

**PERMAINAN EDUKATIF BALOK DALAM PENGEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD AL-FADILAH
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH :
RAMONA SISKA PUTRI ALAMI
NIM.1316251523

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(I A I N) BENGKULU
TAHUN 2018 M/1439 H**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Ramona Siska Putri Alami

NIM : 1316251523

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr.

Nama Mahasiswa : RAMONA SISKA PUTRI ALAMI

NIM : 1316251523

Judul Skripsi : Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Fadilah Kota

Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Bengkulu, Desember 2017

Pembimbing I

Dr.Zubaedi, M.Ag M. Pd
NIP.196903081996031005

Pembimbing II

Fatrica Syafri, M. Pd.I
NIP. 198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu”**, yang disusun oleh: **Ramona Siska Putri Alami Nim. 1316251523** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa tanggal 12 Februari 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah.

Ketua

Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004

Sekretaris

Fatrima Santri Syafri, M.Pd Mat
NIP. 198803192015032003

Penguji. I

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Penguji. II

Aam Amaliyah, M.Pd
NIP. 196911222000032002

Bengkulu, Februari 2018
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

MOTTO

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

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

(Q.S. An-Nahl: 125)

"Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua."

"Hanya kebodohan meremehkan pendidikan."

(Ramona Siska Putri Alami)

PERSEMBAHAN

Akhir perjalanan suatu usaha adalah hasil terbaik dari proses perjalanan dariusahaitusendiri. Keberhasilan yang kutemui di akhir perjalan usaha ku ini merupakan hadiah terindah bagi semua pihak yang mendukungku dalam proses ini. Dengan penuh rasa syukurku kepada Allah SWT, kupersembahkan Skripsi ini untuk :

1. Allah SWT yang Maha Pemberi Petunjuk. Alhamdulillah Allah telah memberi saya rahmat hidayah dan inayahnya.
2. Ayahanda Reka'i (alm) dan Ibunda Susdawati serta keluarga besar ku kakak ku Dwi sulistiawati, Edi Ariharja, serta Adikku Tri Hidayanti, Siti Rahma Nanda, yogha Rahmat Fitrayang selama ini telah memberikan kasih dan sayang, do'a, dorongan baik moril, materi dan spiritual sehingga aku dapat menyelesaikan pendidikan S1 di perguruan tinggi.
3. Agama, Bangsa, Almamater dan para Dosen Prodi PIAUD yang telah berbagi Ilmu dan mendidiku, serta memberikan dukungan yang sangat besar dalam proses penyelesaian pendidikanku ini.
4. Teman Prodi PIAUD angkatan pertama lokal C.1.10 kita menjalani suka dan duka bersama saat kuliah dikampus dan akan menjadi kenangan yang indah di antara kita.
5. Sahabat terbaikkku : Raven Sky Atwijaya, Desti Susanti Selpi puspitasari,Sinta Lovia, Hery Antoni, Arifin, Mimi apriani,yuni winarsih. Ayu kurniasari, Renta Sari, Tita Ariska, Lidya Karolina, Artika syafitri, Kotri lisiana, Eki trisnawati, Dewi elia, Hepi Vellanura, Febi Anantor, Parianto, Okti mirina,

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RAMONA SISKAPUTRI ALAMI

NIM : 1316251523

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.



Ramona Siska Putri Alami

Nim : 1316251523

ABSTRAK

Ramona Siska Putri Alami, November 2017, Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu, Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing 1 Dr. Zubaedi, M. Ag M. Pd, Pembimbing 2 Fatricasyafri, M. Pd. I.

Kata Kunci : Permainan Edukatif Balok, Pengembangan Kognitif

Penelitian ini dilatar belakangi oleh karena adanya beberapa peserta didik yang belum mengenali berbagai bentuk balok dan kegunaannya. Permasalahan penelitian adalah bagaimana permainan edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini di paud al-fadilah kota Bengkulu? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah permainan edukatif balok di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui beberapa cara yaitu melalui observasi, saat observasi peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengobservasi proses permainan edukatif balok, Cara yang kedua adalah wawancara, yang dilakukan antara peneliti dengan kepala sekolah dan 2 orang guru kelas. Cara yang ketiga yaitu dokumentasi berupa dokumen sekolah dan foto-foto kegiatan selama proses penelitian.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini di paud al-fadilah kota Bengkulu terlebih telah mengembangkan kognitif sebagai buktinya, siswa dapat memahami tentang bagaimana cara bermain edukatif balok serta bersosialisasi dengan teman dan guru, sehingga permainan tersebut sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru serta dapat menumbuh kembangkan daya ingat anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Proposal Skripsi ini yang berjudul ” **Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu**”.

Kami menyadari dan mengakui skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah kami mengharapkan adanya keritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Demikianlah, kepada Allah kami memohon ampun dan kepada Allah SWT pula kita berharap, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi diri kami sendiri dan bagi pembaca sekalian umumnya.

Bengkulu, Juli 2017

Penulis


RAMONA SISKAPUTRI ALAMI
NIM. 1316251523

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	12
a) Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	12
b) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	13

c) Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	14
d) Satuan Pendidikan Anak Usia Dini	16
e) Landasan Pendidikan Anak Usia Dini.....	17
2. Permainan Edukatif.....	21
a) Pengertian Permainan Edukatif	21
b) Fungsi Permainan Edukatif	22
c) Alat Permainan Edukatif (APE).....	23
d) Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)	24
e) Karakter Permainan Edukatif	25
3. Permainan balok	29
a. Pengertian Balok	29
b. Manfaat Permainan Balok	31
c. Tahapan Perkembangan Permainan Balok.....	36
4. Perkembangan Kognitif	40
a. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	40
b. Tahap Perkembangan Kognitif.....	42
B. Peneliti Terdahulu	44
C. Kerangka Berpikir	46
D. Hipotesis Penelitian.....	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	48
B. Subjek dan Objek Penelitian	48
C. Tempat dan Waktu Penelitian	48
D. Sumber Data.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Uji Validitas Data.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	54
B. Hasil Penelitian.....	63

C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	72
-------------------------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak. Usia dini adalah sebuah fase pendidikan yang tidak terlepas dari bermain dengan alat permainan. Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.¹

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah (*Golden age*). Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon

¹Suyadi, *Teori Pembelajaran Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014) h.22

²Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009) h. 15

stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian. anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak.

Indikator yang ingin dicapai dalam pengembangan kognitif anak usia dini di Paud al-fadilah Kota Bengkulu pada usia 4-5 tahun yaitu, sebagai berikut:

- a. mengurut-urutkan (membuat urutan) sesuatu, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar, atau sebaliknya.
- b. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya; Menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll
- c. Menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, kiri – kanan, luar – dalam, pertama – terakhir – diantara, keluar – masuk, naik – turun, maju – mundur.

Anak usia dini dapat memberikan contoh luar biasa bagaimana anak-anak memainkan peran aktif dalam pengembangan kognitif mereka sendiri, khususnya dalam upaya memahami, menjelaskan, mengorganisasikan, memanipulasi, membangun, dan memprediksi. Anak-anak prasekolah mengalami kesulitan mengendalikan perhatian mereka sendiri dan fungsi memori, bingung dalam menampilkan diri, dangkal dengan realitas, dan fokus pada satu aspek pengalaman pada suatu waktu. Anak-anak

prasekolah cenderung membuat kesalahan lintas budaya yang sama karena kemampuan yang belum matang.³

Perkembangan kognitif anak usia dini beradaptasi pada tahapan praoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan symbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut maka anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Mengenai teori belajar kognitif, ada sebuah ayat yang berkaitan dengan teori belajar tersebut, yakni dalam Surat An-Nahl ayat 125 sebagai berikut :

رَبِّكَ إِنَّ أَحْسَنُ هِيَ بِأَلَّتِي وَجَدَلْتُمْ لَهُمُ الْحَسَنَةَ وَالْمَوْعِظَةَ بِالْحِكْمَةِ رَبِّكَ سَبِيلٌ إِلَىٰ أَدْعُ
بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمُ وَهُوَ سَبِيلُهُ ۚ عَنِ ضَلَّ بِمَنْ أَعْلَمُهُ

*Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (Q.S. An Nahl: 125)*⁴

Maksud hikmah disini ialah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dengan yang bathil. Jadi seseorang yang sudah mempunyai kemampuan kognitif yang baik maka seseorang itu dapat membedakan yang baik dan yang buruk untuk dilakukan.

³Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005) h. 27

⁴Ferdina Kastasari, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2009) h. 56

Perkembangan kognitif pada masa anak usia dini mampu berfikir dengan menggunakan simbol, berpikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berfikirnya masih terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu proses, bukan kepada prosesnya itu sendiri. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.⁵

Berdasarkan uraian di atas anak usia dini sudah mampu berfikir dengan menggunakan simbol. Meskipun cara berfikir mereka masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat dan kaku, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan pemahaman yang masih sederhana.

Berdasarkan penelitian awal melalui wawancara dengan informan, Slt. Terungkap bahwa proses pembelajaran pada Paud al-fadilah menggunakan sistem permainan sebagaimana yang tertera dalam kurikulum silabus dan dikembangkan dalam rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian yang mengutamakan mutu agar mampu bersaing dan benar-benar siap untuk masuk pada pendidikan selanjutnya serta dapat membantu tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi dan bakat dimilikinya.⁶

Selain itu situasi dan kondisi sekolah juga sangat mempengaruhi proses pembelajaran di Paud al-fadilah Kota Bengkulu, antara lain :

⁵Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV. Cipta Pesona Sejahtera, 2013) h. 30

⁶Observasi awal melalui wawancara Slt, 28 Desember 2016, pukul 09:30

1. Situasi dan Kondisi Sekolah

Keadaan situasi dan kondisi lingkungan sekolah rapi bersih dan nyaman berada di lingkungan Raden Fatah kota Bengkulu. Sekolah masuk gang 50 M , jauh dari keramaian jalan raya, sarana dan prasarana sudah lengkap, lokasi sekolah juga bersih dan kapasitas siswa sebanyak 24 orang. kamar mandi bersih dan ketersediaan air disekolah cukup. Meja kursi serta peralatan masih baru dan rapi.

2. Pengelolaan kelas

a) Penataan Tempat Duduk

Pola pengaturan tempat duduk di ruang belajar dikelas masing-masing anak kober, A1, dan B1. Kegiatan belajar anak biasanya dilakukan mulai jam 07.30 WIB-11.00 WIB. Kegiatan belajar diawali dengan kegiatan pembuka, inti, makan, istirahat, lalu penutup. Dalam kegiatan inti anak melakukan tiga kegiatan pembelajaran. Jika dalam setiap kelompok ada anak yang mengganggu maka posisi tempat duduk akan ditukar antara teman satu kelas.

Pengaturan perabotan yang berada di ruang belajar kober, A1, B1 di atur oleh wali kelasnya masing masing, seperti pengaturan alat tulis anak dan majalah anak, media pembelajaran dan hasil karya anak yang di letakkan di masing-masing kelas serta penataan tempat duduk anak. Pengaturan letak alat tulis guru seperti spidol dan penghapus serta pena di simpan dengan masing-masing guru kelas agar tidak dimainkan anak.

b) Tata Ruang Kelas

Penataan ruang kelas dengan rapi dan bersih serta nyaman digunakan saat kegiatan pembelajaran anak yang dilakukan pihak sekolah dibantu oleh tenaga kebersihan sekolah. Penataan ini dimaksudkan untuk kenyamanan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas.

