

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

Dina Fitriana,

Universitas Islam Lamongan, Indonesia

dinafitriana@unisla.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dengan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian Perkembangan Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Untuk mengetahui pengertian dari Alat Permainan Edukatif serta mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan pembelajaran dalam meningkatkan aspek kognitif melalui APE yang dikembangkan TK Mutiara Lamongan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi. Yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Mutiara Lamongan. Bermain peran membuat anak berkemampuan sosial. Sambil bermain peran ikut belajar berbagi, belajar mengantri atau bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Kemampuan mengelola emosi, termasuk untuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah dan cemburu. Anak akan belajar mengelola dan memahami perasaan-perasaan tersebut. mengasah kreativitas dan disiplin, biasanya anak akan mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari- hari dan kebiasaan si anak atau orang tua bahkan orang dewasa di lingkungan terdekat anak. Jadi dengan bermain peran tersebut anak dapat memilih alat permainan edukatif sesuai dengan peran yang dipilih. Setelah melakukan kegiatan bermain peran dan bermain menggunakan alat permainan edukatif membuat anak lebih semangat dan senang saat belajar.

Kata kunci: Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif

ABSTRACT

Development is a change that lasts a lifetime with the addition of more complex body structures and functions in the ability of gross motion, fine motion, speech and language as well as socialization and independence Cognitive development is a thought process, namely the ability to relate, assess and consider an event or events. . Cognitive potential is determined at the time of

conception (fertilization) but whether it is realized or not depends on the environment and the opportunities provided. To find out the meaning of the Educational Game Tool and find out how to implement the application of learning in improving cognitive aspects through APE developed by Mutiara Lamongan Kindergarten. This research is a descriptive study using data collection techniques with interviews and observations. The subjects of this study were group A children aged 4-5 years at TK Mutiara Lamongan. Role playing will make children socially capable. While playing a role, learn to share, learn to queue or take turns, and communicate with friends. Ability to manage emotions, including to understand feelings of fear, disappointment, sadness, anger and jealousy. Children will learn to manage and understand these feelings. hone creativity and discipline, usually the child will take the rules and patterns of daily life and the habits of the child or parents and even adults in the child's closest environment. So by playing these roles, children can choose educational game tools according to the chosen role. After doing role-playing activities and playing using educational game tools, children are more enthusiastic and happy when learning.

Keywords: Cognitive Development, Early Childhood, Educational Game Tools

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidikan dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak untuk memunculkan potensi yang optimal. Aspek-aspek perkembangan tersebut adalah aspek nilai agama moral, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik motorik dan seni. (Ahmad Susanto, 2014)

Salah satu perkembangan yang dimiliki oleh anak adalah perkembangan kognitif, pada dasarnya potensi ini ditentukan pada saat pembuahan yang dipengaruhi oleh faktor hereditas atau keturunan namun dapat berkembang atau tidaknya potensi kognitif ini juga tergantung pada faktor lingkungan dan kematangan dari kesempatan yang diberikan untuk dapat menentukan batas maksimal perkembangan pada tingkatan intelegensi (Hasnida, 2014:45). Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak bahwa perkembangan kognitif anak distimulasi sesuai dengan usianya, perkembangan kognitif pada anak yang berusia 4-6 tahun yang dalam lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berfikir logis dan 3) berfikir simbolik. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan perkembangan

kognitif dengan lingkup berfikir logis pada tingkat pencapaian perkembangan anak dalam klasifikasi benda.

Menurut Aisyah bahwa memerlukan berbagai kegiatan untuk mengorganisasikan informasi didalam otak apabila anak hanya diberi sedikit petunjuk, maka anak-anak akan mengalami kesulitan untuk memahami.⁴ Anak usia dini sangat membutuhkan rangsangan didalam lingkungan salah satunya lingkungan sekolah, sebab disekolah anak memperoleh berbagai rangsangan dan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dapat dimiliki anak.

