

# **MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

**Muhammad Busyro Karim  
Siti Herlinah Wifroh**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura  
email: *Busyrokarimdz@gmail.com*

**Abstract: Improve Cognitive Development in Early Childhood by Means of Educational Games.** The development is a change that lasts a lifetime with increasing structure and function of the body is more complex in motion capability rough, smooth motion, speech and language, socialization and independence. Cognitive development is a process of thinking is the ability to link and consider the value of an event or events. cognitive potential is determined at conception but realized or not depends on the environment and the opportunities presented. To determine the understanding of the tools of educational games and to know how the implementation of the application of learning in improving the cognitive aspects through a simple APE developed TK Ihyausunnah Margorejo. This study is a description of using the technique of data collection by interview and observation. The subject is a child aged 2 years later the class teacher and TK A aged 3-4 years. Playing the role would make social capable children. While playing the role come to learn to share, learn to queue or turns and communicate with friends. The ability to manage emotions, including to understand the feelings of fear, upset, sad, angry and jealous. Children will learn to manage and understand those feelings. creativity and discipline, usually the child will take the rules and patterns of daily life and habits of the child or the parents even adults in the child's immediate environment.

**Key words:** Cognitive Development, Early Childhood, Educational Games Tools

**Abstrak : Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif.** 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 sederhana yang dikembangkan TK Ihyausunnah Margorejo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi. Yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah anak usia 2 tahun kemudian Guru kelas dan anak TK A usia 3-4 tahun. 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.

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

Anak tidak memisahkan antara bermain dan bekerja. Bagi anak bermain merupakan seluruh aktifitas anak termasuk bekerja, kesenangannya, dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan cinta kasih, dan lain-lain. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya, tetapi lebih dari itu. Anak tidak sekedar melompat, melempar, atau berlari. Tetapi mereka bermain dengan menggunakan seluruh emosinya, perasaannya, dan pikirannya. Kesenangan merupakan elemen pokok dalam bermain. Anak akan bermain sepanjang aktifitas tersebut menghiburnya. Pada saat mereka bosan, mereka akan berhenti bermain. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik dari fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosialnya. Anak yang mendapatkan kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman untuk kreativitas. 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. 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). Alat permainan edukatif (APE) yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain. Media sangat menunjang dalam tercapainya proses belajar mengajar para siswa dituntut untuk mempunyai kemampuan atau potensi yang tinggi dalam mengembangkan cara penyampaian materi pelajaran supaya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan mudah tercapai.

Peningkatan mutu pendidikan yang sesuai dengan perkembangan jaman dewasa ini guru berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan akan didik dalam mencapai prestasi yang maksimal. Oleh karena itu seorang guru dituntut kreatif di dalam mengembangkan Media gambar, sehingga mutu pendidikan akan meningkat. Dari perihal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui Bagaimana pelaksanaan penerapan pembelajaran dalam meningkatkan aspek kognitif melalui APE sederhana yang dikembangkan TK Ihyausunnah Margorejo dan Apakah dengan meningkatkan aspek kognitif melalui permainan Edukatif sederhana dapat meningkatkan pembelajaran lebih bermakna

Menurut Zulkifli “permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak rasa tanggungjawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu melainkan permainan itu sendiri.” Bettelheim menyatakan bahwa “permainan adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.” Sedangkan Schwartzman mengemukakan bahwa “permainan bukan bekerja, permainan adalah pura-pura,

permainan bukan sesuatu yang sungguh-sungguh dan bukan suatu kegiatan yang produktif.” Moeslichatoen memberikan batasan tentang permainan yaitu “apabila seorang anak menggunakan mainan dengan cara yang bebas tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatannya berpura-pura dan menyenangkan bagi dirinya sendiri.”

Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki sifat pura-pura, yang dipilih sendiri oleh pemain, tanpa didesak rasa tanggungjawab dan tidak memiliki tujuan yang jelas melainkan hanya untuk kesenangan. Adapun pengertian alat adalah benda yang dipakai sebagai sarana untuk mencapai tujuan. Jadi alat permainan yang dimaksud adalah alat yang digunakan sebagai sarana untuk bermain dalam pendidikan. Alat permainan yang tersedia dapat dijadikan media pengajaran dan dapat dijadikan sarana untuk menarik perhatian siswa, pemahaman siswa serta perkembangan dan pertumbuhan siswa

Alat Permainan edukatif bagi anak adalah alat main yang dapat menstimulasi pancaindra dan kecerdasan anak, yang meliputi indra penglihatan penciuman, pengecap, perabaan dan pendengaran. Ape sangat variatif dan tidak harus yang mahal. Kita bisa membuat sendiri dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar kita. Misalnya kotak-kotak bekas, botol-botol plastik yang disusun, atau bahan dari kertas, karet, buah dan tanaman. Kegiatan bermain air dan pasir juga bisa dimanfaatkan sebagai permainan edukatif caranya biarkan sikecil memasukan air dan pasir ke dalam wadah tertentu dengan menggunakan mangkuk atau gayung. Semua itu akan melatih hampir semua kemampuan dasar anak yang dapat menyentuh bagian kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Menurut dr. Soetjiginisih, 2012 Ape yang pakai dalam membantu proses perkembangan untuk anak ini berguna untuk :

1. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat

menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak, terdiri dari motorik kasar dan halus.

2. Contoh alat bermain motorik kasar : sepeda, bola, mainan yang ditarik dan didorong, tali, dll. Motorik halus : gunting, pensil, bola, balok, lilin, dll.
3. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar. Contoh alat permainan : buku bergambar, buku cerita, majalah, radio, tape, TV, dll.
4. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk. Warna, dll. Contoh alat permainan : buku bergambar, buku cerita, puzzle, boneka, pensil warna, radio, dll.
5. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi ibu dan anak, keluarga dan masyarakat.
6. Contoh alat permainan : alat permainan yang dapat dipakai bersama, misal kotak pasir, bola, tali, dll.

Ada beberapa Ape atau Alat Permainan Edukatif yang dapat digunakan untuk menumbuh kembangkan kemampuan anak usia dini seperti (Asolihin, S.K.B., 2013) :

1. Ape yang dikembangkan oleh para ahli dan diproduksi secara komersil oleh pabrik
2. Ape yang dikembangkan oleh lembaga atau pendidik yang diproduksi untuk kalangan sendiri
3. Ape yang dikembangkan oleh orang tua dirumah
4. Ape Alternatif dari bahan-bahan Alam atau barang bekas yang aman dan layak sebagai media bermain dan belajar anak.
5. Ape spontanitas, improvisasi kreatif yang dikembangkan anak secara trial and error

Alat Permainan Edukatif sangat membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan (moral & Agama, bahasa, kognitif, fisik dan Sosial-Emosional). Alat permainan Edukatif dapat mendorong aktifitas bermain berkualitas dan munculnya bakat yang dimiliki anak. Pendidik harus memiliki pengetahuan untuk memilih APE yang tepat buat anak sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, oleh karena itu pendidik

harus mengetahui kriteria memilih APE, antara lain (Asolihin, S.K.B., 2013) :

1. Mengandung unsur pendidikan.
2. Alat permainan tidak berbahaya bagi anak.
3. Dasar pemilihan APE adalah minat dan kebutuhan anak terhadap mainan tersebut.
4. Alat permainan sebaiknya beraneka macam, sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat mainannya.
5. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan pada rentang usia anak. Permainan tidak terlalu sulit dan juga tidak terlalu mudah bagi anak.
6. Dasar pemilihan alat permainan lebih ditekankan pada pertumbuhan fisik dan tingkat perkembangan anak secara individu bukan berdasarkan usia. Perkembangan biologis dan fisik pada anak yang umurnya sama dapat saja berbeda
7. Peralatan permainan buatan sendiri diupayakan yang dapat bertahan lama atau awet, mudah dibuat, bahannya mudah diperoleh dan mudah digunakan anak.