Pada kegiatan pembelajaran di kelas berdasarkan pengalaman sebagai guru yang mengajar di kelas tersebut mempunyai masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Meningkatkan kemampuan kognitif adalah anak tidak bisa menyesuaikan dengan teman-teman yang baru, tidak menghargai orang tua, tidak percaya diri, tidak dapat memberi salam dengan baik, dan tidak mau bergaul. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran.⁷

Dalam proses pembelajaran di Paud al-Fadilahmasih membutuhkan metode yang tepat dalam menggunakan alat permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan kognitif, karena pembelajaran yang tidak menggunakan alat permainan ternyata belum mampu untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Untuk itu seorang guru harus profesional dalam menggunakan berbagai pendekatan dengan menggunakan alat permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Maka alat

⁷H. Dakir, *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010) h. 77

yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah alat permainan edukatif.

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotong royongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.⁸

Alat Permainan Edukatif sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran, karena melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut didasarkan pada prinsip penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu belajar sambil bermain, melalui bermain itulah anak dapat menunjukkan berbagai potensi kemampuan dan bakat-bakatnya sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya .

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Paudal-Fadilah Kota Bengkulu terungkap bahwatingkat perkembangan kognitif anak di Paud tersebut masih rendah. Hal ini dikarenakan terdapat banyaknya anak yang belum memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, anak belum mampu

⁸Syamsu Yusuf, Nani M., *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persado, 2006) h. 45

membedakan ukuran serta kegunaannya. Peneliti melakukan observasi pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 anak diantaranya 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Berdasarkan hasil observasi sementara tersebut, peneliti menemukan beberapa kelemahan, diantaranya adalah: 1) masih ada kesulitan dengan memahami tujuan pembelajaran, 2) masih ada anak yang kurang memahami tentang alat permainan edukatif balok, 3) masih terdapat beberapa anak yang belum memahami berbagai bentuk balok, 4) masih ada beberapa anak yang tingkat kemandiriannya rendah, 5) masih ada kemampuan anak dalam memecahkan masalah masih rendah, 6) masih ada anak yang kurang berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya terdapat anak yang belum bisa membedakan ukuran dan kegunaan pada permainan edukatif balok.⁹

Sesuai dengan uraian di atas maka perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak bukan hanya dengan belajar atau disiplin, tetapi guru yang mengajar di PAUD diharapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menggunakan alat permainan edukatif yang tepat untuk tercapainya tujuan atau kompetensi yang diharapkan dalam perencanaan yang telah ditetapkan.

Peran alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media adalah sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber kepada penerima pesan maka selayaknya jika guru memiliki gagasan dan kreativitas ketika akan melaksanakan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan

⁹Observasi awal di PAUD al-Fadilah, pada 28 Desember 2016

keterampilan untuk menggunakan alat permainan edukatif yang ada Melalui penggunaan alat permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.¹⁰

Berdasarkan pemaparan di atas penulis memilih judul yaitu **“Permainan edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini di paud al-Fadilah Kota Bengkulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Masih ada kesulitan dengan memahami tujuan pembelajaran
2. Masih ada anak yang kurang memahami tentang alat permainan edukatif balok
3. Masih terdapat beberapa anak yang belum memahami berbagai bentuk balok
4. Masih ada beberapa anak yang tingkat kemandiriannya rendah
5. Masih ada kemampuan anak dalam memecahkan masalah masih rendah
6. Masih ada anak yang kurang berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran
7. Terdapat anak yang belum bisa membedakan ukuran dan kegunaan pada permainan edukatif balok

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini pada :

1. Proses permainan edukatif balok di Paud al-Fadilah

¹⁰Diana Mutiah. L, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) h. 38

2. Proses penggunaan alat permainan edukatif balok di Paud al-Fadilah
3. Proses perkembangan kognitif anak di Paud al-Fadilah

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan penelitian ini adalah “bagaimana permainan edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini di Paud al-Fadilah Kota Bengkulu?”

Permasalahan dapat dirinci ke dalam 3 perumusan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan permainan edukatif balok?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan edukatif balok?
3. Bagaimana permainan edukatif balok dalam peningkatan kognitif anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas tujuan penelitian adalah Untuk mendeskripsikan bahwa permainan edukatif balok dapat meningkatkan kognitif anak usia dini di paud al-Fadilah Kota Bengkulu. Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan permainan edukatif balok.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan edukatif balok.
3. Untuk mengetahui permainan edukatif balok dalam peningkatan kognitif anak usia dini.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini memberi manfaat dalam memaksimalkan kegiatan belajar mengajar di paudal-Fadilahpada khususnya dan mutu pendidikan pada tingkat sekolah dasar, secara lebih rinci manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi peneliti

Dapat memperdalam pengetahuan pengalaman dan kemampuan mengembangkan potensi.

2. Bagi anak

Sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif dan juga mengurangi kebosanan dalam mengikuti pelajaran dikelas.

3. Bagi guru

Dapat menjadi bahan acuan dan motifasi guru dalam rangka menyukseskan kegiatan pembelajaran yang dibuatnya dan juga meningkatkan profesinya, serta dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif.

4. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan masukan untuk dapat memperhatikan media yang mendukung proses belajar mengajar.

5. Bagi TK

Sebagai bahan masukan terutama dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan peningkatan mutu pendidikan di Paud Al-Fadilah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a) Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

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 (UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat **14**).

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.¹¹

Ada berbagai kajian tentang hakikat anak usia dini, khususnya anak TK diantaranya sebagai berikut:

- 1) Anak bersifat unik.
- 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan.
- 3) Anak bersifat aktif dan enerjik.

¹¹ Yuliani Nuraini Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasaan Jamak*, (Jakarta Barat: PT. Indeks, 2012) h. 1

- 4) Anak itu egosentris.
- 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias
- 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.
- 7) Anak umumnya kaya dengan fantasi.
- 8) Anak masih mudah frustrasi.
- 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak.
- 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
- 11) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial.
- 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

b) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.

- 1) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- 2) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.

- 3) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 4) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mngembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
- 5) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

c) Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pelaksanaannya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut.¹²

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.

a) Belajar melalui bermain

Bermain merupakan saran belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan,

¹²Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar Paud*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016) h. 38

memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

b) Menggunakan lingkungan yang kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

c) 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.

d) 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.

e) 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 /guru.

f) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar

Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang berluang

d) Satuan Pendidikan Anak Usia Dini

Satuan pendidikan anak usia dini merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia lahir sampai dengan 6 tahun. Di Indonesia ada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang selama ini sudah dikenal oleh masyarakat luas, yaitu¹³

1) Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Atfal (RA)

TK merupakan bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun, yang terbagi menjadi 2 kelompok : Kelompok A untuk anak usia 4 – 5 tahun dan Kelompok B untuk anak usia 5 – 6 tahun.

2) Kelompok Bermain (Play Group)

Kelompok bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai dengan 4 tahun.

¹³M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, h. 30

3) Taman Penitipan Anak (TPA)

Taman penitipan anak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus pengasuhan dan kesejahteraan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. TPA adalah wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu selama orang tuanya berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup dalam mengasuh anaknya karena bekerja atau sebab lain

e) Landasan Pendidikan Anak Usia Dini

1) Landasan Yuridis Pendidikan Anak Usia Dini

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".¹⁴

Dalam UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya".¹⁵

¹⁴Hamzah, B. Uno, Masri Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) h. 56

¹⁵Hamzah, B. Uno, Masri Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran* h. 56

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa "(1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal, (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah."

2) Landasan Filosofis Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memanusiakan manusia. Artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir

manusia-manusia yang baik. Standar manusia yang “baik” berbeda antar masyarakat, bangsa atau negara, karena perbedaan pandangan filsafah yang menjadi keyakinannya. Perbedaan filsafat yang dianut dari suatu bangsa akan membawa perbedaan dalam orientasi atau tujuan pendidikan.

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.”¹⁶

Dari semboyan tersebut bangsa Indonesia juga sangat menjunjung tinggi hak-hak individu sebagai makhluk Tuhan yang tak bisa diabaikan oleh siapapun. Anak sebagai makhluk individu yang sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Dengan pendidikan yang diberikan diharapkan anak dapat tumbuh sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga kelak dapat menjadi anak bangsa yang diharapkan.

Bangsa Indonesia yang menganut falsafah Pancasila berkeyakinan bahwa pembentukan manusia Pancasila menjadi orientasi tujuan pendidikan yaitu menjadikan manusia Indonesia

¹⁶Lia, *Game Edukatif untuk Anak* (Jakarta Selatan: Pt Trans media, 2012) h. 40

seutuhnya. Sehubungan dengan pandangan filosofis tersebut makakurikulum sebagai alat dalam mencapai tujuan pendidikan, pengembangannya harus memperhatikan pandangan filosofis bangsadalama proses pendidikan yang berlangsung.

3) Landasan Keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini

Konsep keilmuan Paud bersifat isomorfis, artinya kerangka keilmuan Paud dibangun dari interdisiplin ilmu yang merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu, diantaranya: psikologi, fisiologi, sosiologi, ilmu pendidikan anak, antropologi, humaniora, kesehatan, dan gizi serta neuro sains atau ilmu tentang perkembangan otak manusia.¹⁷

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, apakah itu makanan, minuman, serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.¹⁸

Pertumbuhan dan perkembangan anak tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan perkembangan struktur otak. Dari segi empiris banyak sekali penelitian yang menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting, karena pada waktu manusia

¹⁷Raisatun Nisak, *Seabrek Games Asyik Edukatif, untuk Mengajar Paud* (Yogyakarta: DiVapres, 2014) h. 23

¹⁸Raisatun Nisak, *Seabrek Games Asyik Edukatif, untuk Mengajar Paud*. h. 26

dilahirkan, menurut) kelengkapan organisasi otaknya mencapai 100 – 200 milyar sel otak yang siap dikembangkan dan diaktualisasikan untuk mencapai tingkat perkembangan optimal, tetapi hasil penelitian menyatakan bahwa hanya 5% potensi otak yang terpakai karena kurangnya stimulasi yang berfungsi untuk mengoptimalkan fungsi otak.

2. Permainan Edukatif

a) Pengertian Permainan Edukatif

Permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan menyenangkan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Permainan memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.

Education dalam kamus Inggris Indonesia berarti pendidikan, yang berhubungan dengan pendidikan. *Education* adalah yang bersifat mendidik dan memberikan contoh yang baik dan berhubungan langsung dengan pengajaran atau pendidikan. *Education* yaitu sesuatu yang bersifat mendidik dan memiliki unsur pendidikan.¹⁹

Games dalam kamus Inggris Indonesia berarti permainan. Permainan dalam bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play* (kata kerja)”, “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata main berarti

¹⁹Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004) h. 34

melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); perbuatan sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal saja.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.. Permainan tersebut bersifat sukarela.

Education games (permainan edukatif) yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *education games* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.²⁰

b) Fungsi Permainan Edukatif

Fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:²¹

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.

²⁰Rievanitino, *Seabrek games Eduatif untuk bayi*, (Jogjakarta: Flashbooks, 2011) h. 12

²¹Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT: Remaja Rosdakarya, 2007) h. 23

4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak

c) Alat Permainan Edukatif (APE)

Media alat permainan edukatif adalah 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 dikenal dengan tiga tahapan yaitu:²²

(1) Tahap enaktif

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

(2) Tahap ikonik

Tahap memanipulasi dengan memakai gambaran dari objek-objek.

