulangan, evaluasi dan memberikan selingan dalam ceramah.²³¹
- k. Metode Pemberian Tugas, Metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas. Pemberian tugas merupakan salah satu metode yang dilakukan oleh pendidik atau orang tua ketika memberikan pekerjaan kepada anak untuk mencapai suatu tujuan kegiatan pengembangan tertentu. Dengan mengerjakan tugas yang diberikan diharapkan ada perubahan tingkah laku anak yang lebih positif sesuai dengan tujuan perkembangannya. Metode pemberian tugas dimaksudkan agar:
- a. Memberi kesempatan kepada anak untuk belajar lebih banyak.
 - b. Memupuk rasa tanggungjawab pada anak.
 - c. Memperkuat motivasi belajar.
 - d. Membangun hubungan yang erat dengan orang tua dan
 - e. Mengembangkan keberanian berinisiatif.²³²
- l. Metode Demonstrasi, Metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Seorang guru atau orang lain yang sengaja diminta atau siswa sendiri memperlihatkan pada seluruh kelas tentang sesuatu proses atau sesuatu kaifiyah melakukan sesuatu.
- m. Metode Mengucap Syair, suatu cara menyampaikan sesuatu melalui syair yang menarik yang dibuat guru untuk sesuatu, agar dapat dipahami anak. Dengan demikian, syair merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu isi materi mengenai tema yang sedang dibahas.
- n. Metode Sosiodrama, Teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suatu suasana yang

²³¹ Hidayani, R., *Psikologi Perkembangan Anak*,... hal 115.

²³² Sujiono, Y.N. *Metode Pengembangan Kognitif*,... hal. 116

didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan. Sebab Sociodrama merupakan salah satu tehnik dalam bimbingan kelompok yaitu role playing atau teknik bermain peran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Sociodrama merupakan dramatisasi dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik-konflik yang dialami dalam pergaulan sosial.

Seorang anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi saja walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasikan oleh pengalamannya dengan dunia sekitarnya, namun anak juga aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman yang diperoleh. Sehingga mengembangkan kognitif anak usia dini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Kognitif Anak usia Dini melalui alat peraga balok.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual siswa. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang lebih sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Melalui pengembangan kognitif, kemampuan berpikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Pelaksanaan proses belajar terdiri dari: “Pengorganisasian kelas, Penggunaan sarana belajar mengajar, melakukan kegiatan belajar mengajar dengan susunan bermain yang mendukung (pembukaan, inti, dan penutup).” Guru sentra balok juga melakukan pengorganisasian kelas dengan cara melakukan penataan lingkungan main balok. Pada saat kegiatan pembelajaran, guru sentra balok juga melakukan kegiatan pembukaan pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak pada hari tersebut. Pada kegiatan pembukaan guru biasanya bernyanyi bersama dengan anak dan diisi juga dengan bermain tepuk-tepukan. Selain itu juga kegiatan inti pelajaran dilakukan guru sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran model sentra yang sesuai dengan Pedoman pendekatan BCCT (sentra). Langkah-langkah pembelajarannya terdiri dari 4 pijakan main yaitu: pijakan lingkungan sebelum main, pijakan sebelum main, pijakan saat main dan pijakan sesudah main. Kegiatan penutup pelajaran diisi dengan review kegiatan main yang telah anak lakukan dalam satu hari.²³³

Menurut penulis, dalam belajar penemuan (*Discovery Learning*), terjadi perubahan paradig terhadap peran guru. Guru bukan lagi sebagai pusat pembelajaran, tetapi guru memiliki peran sebagai berikut.²³⁴:

- 1) Merencanakan pelajaran demikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki oleh para siswa.
- 2) Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Materi pelajaran itu diarahkan pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan.
- 3) Guru harus memperhatikan tiga cara penyajian, yaitu cara enaktif (melakukan aktifitas), cara ikonik (dengan gambar atau visualisasi), dan cara simbolik. Dengan kata lain, perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan dengan cara menata strategi pembelajaran sesuai dengan isi bahan akan dipelajari dan karakteristik kognitif individu.

1. Implementasi alat peraga Edukatif dalam mengembangkan belajar Anak Usia Dini di TK Permata Plus

Pijakan lingkungan sebelum main diisi dengan kegiatan apersepsi dan menjelaskan tema yang akan diajarkan. Saat menjelaskan tema guru menggunakan metode demonstrasi dan penjelasan langsung agar anak

²³³ Tangyong, Agus F dkk, *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 2009.hal.6.

²³⁴ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, hal. 91

mudah mengerti mengenai tema dan kegiatan main yang akan dilakukan. Metode-metode yang guru gunakan dalam pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran anak usia dini yang diungkapkan oleh Metode pembelajaran yang diterapkan di PAUD yaitu: metode bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas.²³⁵

Pelaksanaan pembelajaran di sentra balok dilakukan selama satu jam yaitu dari pukul 09.00-10.00 WIB terhitung dari pijakan sebelum main balok sampai pijakan sesudah main balok. Kegiatan pembelajaran yang ada di sentra balok dilakukan guru dengan terlebih dahulu mempersilahkan anak duduk melingkar bersama guru, dan setelah itu guru menayakan kabar anak serta membahas tema yang akan diajarkan kepada anak. Sebelum membahas tema, guru mengajak anak bernyanyi-nyanyi, dan bermain tepuk-tepukan agar anak siap mendengarkan materi yang akan di ajarkan oleh guru.²³⁶

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, guru harus pandai memanfaatkan media atau sumber belajar agar siswa dapat lebih mudah dalam menggali kemampuan kognitifnya. Salah satu bentuk media yang meningkatkan kognitif anak adalah media balok, dimana konsep belajar dengan media balok adalah sebagai permainan sehingga anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya.

Media balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Perkembangannya, balok sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu, berbagai bahan dipergunakan, karton, busa, karet, dan sebagainya. Anak-anak suka menumpuk balok atau menggabungkan balok untuk memuaskan imajinasinya akan sebuah bentuk. Beberapa jenis balok yang dipergunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok lego dan balok lainnya.²³⁷

Untuk mengembangkan nilai kognitif anak maka perlu dilakukan penerapan metode bermain balok, sekolah menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dengan penerapan metode bermain balok. Guru tampaknya kurang memperhatikan penggunaan media lain selain media yang sudah disediakan oleh sekolah tersebut.

²³⁵ Isjoni, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung:Alfabeta, 2011,hal.86.

²³⁶ Wawancara, Guru TK B Nurmilah, hari Jumat, 18 Oktober 2019

²³⁷ Arumi Savitri F, *Kajian psikologis dalam pemilihan permainan kreatif yang merangsang perkembangan anak usia dini*. Jurnal pgpaud uny, 2015, hal.15.

Permainan balok untuk anak usia dini yaitu untuk melatih kreativitas pada anak dengan menyusun beberapa balok yang menjadi permainan untuk anak. Ada beberapa macam balok untuk permainan pada anak misalnya menyusun balok PDK, balok tank, balok bangunan dan sebagainya. Banyak manfaat dengan bermain balok, disamping sebagai kegiatan yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan juga bermanfaat sebagai berikut :

1. Meningkatkan kreativitas anak. Pengembangan atau meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini dalam kehidupannya, hingga mereka mencapai usia puncak perkembangan. Apabila anak-anak mendapatkan iklim lingkungan yang baik fisik maupun sosial yang menyenangkan, maka kreativitas anak dapat mencapai perkembangan yang menggembirakan. Anak akan mengasah kemampuan kreatif dalam permainan balok ini.
2. Melatih konsentrasi anak. Kemampuan untuk memfokuskan dan menjaga pikiran terhadap sesuatu hal. Ketika seorang anak sedang berkonsentrasi, permainan balok akan menjadi target utama untuk konsentrasi, karena permainan ini terdapat beberapa bentuk untuk dapat dilihat dan diingat anak.
3. Pengembangan afektif pada anak. Berkenaan dengan rasa takut atau cinta, mempengaruhi keadaan, perasaan dan emosi, mempunyai gaya atau makna yang menunjukkan perasaan. Dari permainan menyusun balok ini dapat dikatakan bahwa anak dapat menumbuhkan rasa kebersamaan terhadap teman.²³⁸

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini adalah Permainan Balok. Permainan Balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk

Media balok bermanfaat dalam mengembangkan aspek kemampuan kognitif anak serta meningkatkan kreativitas anak dalam membangun bentuk dari balok. manfaat media balok dalam kegiatan pembelajaran yaitu melatih kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, mengembangkan konsep matematika dan geometri, anak mengenal bentuk lingkaran, silindris, segiempat, segitiga dan lainnya, anak bermain dengan cara menginterpretasikan apa yang pernah mereka lihat dengan menggunakan balok.²³⁹ Dapat ditegaskan bahwa media balok bermanfaat untuk melatih fisik motorik anak, mengembangkan

²³⁸ Sigit purnama, *pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Bandung:Rosdakarya, t.th.hal.143.

²³⁹ Latif, dkk.*Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana, 2013,hal.128

bentuk geometri dan dapat mengekspresikan dengan menggunakan balok tersebut.

Bermain balok bagi anak mempunyai manfaat yang tidak sedikit. Beberapa aspek kemampuan pada anak dapat tumbuh dengan baik jika orang tua atau guru secara maksimal membimbing dan mengarahkan. Berikut manfaat dari bermain balok antara lain :

Dari aspek bahasa dapat menumbuhkan kemampuan anak dalam berbicara dan mengolah vokal. Ayah Bunda hendaknya aktif bertanya atau memberi pancingan agar anak mengungkapkan ide-ide dalam bermain balok. Melakukan diskusi kecil, tanya jawab langsung saat bermain balok apalagi jika dilakukan dengan bersama teman-teman akan memancing komunikasi.

Sebagai sarana komunikasi maka segala hal yang berkaitan dengan komunikasi tidak lepas dari bahasa, seperti berpikir sistematis dalam menggapai ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain, orang yang bahasanya sistematis maka kegiatan berpikirnya juga sistematis atau teratur.²⁴⁰

Oleh karena itu pemanfaatan media yang dimiliki sangat diperlukan guna menunjang kegiatan pembelajaran yang maksimal dengan perencanaan kegiatan yang matang sehingga diharapkan kemampuan berbicara anak pun dapat meningkat lebih baik lagi sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan berbicara anak usia 4-6 tahun.

Media balok dipilih karena telah dimiliki oleh sekolah sejak lama namun penggunaannya belum terarah.

1. Pada Aspek Bahasa Kegiatan bermain balok yang terarah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui penjelasan bentuk bentuk bangunan oleh anak dan penyampaian ide atau gagasan yang terkandung dalam bangunan yang di bangun oleh anak.
2. Aspek sosial emosional, rasa percaya diri akan tumbuh dengan sendirinya. Anak akan mengalami kepuasan dengan hasil karya dan imajinasi sendiri. Mencoba dan terus mencoba walaupun sesekali mengalami kegagalan tidak akan menghalangi keinginannya untuk belajar. Perkembangan sosial anak juga akan tumbuh dengan saling berinteraksi dan bertukar ide dalam kerjasama menyusun balok.
3. Aspek perkembangan fisik(Motorik), hal ini berhubungan dengan motoric halus anak. Jari-jari dan otot tangannya akan semakin kuat dan hal ini akan membantu kemampuan anak dalam memegang pensil dan menulis.

²⁴⁰ Amsal Bakhtiar, *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006, hal.176.

Perolehan kecakapan motorik halus pada anak tidak lepas dari usaha yang dilakukan guru dalam pembelajaran. dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar maka terjadi pula pemrosesan informasi. Pemrosesan informasi sendiri secara sederhana dapat diartikan suatu proses yang terjadi pada peserta didik untuk mengolah informasi, memonitorinya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut dengan inti pendekatannya lebih kepada proses memori dan cara berpikir

4. Perkembangan kreativitas (seni), hal ini disebabkan dalam bermain balok anak diberikan kesempatan untuk menggunakan ide dengan pikiran secara kreatif. Ajukan pertanyaan dan arahkan anak dalam berbagai bentuk dalam permainan balok.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas adalah alat permainan dari balok-balok. Yang termasuk dalam alat permainan edukatif. Realita disekolah dalam proses pembelajaran, potensi dan kemampuan anak belum optimal. Kurangnya pendampingan, motivasi dan peran aktif dari guru, sehingga selama kegiatan pembelajaran balok anak hanya main saja.