Yang dimaksud dengan Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk :

- a. Pengembangan aspek fisik, yaitu keegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak.
- b. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar.
- c. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna dan lain-lain.
- d. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat.

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. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat (intelegensi) batas maksimal (Uukumiawati. 2012).

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah : 1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, 2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya 3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. 4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya 5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan) 6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri

Menurut Sunaryo Kartadinata dakan jurnal pendidikan Pedagogia Vol. 1 April 2003 yang telah dikutip oleh Ahmad Susanto menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Ada beberapa tokoh yang merumuskan teori kognitif berdasarkan hasil penelitian mereka masing-masing, beberapa diantaranya yang terkenal adalah Jean Piaget, Bruner, Lev Vygotsky.

## 1. Teori Kognitif Jean Piaget

Para ahli perkembangan anak bersepakat bahwa anak bukan seorang dewasa kecil karena hingga mencapai usia 15 tahun, anak tidak dapat membuat alasan atas tindakannya seperti orang dewasa. Informasi ini didasarkan pada karya Jean Piaget yang oleh Siti Aisyah, seorang ahli perkembangan biologi yang mendedikasikan hidupnya untuk mengamati dan mencatat secara dekat kemampuan intelektual bayi, anak dan adolesen. Tahapan-tahapan perkembangan yang dirumuskan oleh Piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak. Menurut Piaget, otak manusia tidak berkembang sepenuhnya hingga akhir masa adolesen. Bahkan otak laki-laki kadang-kadang tidak berkembang sepenuhnya hingga awal masa dewasa.

### a. Intelligensi

Intelligensi adalah dasar fungsi hidup yang membantu organisme beradaptasi dengan lingkungannya. Piaget juga mengemukakan bahwa intelligensi adalah suatu bentuk keseimbangan yang menjadi kecenderungan semua struktur kognitif. Maksudnya adalah semua kegiatan intelektual dilakukan dengan satu tujuan dalam pikirannya, yaitu menghasilkan keseimbangan atau keharmonisan hubungan antara proses berpikir seseorang dengan lingkungannya. Piaget menekankan bahwa anak-anak bersifat aktif dan merupakan penjelajah yang selalu ingin tahu. Ia secara terus menerus merasa ditantang oleh banyak rangsangan dan kejadian yang tidak langsung dapat ia mengerti. Dia meyakini bahwa ketidakseimbangan antara bentuk berpikir anak dan kejadian dalam lingkungannya, memaksa anak membuat penyesuaian mental yang membuatnya dapat memecahkan pengalaman baru yang membingungkan dan kemudian menghasilkan keseimbangan kognitif.

b. Skema Kognitif: Susunan Intelligensi  
Piaget menggunakan istilah skema untuk mendeskripsikan model atau struktur mental yang kita ciptakan

untuk mempersentasikan, mengorganisasi, dan menginterpretasi pengalaman kita.

Piaget mendeskripsikan tiga macam susunan intelektual yaitu:

- 1) Skema perilaku (Sensori Motor)  
Skema perilaku adalah pola atau bentuk perilaku yang terorganisasi dan digunakan anak untuk menampilkan kembali dan merespons suatu benda atau pengalaman. Untuk bayi berumur 9 bulan, sebuah bola tidak diterima dengan konsep sebuah mainan berbentuk bundaryang mempunyai nama resmi, melainkan sebuah benda yang dapat dipeluk dan digelindingkan oleh dia dan teman-temannya.
- 2) Skema simbolik  
Selama tahun kedua, anak mencapai tingkatan, dimana ia dapat memecahkan masalah dan berpikir tentang benda dan kejadian tanpa harus menyentuh atau mengalaminya. Mereka mampu menampilkan kembali pengalamannya secara mental dan menggunakan symbol mental atau skema simbolik ini untuk mencapai tujuan. Contoh: anak usia 16 tahun dapat mencontoh perilaku buruk temannya pada hari lain dan tidak langsung pada hari itu juga.
- 3) Skema operasional  
Menurut Piaget pikiran anak 7 tahun dan anak yang lebih tua diwarnai oleh skema operasional. Pengertian operasi kognitif adalah suatu kegiatan mental secara internal yang ditunjukkan seseorang pada objek yang dipikirkannya untuk mencapai kesimpulan yang logis. Contoh: anak 8 tahun akan berpikir bahwa pola plastisin (plastisin berbentuk bola) yang diratakan/dipipihkan jumlahnya sama dari sebelumnya karena ia