(3) Tahap simbolik

Tahap yang mengajak anak untuk memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak lagi ada kaitannya dengan objek-objek. Berdasarkan pada teori belajar Bruner di atas bahwa pada dasarnya proses pembelajaran anak harus menggunakan media, karena penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran

²²Meity, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media, 2014) h. 12

merupakan salah satu hal yang penting untuk menunjang proses berpikir anak.

d) Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

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 ingin dicapai. Fungsi dari alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut:²³

- (1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak.
- (2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- (3) Memberikan stimulasi dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
- (4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa fungsi alat permainan edukatif (APE) mengembangkan semua aspek perkembangan yang tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga dapat memberikan rangsangan pada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

²³Theo Rianto, Nartin Hadoko, *Pendidikan Pada Anak Usia Dini*. (Jakarta: Grasindo anggota Ikapi, 2014) h. 45

e) **Karakter 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.²⁴

Kedua, kemudahan yaitu mudah dibuat, dipergunakan. Ketiga, kemenarikan 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*, variasi sesuai dengan kebutuhan dan minat anak dan sesuai dengan kondisi setempat. *Ketujuh*, manfaat yaitu bernilai dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

²⁴. Theo Rianto, Nartin Hadoko, *Pendidikan Pada Anak Usia Dini* h. 47

Adapun syarat yang harus diperhatikan dalam membuat alat permainan edukatif, diantaranya yaitu:²⁵

- (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 gender. Ini memberikan pada anak konsep yang tepat dari kategori seksual untuk menghindari kebingungan gender di masa depan.²⁶
- (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

²⁵Theo Rianto, Nartin Hadoko, *Pendidikan Pada Anak Usia Dini* h. 48

²⁶Matt Jarvis, *Teori-teori Psikologi*, (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2007) h. 33

dijual di toko-toko (*built-in*) lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat-alat 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.²⁷
- (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*

²⁷Matt Jarvis, *Teori-teori Psikologi*, h. 34

misalnya anak diinta untuk menyusun potongan-potongan menjadi untuh.

Permainan yang positif dan dapat mengembangkan intelektual dan kreativitas anak-anak. Bagi anak-anak usia balita, bermain dengan ibu tentu lebih banyak dampak positifnya karena lebih memperlancar komunikasi antara keduanya, adalah teman terbaik bagi mereka.

Hal ini dapat dibaca pada hadis Rasul yang menjelaskan tentang cara memberi pendidikan puasa kepada anak-anak berikut ini:

و حَدَّثَنِي أَبُو بَكْرِ بْنُ نَافِعٍ الْعَبْدِيُّ حَدَّثَنَا بِشْرُ بْنُ الْمُفَضَّلِ بْنِ لَاحِقٍ حَدَّثَنَا خَالِدُ بْنُ ذَكْوَانَ عَنْ الرُّبَيْعِ بِنْتِ مُعَوِّذِ بْنِ عَفْرَاءَ قَالَتْ أَرْسَلَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ غَدَاةَ عَاشُورَاءَ إِلَى قُرَى الْأَنْصَارِ الَّتِي حَوْلَ الْمَدِينَةِ مَنْ كَانَ أَصْبَحَ صَائِمًا فَلْيَتِمَّ صَوْمَهُ وَمَنْ كَانَ أَصْبَحَ مُفْطِرًا فَلْيَتِمَّ بَقِيَّةَ يَوْمِهِ فَكُنَّا بَعْدَ ذَلِكَ نَصُومُهُ وَنُصُومُ صَبِيَانِنَا الصَّغَارِ مِنْهُمْ إِنْ شَاءَ اللَّهُ وَنَذْهَبُ إِلَى الْمَسْجِدِ فَنَجْعَلُ لَهُمُ اللَّعْبَةَ مِنَ الْعِهْنِ فَإِذَا بَكَى أَحَدُهُمْ عَلَى الطَّعَامِ أَعْطَيْنَاهَا إِيَّاهُ عِنْدَ الْإِفْطَارِ

Diriwayatkan daripada Ar-Rubaiyyi' binti Muawwiz bin Afra' r.a katanya: Pada hari Asyura, Rasulullah s.a.w telah mengirimkan surat ke perkampungan-perkampungan Ansar di sekitar Madinah yang berbunyi: Siapa yang berpuasa pada pagi ini hendaklah menyempurnakan puasanya dan siapa yang telah berbuka yaitu makan pada pagi ini hendaklah dia juga menyempurnakannya yaitu berpuasa pada pagi harinya. Selepas itu kami pun berpuasa serta menyuruh anak-anak kami yang masih kanak-kanak supaya ikut berpuasa, jika diizinkan Allah. Ketika kami berangkat menuju ke masjid, kami buatkan suatu permainan untuk anak-anak kami yang diperbuat dari bulu biri-biri. Jika ada di antara mereka yang menangis memintamakanan, kami akan berikan mainan tersebut sehingga tiba waktu berbuka. (HR.Muslim)²⁸

²⁸Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016) h. 54

Dengan membaca hadis di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan puasa kepada anak dapat dilakukan dengan cara melatih mereka berpuasa dan jika mereka menangis meminta makanan dapat dialihkan keinginan mereka dengan cara memberi mainan kepada mereka, sehingga anak-anak lupa akan rasa laparnya dan asik dengan permainannya, selain itu anak juga merasa terhibur oleh permainan dan tidak merasakan panjangnya hari yang mereka lalui dengan puasa.

3. Permainan Balok

a. Pengertian Balok

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 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.²⁹

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

²⁹Johane Hanco. *100 Permainan Edukatif Untuk Anak*, (Jakarta: PT Buana Ilmu Populer. 2012) h. 87

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-motoriknya.

Untuk anak di atas usia batita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya. Pemberian mainan balok dilakukan secara bertahap. Pada anak usia kecil, jangan diberikan permainan balok yang rumit karena perkembangan motorik halusnya belum sempurna. Karena manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. Untuk bayi, tersedia berbagai balok yang terbuat dari bahan busa.

Bermain Balok Menurut B.E.F Montolalu mengemukakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan

favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja aktif.³⁰

Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama atau tidak sama, seimbang. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan pra sekolah. Nilai dari membangun dengan balok meliputi 4 aspek pengembangan yaitu : Fisik Motorik, Perkembangan Kognitif, Perkembangan Sosial, Perkembangan Emosional.³¹

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

³⁰ Sunarto dan Agung Hartono. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2008) h. 67

³¹ Sukirman, Dharma Mulya, *Permainan Tradisional*, (Yogyakarta, Kepel Press, 2005) h.

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 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.³²

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.

³²Arif Yosodipuro, *Siswa Senang Guru Senang*. (jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama. 2013) h. 32

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.³³

Adapun manfaat dari permainan balok ini adalah :

a) Belajar mengenai konsep

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

³³Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2014) h. 17

Orangtua bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susun balok.

b) Belajar mengembangkan imajinasi

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

c) Melatih kemampuan berkomunikasi

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

d) 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.³⁴

e) 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.

³⁴Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, h. 18

f) 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.

g) 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 orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.³⁵

h) Sebagai kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar

Balok adalah alat bermain yang berguna untuk mengembangkan fisik anak.

i) Mengembangkan pemikiran simbolik

Membangun balok-balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak.

j) Perlu dampingan

Agar permainan ini terasa manfaatnya, Orangtua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan.

³⁵Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, h. 18

Agar permainan balok ini tampak menarik, kita perlu menambahkan alat bermain lain seperti boneka, mobil-mobilan, dan lain sebagainya.

c. Tahapan Perkembangan Permainan Balok

Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat) 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 :³⁶

- 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, bagaimana rasanya dan berapa banyak bisa diangkat sekali jalan.
- 2) Memancang balok atau menidurkannya di lantai, kadang balok diletakkan mendatar di lantai tanpa bersinggungan satu sama lain, anak masih belajar karakter balok tersebut, 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

³⁶Novan Ardy Wiyani, *Konsep dasar Paud.* (Yogyakarta: Gava Media. 2016) h. 58

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 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.

Secara lebih rinci, ada sembilan belas tahap anak dalam permainan balok ini antara lain sebagai berikut :³⁷

Tahap 1 : Tanpa bangunan. Anak menggunakan balok, tetapi tidak membangun. Anak meneliticiri-ciri fisik dari balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan, dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri, main mengisi dan mengosongkan.

Tahap 2 : Susunan garis lurus ke atas. Anak menumpuk atau menyusun balok-balok secara vertikal.

Tahap 3 : Susunan garis lurus ke samping. Anak menempatkan balok-balok bersisian atau dari ujung ke ujung dalam satu garis.

³⁷Novan Ardy Wiyani, *Konsep dasar Paud*. h. 60

Tahap 4 : Susunan daerah lurus ke atas. Anak membangun dengan cara menggabungkan tumpukan-tumpukan balok dan menumpuk garis demi garis (sisi demi sisi menumpuk).

Tahap 5: Susunan daerah mendatar. Anak mengkombinasikan barisan-barisan dari balok dalam daerah mendatar.

Tahap 6 : Ruang tertutup ke atas. Anak menempatkan dua balok sejajar yang berjarak dan menghubungkan diantara dua balok dengan satu balok di atasnya, membentuk lengkungan atau jembatan.

Tahap 7 : Ruang tertutup mendatar. Anak membuat bentuk seperti kotak terbuka dari empat atau lebih balok-balok.

Tahap 8 : Menggunakan balok untuk membangun bangunan tiga dimensi yang padat. Anak membuat daerah mendatar dari balok dan menumpuk satu atau lebih lapisan dari balok; menyusun bangunan tiga dimensi yang penuh tidak berongga.

Tahap 9 : Ruang tertutup tiga dimensi. Anak membuat atap pada bangunan seperti kotak yang terbuka; menjadi ruang tertutup tiga dimensi.

Tahap 10 : Menggabungkan atau Mengkombinasikan beberapa bentuk bangunan. Anak menggunakan bermacam-macam kombinasi dari bangunan-bangunan garis lurus, dua dimensi (area), dan tiga dimensi (ruang); anak belum memberi nama apa yang dibangunnya.

Tahap 11 : Mulai memberi nama. Anak membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu-satu sebagai “benda”

walaupun bangunan atau bentuk balok itu tidak seperti “benda” itu, tetapi tetap mewakili pikiran anak.

Tahap 12 : Satu bangunan, satu nama. Anak memberi nama pada seluruh bangunan balok sebagai satu “benda;” satu bangunan merepresentasikan satu benda. Beberapa tahapan sebelumnya harus ada, jangan disilaukan oleh nama atau cerita.

Tahap 13 : “Bentuk-bentuk”. Balok diberi nama anak memberi nama “bentuk-bentuk ” balok dalam satu bangunan mewakili “benda-benda”. Lebih dari satu balok digunakan untuk membentuk obyek (contoh: kursi).

Tahap 14 : Memberi nama obyek-obyek yang terpisah. Anak membangun bangunan termasuk obyek-obyek yang terpisah; memberi nama pada masing-masing obyek tersebut.

Tahap 15 : Merepresentasikan ruang dalam. Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam; ruang dalam belum sempurna.

Tahap 16 : Obyek-obyek di dalam ditempatkan di luar. Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar; obyek di dalam ditempatkan di luar.³⁸

Tahap 17 : Representasi ruang dalam & ruang luar secara tepat. Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan

³⁸Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, h. 25

ruang dalam dan ruang luar. Obyek-obyek di dalam dan di luar dipisahkan secara tepat.

Tahap 18 : Bangunan dibangun sesuai skala. Anak membangun bangunan dengan “bentuk-bentuk” balok terpisah; beberapa pengertian tentang skala mulai terlihat dalam bangunan.

Tahap 19 : Bangunan yang terdiri dari banyak bagian. Anak membangun secara rumit; terdiri dari ruang dalam, petunjuk, jalan, dan pengertian skala.