5. Aspek perkembangan kognitif, upayakan dengan menggali pemahaman anak dalam memecahkan suatu masalah. Misal, saat membuat jalan raya tidak harus lurus, namun dapat menggunakan balok yang berbentuk lengkung.

6. Aspek perkembangan Nilai agama dan moral

Peserta didik dapat menciptakan suasana agamis, memulai dan mengakhiri permainan dengan membaca doa, dan selalu mengedepankan prinsip agamis.²⁴¹

Bermain balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membangun bangunan yang kompleks menggunakan balok unit yang dapat meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, melatih ketrampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta sebagai sebuah ide kreatif

Bermain dengan media balok dapat memusatkan perhatian anak terhadap suatu masalah dengan melatih kemampuan kognitif anak melalui kubus atau bentuk-bentuk geometri tentang panjang lingkaran, segitiga, segiempat, persegi panjang, menyusun benda dari besar-kecil,

²⁴¹ Amsal Bakhtiar, *Filsafat Ilmu*, ...hal. 176.

menyusun benda dari panjang-pendek atau sebaliknya, memasang benda tiga dimensi yang bentuknya lingkaran-bola, segi empat balok.

²⁴²

Permainan Balok pada umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Pada perkembangannya, balok sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu. Beragam bahan dipergunakan, seperti misalnya karton, busa, karet, dan sebagainya.

Tata cara bermain permainan balok balok angka dalam penelitian ini adalah guru menyiapkan balok- balok persegi di mana tiap-tiap balok bertuliskan satu angka, angka 1–10 dan ditengahnya terdapat lubang kecil yang nantinya akan dimasukkan ke dalam sebuah kayu berbentuk balok persegi panjang dimana balok tersebut terdapat 2 kayu berbentuk lingkaran memanjang keatas nantinya anak akan disuruh menyusun kedalam balok-balok persegi panjang tersebut secara berurutan angka1–10. Anak akan berlomba dengan beberapa teman untuk menyusun balok-balok angka tersebut dengan cepat dan benar.²⁴³

Beragam balok dapat dipergunakan sebagai alat permainan atau sarana belajar. Beberapa jenis-jenis balok yang dipergunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok pasak/lego, dan balok lainnya.

1. Balok unit merupakan balok yang memiliki bentuk dan ukuran standar.
2. Balok besar merupakan balok berukuran besar macro play, dimana anak akan membangun rumah dengan skala sesuai dengan tinggi mereka. Tidak ada ukuran standar untuk balok besar ini, namun disyaratkan dibuat dari bahan yang ringan, misalnya karton. Balok besar dapat juga dibuat dengan memanfaatkan karton bekas bungkus, seperti misalnya bekas bungkus susu. Masukkan kertas koran kedalam bekas bungkus agar lebih kuat dan awet dipakai bermain. Karton-karton bekas tadi dapat dibungkus kertas berwarna agar menarik.
3. Balok berongga pada prinsipnya kegunaannya sama dengan balok besar, yaitu untuk bermain macro play. Bedanya hanya pada bahannya, dimana balok berongga dibuat dari kayu/papan.
4. Balok pasak/lego. Balok pasak merupakan balok yang setiap baloknya memiliki pasak pada bagian atas dan lobang pada bagian bawah. Bahan balok ini umumnya kayu atau plastik. Contoh terkenal dari balok pasak ini adalah lego. Balok pasak ini lebih disukai anak- anak

²⁴² Yusep, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Unverstas Terbuka, 2012, hal.58

²⁴³ Pascalian Hadi Pradana, Tata cara bermain balok, *Jurnal PAUD Tambusai Volume 2 Nomor 2*, 2016, hal.20.

karena memberikan lebih banyak pilihan bentuk, yang tidak bisa dilakukan bila menggunakan jenis balok lainnya.

5. Balok lainnya. Jenis balok lainnya cukup banyak, seperti balok alphabet, dan sebagainya.²⁴⁴

Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, di samping untuk memberikan kesempatan bagi anak bereksplorasi dan berimajinasi serta melatih anak untuk berfikir. permainan edukatif yang di buat untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.²⁴⁵

Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan pada permainan Balok adalah aspek fisik motorik baik halus maupun kasar, emosi, social, kognitif, bahasa dan moral, namun penulis hanya menitikberatkan pada perkembangan kognitif saja.

2. Hambatan dalam penerapan Alat Peraga Balok untuk mengembangkan kognitif anak usia Dini

Adapun faktor penghambat dalam pembelajaran yaitu: Kesulitan dalam menghadapi perbedaan karakteristik peserta didik, kesulitan menentukan materi yang cocok dengan kejiwaan dan jenjang pendidikan peserta didik, kesulitan dalam menyesuaikan materi pelajaran dengan berbagai metode supaya peserta didik tidak segera bosan, kesulitan dalam memperoleh sumber dan alat pembelajaran, kesulitan dalam mengadakan evaluasi dan pengaturan waktu.” Sejalan dengan pendapat diatas yang menjadi penghambat kegiatan pembelajaran di sentra balok yaitu kurangnya waktu untuk anak bermain dan aksesoris orang-orangan yang sedikit sehingga sering terjadi keributan di antara anak.²⁴⁶ selain itu juga pendeknya konsentrasi anak dalam mendengarkan penjelasan guru, sehingga membutuhkan waktu yang agak lama dalam menjelaskan tema.

Kurangnya media balok yang tidak sesuai dengan jumlah kuantitas anak yang disekolah, sehingga membuat anak menjadi tidak kondusif dan saling berebut. Disamping itu hambatannya adalah Alat permainan balok itu sendiri terbuat dari kayu yang membuat anak-anak yang aktif kadang memukul dengan balok dan juga bahan dari kayu membuat alat peraga tersebut menjadi mudah rusak. Namun

²⁴⁴Sri widayati, *Buku panduan dasar Alat Permainan Edukatif (APE)*, Yogyakarta:Gava Media, hal. 120.

²⁴⁵ Suryawiyah, Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok, jurnal PG-PAUD IKIP Veteran Semarang:Kreativitas AUD, 2014, hal. 46-55.

²⁴⁶Mahbubah, Ainul. *Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran.*(online).(http://banjirembun.blogspot.com/2013/06/.html, diakses 18 Oktober 2019)

ketika bahan balok berupa dari kayu kita akan merasa dekat dengan alam.

Apabila Alat peraga dari balok bahan terbuat dari plastik, nampaknya lebih aman dari pada dari balok, namun ketika dari plastic juga mudah patah.

Sekarang sudah mulai muncul balok yang terbuat dari busa, dilihat dari segi pemakaian lebih aman, namun harga yang lumayan jauh lebih mahal, dan masih belum beredar di pasaran.

B. Praktik Penggunaan alat peraga balok di TK Permata plus pada Implikasinya terhadap pengembangan Kognitif.

Implikasi perkembangan kognitif merupakan hasil dari perkembangan kognitif pada pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini yang harus diarahkan oleh guru sebagai fasilitator dan orang tua di rumah juga mendukung secara penuh agar terjadi keseimbangan di sekolah dan di rumah .

1. Implikasi Teori Kognitif Piaget dalam Pembelajaran

Ada beberapa hal penting yang diambil terkait teori kognitif sebagaimana dikemukakan oleh Piaget, diantaranya adalah :

a). Individu dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri

Yang menjadi titik pusat dari teori belajar kognitif Piaget ialah individu mampu mengalami kemajuan tingkat perkembangan kognitif atau pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi. Maksudnya adalah pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu dapat dibentuk dan dikembangkan oleh individu sendiri melalui interaksi dengan lingkungan yang terus-menerus dan selalu berubah.²⁴⁷

Walaupun demikian, pengetahuan yang diperoleh individu melalui interaksi dengan lingkungan, adakalanya tidak persis sama dengan apa yang diperoleh dari lingkungan itu. Individu mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri, mampu memodifikasi pengalaman yang diperoleh dari lingkungan, sehingga melahirkan pengetahuan atau temuan baru.

b). Individualisasi dalam pembelajaran.

²⁴⁷ Sutarto, *Islamic Counseling* vol 1 no. 02 tahun 2017, stain curupp-issn 2580-3638, e-issn 2580-3646, hal.7.

Dalam proses pembelajaran, perlakuan terhadap individu harus didasarkan pada perkembangan kognitifnya. Atau dengan kata lain, dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu. Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Hal ini disebabkan karena setiap tahap perkembangan kognitif memiliki karakteristik berbeda-beda. Susunan saraf seorang akan semakin kompleks seiring dengan bertambahnya umur. Hal ini memungkinkan kemampuannya semakin meningkat.²⁴⁸

Tingkat perkembangan peserta didik harus dijadikan dasar pertimbangan guru dalam menyusun struktur dan urutan mata pelajaran di dalam kurikulum.

2. Implikasi Teori Belajar Jerome Bruner dalam Pembelajaran.

Pada prinsipnya teori Kognitif sebagaimana dikemukakan oleh Bruner merupakan pengembangan dari teori kognitif Piaget. Bruner lebih menekankan bagaimana mengeksplorasi potensi yang dimiliki oleh individu. Ada beberapa hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran terkait dengan teori Kognitif Bruner, diantaranya adalah:

Partisipasi aktif individu dan mengenal perbedaan

Dalam proses pembelajaran harus menekankan pada cara individu mengorganisasikan apa yang telah dialami dan dipelajari. Sehingga dengan demikian individu mampu menemukan dan mengembangkan sendiri konsep, teori-teori dan prinsip-prinsip melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya. Untuk mewujudkan hal tersebut, harus diciptakan lingkungan yang mendukung individu untuk melakukan eksplorasi dan menemukan gagasan-gagasan baru.²⁴⁹

²⁴⁸ Elida Prayitno, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta : Dirjen Dikti, 1991, hal. 81.

²⁴⁹ Lester D. Crow & Alice Crow, *Educational Psikologi: Psikologi Pendidikan: Buku I* diterjemahkan oleh Z. Kasijan, Surabaya: Bina Ilmu, 1984, hal. 341

1. Profil TK Permata Plus

Landasan paling utama dalam kehidupan anak pada masa usia dini adalah dengan cara menanamkan nilai-nilai keagamaan pada diri anak. Supaya dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, baik untuk dirinya ataupun untuk orang lain. Merupakan sebuah kesia-siaan belaka, ketika polah pendidikan yang di terapkan oleh sekolah tidak dapat menyatu dengan polah kehidupan keluarga, dan lingkungan sekitarnya.

Hal ini akan banyak menimbulkan pertentangan dalam kepribadian seorang anak (*konflik Individu*), rasa serba salah dan pada akhirnya muncul rasa menentang/membantah orang tuanya. Karena anak akan selalu mengingat segala apa yang di lihat, di baca, di dengar dan pernah di alami masa kecilnya, sekecil apapun hal tersebut pasti akan terus membekas sepanjang hidupnya. pada akhirnya

Visi : Membentuk karakter anak sejak dini yang berakhlak Qur'ani

Misi KB-TK Permata *Plus*

1. Menanamkan nilai-nilai keagamaan sejak dini
2. Berusaha menciptakan hidup secara Islami dalam proses belajar mengajar sehari-hari
3. Mengamalkan nilai akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari
4. Melatih diri untuk selalu melakukan kebaikan mulai dari diri sendiri.
5. Melakukan suatu kebaikan dengan penuh keikhlasan
6. Mengatasi masalah terhadap diri sendiri (*Problem Solving*)
7. Melatih diri untuk bisa bertanggung jawab atas dirinya serta dapat mandiri
8. Cerdas, Mandiri, ahli Al-Qur'an dan berakhlak mulia
9. akan mempengaruhi kepribadian di masa mendatang.