akan dengan mudah mengembalikan dalam bentuk aslinya dengan tangannya. Namun anak yang berusia 5 tahun mungkin akan berpikir bahwa plastisin yang diratakan mempunyai jumlah lebih banyak dari bentuk sebelumnya karena dapat menutup area yang lebih luas. Meskipun ia dapat memahami bahwa plastisin yang diratakan tersebut dapat dibentuk menjadi bola kembali namun ia tetap berpikir bahwa jumlah plastisin yang diratakan lebih banyak dari jumlah plastisin berbentuk bola.

Dalam skema Piaget menyatakan bahwa ketika anak berusaha membangun pemahaman mengenai dunia, otak berkembang membentuk skema. Inilah tindakan atau representasi mental yang mengatur pengalaman. Dalam teori Piaget, skema perilaku (aktivitas fisik) merupakan ciri dari masa bayi dan skema mental (aktivitas kognitif) berkembang pada masa kanak-kanak. Skema bayi disusun melalui tindakan sederhana yang bias dilakukan terhadap objek-objek, seperti menyedot, melihat, dan menggenggam. Anak yang lebih tua mempunyai skema yang meliputi strategi pengklasifikasian objek menurut ukuran, bentuk, atau warna.

## 2. Teori Kognitif Bruner

Dalam teori perkembangan kognitif menurut Bruner dikatakan bahwa dalam evolusi perkembangan manusia, Bruner menemukan tiga bentuk sistem berpikir manusia yang menstruktur kemampuan manusia dalam memahami dunianya yaitu :

- a. Enactive representation, yakni membangun kemampuan berfikir melalui pengalaman empiric atau pengalaman nyata.
- b. Iconic representation, berkaitan dengan kemampuan manusia dalam menyimpan pengalaman empiric dalam ingatannya.
- c. Symbolic representation berkaitan dengan kemampuan manusia dalam memahami konsep dan peristiwa yang disajikan melalui bahasa.

## 3. Teori Kognitif Lev Vygotsky

Terdapat dua hal pokok yang dirumuskan dalam teori kognitif yang dikembangkan oleh Vygotsky sebagai berikut:

- a. Konsep ZPD (Zone of Proximal Development) yang diterapkan melalui scaffolding yaitu proses pemberian bimbingan pada siswa berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimilikinya kepada apa yang harus diketahuinya.
- b. Scaffolding merupakan aspek penting dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran untuk anak usia dini.

Banyak faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut (Susanto, 2011):

### 1. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

### 2. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Meskipun teorinya masih berada dalam perdebatan, namun teorinya yang disebut dengan teori tabularasa ini belum dapat sepenuhnya dipatahkan. Teori ini menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun ini. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Lebih lanjut, Ki Hajar Dewantoro melengkapi pendapat ini dengan menyebutkan bahwa seseorang dibentuk oleh perpaduan dari dasar dan ajar. Artinya

bahwa seorang anak yang sudah memiliki dasar potensi bawaan akan menjadi siapa dan seperti apakah dia juga dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa ajar atau penagajaran yang diperolehnya dari lingkungan.

3. Faktor kematangan

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

4. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat memperlajarnya.

6. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya. Pengembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran (mind).