4. Perkembangan Kognitif

a) Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah “Proses berpikir anak mulai dari menerima, mengolah, sampai memahami informasi yang diterima”. Aspek yang termasuk dalam perkembangan kognitif, antara lain intelegensi, kemampuan memecahkan masalah serta berpikir logis, kemampuan mengungkapkan perasaan, kemampuan untuk mengerti dan kemampuan untuk memahami perkataan orang lain.

Perkembangan kognitif adalah interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan. Manusia aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan, menyesuaikan diri terhadap objek-objek yang ada disekitarnya merupakan proses interaksi untuk mengembangkan aspek kognitif”.³⁹

³⁹Wahyu, *Wawasan Ilmu Sosial Dasar*, (Surabaya, Usaha Nasional, 2007) h. 42

Kognisi merupakan istilah yang mengacu pada proses mental yang terlibat dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman, termasuk berfikir, mengetahui, mengingat, menilai dan memecahkan masalah.

Kognitif merupakan kata sifat yang berasal dari kata kognisi (kata benda). Pada kamus besar bahasa Indonesia, kognisi diartikan dengan empat pengertian, yaitu: 1) Kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termaksud kesadaran dan perasaan 2) Usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri 3) Proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang 4) Hasil pemerolehan pengetahuan. Kognisi juga 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 keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.⁴⁰

Patmonodewo mengemukakan perkembangan kognitif pada anak-anak dijelaskan dengan berbagai peristilahan. Pandangan aliran tingkah laku (*Behaviorisme*) berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Sedangkan aliran '*interactionist*' atau '*developmentalis*', berpendapat bahwa pengetahuan berasal dari interaksi anak dengan lingkungan anak.

⁴⁰Sintha Ratnawati, *Sekolah Alternatif untuk Anak*, (Jakarta: Buku Kompas, 2002) h. 76

Sementara itu dalam kamus besar Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan pengetahuan factual yang empiris. Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya, proses kemampuan berpikir anak yang diperoleh melalui dirinya sendiri dengan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan kemampuan anak dalam memecahkan suatu permasalahan.

b) Tahap Perkembangan Kognitif

Anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya prosesberpikrnya menyamai proses berpikir orang dewasa. Perkembangan kognitif anak terkait dengan kemampuan motorik, bahasa, sosial dan kemandiriannya”⁴¹.

Tahap perkembangan kognitif terbagi menjadi empat yaitu:

- (1) Tahap Sensorimotor (usia 0-2 tahun)
- (2) Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun)
- (3) Tahap Operasi Konkret (usia 7-11 tahun)
- (4) Tahap Operasi Formal (usia 11 tahun keatas)

⁴¹Sintha Ratnawati, *Sekolah Alternatif untuk Anak.....* h. 77

Tahap sensorimotor, anak berada pada usia sekitar 02 tahun. Pada masa ini kecerdasan anak diperlihatkan melalui aktivitas motorik yang terorganisasi untuk mengenal diri dan lingkungannya. Tahap ini terbagi menjadi enam periode, yakni refleksi, kebiasaan, reproduksi kejadian yang menarik, eksperimen dan representasi.

Pada tahap praoperasional, yakni pada usia sekitar 2-7 tahun. Pada tahap ini karakteristik perkembangan anak adalah kemampuan representasional atau perluasan penggunaan pemikiran simbolis berupa kata ataupun gambaran. Tahap perkembangan ini terbagi menjadi dua bagian, yakni tahap simbolis dan tahap intuitif.

Tahap operasi konkret, yakni usia 7-11 tahun. Pada tahap ini dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis, yang tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa yang kelihatan secara konkret.

Tahap operasi formal, yakni usia 11 tahun keatas. Pada tahap ini anak sudah masuk masa remaja yang kemampuan logikanya mulai berkembang dan digunakan. Pikirannya tidak hanya terikat pada hal yang sudah dialami, tetapi juga dapat berpikir tentang sesuatu yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas tentang perkembangan kognitif pada anak usia dini maka, penting bagi pendidik menciptakan kegiatan yang bertujuan untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

Piaget berpendapat bahwa keberhasilan belajar yang disesuaikan tahap perkembangan kognitif peserta didik dapat dijelaskan sebagai berikut:⁴² 1) peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik 2) guru hendaknya banyak member rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan 3) guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak 4) anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya 5) bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru, tetap tidak asing 6) berikan peluang agar anak belajar sesuai tahapan perkembangannya 7) di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan berdiskusi dengan teman-temannya.⁴³

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru hendaknya lebih memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak dan kreativitas anak. Dalam hal inilah peran guru sebagai motivator, fasilitator dan manajer pembelajaran sangat diharapkan.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun sebagai bahan pembandingan mengenai penelitian yang serupa dengan penelitian ini dapat di lihat sebagai berikut :

⁴²Suyadi, *Kurikulum Paud 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015) h. 205

⁴³Suyadi, *Kurikulum Paud 2013*....h. 206

Tabel 1.1.
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Skripsi	Perbedaan	Persamaan
1	Kartika Aprilia ⁴⁴	Penggunaan alat permainan edukatif dalam Mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada Anak usia 4-5 tahun di Tk Hip Hop bandar Lampung	Perbedaannya adalah pada penelitian Kartika Aprilia untuk mengembangkan kemampuan mengenal ukuran, sedangkan pada penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan kognitif, perbedaan selanjutnya adalah jumlah subjek penelitian Kartika Aprilia berjumlah 10 Anak, sedangkan pada sumber data penelitian ini adalah guru dan kepala sekolah.	Persamaannya adalah subjek penelitian adalah anak Paudusia 4-5 tahun
2	Endang Sri Patmiati ⁴⁵	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Anak Kelompok B DI TK Pertiwi I Nglorog Sragen Tahun 2013/2014	Perbedaannya adalah pada penelitian Endang Sri Patmiati adalah menggunakan permainan ular tangga, sedangkan pada penelitian ini menggunakan permainan edukatif balok, selanjutnya pada penelitian Endang Sri Patmiati menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, selanjutnya pada subjek penelitian ini adalah anak TK Pratiwi, sedangkan subjek pada penelitian ini adalah guru dan kepala sekolah.	Persamaannya adalah sam-sama untuk mengembangkan kemampuan kognitif
3	Eny Nurhastuti ⁴⁶	Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan 1 Kecamatan Gesi Sragen Tahun Ajaran 2013/2014	Perbedaannya adalah pada penelitian Eny Nurhastuti untuk mengenyahui perkembangan kreativitas, sedangkan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif, selanjutnya jenis penelitian ini adalah menggunakan penelitian PTK, sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kualitatif.	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media balok

⁴⁴Kartika Aprilia, "Penggunaan alat permainan edukatif dalam Mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada Anak usia 4-5 tahun di Tk Hip Hop Bandar Lampung" *Skripsi*(Lampung : Unila : 2012)

⁴⁵Endang Sri Patmiati, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Kelompok B DI TK Pertiwi I Nglorog", *Skripsi* : (Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta : 2014)

⁴⁶Eny Nurhastuti, "Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan 1 Kecamatan Gesi Sragen ".*Skripsi*: (Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta : 2014)

Dalam mendukung perkembangan anak pada usia-usia selanjutnya, termasuk pada usia dini, yang menjadi kewajiban orang tua adalah memberikan didikan positif terhadap anak-anaknya, sehingga anak-anaknya tersebut tidak menjadi/mengikut ajaran Yahudi, Nasrani atau Majusi, melainkan menjadi muslim yang sejati. Mendidik anak dalam pandangan Islam, merupakan pekerjaan mulia yang harus dilaksanakan oleh setiap orang tua, hal ini sejalan dengan sabda Rasul:

حَدَّثَنَا قُتَيْبَةُ حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ يَعْلَى عَنْ نَاصِحٍ عَنْ سِمَاكِ بْنِ حَرْبٍ عَنْ جَابِرِ بْنِ سَمُرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَأَنْ يُؤَدَّبَ الرَّجُلُ وَلَدَهُ خَيْرٌ مِنْ أَنْ يَتَصَدَّقَ بِصَاعٍ

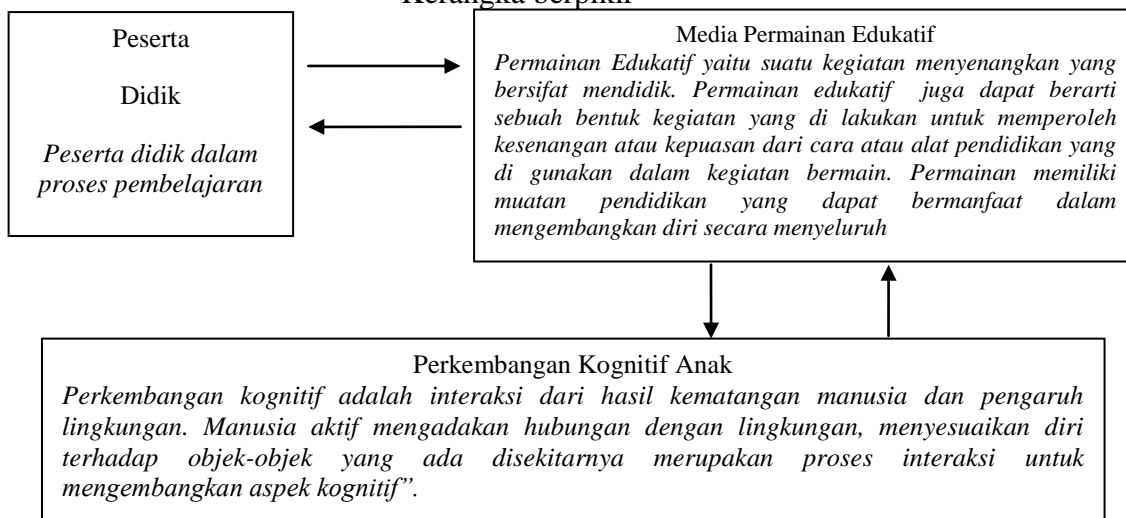
"Seseorang yang mendidik anaknya adalah lebih baik daripada ia bersedekah dengan satu sha'(R. Tirmidzi)⁴⁷

C. Kerangka Berpikir

Ada beberapa aspek perkembangan dalam pendidikan anak usia dini. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif anak merupakan perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi sejak dini agar anak dapat banyak kesempatan dalam mengoptimalkan perkembangannya. Salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan kepada anak adalah kemampuan mengenal ukuran. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah :

⁴⁷Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016) h. 45

Gambar 2.2.
Kerangka berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori penelitian yang disajikan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini di paud al-Fadilah Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Sementara itu, Kirk dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.⁴⁸

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebab (1) lebih mudah mengadakan penyesuaian dengan kenyataan yang berdimensi ganda, (2) lebih mudah menyajikan secara langsung hakekat hubungan antara peneliti dan subyek penelitian, (3) memiliki kepekaan dan daya penyesuaian diri dengan banyak pengaruh yang timbul dari pola-pola nilai yang dihadapi.⁴⁹

B. Subjek dan Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Paud Al-Fadillah. Adapun subjek dari penelitian ini adalah guru Paud Al-Fadillah.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian adalah Paudal-Fadillah Kota Bengkulu.

⁴⁸Djama'an satori, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014) h. 39.

⁴⁹Djama'an satori, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, h. 41.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

D. Sumber Data

Sumber data adalah semua keterangan yang diperoleh dari responden maupun yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya guna keperluan penelitian yang dimaksud. Secara garis besar, data yang dicari adalah sumber data primer dan sumber data sekunder yang diperoleh dari studi kepustakaan. Berdasarkan hal tersebut, sumber data yang diperlukan adalah sebagai berikut :⁵⁰

1. Data Primer

Merupakan data yang diperoleh langsung di lapangan atau dari sumbernya langsung. Dalam hal ini data diperoleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan wawancara. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru PAUD Al-Fadillah Kota Bengkulu yang berjumlah 3 orang, dan anak PAUD yang berjumlah 17.