TUJUAN KB-TK PERMATA Plus

Membantu program pemerintah dalam menyediakan wadah pendidikan yang *Unggul* dan *Berkualitas*, dengan cara mengenalkan, mengarahkan, membangun dan mengembangkan potensi yang di miliki anak, dengan PLUS dapat membentuk karakter anak sejak dini yang berakhlak qur'ani.²⁵⁰

Guru menyampaikan tema dengan menggunakan metode bercerita, pengajaran langsung dan demonstrasi. Saat membahas tema,

²⁵⁰ Data Kurikulum TK Permata Plus

guru sangat menguasai tema yang diajarkannya. Materi-materi yang diajarkan oleh guru disesuaikan dengan RKH yang telah dibuatnya. Agar bangunan balok anak bervariasi setiap minggunya, guru mengajarkan tema yang berbeda dan mengenalkan kepada anak berbagai bentuk bangunan baik melalui media elektronik, gambar, buku dan meminta anak membuat bangunan yang terdiri dari satu jenis balok. Untuk mengenalkan balok, guru biasanya menggunakan metode demonstrasi langsung dan meminta anak mengambil balok yang sama.²⁵¹

Sebelum anak bermain balok, guru memberikan pijakan sebelum main kepada anak hal ini dilakukan agar anak tertib, terarah dan bertanggung jawab saat bermain balok selain itu juga guru memberitahukan kepada anak akibat bermain balok yang tidak tertib. Agar anak mau mengungkapkan aturan mainnya, guru biasanya mengajukan pertanyaan kepada anak. Saat membangun balok, anak mengambil posisinya masing-masing dan tidak ditentukan. Ketika anak sedang membangun bangunannya guru berkeliling disekitar anak sambil bercakap-cakap dan mengajukan pertanyaan seperti buat bangunan apa, ini apa, mengapa bangunannya di buat seperti ini dan pernah lihat bangunan seperti ini di mana, baru setelah itu pun guru menilai bangunan yang di buat anak. Saat ada anak yang kesulitan dalam membangun bangunannya guru duduk bersama anak dan membimbing anak membuat bangunannya. Selain itu juga untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak, guru memperlihatkan berbagai macam bentuk bangunan yang ada di berbagai Negara dan menyarankan kepada anak untuk membuat bangunan tersebut, akan tetapi sebelumnya guru memuji terlebih dahulu bangunan yang di buat anak.²⁵²

Ketika waktu bermain balok habis, guru memberitahukan kepada anak. Jika ada anak yang tidak mau mengakhiri permainannya tersebut, guru membujuk anak tersebut dan memberikan pengertian kepadanya. Cara yang dilakukan guru agar anak bersedia beres-beres yaitu dengan memberikan pujian kepada anak dan meminta anak untuk bertanggung jawab. Saat kegiatan pembelajaran, anak diperkenalkan dengan berbagai macam bentuk balok dan tempat penyimpanannya sehingga anak bisa membereskan dan mengembalikan baloknya sesuai dengan bentuk dan ukurannya. Setelah beres-beres, anak dan guru kembali duduk melingkar untuk

²⁵¹ Observasi di TK Permata Plus, Kamis, 17 Oktober 2019

²⁵² Wawancara dengan Bu Ifa Guru Kelompok TK B.

melakukan recalling. Untuk menghadapi anak yang pasif dalam mengungkapkan kegiatan mainnya, guru terus-menerus memotivasi anak tersebut baik berupa kata-kata maupun tindakan.

Sedangkan untuk anak yang dominan dalam mengungkapkan kegiatan mainnya, dengan guru memberikan anak tersebut pengertian dan memintanya untuk memberikan kesempatan kepada temannya. Agar anak memiliki minat yang besar untuk mengikuti kegiatan hari esoknya, guru membuat anak penasaran tentang kegiatan main hari esok, dengan mengatakan bahwa besok ada kegiatan main yang lebih seru lagi.

Memulai kegiatan awal dengan membaca ikrar santri, membaca dua kalimat syahadat serta menghafal surat pilihan serta memberi pengarahan ilmiah pada anak usia dini, misalnya memberikan jawaban yang salah untuk memotivasi anak. memikirkan dan mengemukakan jawaban yang benar.

- a. 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 lewat balok mengenai bentuk geometri, warna ataupun ukuran balok.
- b. Melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfikir dan mengemukakan fikirannya.²⁵³
- c. Melakukan Kegiatan Penutup dengan memunculkan pengulangan pembelajaran apa saja yang diterima pada hari ini.

Tidak bisa dipungkiri bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Begitu pentingnya pendidikan ini tidak mengherankan apabila banyak negara menaruh perhatian yang sangat besar terhadap penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Adapun implementasi psikologi perkembangan dalam Pada TK Permata Plus adalah sebagai berikut :

- a. Di dalam perkembangan seorang individu tentunya sebagai pendidik juga harus tahu menempatkan dirinya terhadap perkembangan dengan memberikan metode atau cara pengajaran yang sesuai dengan tahap atau fase perkembangan individu yang akan dididiknya.
- b. Dengan memahami psikologi perkembangan, maka akan mengetahui tingkat kemampuan individu dalam setiap fase perkembangannya.

²⁵³ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, hal. 27.

Sehingga akan diketahui pada fase perkembangan yang mana seseorang bisa diberi stimulus tertentu.

- c. Dengan adanya psikologi perkembangan, maka diharapkan dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi perubahan-perubahan yang akan dihadapi oleh setiap individu.
- d. Khusus untuk tim pengajar atau guru, dengan memahami psikologi perkembangan ini maka sudah pasti dapat memberikan pengajaran yang sesuai dengan usia anak didiknya.
- e. Dengan memahami psikologi perkembangan, maka dapat mempelajari karakteristik umum perkembangan peserta didik, baik secara fisik, kognitif, maupun psiko-sosial dalam segala aspek pendidikan anak atau individu tersebut.
- f. Dengan memahami psikologi perkembangan, dapat mempelajari perbedaan-perbedaan yang bersifat pribadi pada tahapan, fase, atau pada masa perkembangan tertentu.
- g. Dengan memahami dan menerapkan psikologi perkembangan, maka dapat mempelajari tingkah laku seorang anak atau seorang individu pada lingkungan tertentu yang menimbulkan reaksi yang berbeda pula satu dengan yang lainnya.
- h. Dengan adanya psikologi perkembangan, maka dapat mempelajari penyimpangan tingkah laku yang dialami oleh seseorang seperti kenakalan, kelainan-kelainan, dan juga fungsional inteletiknya.
- i. Dengan memahami psikologi perkembangan, maka diharapkan setiap individu yang memang masih mengalami perkembangan dapat mencari pedoman yang terbaik baginya, baik secara psikis maupun mental dan juga dari aspek sosialnya.
- j. Dengan adanya psikologi perkembangan dan dengan menerapkannya di dalam pendidikan, maka diharapkan pengajar maupun orang tua dapat memberikan cara untuk menghadapi segala perubahan yang terjadi pada setiap fase pertumbuhan yang ada pada seseorang.²⁵⁴

²⁵⁴Muawanah, Implikasi Psikologi Perkembangan Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Vijjacariya*, Volume 5 Nomor 2, Tahun 2018, hal.39.

2. Tata Tertib Permainan di TK Permata Plus

SOP PENATAAN ALAT BERMAIN

Tujuan :

- Menumbuhkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari agar bisa menjadi disiplin (2.6)
- Menumbuhkan perilaku yang mencerminkan kemandirian (2.8)
- Mengembangkan perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab (2.12)
- Menumbuhkan minat anak bermain dan mengembangkan pengalamannya dengan alat yang disediakan (3.9)
- Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan yang tertuang dalam RPPH

Prosedur Kerja

- 30 menit sebelum anak datang, pendidik sudah menyiapkan alat main yang akan digunakan.
- Lingkungan belajar yang akan digunakan di dalam ruang (*indoor*) dan di luar ruang (*outdoor*) harus bersih, aman, nyaman, dan menyenangkan.
- RPPH yang sudah dibuat harus menjadi acuan untuk penataan alat main
- Penataan alat bermain harus mewakili 3 jenis main yaitu main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan, untuk memberikan pengalaman bermain yang beragam serta harus mendukung perkembangan bahasa, kognitif, sosial- emosional anak
- Peletakan alat main harus tepat sehingga anak bisa memusatkan perhatian pada kegiatan yang dilakukannya
- Pastikan alat main ditata di area yang aman. Jika bermain menggunakan air, pastikan bahwa lantai di area tersebut tidak licin, sehingga tidak mudah terpeleset.
- Alat main yang disediakan harus bisa digunakan dengan berbagai cara sehingga menumbuhkan kreativitas anak.
- Alat main yang disiapkan harus dalam kondisi baik, lengkap jumlahnya, tidak retak/membahayakan.
- Alat dan bahan main serta buku ditata pada tempat yang mudah dijangkau oleh anak.
- Disiapkan celemek tidak tembus air untuk digunakan saat anak bermain air
- saat beres-beres harus disediakan tempat/wadah untuk menyimpan mainan sesuai dengan kategorinya.²⁵⁵

SOP PIJAKAN SELAMA BERMAIN

²⁵⁵ Data TK Permata Plus, Kurikulum SOP (standar operasional Prosedur)

Tujuan :

- Mengembangkan kemampuan mencobakan untuk mencari tahu (2.2)
- Membiasakan untuk berani melakukan tantangan baru (2.5)
- Mengembangkan kemampuan focus (3.13,3.14)
- Membiasakan untuk bekerja tuntas (awal sampai akhir) (2.12)
- Membiasakan untuk melakukan kegiatan secara mandiri dan bekerjasama (2.8, 2.10)
- Membiasakan untuk saling membantu dengan guru dan teman (2.9)
- Membiasakan untuk berbagi alat main (2.9)
- Mengenal berbagai konsep pengetahuan (matematika, sosial, alam, sains, bahasa, alat/teknologi). (3.6, 3.7, 3.8, 3.9)
- Mengembangkan keterampilan membuat karya dengan berbagai alat dengan ide sendiri (4.15)
- Membiasakan untuk berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong). (2.14)
- Membiasakan untuk menghargai hasil karya diri dan teman (2.10)
- Mengembangkan keterampilan berkomunikasi (4.11)
- Mengembangkan sikap percaya diri (2.5)
- Membiasakan untuk bertanggung jawab (2.12)

Prosedur Kerja :

1. Melakukan (pengamatan) dan membuat catatan perkembangan anak.
2. Memberikan waktu bermain selama (45 menit – 1 jam)
3. Memberikan pijakan dengan menggunakan kalimat bertanya yang terbuka secara tepat Misal: bagaimana caramu menemukan warna ini?, Bangunan apa yang sedang dibangun nak?
4. Pijakan yang diberikan harus sesuai dengan perkembangan anak
5. Dorong anak untuk bermain dalam kelompok kecil selain bermain secara mandiri.
6. Anak diberi kesempatan untuk membuat karya dengan idenya sendiri
7. Anak diberi kesempatan untuk mencoba alat dan bahan main dengan caranya sendiri
8. Anak didukung untuk bekerja sampai tuntas
9. Anak didukung untuk saling berbagi alat main
10. Anak didukung untuk mau membantu guru dan temannya.
11. Anak didukung menemukan konsep pengetahuan (matematika, sosial, alam, sains, bahasa, alat/teknologi) melalui alat dan bahan yang dimainkannya.²⁵⁶
12. Membangun kepercayaan diri anak dengan memberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasannya melalui alat dan bahan main yang digunakannya.