Anak juga mengembangkan pemahaman dan pemikiran yang baik tentang dunia diawal tingkat kehidupan. mulai tahap perkembangan kognitif diantaranya: a) Pemikiran mereka diarahkan oleh persepsi, misalnya dengan melihat apa yang dilihat dilingkungan sekitar mereka, b) mereka memiliki cara berfikir egosentris, c) Mereka belum siap untuk berfikir logis, memiliki konsep dasar, d) Mereka tidak siap pikir secara abstrak, e) Mereka diajarkan instruksi langsung melalui pengalaman konkret yang objektif. (Yelda Delgoshaei, 2014)

Mengingat masa anak usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai potensinya, maka pada saat ini sangat tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, bahasa termasuk aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif pada anak anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Akan tetapi dibanyak pengalaman

lapangan, seorang guru jarang memanfaatkan fungsi ini secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas yang diemban guru sebagai perancang pembelajaran adalah sangat rumit, karena berhadapan dengan dua variabel diluar kontrolnya, yaitu cakupan isi pembelajaran yang telah diterapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, dan anak yang membawa serangkaian kemampuan awal, sikap dan karakteristik perseorangan lainnya kedalam situasi pembelajaran. Dalam konteks sekolah sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak. Media dapat menolong guru memberikan sebagian informasi kepada anak. Hasil yang positif dalam belajar akan didapat apabila media direncanakan dengan baik dalam penggunaan dikelas. Suatu kegiatan yang digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan edukatif (APE).

Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.

Beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak salah satunya adalah bermain menggunakan alat/media permainan edukatif. Dunia anak usia dini yaitu belajar sambil bermain yang dapat melibatkan indera anak. Bermain dapat mendorong anak untuk berpikir menunjukkan kreativitas dan merasakan tantangan untuk menemukan ide-ide baru. Bermain juga

dapat memberikan kesempatan pada anak agar anak dapat berkreasi sesuai keinginan. Pada saat anak-anak bermain menggunakan APE, anak dapat belajar berbagai bentuk geometri, dapat mengenali bentuk, anak juga dapat belajar konsentrasi. Pada saat bermain menggunakan APE anak dapat mengekspresikan pikiran dan anak dapat berkhayal sesuai dengan permainan media yang digunakan. Anak akan mendapatkan pengalaman yang baru dan permasalahan baru sehingga anak dapat berfikir untuk mengatasi masalah yang dihadapinya saat itu.

Hal ini terlihat pada saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran guru masih terfokus pada lembar kerja anak/LKA yang menyebabkan anak jenuh, anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru, guru kurang memotivasi anak pada saat kegiatan, media yang kurang memadai sehingga pembelajaran yang kurang bervariasi, serta metode yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak belum maksimal.

Dari paparan di atas maka peneliti menggunakan alat permainan edukatif (APE) untuk mengatasi permasalahan dalam perkembangan kemampuan kognitif. Hal ini terlihat jelas bahwa Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.137 Tahun 2014 terdapat lima lingkup perkembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan memaparkan data-data yang telah dikumpulkan bersumber dari lapangan tempat peneliti melakukan observasi dan wawancara. Lokasi penelitian ini adalah TK Mutiara Lamongan. Yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun. Peneliti melakukan analisis terhadap data-data yang diperoleh saat melakukan penelitian dengan menggunakan metode wawancara kepada guru kelas dan observasi

secara langsung kepada objek yaitu Anak usia 4-5 tahun TK A, dengan mengkaitkan teori yang ada dalam buku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian langsung kepada objek penelitian, yaitu anak usia 4-5 tahun di TK Mutiara Lamongan. Peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan oleh objek yaitu bermain sentra peran dengan menggunakan berbagai alat permainan edukatif (APE). Langkah-langkah yang dilakukan peneliti disini adalah :

1. Menyiapkan alat seperti perlengkapan dokter, guru, penjual dll.
2. Anak diminta peneliti untuk mempraktekkan sesuai peran yang dipilih.

Adapun perkembangan kognitif yang dimiliki oleh ananda pada saat itu ialah ia mampu untuk berfikir bahwa dia akan memperagakan tugas dari profesi yang telah dipilih dan anak mampu bermain peran sesuai karakter yang telah dipilih sesuai profesinya. Pada saat itu Guru memberikan pembelajaran mengenai sentra bermain peran dalam hal ini yang dipersiapkan guru adalah Cara Pengelolaan Kegiatan Main Peran meliputi 4 (empat) pijakan yaitu :

1. Pijakan Lingkungan: a) Menata bahan-bahan yang cukup dan beragam b) Menyediakan bahan main yang mendukung pengenalan keaksaraan c) Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif.