2. Data Skunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dan disatukan oleh studi-studi sebelumnya atau yang diterbitkan oleh berbagai instansi lain. Dalam hal ini yang sumber skunder dalam penelitian ini yakni diperoleh dari majalah, sumber-sumber buku pendukung, internet.

⁵⁰Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013) h. 206.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode yang lazim digunakan dalam berbagai penelitian ilmiah, yaitu *library research* dan *field research*. Untuk mempermudah dalam melaksanakan studi lapangan, penulis menggunakan beberapa metode untuk memperoleh data-data yang diperlukan, yaitu: ⁵¹

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang situasi dan kondisi PAUD Permata Bunda. Metode ini juga digunakan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang ada, letak geografis serta untuk mengumpulkan data-data statistik lembaga pendidikan yang bersangkutan.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, dan sebagainya. ⁵²Metode ini dipergunakan untuk memperoleh data tentang keadaan guru, jumlah siswa, sarana dan prasarana serta data-data lain yang bersifat dokumen. Metode ini dimaksudkan sebagai tambahan untuk bukti penguat.

⁵¹Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif*,... h. 208

⁵²Burhan Bungin, *Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Perada, 2012) h. 206.

c. Interview

Interview disebut juga metode wawancara, yaitu pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Metode wawancara menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek (responden).

F. Uji Validitas Data

1. Uji Validitas Penelitian

Validitas dalam penelitian kualitatif adalah kepercayaan dari data yang diperoleh dan analisis yang dilakukan peneliti secara akurat mempresentasikan dunia sosial di lapangan.⁵³

Pada penelitian ini, akan digunakan cara triangulasi dalam pengujian data, khususnya triangulasi metodologis. Triangulasi metodologis yaitu penggunaan metode ganda untuk mengkaji masalah atau program tunggal, seperti wawancara, pengamatan, daftar pertanyaan terstruktur, dan dokumen.

2. *Dependability* (Reliabilitas)

Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Dalam penelitian kualitatif, uji reliabilitas dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian.⁵⁴

⁵³ Alsa, A. *Pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta kombinasinya dalam penelitian psikologi*. (Pustaka Pelajar : Yogyakarta. 2007) hal. 47

⁵⁴Alsa, A. *Pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta kombinasinya dalam penelitian psikologi* hal. 48

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna (*meaning*).⁵⁵

Proses analisis data dimulai dengan *menelaah seluruh data yang tersedia* baik dari hasil wawancara, pengamatan, maupun dari hasil dokumentasi. Data yang diperoleh tersebut tentunya banyak sekali.

Setelah dibaca, dipelajari dan ditelaah kemudian langkah selanjutnya ialah dengan mengadakan *reduksi data* dengan cara membuat abstraksi yaitu membuat rangkuman inti dari proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Langkah selanjutnya adalah *menyusunnya dalam satuan-satuan*. Satuan-satuan itu dilakukan sambil membuat *koding*. Adapun data-data yang diperoleh dari angket selanjutnya diolah dengan cara ditabulasi dan diprosentasekan. Setelah itu di-*cross-check* dengan data-data lain yang diperoleh dari observasi maupun interview. Tahap akhir dari analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data.

Sejalan dengan pendapat Moleong, Miller dan Huberman sebagaimana yang dikutip oleh Heribertus B. Sutopo menyebutkan, bahwa untuk menganalisis data yang bersifat deskriptif kualitatif digunakan analisis

⁵⁵Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2002) h. 104.

interaktif yang terdiri dari 3 komponen, yaitu (1) reduksi data, (2) sajian data, dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi.⁵⁶

Untuk membuat kesimpulan, penulis menggunakan metode induktif, yaitu suatu pengambilan keputusan dengan menggunakan pola pikir yang berangkat dari fakta-fakta yang sifatnya khusus kemudian digeneralisasikan kepada hal-hal yang bersifat umum. Dalam metode induktif ini, orang mencari ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu dari berbagai fenomena kemudian menarik kesimpulan bahwa ciri-ciri atau sifat-sifat itu terdapat pada jenis fenomena.

⁵⁶Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2010), h. 227

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat PAUD Al-Fadilah

Paud ini berdiri pada tanggal 25 Januari 2013, didirikan oleh Nepi Aprina S.Pd.I yang juga menjabat sebagai Kepala Sekolah di Paud Al-fadilah. Dengan Surat Keputusan / SK : Nomor : 42175 Tgl. 23-09-2014. Penerbit SK (ditandatangani oleh) : Pemerintah Kota.

PAUD Al-fadilah kota Bengkulu terletak di Jln. Raden Patah No.25 Kel. Pagar Dewa. Kecamatan Selebar. PAUD Al-Fadilah berdiri pada tahun 2013, yang memiliki bangunan permanen.

Di PAUD ini memiliki gedung yang semuanya permanen dengan jumlah setidaknya ada 5 gedung yang terdiri dari, gedung A yang terdiri dari A1 dan gedung B yang terdiri dari B1, ruang kantor, gedung kober, dapur, wc, dan sarana bermain

PAUD Al-Fadilah terletak cukup jauh dari keramaian pusat kota (Masuk Gang 50 M), sehingga tidak mencemaskan orang tua serta guru-guru bila terganggu dari ramainya lalu lintas jalan raya ataupun kebisingan aktivitas di pusat kota Bengkulu. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik.

2. Visi Paud Al-Fadilah adalah :

- 1) Menanamkan nilai-nilai agama pada anak usia dini
- 2) Membentuk generasi muda yang aktif, inofatif, dan menyenangkan
- 3) Menyiapkan generasi yang unggul dan berkualitas

3. Misi Paud Al-fadilah adalah:

- 1) Membentuk generasi yang unggul dalam imtaq dan iptek dimasa yang akan datang
- 2) Menyiapkan generasi yang berkarakter dan berakhlak baik
- 3) Membentuk generasi yang sehat, cerdas, mandiri, dan ceria

4. Tujuan :

- 1) Terwujudnya anak usia dini yang jujur dan berakhlak baik
- 2) Terwujudnya anak yang mampu merawat diri sendiri dan peduli terhadap teman dan lingkungan sekitarnya
- 3) Menjadikan anak berkarakter baik sejak usia dini

5. Kurikulum dan pembelajaran

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan komponen utama dalam sistem pendidikan yang dilaksanakan oleh guru sebagai ‘penyampai’ kepada siswa, guru merupakan tokoh kunci dalam pelaksanaan dan pengembangan

kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman atau sumber konsep yang bersifat dinamis mengikuti kebutuhan dan perkembangan zaman.

Kurikulum merupakan pedoman atau acuan dalam menjalankan proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan komponen penting dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang efektifitas dan efisien, guru merupakan tokoh kunci dalam pelaksanaan dan pengembangan kurikulum.

Guru dan siswa adalah komponen utama dalam sistem pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan, guru merupakan tokoh kunci dalam pelaksanaan pengembangan pendidikan maka dari itu guru berupaya 'menyampaikan' materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pendidikan

Pengembangan kurikulum adalah istilah yang komferhensif, didalamnya mencakup perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Setiap filsafat memiliki kelemahan & keunggulannya sendiri, karenanya dalam praktik kurikulu, penerapan aliran filsafat cenderung dilakukan secara elektik sesuai dengan kepentingan yang terkait dengan pendidikan. Kurikulum juga harus mempertimbangkan prilaku individu, kehidupan sosial budaya & ilmu pengetahuan dan teknologi.

Prinsi-prinsip pengembangan kurikulum merupakan esensi dari setiap landasan, baik landasan ilosofis, psikologis, sosialis, maupun ilmu pengetahuan & teknologi. Dalam pembuatan kurikulum harus didasari dengan landasan – landasan yang kuat sebab kurikulum merupakan

rancangan atau program pendidikan. Dalam kurikulum tidak hanya mengemukakan satu filsafat, karena filsafat memiliki keunggulan dan kekurangan masing – masing , jadi dalam penerapan filsafat dilakukan secara elektik.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari instruksion, pengajaran lebih memberi kesan sebagai pekerjaan suatu pihak, yaitu pekerjaan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya dan menjadikan siswa sebagai objek belajar seta menempatkan mereka pada organisme pasif, yang belum memahami apa yang harus dipahami. Akan tetapi pada prinsip belajar yang disampaikan oleh Arthur W. Chickering, pembelajaran merupakan Encouranges Active Learning, belajar bukanlah seperti sedang menonton olahraga, siswa tidak hanya sekedar duduk dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi mereka harus bicara tentang apa yang mereka pelajari dan dapat menuliskannya, dan menerapkan dalam kehidupannya.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan inti dari pelaksanaan kurikulum karna didalam proses pembelajaran lah kurikulum di terapkan, guru dan siswa merupakan komponen yang paling berperan dalam pembelajaran unuk tercapainya kesuksesan kurikulum.

Tujuan pembelajaran merupakan tujuan pendidikan yang lebih oprasional, yang hendak dicapai dari setiap kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran berisikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau nilai yang harus di pelajari siswa. Guru sebagai fasilitator, guru berusaha

menciptakan dan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswanya Metode titik tolak pada pandangan bahwa keberhasilan program pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti: karakteristik siswa dan lingkungan, tujuan program dan peralatan yang digunakan.

Tujuan pembelajaran diwujudkan dalam bentuk tertulis mengenai tingkah laku yang diharapkan bisa dicapai oleh siswa setelah pembelajaran. Maka dari itu setiap guru yang menentukan tujuan pembelajaran harus memperhatikan nilai – nilai yang terkandung didalam tujuan tersebut agar bisa membuat siswa bisa mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari – hari.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu penunjang dari proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan karena sarana dan prasarana sangat membantu terselenggaranya proses belajar dan mengajar. Untuk menunjang proses belajar mengajar Lembaga PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu:

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana PAUD Al-Fadilah

No	Nama Gedung	Fasilitas
1	Ruang kantor	a) Meja b) kursi c) Lemari d) Buku-buku e) Air Mineral/ galon f) Gelas g) Piring h) Sendok i) Ember j) Jadwal Pelajaran dan nama-nama guru k) Fotopresidendanwakil presiden
2	Ruang kelas	a) Lemari buku

		b) Kursidanmejaanak c) Kursi dan meja guru d) Papan tulis e) Atkanak f) Poster doa-doa g) Poster rukunimandanislam h) poster angka dan huruf i) Sapu j) gambar karya anak k) media pembelajaran l) spidoldanpenghapus m) puzzle
3	Ruang bermain	a) Jungkitan b) Ayunan c) Perosotan d) Jaring Outbon e) Titian besi f) Putaran
4	Wc	Dilengkapigayung, bakmandi, air,ember, kainpel
5	Dapur	a) Panci b) Kompor c) Kualu d) Piring e) Gelas f) Cangkir g) Sendok

6. Prosedur Penggunaan dan Pemeliharaan Fasilitas Sekolah

Penggunaan fasilitas yang ada di PAUD Al-Fadilah kota Bengkulu dengan cara sistematis dengan izin terlebih dahulu, penggunaan melalui kepala sekolah serta pihak guru juga. Pemeliharaan fasilitas yang ada di sekolah dilakukan secara bersama oleh semua pihak, baik itu dari pihak sekolah maupun dari pihak guru yang bersangkutan serta warga masyarakat yang ada dilingkungan sekolah.