²⁵⁶ Data TK Permata Plus, Kurikulum SOP (standar operasional Prosedur)

13. Mengingat pada anak sisa waktu bermain.
14. Mengajak anak untuk membereskan alat sesuai tempat dan jenisnya.

SOP PIJAKAN SETELAH BERMAIN

Tujuan :

- Membiasakan untuk berdoa sesudah melakukan kegiatan (4.1)
- Mengembangkan kemampuan berbahasa (kosakata baru, mengungkapkan bahasa) (4.11)
- Mengembangkan sikap percaya diri (2.5)
- Mengembangkan sikap menghargai orang lain yang berbicara (2.7)
- Menguatkan konsep pengetahuan sesuai dengan tema dan RPPH yang disusun
- Membiasakan untuk berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong). (2.14)
- Mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif

Prosedur Kerja :

1. Mengajak anak untuk duduk melingkar dan menanyakan perasaan setelah bermain
2. Menanyakan kegiatan bermain yang sudah dilakukan anak (*recalling*).
3. Anak diberi kesempatan untuk menunjukkan hasil karya, bisa dalam bentuk gambar, tulisan, bercerita.
4. Memperkuat kembali konsep pengetahuan yang sudah didapat anak selama bermain (sesuai dengan RPPH)
5. Memberikan penghargaan seperti ucapan terima kasih terhadap perilaku anak yang sudah sesuai dengan aturan dan
6. Membahas apa yang seharusnya dilakukan bila ada anak yang belum mematuhi aturan.
7. Menyampaikan kegiatan berikutnya dan perilaku yang diharapkan pada anak untuk mengikuti kegiatan berikutnya.²⁵⁷

3. Jenis-Jenis Balok yang ada Di TK Permata Plus

1. Balok Kayu Natural Digunakan untuk Kelompok TK B ada berbagai macam bentuk dari segitiga, kubus, kotak, persegi panjang, bentuk-bentuk tersebut ada yang besar dan kecil.

Cara Memainkannya ananda dapat menyusun struktur potongan balok menjadi suatu bentuk yang mempunyai arti tertentu.

2. Balok Kayu Warna Digunakan untuk Kelompok TK A ada berbagai macam bentuk dari segitiga, kubus, kotak, persegi panjang, bentuk-bentuk tersebut ada yang besar dan kecil.

²⁵⁷ Data TK Permata Plus, Kurikulum SOP (standar operasional Prosedur)

Cara Memainkannya ananda akan di Tanya oleh guru apakah ananda mengetahui warna-warna dari bentuk balok tersebut dan juga ananda dapat membuat hasil kreasi dari balok tersebut.

3. Balok Mobil, digunakan untuk kelompok Bermain (KB) karena bentuknya mobil maka guru hanya mengajarkan dari bentuk-bentuk geometri saja yang berada dalam balok mobil tersebut.
4. Balok Dari Plastik Digunakan untuk semua umur, ananda dapat mengembangkan daya imajinasinya, kognitifnya lewat balok ini ananda membuat bermacam variasi dari alat ini disinilah ananda dapat muncul banyak ide kreasi untuk membuat hasil kreasi mereka.
5. Balok Alfabet, balok yang terdiri dari rangkaian huruf alphabet, fungsinya memperkenalkan ananda dengan huruf-huruf abjad. cara memainkannya, ananda dapat mengurutkan Balok alphabet menjadi susunan yang benar.
6. Balok Hijaiyyah, balok yang terdiri dari rangkaian huruf Hijaiyyah fungsinya ananda mengenal huruf hijaiyya melalui alat peraga balok, ananda dapat bermain dengan menyusun balok sambil mengucapkan huruf-huruf hijaiyyah tersebut.
7. Balok Angka, balok yang terdiri dari angka-angka disini masih dari angka 1 sampai dengan angka 10, fungsinya ananda dapat mengenal angka, dan bisa menyusun dan sambil menghafalkan angka-angka yang tertulis pada balok.
8. Balok Penjumlahan, Balok yang terdiri dari angka-angka namun pada balok tersebut ada dua tiang yang akan menghubungkan dengan balok satu dengan yang lain yang dan nanti akan mendapat hasil dari penjumlahan tersebut.²⁵⁸
9. Balok Pengurangan, Balok yang terdiri dari angka-angka namun pada balok tersebut ada dua tiang yang akan menghubungkan dengan balok satu dengan yang lain yang dan nanti akan mendapat hasil dari Pengurangan tersebut.
10. Balok Roncean, balok yang kecil-kecil terdiri dari beberapa bentuk segitiga, lingkaran, kotak persegi panjang dan setiap baloknya terdapat lubang untuk dimasukkan benang. Fungsinya ananda dapat memasukkan balok-balok tersebut ke benang dengan seriasi warna dan bentuk.²⁵⁹

Faktor pendukung kegiatan pembelajaran di sentra balok dapat berjalan dengan lancar karena media balok yang disediakan jumlahnya sangat banyak dan aksesorisnya juga banyak. Selain itu juga ruangan kelas yang besar memudahkan anak untuk bergerak.

²⁵⁸ Sumber Sarana Prasarana, TK permata Plus.

²⁵⁹ Sumber Sarana Prasarana, TK permata Plus.

Hasil dari permainan balok peneliti mendapatkan pembuktian bahwa kegiatan permainan alat peraga ini dapat mengembangkan konsep matematika dan geometri, mengembangkan keterampilan membedakan penglihatan. Dalam mengembangkan konsep matematika dan geometri, balok diciptakan dalam bentuk matematis maka anak yang memainkannya dilatih memiliki pengertian konkret dari konsep-konsep penting dalam berpikir logis, termasuk kemampuan menggunakan klasifikasi (misalnya meletakkan balok yang sama bentuknya, sama warnanya, dan yang sama ukurannya), serial (misalnya, mengurutkan dari yang paling pendek ke yang paling panjang). Anak dapat belajar konsep matematika yaitu kemampuan mengembangkan konsep bentuk, warna dan ukuran dengan permainan balok, mengenal bentuk lingkaran, silindris, segiempat, segitiga, dll. Membedakan warna-warna pada balok dan dapat membedakan ukuran balok yang bermacam-macam. Melalui permainan balok, anak akan belajar ukuran, bentuk, warna, jumlah, urutan, lokasi, panjang dan berat pada saat mereka membangun dan merapikan balok.

Pengembangan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi anak dalam belajar. Bagi anak, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan anak mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

Controlling itu penting sebab merupakan jembatan terakhir dalam rantai fungsional kegiatan-kegiatan manajemen. Pengendalian merupakan salah satu cara para guru untuk mengetahui apakah tujuan-tujuan Pembelajaran lewat permainan balok itu tercapai atau tidak dan mengapa tercapai atau tidak tercapai. Selain itu controlling adalah sebagai konsep pengendalian, pemantau efektifitas dari perencanaan, pengorganisasian, dan kepemimpinan serta pengambilan perbaikan pada saat dibutuhkan.²⁶⁰

Alat permainan edukatif yang dikembangkan adalah “balok”, agar media pembelajaran dapat dikembangkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi anak tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media balok perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik anak. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi anak. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu

²⁶⁰ Ahmad Zain Sarnoto, *Pengantar Studi Pendidikan Berbasis Al Qur'an : Manajemen Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur'an*, Madani Institute Volume 5 No. 2 Tahun 2016, hal.102.

ditekankan bahwa anaklah yang seharusnya memanfaatkan media balok pembelajaran tersebut.

Hasil Temuan yang relevan dengan situasi dan kondisi keterlibatan tema pembelajaran dan alat permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan kenyataan bahwa guru belum optimal dalam menyesuaikan alat permainan edukatif dengan materi pembelajaran yang telah dibahas, hal ini dilihat dari guru belum dapat merancang satu media tertentu untuk kegiatan khususnya pada aspek perkembangan Kognitif anak usia dini. Untuk meniyasati hal ini guru kelas harus berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru-guru yang ada disekitar sekolah tersebut untuk mengembangkan satu alat permainan edukatif untuk berbagai kegiatan motorik halus anak.

Dari macam-macam alat permainan yang ditemukan oleh penulis alat peraga yang digunakan di dapatkan dari membeli, belum ada hasil kreasi guru. Setelah wawancara dengan beberapa guru yang diterapkan untuk membuat suatu media dan alat peraga ketika tema-tema tertentu yang, membuat hasil karya dan ananda akan membuat serentak dengan guru dan hasil tersebut akan dibawa pulang oleh ananda.²⁶¹

4. Evaluasi Alat Peraga Edukatif untuk pengembangan kognitif anak usia dini melalui permainan Balok di TK Permata Plus

Pengembangan alat permainan edukatif (balok) harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun.

Evaluasi kegiatan pembelajaran dilakukan guru terhadap perkembangan anak ketika bermain balok, dengan cara guru terlebih dahulu membuat lembar observasi perkembangan anak yang mengacu kepada Permen Nomor 58 tahun 2009 dan aspek-aspek yang dinilai yaitu kemandirian, kreativitas, kerjasama, tanggung jawab, bahasa, kognitif, dan sosem. Penilaian ini dilakukan saat anak bermain balok dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada anak yang sedang main balok. Dari hasil penilaian tersebut kebanyakan anak sudah Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam setiap aspek perkembangannya, hal ini dikarenakan anak-anak sudah berada pada semester terakhir pada Taman kanak-kanak dan sebentar lagi masuk.²⁶²

²⁶¹ Hasil Wawancara dengan Bu Laila Mufidah, Guru Kelompok A

²⁶² PERMENDIKNAS, Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009, tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Evaluasi dalam konteks manajemen adalah proses untuk memastikan bahwa aktivitas yang dilaksanakan benar sesuai apa tidak dengan perencanaan sebelumnya. Evaluasi dalam manajemen pendidikan Islam ini mempunyai dua batasan pertama; evaluasi tersebut merupakan proses/kegiatan untuk menentukan kemajuan pendidikan dibandingkan dengan tujuan yang telah ditentukan, kedua; evaluasi yang dimaksud adalah usaha untuk memperoleh informasi berupa umpan balik (feed back) dari kegiatan yang telah dilakukan.

Evaluasi dalam manajemen pendidikan Islam ini mencakup dua kegiatan, yaitu penilaian dan pengukuran. Untuk dapat menentukan nilai dari sesuatu, maka dilakukan pengukuran dan wujud dari pengukuran itu adalah pengujian.

Evaluasi untuk pengembangan kognitif anak usia dini di TK Permata plus dilaksanakan setiap hari, mingguan, bulanan dan semester, setiap hari ananda belajar 6 aspek untuk pembelajaran di taman kanak-kanak, dari evaluasi tersebut ananda akan mendapat penilaian yang disebut, BSB= berkembang sangat Baik, BSH=Berkembang sesuai harapan, MM= mulai muncul dan BM= belum muncul.

Nilai perkembangan ini akan sangat berubah-ubah karena perkembangan anak setiap harinya akan selalu berubah dan memang bertambah usia anak juga akan menambah nilai perkembangan kecerdasan anak.

Prestasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis dan keyakinan diri.²⁶³

Tahapan evaluasi atau penilaian Di TK permata Plus

1. Evaluasi/Penilaian Harian

Penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap anak didik yang mencakup enam aspek setiap harinya dan dinilai dari pembelajarannya, anak didik setiap harinya mendapat pembelajaran Aspek Kognitif, Aspek Motorik Halus dan kasar, Aspek Nilai agama dan moral, aspek kreasi seni, aspek bahasa dan aspek sosial emosional. Disamping itu ada penilaian hasil karya, penilaian anekdot, observasi langsung terhadap anak-anak secara langsung.

2. Evaluasi/Penilaian Mingguan

²⁶³Ahmad Zain Sarnoto, *Kecerdasan Emosional Dan Prestasi Belajar: Sebuah Pengantar Studi Psikologi Belajar Profesi* Volume 3 No. 4 Tahun 2014, hal.64.

Penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap peserta anak didik dari penilaian harian di tarik hasilnya pada penilaian bulanan, tujuannya penilaian mingguan ini fungsinya agar guru mudah melihat perkembangan anak didik selama 1 minggu pembelajarannya, dan dapat lebih mudah mengukur ananda sejauh mana ananda dapat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di TK Permata Plus.