2. Pijakan Sebelum Main: a) Membaca/bercerita dengan menggunakan buku yang berkaitan dengan tema b) Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan c) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main d) Menjelaskan rangkaian waktu main

e) Menentukan bahan main yang akan dipilih Bermain f) Melaporkan hasil yang sudah dikerjakan
g) Membereskan kembali bahan main h) Memilih bahan main lainnya.

3. Pijakan Selama Main : a) Memberikan anak waktu untuk bermain (1 jam) b) Mengembangkan dan memperluas bahasa anak c) Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya d) Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak. 4. Pijakan Setelah Main a) Merangsang anak untuk mengingat kembali pengalaman main dan saling menceritakan pengalaman mainnya. b) Membereskan bahan dan hasil main dengan cara pengelompokan, mengurutkan bahan main secara tepat.

Diperkuat oleh Hoban et.al, menyatakan media atau bahan yang lebih menarik perhatian anak akan menumbuhkan motivasi dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diperoleh bahwa apa bila alat atau media yang menarik yang digunakan akan menambah motivasi pada diri anak dalam kegiatan.

Guru tidak hanya menetapkan bahan dan alat yang di perlukan dalam kegiatan tetapi anak usia dini masih sangat perlu adanya arahan dan bimbingan dari orang tua ataupun guru saat disekolah seperti dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE).

Bermain dengan benda atau alat permainan yang dimulai sejak usia dini dalam kehidupannya dan akan mencapai puncaknya, pada masa ini anak juga akan akan lebih peka untuk berkembang. Oleh sebab itulah, mengapa pada masa ini dikatakan masa yang efektif bagi guru ataupun orang tua dalam memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui contoh-contoh yang konkrit ataupun beberapa peragaan yang mendidik akan lebih mudah di terima secara efektif oleh anak.

Karena keberhasilan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya seperti perhatian guru terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk menyelesaikan suatu tugas chirstensen, graham & scardamalia et al. Namun demikian, dalam anak menyelesaikan tugas harus sesuai dengan indikator perkembangan yang digunakan untuk memberikan evaluasi dan penilaian.

Dari hasil penelitian ini penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain peran akan membuat anak berkemampuan sosial. Sambil bermain peran ikut belajar berbagi, belajar mengantri atau bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman-temannya .Kemampuan mengelola emosi, termasuk untuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah dan cemburu. Anak akan belajar mengelola dan memahami perasaan – perasaan tersebut. mengasah kreativitas dan disiplin, biasanya anak akan mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari- hari dan kebiasaan si anak atau orang tua bahkan orang dewasa di lingkungan terdekat anak. Serta mengasah kecerdasan linguistik yaitu kemampuan berbahasa hal itu terlatih secara tidak langsung akan bertemu dengan lawan mainnya pada saat bermain peran. Perkembangan kognitif untuk anak-anak di TK Mutiara Lamongan itu beragam ada yang perkembangan sifat sosial emosionalnya dan untuk perkembangan bahasanya juga masih kurang. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif. Hal tersebut bisa dilakukan dengan memberikan permainan edukatif kepada anak yang dalam perkembangan kognitif (sosial emosional dan bahasa) dengan memberikan Alat permainan edukatif, seperti menggunakan alat permainan Boneka-bonekaan, peralatan dokter ataupun peralatan masak, disini anak diajak oleh guru bermain peran dengan menggunakan alat-alat tersebut.

KESIMPULAN

Kesimpulan bahwa perkembangan kognitif anak sangat perlu untuk terus dikembangkan pada anak usia dini, Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau

intelektual. Seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika anak tertarik pada obyek tertentu, ketrampilan berfikir mereka akan lebih kompleks. Dilain pihak ketika anak mengalami kebingungan terhadap subyek tertentu. Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak berkembang lebih optimal jika anak tidak hanya melakukan kegiatan fokus belajar melainkan sambil bermain. Setelah melakukan kegiatan bermain peran dan bermain menggunakan alat permainan edukatif membuat anak lebih semangat dan senang saat belajar.

REFERENSI

Ariani, Lita dan Femi Olivia. 2009. Belajar Membaca yang Menyenangkan untuk Anak Usia Dini. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Hasnida. 2014. Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.

Latif, M. dkk. (2013). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Fajar Interpramata Mandiri.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT. indeks.

Suparno, Paul. 2001. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta. Kanisi

Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek. Jakarta: Kencana.

Soetjiningsih. (2012). Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.

Moeslichatoen. (2004). Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: PT Rineka Cipta.