7. Keadaanguru/ pendidikan

JumlahGuru di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu sebanyak 4 orang.

Yang terbagi sebagai berikut:

Tabel 4.2
Keadaan guru PAUD Al-Fadilah

No	Nama	JABATAN	Tempat Lahir	Tanggal Lahir
1	NepiAprinaS.Pd.I	Kepala sekolah	Talang Padang	04/11/1983
2	Millynirwanti	Guru	Bengkulu Selatan	21/09/1994
3	Sulastri	Guru	Bengkulu	13/08/1989
4	HenyYuliasti	Guru	Bengkulu Selatan	04/02/1989

a. Tugas Guru

Seorang guru pendidikan anak usia dini tidak hanya mengajar (*transfer of knowledge*), tetapi juga sebagai pendidik (*transver of knowledge*) sehingga siswa tidak hanya pandai secara akal tetapi juga terbentuk dalam sikap dan tingkah laku yang mencerminkan norma dan nilai yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari khususnya untuk anak usia dini yang harus lebih memiliki perhatian khusus dalam pembentukan nilai tingkah laku dan norma karena mereka adalah bibit unggul penentu kehidupan bangsa nantinya.

Guru bertanggung jawab kepada sekolah dan mempunyai tugas melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Tugas dan tanggung jawab seorang guru pendidik anak usia dini meliputi :

- (a) Membuat RPPH, program semester, program harian,
Melaksanakan kegiatan belajar mengajar rutin dan efektif.
- (b) Melaksanakan kegiatan penilaian belajar harian..
- (c) Mengabsen anak setiap hari.

- (d) Melaksanakan evaluasi di setiap akhir pembelajaran
- (e) Melaksanakan kegiatan bimbingan guru dan kegiatan proses belajar.
- (f) Menciptakan karya seni sebagai media pembelajaran.
- (g) Mengikuti perkembangan kurikulum.
- (h) Melaksanakan tugas tertentu di sekolah.
- (i) Membantu kepala sekolah untuk membantu dalam pengelolaan program dan penyelenggaraan kegiatan sekolah di dalam maupun diluar lingkungan sekolah. Selain mengajar guru juga berfungsi sebagai guru pendamping. Adapun tugasnya adalah secara bergantian mendampingi setiap aktivitas siswa di luar sekolah seperti dalam rangka mengikuti kegiatan perlombaan di luar sekolah.

b. Tugas Karyawan dan Tugas Lainnya

Adapun tugas dari karyawan yaitu:

1. Membantu aktivitas guru kelas menyiapkan air untuk wudhu dan cuci tangan anak.
2. Membantu membersihkan lingkungan sekolah baik luar dan dalam.
3. Merawat lingkungan sekolah seperti taman bunga dan taman bermain anak.

8. Keadaan siswa

- a. Jumlah Siswa Lembaga PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017 berjumlah 24 siswa - siswi dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.3
Keadaan Siswa PAUD Al-Fadilah

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelompok
1	SitiAmelinda Hana Fairuz	P	B
2	BungaAfiza	P	B
3	AlbiBintara	L	A
4	Rostrimurni	P	B
5	MarcellAdityaPratama	L	A
6	RizkiAdityaSaputra	L	A
7	NovaloHusenMahendra	L	B
8	M. FarizAlfarizi	L	A
9	FizaAlfarizi	P	B
10	FanitaArpan	P	B
11	M. Kevin	L	B
12	Galang Ibrahim	L	A
13	M. IqbalAditya	L	A
14	Indah Fitriani	P	B
15	AzzahraNurulSofyan	P	B
16	NovaloHusenMahendra	L	A
17	NizamTaufiqurahman	L	B
18	AlifNaufalGhufron	L	A
19	M FathanDemitri	L	B
20	HafizhDwiWirasena	L	B
21	Kayla Natasya	P	B
22	NajihMisbahilAnam	L	B
23	Muhammad ZaidanFarendra	L	A
24	M. Kevin	L	B

Sumber : Profil PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu tahun 2017

- b. Kegiatan Siswa

Siswa PAUD Al-Fadilah menyelenggarakan proses pembelajaran di setiap harinya dari hari senin sampai hari sabtu, yang dimulai dari pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 11.00 WIB, dan masing-masing kegiatan setiap harinya diawali kegiatan(sholat duha berjemaah, pembukaan ±30 menit, kegiatan inti ±60 menit,

makan bersama dan istirahat ± 30 menit dan kegiatan penutup ± 30 menit. Sedangkan untuk hari libur sebagaimana sekolah-sekolah lain yaitu hari minggu.

B. Hasil Penelitian

Proses pengumpulan data telah dilaksanakan dari tanggal 01 November sampai dengan 01 Desember 2017 di PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu. Peneliti mengumpulkan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan diproses sesuai dengan tahapan yang dilakukan dalam penelitian kualitatif.

Wawancara adalah bentuk komunikasi yang berbentuk percakapan secara langsung untuk memperoleh data. Wawancara yang dilakukan bisa terstruktur ataupun tidak terstruktur, bisa berupa pertanyaan yang menghendaki jawaban singkat, tetapi bisa juga berupa jawaban uraian.⁵⁷

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, nilai, data-data dan foto-foto.

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas di Paud Al-fadilah Kota Bengkulu. Wawancara tersebut memperoleh berbagai macam informasi tentang permainan edukatif balok dan perkembangan kognitif anak usia dini serta dukungan pihak sekolah terhadap kegiatan tersebut. Untuk hasil wawancara peneliti dengan informan akan tertuang pada halaman selanjutnya.

⁵⁷ Jhoni Dimiyati, *Metode Penelitian dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2013). h. 88-89

1. Langkah-langkah Perencanaan permainan edukatif balok

Yang dimaksud dengan Perencanaan adalah sebagai program pembelajaran, memiliki beberapa pengertian dan makna yang sama yaitu suatu proses mengelolah, mengatur dan merumuskan unsur-unsur pembelajaran seperti merumuskan tujuan, materi atau isi, metode pembelajaran dan merumuskan evaluasi pembelajara

Permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan menyenangkan yang bersifat mendidik, permainan edukatif juga dapat diartikan sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan informan, NA. mengungkapkan bahwa:

“Permainan edukatif balok merupakan permainan bangunan yang dapat menggunakan aspek perkembangan kognitif anak juga mengembangkan fisik motorik anak. Dalam hal ini anak banyak menggunakan tangan dalam membuat sebuah bentuk bangunan”⁵⁸

Pernyataan diatas dapat dikaitkan dengan data wawancara dengan informan, Slt. Mengatakan bahwa :

“Permainan edukatif balok adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak untuk membuat sebuah bangunan, bangunan yang dibuat merupakan bangunan yang pernah mereka lihat sebelumnya dalam kehidupan sehari-harinya”⁵⁹

Adapun Gambar hasil kegiatan anak melakukan permainan edukatif balok .



⁵⁸ Wawancara dengan Na, 01 November 2017, pukul 10:15 Wib

⁵⁹ Wawancara dengan Slt, 02 November 2017, pukul 09:30 WibS



Ket : hasil kegiatan anak dalam permainan edukatif balok

Adapun informasi yang didapat oleh peneliti melalui informan mengenai kemampuan anak dalam kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan pada permainan edukatif balok,

Peneliti melakukan wawancara terhadap informan Slt, beliau mengungkapkan bahwa:⁶⁰

“Berdasarkan Pengamatan saya sebagai guru di sini , anak sudah mampu mengelompokkan benda (balok) berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya, namun memang ada beberapa anak yang belum mampu menguasai semua nya , ada yang hanya mampu mengelompokkan warna saja , namun ada juga yang sudah mampu mengelompokkan semua berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya”

Ditambahkan pula oleh informan lain tentang kemampuan anak dalam megelompokkan benda pada saat kegiatan berlangsung, Mly Mengungkapkan bahwa :⁶¹

⁶⁰ Wawancara dengan Slt, 01 November 2017, pukul 09:30 Wib

⁶¹ Wawancara dengan Mly, 01 November 2017, pukul 10:30 Wib

“Iya, Alhamdulillah dengan Permainan Edukatif Balok Anak disini sudah mampu mengelompokkan benda (balok) dari balok yang dari kecil hingga ke besar . dari yang besar sampai terkecil”

Kemudian terdapat juga informasi dari informan NA, mengenai kemampuan anak dalam menyebutkan konsep , sebagai berikut:⁶²

“Ada beberapa anak yang sudah mengerti dan sudah mampu menyebutkan konsep, namun ada beberapa anak lagi yang harus dibimbing dan dimonotoring “.

Terdapat informasi tentang langkah-langkah perencanaan permainan edukatif balok di Paud Al-fadilah Kota Bengkulu, informasi didapat Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, Slt. Mengungkapkan bahwa:

“Langkah-langkah perencanaan permainan edukatif balok di Paud Al-fadilah kota bengkulu antara lain :

- 1) Membuat RKH dan RPM
- 2) Menyiapkan Penilaian harian, catatan anekdot, penilaian guru dan siswa,
- 3) Media pembelajaran, seperti media balok dengan berbagai bentuk, puzzle, lego dan media lainnya yang mendukung.⁶³

Hal ini juga peneliti tanyakan dengan informan yang lain, Mly. mengungkapkan bahwa :

“Langkah-langkah yang dilakukan ,ya membuat RKH dan RPM supaya pembelajaran yang akan dilakukan tersusun dan terencana sesuai dengan keinginan, kemudian menyiapkan penilaian-penilaian, antara lain penilaian harian dan catatan anekdot, penilaian ini guna untuk mengetahui tahap perkembangan anak ”⁶⁴

⁶² Wawancara dengan NA, 01 November 2017, pukul 11:30 Wib

⁶³ Wawancara dengan Slt, 01 November 2017, pukul 09:30 Wib

⁶⁴ Wawancara dengan Mly, 01 November 2017, pukul 10:15 Wib

Selanjutnya dapat diperoleh dari data wawancara tentang keadaan anak-anak di Paud Al-fadilah kota Bengkulu. Berdasarkan wawancara dengan informan, NA, mengungkapkan bahwa :

“Keadaan anak-anak di Paud Al-fadilah kota Bengkulu sudah baik, sesuai dengan tahap perkembangan seusianya, anak-anak juga sudah mampu menyesuaikan diri dengan teman lainnya dan lingkungan sekolahnya”⁶⁵

Pernyataan diatas juga ditambahkan oleh informan lainnya, yaitu sebagai berikut :

“Anak-anak disini perkembangannya sudah sangat baik ,Alhamdulillah anak-anak disini sudah bisa menyesuaikan diri terhadap tema dan lingkungan disekitarnya, kami selaku guru disini juga memantau perkembangan masing-masing anak”⁶⁶
 “kalau keadaan anak bagus, dan perkembangannya alhamdulillah juga baik”⁶⁷

Ditambahkan pula sebagai berikut :

“Alhamdulillah keadaan anak-anak disini cukup baik, dan sesuai dengan tahap perkembangannya”⁶⁸

Pendapat tersebut diperkuat dengan data wawancara dengan informan NA, mengatakan bahwa :

“Tahap perkembangan kognitif anak disini secara umum sudah baik, sudah sesuai dengan tahap seusianya, namun harus terus dibimbing oleh para gurunya”⁶⁹

Kemudian dari pernyataan diatas dapat peneliti kaitkan dengan hasil wawancara dengan informan lainnya, diantaranya terungkap bahwa :

“tahapperkembangankognitifanakbelumseluruhnyabaik, karenamasihperluuntuk di bimbing.”⁷⁰

⁶⁵ Wawancara dengan Na, 01 November 2017, pukul 11:00 Wib

⁶⁶ Wawancara dengan Mly, 02 November 2017, pukul 10:15 Wib

⁶⁷ Wawancara dengan Slt, 02 November 2017, pukul 11:00 Wib

⁶⁸ Wawancara dengan Mly, 02 November 2017, pukul 11:30 Wib

⁶⁹ Wawancara dengan Na, 01 November 2017

“tahapperkembangankognitif anaksecaraumumsudahbaik, tapikalausecarakhususnyaadabeberapaanak yang masihperluuntuk di bimbingdenganterus, dikarenakan masih ada beberapa anak yang belum mengenal kegunaan dan ukuran serta bentuk balok”.⁷¹

Berdasarkanhasilwawancara di atas, dapatpenelitisimpulkanbahwaperkembangankognitifanak di PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu secaraumumsudahbaik, namunmasihadabeberapaanak yang perlu di bimbingdan di monitor.