3. Evaluasi/penilaian Bulanan

Evaluasi yang selalu dilakukan oleh guru terhadap peserta didik dari penilaian mingguan ditarik pada penilaian bulanan, tujuannya sama dengan penilaian mingguan agar dapat lebih mudah mengukur perkembangan anak didik selama 1 bulan pembelajaran, dari sini akan lebih kelihatan perkembangannya karena rentang waktu 30 hari penilaian.

4. Evaluasi/penilaian Semester

Evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap anak didiknya dari penilaian bulanan di tarik pada penilaian semester, pada penilaian ini guru akan memberikan laporan secara tertulis dan lisan kepada orang tua murid, fungsinya untuk melaporkan perkembangan ananda pada 6 aspek perkembangan yang di ajarkan di TK permata Plus, aspek tersebut meliputi: pengembangan Kognitif, Nilai pengembangan akhlak dan moral, pengembangan Motorik halus dan kasar, nilai pengembangan sosial emosional, Nilai pengembangan seni dan nilai pengembangan bahasa

5. Evaluasi/Penilaian Muatan Lokal

Pada aspek ini ananda dapat menghafal surat-surat pendek, doa-doa harian, hadits-hadits kebiasaan, pada penilaian ini ananda akan mendapatkan hasil laporan dalam menghafal aspek-aspek tersebut.

Dari penilaian-penilaian diatas system penilaian berupa angka yang nanti akan dirumuskan pada rumusan penilaian pembelajaran di TK Permata Plus Cinangka Sawangan seperti berikut²⁶⁴

a. 1 = BM = Belum muncul

Pada penilaian ini ananda belum bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan belum bisa mengembangkan kognitifnya. pada tahap ini ananda belum muncul kepercayaan diri sendiri.

b. 2 = MM = Mulai Muncul

Pada tahap ini kemampuan anak didik sudah mulai perkembangannya meskipun baru mengikuti guru ataupun dengan pola mencontoh, ananda tahap ini sudah mulai muncul kepercayaan dirinya.

²⁶⁴ Wawancara dengan Ibu yuyum Wydyaningrum, hari jum'at tgl 18 oktober 2019

c. 3= BSH= Berkembang Sangat Harapan

Pada tahap ini ananda sudah muncul kepercayaan dirinya, dan dapat menjawab pertanyaan sederhana, dapat mengikuti kegiatan kegiatan dengan baik, baik berupa permainan edukatif, hafalan-hafalan maupun pada aspek perkembangan-perkembangan lainnya.

d. 4=BSB= Berkembang sangat baik

Pada tahapan ini ananda sudah bisa bermain sendiri namun tetap guru mengawasi dan mengarahkan, pada tahap ini biasanya rentang usia 5-6 yaitu setara pada usia kelompok TK B, sudah memiliki rasa percaya diri yang tinggi, pada tahap ini pengarahan orang tua dan guru amat sangat dibutuhkan agar pembelajaran menjadi seimbang dan terarah dengan baik agar perkembangan menjadi maksimal dan terarah dengan baik

5. Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.²⁶⁵

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 –6 tahun
Kognitif A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam

²⁶⁵ Sumber Kurikulum TK Permata Plus

	<p>dengan berbagai pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman) 	<p>menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)</p>
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan²⁶⁶ 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasikan

²⁶⁶ Permendiknas No. 146, tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

		<p>benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>7. Mengenal pola ABCDE-ABCDE</p> <p>8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p>
C. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan²⁶⁷ berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)
C. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal simbol-simbol 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

²⁶⁷ Permendiknas No. 146, tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

	sekitarnya 3. Membuat coretan yang bermakna 4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z	2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita. ²⁶⁸
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dibawah ini penulis mengobservasi selama dua dari kelompok TK A 17 anak dan dari kelompok TK B 15 anak. hari untuk mengobservasi kegiatan bermain balok dan dapat menyimpulkan sebagai berikut . ada 6 indikator yang penulis teliti diantaranya:

1. Ananda dapat mengenal Bentuk geometri pada Balok dengan baik
2. Ananda Dapat mengenal Warna Lewat Balok dengan baik
3. Ananda dapat Membuat Kreasi sebuah bentuk dari Balok
4. Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna dari balok dengan baik.
5. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau berpasangan dengan dua variasi dari balok dengan baik.
6. Ananda dapat Menghitung dari Balok dengan baik.

Data Penilaian Harian Kegiatan Balok kelompok A TK Permata Plus

²⁶⁸ Permendiknas No. 146, tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Usia 4-5 Tahun.

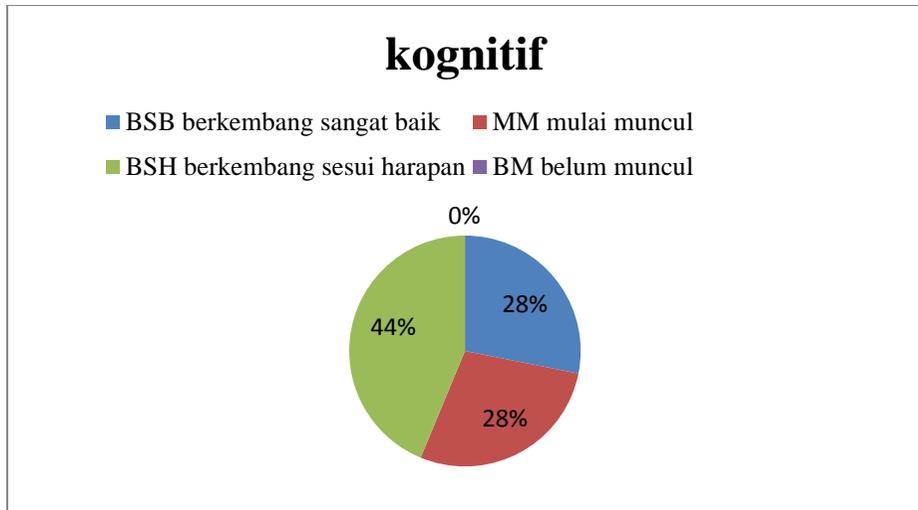
No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6
1.	Sultan	BSB	BSH	MM	MM	MM	BSH
2.	Keanu	MM	MM	MM	BM	BM	MM
3.	Jasmine	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
4.	Faza	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5.	Valin	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6.	Kenta	BSH	MM	BSH	BSH	BSH	BSH
7.	Kento	BSH	MM	BSH	BSH	BSH	BSH
8.	Jacques	MM	MM	BM	BM	BM	MM
9.	Cilla	MM	MM	MM	MM	MM	BM
10.	Andjanea	BSH	MM	MM	BSH	BSH	BSH
11.	Cello	BSH	MM	BSH	BSH	BSH	BSH
12.	Hanifah	BSH	MM	BM	BM	BM	BSH
13.	Ghani	MM	MM	MM	MM	MM	BM
14.	Aiza	MM	MM	MM	MM	MM	MM
15.	Latisya	MM	MM	MM	MM	MM	MM
16.	Luffy	MM	MM	MM	BM	MM	MM
17.	Billy	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Data Penilaian Harian Kegiatan Balok kelompok B TK Permata Plus
Usia 5-6 Tahun

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6
1.	Arshaka	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
2.	Baheera	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
3.	Basel	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4.	Cinta	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
5.	Emily	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
6.	Vanza	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
7.	Kalila	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
8.	Ling-ling	MM	BSH	MM	BSH	BM	BSH
9.	Lubna	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10.	Raisa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11.	Saufa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12.	Nafi	MM	MM	MM	MM	MM	MM
13.	Hanin	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
14.	Habibi	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
15.	Inara	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

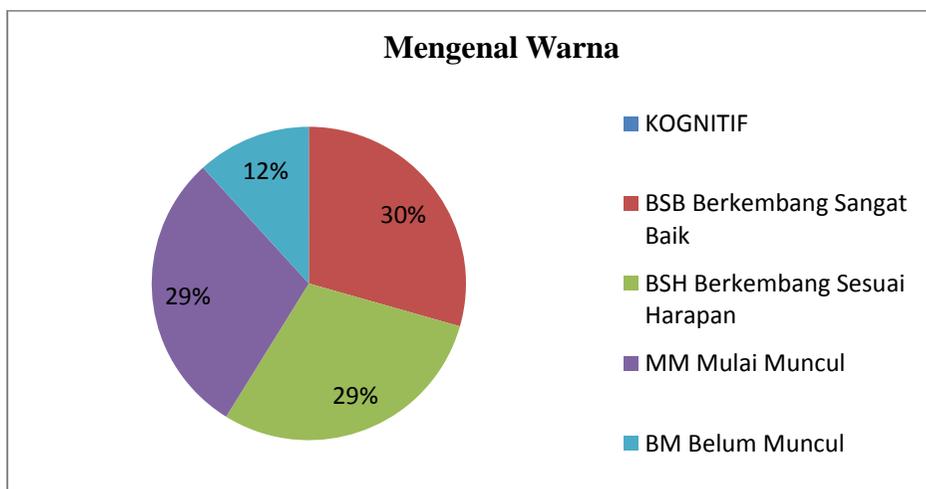
6. Hasil penelitian efektivitas alat edukatif balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini pada TK PERMATA Plus.

a. Penilaian Peserta Didik dalam mengenal Bentuk geometri pada Balok



Dapat Dilihat dari grafik di atas rata-rata peserta didik TK Permata Plus 44% Berkembang sesuai Harapan, 28% Berkembang sesuai harapan dan mulai muncul pada tahapan ini peserta didik sudah hampir sempurna dalam menyusun balok, untuk penilaian belum muncul 0% ini membuktikan bahwa perkembangan kognitif Peserta didik berkembang sangat baik pada tingkat usianya dari jumlah 32 Anak.

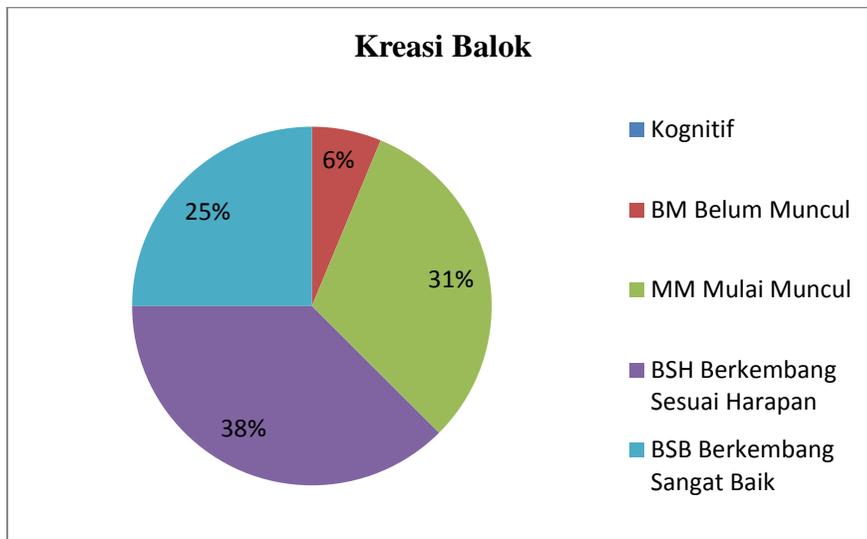
b. Penilaian Kognitif Indikator Ananda Dapat Mengenal Warna Lewat Balok.



Dapat dilihat dari Hasil grafik pengembangan Kognitif melalui indikator mengenal warna dengan balok dihasilkan bahwa 12 % ananda belum muncul artinya belum tepat untuk menyebutkan warna 29% ananda Mulai Muncul Artinya Ananda sudah menyebutkan, 29%, Berkembang sesuai

harapan dalam hal menyebutkan warna 30% observasi yang dilihat bahwa ananda dapat mengikuti perkembangan kognitif dengan baik dan dapat menyebutkan warna dengan bahasa Indonesia dan Inggris.