2. Langkah-langkah pelaksanaan permainan edukatif balok

Setelah perencanaan tentunya akan ada langkah-langkah pelaksanaan agar pembelajaran yang akan dilakukan berjalan sesuai dengan rencana, pelaksanaan akan berjalan baik apabila perencanaan yang dibuat sudah baik.

Pelaksanaan yang dimaksud adalah dimana berjalannya suatu proses pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya, untuk kemudian dilakukan secara langsung kepada peserta didik, seperti yang telah diketahui, pelaksanaan yang dilakukan oleh guru di Paud Al-fadilah kota Bengkulu pada saat proses permainan edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan prosedur yang telah dibuat, dan telah dilaksanakan sesuai kurikulum di paud.

⁷⁰ Wawancara dengan Slt, 02 November 2017

⁷¹ Wawancara dengan Mly, 02 November 2017

Ada beberapa Indikator yang terkait pada Langkah-langkah pelaksanaan yang dilakukan guru di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu Antara lain:

- a. mengurut-urutkan (membuat urutan) sesuatu, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar, atau sebaliknya.
- b. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya; Menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll
- c. Menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, kiri – kanan, luar – dalam, pertama – terakhir – diantara, keluar – masuk, naik – turun, maju – mundur.

Adapun Hasil yang didapat peneliti dari Data Dokumentasi (Video) , Langkah-langkah nya antara Lain:

1. Anak Melakukan Kegiatan Pembuka : a) Anak Membaca Doa sebelum belajar, Zikir dan Bernyanyi. b) Anak Tanya jawab Kepada Guru Tentang Permainan Edukatif Balok tentang Warna, Ukuran dan Bentuk Balok, c) Anak Bercerita tentang media permainan edukatif balok
2. Kegiatan Inti : Anak melakukan kegiatan yang telah dibagi oleh guru , kegiatan dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok 1, Anak melakukan kegiatan mengurutkan balok, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar, atau sebaliknya.2) Anak Mengelompokkan balok dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya; Menurut warna, bentuk, ukuran, 3) Anak memahami atau

dapat menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, kiri -kanan, luar – dalam, pertama – terakhir – diantara, keluar – masuk, naik – turun, maju – mundur. Kegiatan yang dilakukan di bimbing oleh guru kelas, terlihat anak-anak al-fadilah kota bengkulu sangat antusias dalam mengikuti kegiatan , sangat aktif dalam menyelesaikan kegiatan yang telah diberikan, kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian, agar guru dapat melihat perkembangan masing-masing anak dalam pembelajaran. Secara umum anak-anak di paud al-fadilah sudah mengerti dan memahami kegiatan mengurutkan, mengelompokkan dan menyebutkan konsep. Terlihat dari anak mengikuti kegiatan berlangsung.

3. Kegiatan Penutup: a) Anak Menanya kan kembali tentang kegiatan hari ini, b) Guru menginformasikan kegiatan esok, c) Berdoa sebelum pulang, bernyanyi dan salam.

Sesuai dengan pernyataan diatas, peneliti juga memperoleh informasi melalui informan Slt, beliau mengungkapkan bahwa :

“Pelaksanaan permainan edukatif balok sudah dilakukan dengan baik, permainan edukatif balok ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, dimana permainan edukatif balok ini di adakan secara berkelompok antar kelas. Permainan edukatif balok dapat mengembangkan kognitif anak, karena anak-anak sangat menyukai permainan, dengan media permainan edukatif balok ini akan membantu anak agar lebih mudah mengembangkan kemampuan kognitifnya, anak akan lebih berani mengembangkan kemampuannya melalui permainan edukatif balok dihadapan teman-teman sebayanya, dengan itu kemampuan kognitif anak akan dapat berkembang”⁷²

⁷²Wawancara dengan Slt, 02 November 2017

Dari pernyataan diatas, dapat dikaitkan dengan informasi yang telah diperoleh dari informan lainnya , antara lain :

“Ya, permainan edukatif balok sudah kita laksanakan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan di PAUD ini. Adapun pelaksanaannya dilakukan di kelas masing-masing”⁷³

“Permainan edukatif balok selalu kita lakukan disini, karena tujuannya untuk melatih sekaligus mengetahui perkembangan kognitif anak kita”⁷⁴

Setelah mendapatkan pernyataan diatas, peneliti juga mendapatkan informasi tentang langkah-langkah yang dilakukan saat pelaksanaan permainan edukatif balok di Paud Al-fadilah kota Bengkulu.

Informasi ini diperoleh dari informan Slt, terungkap bahwa :

“Langkah-langkah yang saya persiapkan sebelum melakukan kegiatan permainan edukatif balok pada anak adalah :

1. Menyiapkan media terlebih dahulu, media balok dengan berbagai bentuk dan ukuran,
2. Mengatur tempat duduk anak, supaya saat melakukan kegiatan permainan edukatif balok tidak terganggu satu sama lain
3. Membuka pembelajaran (do'a, bernyanyi)
4. Menjelaskan tema pada hari itu
5. Membagi kelompok anak
6. Kemudian menjelaskan aturan main
7. Tanya jawab kepada anak tentang permainan edukatif balok.⁷⁵

Kemudian pernyataan diatas dikaitkan dengan beberapa informasi dari informan lain, informasi yang didapat dari hasil data wawancara peneliti dengan informan antara lain:

⁷³Wawancara dengan Mly, 02 November 2017

⁷⁴Wawancara dengan Na, 02 November 2017

⁷⁵Wawancara dengan Slt, 03 November 2017, pukul 09:30 Wib

“Biasanya langkah-langkah yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan permainan edukatif balok itu ya seperti mempersiapkan media

pembelajarannya , seperti media permainan balok , kemudian menyusun tempat duduk anak sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan guru, kami juga selaku guru selalu mengkondisikan kelas, lalu memulai pembelajaran”⁷⁶

“Kalau langkah-langkahnya , misalnya menyiapkan alat permainan, kemudian menyiapkan kelas dan menyusun kelompok anak, setelah itu memulai pembelajaran”⁷⁷

Dari berbagai informasi yang telah peneliti kumpulkan , dari hasil data wawancara dengan beberapa informan, dapat peneliti simpulkan bahwa, pelaksanaan permainan edukatif balok di Paud al-fadilah kota bengkulu sudah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan prosedur dan kurikulum di paud. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan yaitu dengan menyiapkan media pembelajaran, mengatur tempat duduk anak, membuka pembelajaran, menjelaskan tema, menjelaskan aturan main, kemudian tanya jawab kepada anak.

3. Permainan edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini

Dari perencanaan dan pelaksanaan permainan edukatif balok yang telah dilakukan di Paud Al-fadilah kota bengkulu, terdapat informasi dari data wawancara peneliti dengan informan, bahwa perkembangan kognitif anak di Paud Al-fadilah sudah berkembang dengan baik, informasi ini diperkuat dengan pernyataan yang diungkapkan oleh informan Slt, beliau menjelaskan bahwa :

⁷⁶Wawancara dengan Mly, 03 November 2017, pukul 10:00 Wib

⁷⁷Wawancara dengan Na, 03 November 2017, pukul 10:35 Wib

“Perkembangan kognitif anak di Paud Al-fadilah kota bengkulu sudah terlihat sangat berkembang, pada saat proses pembelajaran terlihat anak sangat aktif bermain dengan temen-teman sebayanya , bukan hanya itu anak juga sudah mampu mengembangkan imajinasinya sendiri melalui permainan edukatif balok ini, seperti membuat istana balok, membuat bangunan bangunan lain yang mereka ciptakan sendiri, saat guru sedang melakukan kegiatan bermain balok anak ikut serta membantu guru menyelesaikan permainan balok , kemudian rasa ingin tahu anak terhadap permainan balok itu sangat besar, mereka aktif bertanya ,misalnya menanyakan bentuk , ukuran, dan kegunaan permainan balok itu sendiri. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak dikatakan sudah berkembang dengan baik pada saat dilakukan permainan edukatif balok “⁷⁸

Tidak hanya informasi diatas, Pernyataan itu juga dibenarkan oleh informan Na, beliau mengatakan bahwa :

“ ya, saya selaku kepala sekolah di Paud Al-fadilah ini juga sering memantau perkembangan anak, saya selalu menyempatkan diri untuk melihat disetiap kelas bagaimana proses pembelajaran berlangsung, ya seperti yang telah disampaikan sebelumnya, di Paud Al-fadilah kota bengkulu ini perkembangan anak sudah cukup baik,namun secara khusus

anak perlu dibimbing, setelah saya lihat , dengan menggunakan permainan edukatif balok yang telah dilaksanakan, perkembangan kognitif anak sudah sangat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya , anak semakin aktif untuk belajar, untuk mengetahui berbagai bentuk permainan balok, permainan edukatif balok ini dapat dikatakan efektif, karena dengan permainan ini anak-anak dapat mengembangkan kemampuannya sendiri dalam memecahkan masalah serta membantu anak mengembangkan kognitifnya”⁷⁹

Dari berbagai pernyataan diatas, dapat peneliti simpulkan , bahwa perkembangan kognitif anak usia dini di Paud Al-fadilah kota bengkulu sudah sangat berkembang , dengan adanya kegiatan permainan edukatif balok dapat membantu anak mengembangkan kognitifnya.

⁷⁸Wawancara dengan SIt, 03 November 2017

⁷⁹Wawancara dengan Na, 05 November 2017 10:30 Wib

Adapun dukungan pihak sekolah serta sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan proses belajar mengajar di Paud Al-fadilah kota Bengkulu, secara khusus dalam permainan edukatif balok. Informasi ini didapat peneliti dari informan, Na, terungkap bahwa :

“ Saya selaku kepala Paud sudah sangat mendukung, dengan tersedianya ruang kelas yang nyaman, kemudian dengan adanya berbagai media pembelajaran, seperti media balok, puzzle, lego dan media lainnya, yang dapat memfasilitasi permainan edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini di Paud Al-fadilah kota Bengkulu”⁸⁰

Serta ditambahkan pula oleh informan lain, Slt, beliau juga mengungkapkan bahwa:

“sudah sangat mendukung untuk pengembangan kognitif anak terutama dalam permainan edukatif balok seperti :Media balok dengan berbagai bentuk, Puzzl, Lego dan Media lainnya yang mendukung”⁸¹

Terlihat dari pernyataan diatas bahwa dukungan pihak sekolah , terutama kepala sekolah sangat penting untuk memfasilitasi saat kegiatan permainan edukatif balok akan berlangsung, dengan dukungan pihak sekolah , seperti menyiapkan media media , permainan edukatif balok dapat terlaksana dengan baik , kemudian dengan adanya kegiatan permainan edukatif balok akan membantu mengembangkan kognitif anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perencanaan Permainan Edukatif Balok

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian yang Yang dimaksud dengan Perencanaan adalah sebagai program pembelajaran,

⁸⁰Wawancara dengan Na, 05 November 2017, pukul 11:00 Wib

⁸¹Wawancara dengan Mly, 05 November 2017, pukul 11:35 Wib

memiliki beberapa pengertian dan makna yang sama yaitu suatu proses mengolah, mengatur dan merumuskan unsur-unsur pembelajaran seperti merumuskan tujuan, materi atau isi, metode pembelajaran dan merumuskan evaluasi pembelajara.