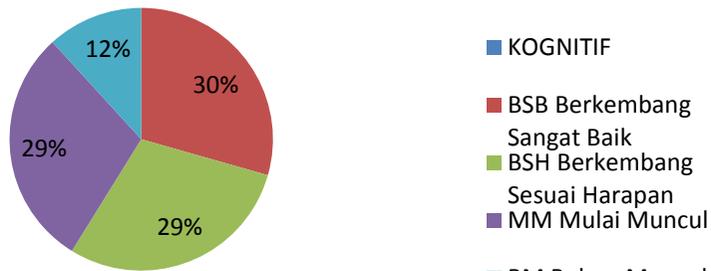
c. Ananda dapat Membuat Kreasi sebuah bentuk dari Balok



Dapat dilihat dari Hasil grafik pengembangan Kognitif melalui indikator Berkreasi dengan alat permainan Balok dihasilkan bahwa 6 % ananda belum muncul artinya belum berimajinasi untuk membuat sebuah kreasi 31% ananda Mulai Muncul Artinya Ananda sudah Berimajinasi dengan baik walaupun belum sempurna, 38%, Berkembang sesuai harapan dapat membuat kreasi dengan sangat baik, namun masih belum terlalu sempurna, 25% observasi yang dilihat bahwa ananda dapat mengikuti perkembangan kognitif dengan baik dan dapat Membuat Kreasi yang Unik dan dapat menceritakan apa yang telah di buat.

d. Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna

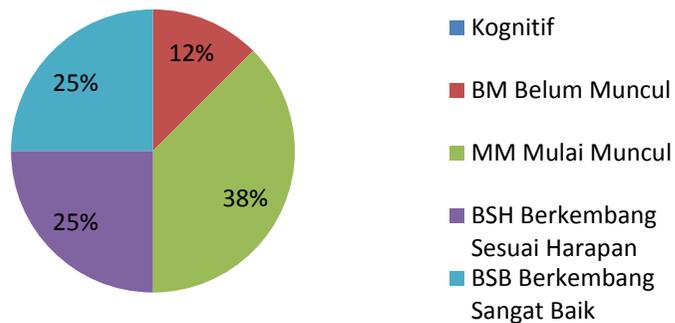
Mengurutkan Benda Lima Seriasi Ukuran dan Warna



Dapat dilihat dari Hasil grafik pengembangan Kognitif melalui indikator Berkreasi dengan alat permainan Balok dihasilkan bahwa 12 % ananda belum muncul artinya belum tepat untuk mengurutkan benda berdasarkan bentuknya yang di selang-seling berdasarkan seriasi ukuran dan warna, 29% ananda Mulai Muncul Artinya Ananda sudah mulai bisa membuat urutan seriasi warna dan ukurannya, 29%, Berkembang sesuai harapan dapat dengan baik membuat seriasi ukuran warna dan bentuk, 30% observasi yang dilihat bahwa ananda dapat mengikuti perkembangan kognitif dengan baik mengurutkan benda lima seriasi berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

- e. Ananda dapat Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau berpasangan dengan dua variasi

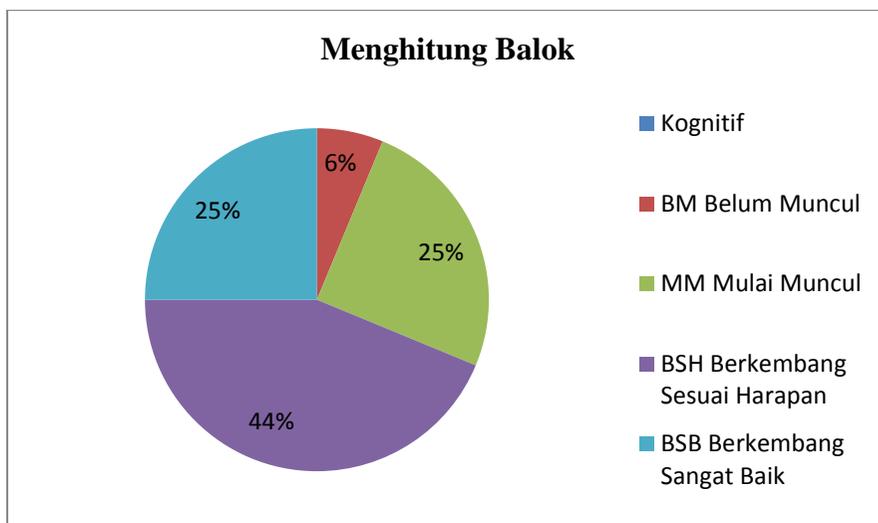
Mengklasifikasikan balok kelompok Sejenis atau Berpasangan



Dapat dilihat dari Hasil grafik pengembangan Kognitif melalui indikator Berkreasi dengan alat permainan Balok dihasilkan bahwa 12 % Ananda

belum muncul dalam hal mengklasifikasi balok kedalam kelompok sejenis atau berpasangan, 38% ananda Mulai Muncul Artinya Ananda sudah mulai bisa Mengkalsifikasikan balok kelompok kelompok sejenis atau berpasangan, 25%, Berkembang sesuai harapan dalam hal Mengklasifikan balok yang sejenis dan berpasangan dengan cukup sempurna, 25% observasi yang dilihat bahwa ananda dapat mengikuti perkembangan kognitif mengklasifikasikan balok kedalam kelompok sejenis atau berpasangan dengan sempurna dan dapat menyebutkan bentukbentuk balok.

f. Ananda dapat Menghitung dari Balok dengan baik.



Dapat dilihat dari Hasil grafik pengembangan Kognitif melalui indikator mengenal warna dengan balok dihasilkan bahwa 6 % ananda belum muncul artinya belum tepat untuk menghitung balok 25% ananda Mulai Muncul Artinya Ananda mulai bisa untuk menghitung balok, 44%, Berkembang sesuai harapan dalam hal menghitung balok dengan baik 25% observasi yang dilihat bahwa ananda dapat mengikuti perkembangan kognitif dengan baik dan dapat menghitung balok dengan baik dengan bahasa Indonesia dan Inggris.

Langkah yang dilakukan pada proses pelaksanaan suatu kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan tatanan dan aturan serta komunikasi dan pembagian tugas sesuai dengan profesionalitas. Penerapan model pembelajaran pada anak usia dini di TK pada umumnya dilakukan Permata Plus dengan berbagai cara dan lebih dilakukan dengan menggunakan pendekatan, yang bersifat individual maupun kelompok. Adapun metode yang digunakan adalah efektivitas metode bermain balok dan praktek

langsung yang menitikberatkan pada kemampuan nilai kognitif pada anak usia dini.

Penerapan metode bermain balok perlu diberikan kepada semua peserta didik untuk membekali mereka dengan mengembangkan nilai kognitif. Dalam kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik guru melakukan langkah mekanisme yang sesuai dengan penerapan metode bermain balok yang dapat mengembangkan nilai kognitif peserta didik. Salah satunya menggunakan tatanan dalam penerapan metode bermain balok tujuannya agar penerapan metode bermain sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mengembangkan nilai kognitif. Adanya komunikasi dalam penerapan metode bermain balok baik peserta didik dengan guru maupun dengan teman kelompoknya. Guru mampu bersikap profesional pada saat penerapan metode berlangsung.²⁶⁹

Untuk mengembangkan nilai kognitif di TK Permata Plus maka anak perlu melakukan metode bermain balok, sekolah menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dengan penerapan metode bermain balok. Guru di TK Permata Plus Depok tampaknya kurang memperhatikan penggunaan media lain selain media yang sudah disediakan oleh sekolah tersebut.

Dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini TK Permata Plus balok digunakan untuk menumbuhkan nilai kognitif anak adalah dengan bermain balok. Langkah-langkah dalam penerapannya diawali dengan membagi kelompok dan memberikan tugas pada setiap kelompoknya, proses penyampaian materi pembelajarannya yaitu penyampaian materi pada saat pembelajaran berlangsung dapat tersampaikan secara efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Cara memecahkan masalah dalam penerapan metode bermain balok, salah satunya melalui pendekatan setelah pendekatan berlangsung dilakukan penerapan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sebagai jembatan dalam pembelajaran melalui metode belajar.²⁷⁰

Mengembangkan Efektivitas alat Peraga dengan perkembangan kognitif dengan strategi penerapan metode bermain balok metode bermain balok di Tk Permata Plus Depok, Penerapan metode yang dilakukan sungguh-sungguh oleh para guru akan menentukan keberhasilan Efektivitas perkembangan kognitif peserta didik, yang kemudian dikembangkan secara rutin sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dikaitkan

²⁶⁹ Wawancara dengan Guru TK B Nurmilah, hari rabu, 16 oktober 2019 pukul 11.30 WIB.

²⁷⁰ Wawancara dengan Guru Kelas Kelompok A, Laila Mufidah, hari rabu, 16 oktober 2019 pukul 11.40 WIB

dengan strategi penerapan metode bermain balok yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran.

Usaha guru dalam menerapkan metode bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam mengembangkan Efektivitas alat Peraga untuk mengembangkan kognitif peserta didik. Tingkat efektivitas menjadi tolak ukur keberhasilan dalam mengembangkan nilai kognitif peserta didik. Tingkat efektivitas anak dapat dilihat pada saat penerapan metode bermain balok dilaksanakan maka akan terlihat tingkat keefektifitsannya secara signifikan.²⁷¹

Efektifitas penerapan metode bermain balok dengan penyusunan kurikulum sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa penyusunan kurikulum sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena penyusunan kurikulum mengacu pada tujuan pendidikan. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam penerapan bermain balok pada anak usia dini yaitu, ruangan kelas, tempat bermain, balok dan lain-lain.²⁷²

Sebuah proses pelaksanaan suatu kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan tatanan dan aturan serta komunikasi dan pembagian tugas sesuai dengan profesionalitas. Salah satunya dalam langkah mekanisme penerapan metode bermain balok pada anak usia dini. Guru memaparkan bahwa dalam pelaksanaan penerapan metoda adalah langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam menerapkan metode bermain balok diantaranya yaitu, membagi kelompok, setiap kelompok membagi tugas memilih balok-balok yang diperlukan dan menyusun balok bersama-sama, hal ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan aspek pengembangan kognitif pada anak usia dini, dalam bermain balok peserta didik dituntut untuk mengingat bentuk balok, warna balok, hal ini berkaitan dengan belajar kognitif anak dengan tujuan membangun struktur kognitif siswa, belajar kognitif terkait dengan pemrosesan informasi dalam benak siswa, informasi yang diproses oleh otak berupa pengetahuan yang dapat berupa konsep, prosedur dan prinsip-prinsip.²⁷³

Alat peraga balok yang diterapkan di TK Permata adalah salah satu bentuk gaya belajar dengan tujuan untuk mengembangkan kecerdasan siswa pada aspek kogintif, dalam hal ini diperlukan pengetahuan guru tentang bagaimana cara siswa belajar secara lebih efektif cara siswa belajar itu

²⁷¹ Wawancara dengan Guru Kelas Kelompok B, Nurmilah, hari rabu, 16 oktober 2019 pukul 11.50 WIB

²⁷² Wawancara denganTK B, nurmilah, hari rabu, 16 oktober 2019 pukul 11.30 WIB

²⁷³ Data hasil penilaian Harian Kel.A-B TK Permata Plus

disebut tipe belajar, gaya belajar, atau modalitas belajar. Menurut responden, guru yang kreatif senantiasa melakukan pendekatan tidak terpaku pada cara tertentu melainkan memilih variasi lain yang sesuai, agar setiap siswa memiliki tipe belajar yang berbeda, dalam sejumlah penelitian terbukti penting untuk diketahui guru.²⁷⁴

Oleh karena itu tujuan pembelajaran bukan sepenuhnya untuk memperoleh pengetahuan semata. Tetapi yang terpenting adalah melatih kemampuan intelek atau kognitif siswa, merangsang keinginan tahu, dan memotivasi siswa.

Dalam bermain balok anak dapat mengembangkan keterampilan berhubungan dengan teman sebaya, kemampuan berkomunikasi, kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, konsep matematika dan geometri, mengembangkan pemikiran simbolik, pengetahuan pemetaan dan keterampilan membedakan penglihatan, karena anak diberi kebebasan untuk menyusun balok sendiri sesuai kreativitas dan imajinasinya selain itu anak juga dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya khususnya dalam mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. bermain balok sebagian besar anak sangat tertarik dan antusias bahkan lebih aktif dari biasanya karena setiap harinya guru hanya menerapkan metode pembelajaran pemberian tugas melalui LKS sehingga ketika permainan balok diberikan rasa ingin tahu anak dan antusiasme anak lebih tinggi dan anak sangat tertarik

Manfaat permainan balok yang mendasari penelitian ini adalah mengembangkan konsep matematika dan geometri, mengembangkan keterampilan membedakan penglihatan. Dalam mengembangkan konsep matematika dan geometri, balok diciptakan dalam bentuk matematis maka anak yang memainkannya dilatih memiliki pengertian konkret dari konsep-konsep penting dalam berpikir logis, termasuk kemampuan menggunakan klasifikasi (misalnya meletakkan balok yang sama bentuknya, sama warnanya, dan yang sama ukurannya), serial (misalnya, mengurutkan dari yang paling pendek ke yang paling tinggi). Anak dapat belajar konsep matematika yaitu kemampuan mengembangkan konsep bentuk, warna dan ukuran dengan permainan balok, mengenal bentuk lingkaran, silindris, segiempat, segitiga, dll. Membedakan warna-warna pada balok dan dapat membedakan ukuran balok yang bermacam-macam. Melalui permainan balok, anak akan belajar ukuran, bentuk, warna, jumlah, urutan, lokasi, panjang dan berat pada saat mereka membangun dan merapikan balok.

Dapat disimpulkan Bahwa di TK permata untuk permainan balok sudah lengkap namun, untuk melakukan efektivitas alat peraga balok dengan

²⁷⁴ Hasil Observasi Secara langsung di TK Permata Plus

prosedur dan tahapan kerja, sistematisa berfikir anak tentang bangun ruang akan terbentuk lebih cepat dan lebih baik. pengembangan kognitif yang berdaya imajinasi dibutuhkan beberapa gambar sebagai media karena anak sulit kalau tidak di contohkan, semakin banyak contoh gambar balok maka peserta didik akan dapat dengan mudah mencontoh dan mengerti akan fungsi dari balok itu sendiri, sedangkan dalam penyusunan balok sendiri pun dibutuhkan daya imajinasi dan motorik untuk melakukan keterampilan untuk membuat karya seni yang unik dan menarik.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan data Penelitian yang tertuangkan pada bab-bab sebelumnya maka penelitian dengan judul Efektivitas alat peraga Edukatif Balok dalam mengembangkan Kognitif Anak usia dini Sebagai berikut:

1. Penggunaan media balok dapat meningkatkan imajinasi anak dalam bentuk kemampuan kognitif untuk dapat membuat konstruksi berbagai macam bidang. Bidang matematika, bidang science bidang agama, dan tentunya motorik-motorik halus dan kasar ananda juga berkembang.
2. Praktik pembelajaran yang menggunakan media balok di TK Permata Plus kurang maksimal disebabkan oleh rasio peserta didik jumlah melebihi jumlah alat peraga balok yang tersedia, sehingga pembelajaran belum bisa maksimal. Diperlukan Keaktifan keterlibatan anak secara intensif untuk meningkatkan kemampuan mereka dan diperlukan penelitian lebih lanjut dari berbagai variasi untuk memberikan kontribusi dalam masalah pembelajaran.
3. Bermain balok, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini diantaranya: mengenal Bentuk geometri, mengenal Warna. Membuat Kreasi bentuk dari Balok, Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna dan Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau berpasangan dengan dua variasi

B. Saran

1. Guru hendaknya selalu melakukan tahapan Kemampuan pada aspek perkembangan kognitif agar dapat meningkat dengan adanya efektivitas penggunaan media berupa permainan balok. Penggunaan media ini dilaksanakan melalui metode bermain yang merupakan kebutuhan bagi peserta didik anak usia dini. Permainan metode yang sangat ampuh digunakan dalam kegiatan penyampaian materi pembelajaran anak usia dini di TK Permata Plus. Dengan peningkatan guru kreatifitas guru dalam penggunaan media dan metode yang tepat, dapat mencapai peningkatan hasil belajar yang memuaskan.
2. Melalui permainan, yang menarik dan bervariasi dan mengundang rasa ingin tahu peserta didik, maka antusias anak dan interaksi antara anak dan guru maupun teman, serta suasana belajar yang ceria dan menyenangkan akan dapat tercipta, sehingga anak akan senang dan tidak mudah bosan.
3. Pengetahuan wawasan dan kreatifitas guru kelas sangat diperlukan dalam penggunaan media dan metode pembelajaran secara maksimal. Selain itu juga penyediaan media belajar oleh pihak sekolah atau yayasan menjadi salah satu faktor pendukung efektivitas penggunaan media balok untuk meningkatkan kognitif anak usia dini

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT, atas segala nikmat, rahmat dan hidayahnya, sehingga penulisan Tesis ini sesuai dengan ketentuan yang berlaku, tiada lupa penulis menyadari adanya kekurangan ataupun kesalahan yang terdapat pada proses penulisan Tesis ini yang merupakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca untuk penyempurnaan tesis ini. Atas sumbangsih pemikiran para pembaca, penulis mengucapkan terima kasih.

Akhirnya penulis berharap Tesis ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis, dan bagi para pembaca umumnya, hanya kepada Allah penulis berserah diri, bersyukur, dan memohon ampun atas segala kesalahan, semoga allah senantiasa memberikan hidayah Nya kepada kita semua, aamiin

DAFTAR PUSTAKA

- A Rahman, Shofiatun. *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*. Palu:Tadulako University Press, 2010.
- Abduljabar, Bambang. *Landasan ilmiah pendidikan intelektual dalam pendidikan jasmani*. Bandung:Rizqi Pres.t.th.
- Abdurrahman, Mulyono. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Adityasari, Anggraini. *Main Matematika Yuk*. Jakarta: Gramedia,2013.
- Adjie, N &Rostika, R.D.*Konsep dasar matematika*. Bandung: UPI PRESS, 2009.
- Agus, Tangyong F dkk. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 2009.
- Ahmadi, Abu – Joko Tri Prastya. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2005.

- , Abu, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta :Rineka Cipta, 1991. Aksara, 2008.
- Ahmadi, Abu. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta,1991.
- Ali, Muhammad. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung:Angkasa, 1997.
- Andang, Ismail. *Education Games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta:pilar media, 2007.
- Anita, Yus. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. cetakan ke-3, Jakarta:Prenada Media, 2015.
- Anshori, Ibnu. *Perlindungan Anak Menurut Perspektif Islam*. Jakarta: KPAI, 2007.
- Anwar, Chairul. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*.Yogyakarta: Suka Press, 2014.
- Aqib, Zainal. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Nuansa Aulia, 2011.
- Ardy Wiyani. Novan.*Konsep dasar Paud*. Yogyakarta: Gava Media. 2016.
- , *Desain Pembelajaran Pendidikan Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- ,*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penebit Gava Media, 2014.
- , *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2014.
- Armstrong, Thomas. *Kecerdasan Multipel di dalam Kelas*. Jakarta: PT indeks ,2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers, 2013.
- Astini, Nilawati, dkk. *Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1,2017.

- B, Hamzah Uno. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi.t.th.
- Bahri, Djamarah. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2000.
- Bahri, Samsul. Problematika paud di Indonesia
<https://pgpaud.universitaspahlawan.ac.id>.diakses hari senin, 02
 September 2019
- Bakhtiar, Amsal. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- BAPPEDA Kota Yogyakarta, “*Efektivitas Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 dalam Mewujudkan Ruang Terbuka Hijau Publik Kota Yogyakarta*”.t.tp. 2016.
- Basuki, Listari. *konsep pendidikan anak usia dini menurut perspektif islam*.
 Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu. Vol. 5 No.1 Juni 2012 ISSN : 1979 – 5408.
- Burhanurddin. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: ArRuzz Media, 2014.
- Cambel. *Riset dalam Eektivitas Organisasi*. Terjemahan Salut Simamora.Jakarta: Erlangga, 1989.
- Chaer, Abdul. *Psikolinguistik Kajian Teori*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Craft, Anna. *Membangun Kreatifitas anak*. Jakarta:Inisiasi Press, 2009.
- D, Lester Crow & Alice Crow. *Educational Psikologi: Psikologi Pendidikan: Buku I* diterjemahkan oleh Z. Kasijan. Surabaya: Bina Ilmu, 1984.
- D.Sunarsa, Singgih. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Libri, 2012.
- Dahlia. *Kurikulum PAUD 2103*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Damayanti, Ayu Dutika. *Toys For Kids Kiat Memilih Mainan Untuk Anak*. Yogyakarta:Curvaksara, 2009.

- Danim, Sudarwan. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Delenay, Tara. *101 Permainan dan Aktifitas*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi KeEmpat Jakarta: Gramedia, 2012.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas, 2007.
- Departemen pendidikan nasional, *alat permainan edukatif untuk kelompok bermain*. 2003.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Dimiyati dan Mudjiona. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Direktorat Pendidikan anak usia dini. *Acuan menu pembelajaran pada taman penitipan anak*. Jakarta: Direktorat pendidikan anak usia dini Ditjen PLSP. Depdiknas 2002.
- Efendi, Agus. *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta, 2005.
- Eliyawati, Cucu. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Rektorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta : 2005.
- Fadillah, M. *Implementasi Kurikulum*. Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2014.
- , *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta, 2014.
- Faisal, Jusuf Amir. *Reorientasi Pendidikan Islam*. Jakarta: Gema Insani Press. 1995.
- Florence, Beetlestone. *Creative Learning ed*. Alih bahasa oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media, 2013.

- Ginting, Abdurrahman. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora, 2008.
- Gunarti, Winda dkk. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- H.B. English dan A.C English. *A Comprehensive Dictionary of Psychological and Psychoanalytic Terms: A Guide to Usage New York*. London and Toronto: Longmans Green, 1958.
- Hadi, Pascalian Pradana. *Jurnal PAUD Tambusai* .Volume 2 Nomor 2, 2016.
- Hafiz, Abdul & Hasni No: *Pendidikan Anak dalam Perspektif Alquran*. Volume 1, Nomor 2, April 2016.
- Hamzah B. Uno dan Masri Kudrat Umar. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan* Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Hanko, Johane. *100 Permainan Edukatif Untuk Anak*. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer. 2012.
- Hartati, Sofia. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta, 2005.
- Hartini, Netty dkk. *Islam Dan Psikologi*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta, 2005.
- Hibama S. Rahman. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.2002.
- Hidayah, N. *Sosialisasi Nilai-Nilai Anak Sebagai Upaya Preventif Child Abuse*. Ekbisi; Jurnal Humanitas, Vol. 7, No. 2, Agustus 2007.
- Hidayani, R. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. Jamaris, 2007.
- Hidayati, Wiji dan Sri Purnami. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Teras, 2008.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/alat>, diakses Hari senin, 2 September 2019.

- Hurlock.B. E. *Perkembangan anak*. New Delhi: Tata McGraw-Hill. 1995.
- Husdarta dan Nurlan. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Indarwati, Anik. *Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode*. jurnal. Psycho Idea, Tahun 15. No.2, Juli 2017 ISSN 1693-1076.
- Indrijati, Herdina. *Psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini*. Jakarta:PRENADAMEDIA.t.th.
- Isjoni. *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung:Alfabeta, 2011.
- Jamal Abdurrahman. *Tahapan Mendidik Anak Teladan Rasulullah*. Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2000.
- Jamal ma'mur Asmani. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta:Divya Press, 2009.
- Jamaris, Martini. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia, 2006.
- Jay, Roni. *Pedoman Penting Pembesaran anak*. Jakarta: PT Erlangga , 2009.
- Jhon W. Santrock. *Educational Psychology 5th edition*. New York: McGrawHill Companies, 2011.
- Johani. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group , 2013.
- Juni Priansa, Donni, dan Agus Garnida. *Manajemen Perkantoran Efektif, Efisien, dan Profesional*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Kartika, A. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Usia 4-5*. Bandar Lampung: FKIP Universitas Malang, 2016.