Teori tersebut samahalnya dengan yang dikemukakan oleh Moeschlihatun yang menjelaskan bahwa permainan edukatif yaitu suatu kegiatan menyenangkan yang bersifatmendidik. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yangdilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alatpendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain.Pernmainan memiliki muatanpendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.⁸²

Berdasarkan hasl wawancara penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangankognitifanak di PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu secaraumumsudahbaik, namunmasihadabeberapaanak yang perlu di bimbingdan di monitor.

2. Pelaksanaan Permainan Edukatif Balok

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitianpelaksanaan yang dimaksud adalah dimana berjalannya suatu proses pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya, untuk kemudian dilakukan secara langsung kepada peserta didik, seperti yang telah diketahui, bahwa pelaksanaan yang dilakukan oleh guru di Paud Al-fadilah kota bengkulu berdasarkan indikator dalam pelaksanaan permainan edukatif balok antra lain : 1)

⁸²Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004) h. 34

mengurutkan balok, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar, atau sebaliknya.2) Mengelompokkan balok dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya; Menurut warna, bentuk, ukuran, 3) Dapat menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, kiri – kanan, luar – dalam, pertama – terakhir – diantara, keluar – masuk, naik – turun, maju – mundur. Kemudian di evaluasi nantinya, permainan edukatif balok telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan prosedur yang telah dibuat, dan telah dilaksanakan sesuai kurikulum di Paud.

Penjelasan tersebut sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Bruner bahwa 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 ingin dicapai. Fungsi dari alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut:⁸³

- a) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak.
- b) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- c) Memberikan stimulasi dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
- d) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

⁸³Theo Rianto, Nartin Hadoko, *Pendidikan Pada Anak Usia Dini*. (Jakarta: Grasindo anggota Ikapi, 2014) h. 45

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa fungsi alat permainanedukatif (APE) mengembangkan semua aspek perkembangan yang tidakhanya sebagai media pembelajaran tetapi juga dapat memberikanrangsangan pada anak untuk besosialisasi dan berkomunikasi denganteman sebaya.

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara dengan guru Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu dapat peneliti simpulkan bahwa, pelaksanaan permainan edukatif balok di Paud al-fadilah kota bengkulu sudah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan prosedur dan kurikulum di paud. Adapun langkah-langkah dalam pelaksaan yaitu dengan menyiapkan media pembelajaran, mengatur tempat duduk anak, membuka pembelajaran, menjelaskan tema, menjelaskan aturan main, kemudian tanya jawab kepada anak.

3. Permainan Edukatif BalokDalamPengembangan Kognitif Anak Usia dini di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil wawancara pada hasil penelitian, dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan kognitif anak di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu secara umum sudah berkembang dengan baik, namun secara khusus masih ada beberapa anak yang perlu di bombing dan di monitoring dalam tahap perkembangan kognitifnya..

Sebagaimanadiketaui bahwaperkembangan kognitif adalah “Proses berpikir anak mulai dari menerima, mengolah, sampai memahami informasi yang diterima”.Aspek yang termasuk dalam perkembangan

kognitif, antara lain intelegensi, kemampuan memecahkan masalah serta berpikir logis, kemampuan mengungkapkan perasaan, kemampuan untuk mengerti dan kemampuan untuk memahami perkataan orang lain.⁸⁴

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Piaget dalam Sujiono mengemukakan bahwa “Perkembangan kognitif adalah interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan. Manusia aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan, menyesuaikan diri terhadap objek-objek yang ada disekitarnya merupakan proses interaksi untuk mengembangkan aspek kognitif”.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif atau kemampuan berfikir anak melalui permainan edukatif balok, sebagai cara untuk mengembangkan kognitif atau pikirannya, maka sebaiknya anak belajar untuk mengenal berbagai macam bentuk balok dan ukuran serta kegunaannya, membuat bangunan atau berbagai hal yang telah ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari, atau kehidupan pada umumnya, seperti rumah (membuat bangunan rumah), kendaraan, dan berbagai bentuk lainnya agar anak lebih mudah dalam mengembangkan kognitifnya.

Sebagaimana dapat diketahui bahwa dengan kemampuan kognitif, anak dapat mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya dan keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

⁸⁴Ferdina Kartasari, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: IKAPI, 2009) h. 107

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa dalam mengembangkan kognitif anak dapat dilaksanakan melalui permainan edukatif balok, dengan berbagai hal yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti simpulkan bahwa. Melalui permainan edukatif balok dapat mengembangkan kognitif anak, anak mampu mengenal berbagai macam bentuk balok, ukuran dan kegunaannya, serta dengan permainan edukatif balok anak akan lebih mudah mengembangkan kognitifnya membuat sesuatu berdasarkan penemuan di kehidupan sehari-hari kemudian anak mampu mempelajari keterampilan dan konsep baru didalam permainan edukatif balok.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat peneliti pahami bahwa permainan edukatif balok di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu sudah dilakukan dengan baik, tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan kognitif anak.

Ini sebagaimana dijelaskan oleh Harud Rasyiddan Isjoniberikut bahwa Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Berbagai teori mendukung kegiatan bermain diantaranya teori Psikoanalisis, bermain sama seperti fantasi atau melamun, dimana seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi dan hal ini berpengaruh dalam perkembangan emosi anak. Dalam teori ini diperumpamakan sebagai bermain pura-pura

dalam kegiatan bermain. Teori Freud didukung oleh Singer yang mengemukakan bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.

Bermain merupakan pengantar dan kebutuhan pada suatu tahap perkembangan melalui bahasa tulisan akan tumbuh bahasa oral melalui alat (misalnya kendaraan) berupa permainan simbolik yang meningkatkan kemampuan penyampaian simbolik.

Bermain memang mempunyai manfaat tertentu. Yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa, karena itu suasana hati dari orang yang melakukan kegiatan memegang peranan untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan.

Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti pahami bahwa bermain merupakan pengantar dan kebutuhan pada suatu tahap perkembangan melalui bahasa tulisan akan tumbuh bahasa moral melalui alat (misalnya kendaraan) berupa permainan simbolik yang meningkatkan kemampuan penyampaian simbolik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dipahami bahwa permainan edukatif balok di PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan Permainan Edukatif Balok

Perencanaan permainan edukatif balok sudah dilakukan dengan baik, dapat dilihat anak sudah bisa membangun dan mengenal berbagai macam bentuk balok, ukuran serta kegunaannya, permainan tersebut akan tetap dilakukan sesuai dengan aturan main yang diberikan oleh guru serta dapat mengembangkan kognitif anak di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu. Kegiatan ini sangat didukung oleh pihak sekolah, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan terus akan dilaksanakan,

2. Pelaksanaan Permainan Edukatif Balok

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan edukatif balok yang telah dilakukan oleh guru di PAUD ini sudah berjalan dengan baik, sesuai prosedur, karena permainan edukatif balok sudah dilaksanakan sesuai kurikulum di PAUD Al-Fadilah, jadi akan selalu dilaksanakan, kegiatan yang telah dilaksanakan di PAUD Al-Fadilah berdasarkan indikator: 1, mengurutkan balok, dari yang paling

kecil, agak besar, hingga yang paling besar, atau sebaliknya.2) Mengelompokkan balok dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya; Menurut warna, bentuk, ukuran, 3) Dapat menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, kiri -kanan, luar – dalam, pertama – terakhir – diantara, keluar – masuk, naik – turun, maju – mundur. Kemudian di evaluasi nantinya. Kemudian permainan edukatif balok sangat efektif untuk mendukung pengembangan kognitif anak sesuai tingkat perkembangan anak. Permainan edukatif balok yang sudah diterapkan oleh guru di PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu sudah dikatakan baik dan sangat di dukung dengan sarana dan prasarana yang tersedia di kela

3. Permainan Edukatif Balok Dalam peningkatan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak di PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu sudah berkembang dengan baik, terlihat sudah sangat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, mengembangkan kognitif anak dapat dilaksanakan melalui permainan edukatif. Perkembangan kognitif anak pada saat proses kegiatan bermain balok terlihat anak sangat aktif bermain dengan teman sebayanya dan sudah mampu mengembangkan imajinasinya sendiri didalam permainan balok, seperti membuat istana, bangunan, kemudian bangunan lainnya yang mereka ciptakan sendiri, ketika guru sedang melakukan kegiatan bermain dengan media balok anak ikut serta mengikuti permainan. Rasa ingin tahu anak sangat besar tentang permainan

edukatif balok. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak dikatakan cepat berkembang pada saat dilakukannya penerapan permainan edukatif balok dengan media balok berlangsung balok.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif atau Kemampuan berfikir anak melalui permainan edukatif balok sebagaimana dapat diketahui bahwa dengan kemampuan kognitif, anak dapat mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya dan keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat peneliti sarankan kepada pihak-pihak yang terkait diantaranya:

1. Kepala sekolah

Hendaknya lebih meningkatkan potensi guru dan siswa sehingga output yang dihasilkan adalah output yang mampu berkompetensi dalam dunia pendidikan.

2. Guru

Hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah agar lebih baik lagi, dan dapat menerapkan metode ekspositori dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas, 2013, *Kecerdasan Multipel di dalam Kelas*, Jakarta: PT indeks
- B. Uno Hamzah dan Umar Masri Kudrat, 2014, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Craft, Anna, 2009, *Membangun Kreativitas anak*, Jakarta: Inisiasi Press
- Desmita, 2014, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dimiyati dan Mudjiona, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dimiyati, Johni, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- H. Idris Meity, 2014, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*, Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media
- Jay, Roni, 2009, *Pedoman Penting Pembesaran anak*, Jakarta: PT Erlangga
- Moeslichatoen, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Mohandas, Ramon, 2015, *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2012, *Pengembangan kecerdasan Majemuk*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Muslich, Masnur, 2014, *Pelaksanaan PTK Itu Mudah*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Mutiah, Diana, 2012, *Psikologi Bermain Anak usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ruswandi, 2013, *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: CV Cipta Pesona Sejahtera
- Sumintarsih, 2005, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepelpress

Suparna, Paul, 2001, *Teori Perkembangan Kognitif*, Yogyakarta: Kanisius
(Anggota IKAPI)

Supriyadi, 2011, *Strategi Belajar dan Mengajar*, Yogyakarta: Cakrawala Ilmu

Suyadi dan Dahlia, 2015, *Kurikulum PAUD 2103*, Bandung: PT Remaja
Rosdakarya

Suyadi, 2014, *Teori Pembelajaran anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja
Rosdakarya

Wahyu, 2003, *Wawasan Ilmu Sosial Dasar*, Surabaya: Usaha Nasional

Yus, Anita, 2011, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*,
Jakarta: Kencana Prenada Media Group

LAMPIRAN

FOTO DOKUMENTASI



(Kegiatan anak saat bermain balok)



egiatan anak saat shalat duha bersama)

(Kegiatan anak saat membaca doa sebelumbelajar)





(Kegiatan anak saat makan bersama)



*(Foto saat peneliti melakukan wawancara dengan ibu sulastri guru di
PaudAl-Fadilah*