- Kate M. Loewenthal. *The Psychology of Religion A Short Intorduction*.Oxford: Oneworld, 2008.
- Katsir, Ibn. *Tafsir Ibnu Katsir Jilid* . Bogor: Pustaka Imam Syafi'i, 2004.
- Khadijah. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Khaldun, Ibn. *Muqaddimah. (terj.) Ahmadie Thoha Muqaddimah Ibn Khaldun*. Jakarta: Pustaka Firdaus. 2000.
- Kharimaturrohmah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, <http://e-journal.uajy.ac.id> diakses Hari Ahad, 29 September 2019.
- Khristiyanta Eka. Purnama.*Jurnal INSANIA* Vol. 16 No. 2 Mei - Agustus 2011.
- Kurikulum TK Permata Plus, SOP (standar operasional Prosedur)
- Kurniawan, Agung. *Transformasi Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Pembaharuan, 2005.
- Kusumaningtyas, Nila. *Alat Perminan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Delacita, Karawang:2014.
- L Hasyim, Sukarno. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*. Volume 1, Nomor 2 September 2015.
- Langgulung, Hasan. *Beberapa Pemikiran tentang Pendidikan Islam*. Bandung: Al-Ma'arif, 1980.
- Latif, dkk.*Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Lia, *Game Edukatif untuk Anak*. Jakarta Selatan: Pt Trans media, 2012.
- M Steers, Richard. *Efektivitas Organisasai Perusahaan*. Jakarta: Erlangga, 1985.
- Mahbubah, Ainul. *Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran*.(online).(http://banjirembun.blogspot.com/2013/06/fakto rpendukung-dan penghambat.html, diakses 18 Oktober 2019)

- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2005.
- Mappanganro. *Implementasi Pendidikan Islam di Sekolah*. Ujungpandang: Yayasan Ahkam, 1996.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2007.
- Martini Jamaris. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia, 2006
- Martuti, A. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008.
- Maryadi, dkk. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2011.
- Masganti Sit. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing, 2010.
- , *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid I*. Perdana Publishing, 2015.
- Masnipal. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Komputindo, 2013.
- May Lwin. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, Terj. Cristine Sudjana, Jakarta: PT Indeks, 2008.
- Mayke S. Tedja Saputra. *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta, PT Grasindo, 2001.
- Meity, Idris. *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*, Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2014.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.

- Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta:Rineka Cipta, 2004.
- Mohandas, Ramon. *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*, Jakarta:Pusat Kurikulum dan Perbukuan ,2015.
- MS Sumantri, *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan,2005.
- Muawanah. *Implikasi Psikologi Perkembangan Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Vijjacariya, Volume 5 Nomor 2, Tahun 2018.
- Mudjito A.K. *Pedoman Bidang Pengembangan Pembiasaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2007.
- Muiz, Azizah dkk. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka,2008.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta:Diva Press, 2013.
- Mulyadi. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan Insania*, Vol. 14, No. 2, Mei-Ags 2009.
- Mulyani, Novi. *Super Asyik Permainan Trdisonal Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Persi,2016.
- Mulyasa, E. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009.
- ,*Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Munandar, S.C.Utami. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta. 1992.
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Direktorat Jendral Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan. 2005.
- Muslich, Masnur. *Pelaksanaan PTK Itu Mudah*, Jakarta:PT Bumi Aksara, 2014.

- Musthafa Al-maraghi, Ahmad. *Tafsir Al-Maraghi Jilid III*, Semarang:Thoha Putra, 1993.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group , 2012.
- Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta. 2006.
- Nata, Abuddin. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Nawawi Arief, Barda. *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Bandung: Citra Aditya Bakti, , 2003.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Ni Luh Putu Ekayani. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*,2017.
- Novan Ardi Wiyani dan Barnawi. *Format PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Nuraini Sujiono, Yuliani. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasaan Jamak*, Jakarta Barat: PT. Indeks, 2012.
- Nuraini, Indah. *Kamus Bahasa Indonesia*, Bogor : CV. Duta Grafika, 2010.
- Nurani, Yuliani dan Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta; Universitas Terbuka 2004.
- P.Chaplin. *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta:Raja Grafindo Persa, 2011.
- Pabundu Tika. Moh *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Pangastuti, Ratna. *Edutainment PAUD*, t.tp:Pustaka Pelajar, 2014.
- Pemerintah, Undang-undang No 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 butir 14*

- Pemerintah. Undang-undang No 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bab VI Pasal 28 butir 1-4.
- PERMENDIKNAS, Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009, tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014.
- Permendikbud No 137, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak,tahun 2014.
- Piaget, Jean Terj. Miftahul Jannah. *the psychology of the child (Psikologi anak)*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar) cet.III 2018.
- Prayitno, Elida. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta : Dirjen Dikti, 1991.
- Purnama, Sigit. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini, Bandung: Rosda, 2019.*
- Rachmawati dan Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2010.
- Rahayu, Iin dan Tristiadi Ardi Ardani. *Observasi dan Wawancara*, Malang: Bayumedia Publishing.
- Rolina, Nelva. *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak. 2012.
- Rubiyanto, Rubino. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: FKIP-UMS. 2009.
- Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: CV Cipta Pesona Sejahtera , 2013.
- Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2011.
- Safitri, Lutfiana. *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, dalam [http:// edukasi.kompasiana.com](http://edukasi.kompasiana.com), diakses 10 September 2019, pukul. 21.00 Wib.

- Safitri, Lutfiana <https://www.asikbelajar.com.jenis-jenis-alat-permainan-edukatif-ape> <https://www.asikbelajar.com/> / Diakses Hari Jum'at 2 September 2019.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Sarnoto, Ahmad Zain. *Implikasi Teologis Profesi Guru Dalam Pendidikan*, MADANI Institute Volume 2 No. 3, 2013.
- , *Kecerdasan Emosional Dan Prestasi Belajar: Sebuah Pengantar Studi Psikologi Belajar Profesi* Volume 3 No. 4 Tahun 2014.
- , *pengantar studi pendidikan berbasis al-qur'an: lingkungan Pendidikan dalam perspektif al-qur'an*, STATEMENT Volume. 6 No. 2 Tahun 2016.
- , *Pendidikan Berbasis Al-Qur'an: Manajemen Pendidikan Dalam Perspektif Alqur'an*, MADANI Institute Volume 5 No. 2, 2016.
- , *Psikpatologi Dalam Perspektif Islam Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan*, PROFESI Volume 2 No.3 tahun 2013.
- , *Pemikiran pendidikan Islam,; Doktrin Islam Tentang Pendidikan*, Statement Volume.4 no.5 tahun 2014.
- Savitri, Arumi F. *Kajian psikologis dalam pemilihan permainan kreatif yang merangsang perkembangan anak usia dini*. Jurnal pgpaud uny, 2015.
- Sharif, Baqir al Qarashi. *Seni Mendidik Islami: Kiat-Kiat Menciptakan Generasi Unggul* , Jakarta: Pustaka Zahra, 2003.
- Slamet, Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising, 2005.
- Shihab, M. Qurais. *Tafsir Al Misbah, Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta : Lentera Hati, 2002.
- Siarni, dkk. "*pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa*". Jurnal kreatif tadulako online vol. 3 no. 2 .2015.
- Silalahi, Ulber. *Asas-asas Manajemen*. Bandung: Refika Aditama, 2015.

- Singgih D.Sunarsa. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Libri, 2012.
- Siti,Aisyah. dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010.
- Sitorus, Asrul Dkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina Sdm Yang Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Sopyan, Yayan. *metode Penelitian*, Jakarta, t.tp. 2009.
- Sri Suciati. *bahan ajar pendidikan dan latihan profesi guru*. Semarang: PLPG, 2015.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo,2000.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta, 2011.
- Suhaenah, A.S. *Pemanfaatan dan Pengembangan Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas,1998.
- Sujiono dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- , Dkk, *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*. Yogyakarta: Nusa Permai, 2008.
- , Bambang. dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Sukarno L Hasyim. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* ,Volume 1, Nomor 2, September 2015
- Sumber Sarana Prasarana, TK permata Plus.
- Sumintarsih. *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepelpres , 2005.
- Sumiyati. *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*, Jogjakarta: Cakrawala Institute, 2011.

- Sundayana, Wachyu. *Pembelajaran Berbasis Tema*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014.
- Supardi. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Supriyadi. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu, 2011,
- Supriyono. *Sistem Pengendalian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2000.
- Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta 2005.
- Surin, Bachtiar. *Al-Kanz*, Bandung: Titian Ilmu, 2002.
- Suryadi. *cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota, 2007.
- Suryawiyah. *Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok*. jurnal PG-PAUD IKIP Veteran Semarang: Kreativitas AUD, 2014.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- Sutarto. *Islamic counseling* vol 1 no. 02 tahun 2017, stain curupp-issn 2580-3638, e-issn 2580-3646.
- Sutikno, M. Sobry. *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung: Rafika Aditama, 2007.
- Suyadi. *Teori Pembelajaran anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- , *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*. Yogyakarta: Nusa Permai, 2008.
- , *Permainan edukatif yang mencerdaskan*. Jogjakarta: Powerbook, 2009.

-----, *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia, 2010.

Syamsuardi. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol . 1, No. 2, September 2011.

Syamsuardi. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK PAUD*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2012.

Tadkiroatun, Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.

Tedjasaputra S. Mayke. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2001.

Uchjana Effendy, Onong. *Kamus Komunikasi*. Bandung. PT. Mandar Maju. 1989.

Undang undang, Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14.

Undang-undang Guru dan Dosen UU RI No. 14 Th 2005 dan Peraturan Pemerintah RI No. 43, Th 2007.

UU No 35 tahun 2014 tentang Perubahan atas UU No 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Wachyu Sundayana. *Pembelajaran Berbasis Tema*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014.

Wahyu. *Wawasan Ilmu Sosial Dasar*. Surabaya: Usaha Nasional, 2007.

Wahyudi, Johan. *Cakrawala*, Vol. X, No. 2, Desember 2015.

Wartini, Atik & Muhammad Askar. *Jurnal Al-Afkar (Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif)*. Vol. III, No. 1, April 2015.

widayati, Sri. *Buku panduan dasar Alat Permainan Edukatif (APE)*. Yogyakarta: Gava Media. 2018.

Yosodipuro, Arif. *Siswa Senang Guru Senang*. Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama. 2013.

Yuliana, Bambang. *Bermain Aktif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT, Indeks, Jakarta, 2010.

Yuliani Nuraini Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2013.

-----, *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.

Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Yusep. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Unverstas Terbuka, 2012.

Yusuf, Syamsu, L N. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.2000.

Zaman, B. Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka,2005.

Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Nur Fadiyah
Tempat, tanggal lahir : Gresik, 17 Agustus 1985
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Perum. Rivera Hill Blok B6 No.18 Zona 2 jl. Darusa'adah kampong Bulak Cinangka Sawangan Depok
Email : fadiyahnur1708@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. MI Pesantren Ihya Ul Ulum 1991-1996
2. MTS Pesantren Ihya Ul Ulum 1997-2000
3. MA Pesantren Ihya Ul Ulum 2000-2003
4. Strata Satu Institut Ilmu Al-qur'an (IIQ) 2003-2008
5. Strata Dua Institut PTIQ 2017-2019

Riwayat pekerjaan

1. Guru Taman Pendidikan Al-qur'an 2005- Sekarang
2. Guru SDIT Al-Hamidiyah 2006-2010
3. Guru Taman Kanak-Kanak 2013 – Sekarang.