Howard Gardner, seorang psikolog Harvard University berdasarkan penelitiannya menyimpulkan bahwa setiap anak dilahirkan dengan membawa kecerdasan yang antara lain;

1. Kecerdasan linguistik (bahasa)
2. Kecerdasan logis-matematis (berpikir induktif)
3. Kecerdasan visual spasial (objek dan ruang)
4. Kecerdasan musical (nada dan ritme)
5. Kecerdasan kinestetis (berkomunikasi dan memecahkan masalah)
6. Kecerdasan intrapersonal (peka terhadap perasaan diri sendiri)
7. Kecerdasan interpersonal (peka terhadap perasaan orang lain)
8. Kecerdasan naturalistic (peka terhadap lingkungan alam)
9. Kecerdasan eksistensial (peka terhadap lingkungan kosmos)

Dogde (2002) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah sebagai berikut;

1. Belajar dan pemecahan masalah
2. Berpikir logis
3. Berpikir menggunakan symbol.

Media dalam Pengembangan Kognitif Media intruksional saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar melainkan juga mampu berfungsi sebagai pembawa informasi atau pesan intruksional yang diperlukan anak. Fungsi guru saat ini mengarah kepada proses memberikan bimbingan kepada anak sebagai individu yang belajar. Dalam pengembangan kognitif anak media digunakan dalam proses belajar mengajar di TK adalah untuk belajar sambil bermain. Pendekatan rekreatif edukatif bisa menghadirkan suasana yang kondusif untuk menggerakkan anak dengan alam sekitarnya. Penggunaan media yang menyentuh aspek kognitif juga harus mampu mengimbangi aspek afeksi. Kesimbangan antara perkembangan afektif dan kognitif sangat penting bagi perkembangan jiwa anak. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu :

1. Pesan/informasi pembelajaran yang dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalitas)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Misalnya, objek yang terlalu dasar dapat digantikan dengan

realitas, gambar film bingkai, atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairaan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan nikkmatnya.
7. Memberikan perangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Sementara itu Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan beberapa manfaat media untuk anak adalah :

1. Penyampaian pesan belajar dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran lebih menarik.
3. Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran bisa diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditinggalkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peranan guru kearah positif.

Salah satu tujuan pendidikan kita adalah mengoptimalkan kemampuan anak dan membantu mengembangkan kemampuan anak yang sempurna secara fisik, intelektual dan emosional. De orter dalam teorinya "Quantum Learning" mengungkapkan bahwa manusia sebagai individu memiliki potensi untuk berkembang (potential to growth) hampir tidak terbatas.

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam

mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran. Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, , prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut guru mengupayakan strategi dan model pembelajaran yang baik serta ketetapan dalam menggunakan media pembelajaran. Untuk itu pembelajaran hendaknya dikemas dalam aktivitas yang menarik, bermakna, bervariasi, menantang, dan sesuai dengan dunia anak.pembelajaran tersebut harus di buat sedemikian rupa sehingga tampak menyenangkan anak.misalnya dengan permainan.

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang dilakukan. Penggunaan metode permainan Edukatif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang tepat dalam peningkatan aspek kognitif pada anak usia dini di TK Ihyausunnah. Adapun metode yang dapat digunakan dalam Peningkatan aspek kognitif melalui permainan edukatif sentra peran di TK Ihyausunnah adalah metode permainan bermain peran, dan metodenya adalah:

1. Metode bercerita Guru menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan, jenisnya antara lain, bercerita dengan alat peraga, tanpa alat peraga dengan gambar dan lain-lain.
2. Metode bercakap-cakap Guru menyampaikan bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak.
3. Metode Tanya Jawab Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berifikir melalui pertanyaan guru, anak akan berusaha untuk memahaminya dan menemukannya
4. Metode Pemberian Tugas Guru memberikan kegiatan belajar dengan



memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan guru.

5. Metode Demonstrasi Guru mempertunjukkan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa.
6. Metode Eksperimen Guru dan murid melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati suatu proses dan hasil dari percobaan tersebut. Untuk lebih jelasnya dari penggunaan metode permainan edukatif yaitu bermain peran dapat meningkatkan aspek kognitif. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh guru di Tk Ihyausunnah Margorejo untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah salah satunya dengan sentra bermain peran.

Main peran adalah main simbolik, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak pada usia 3-6 tahun. Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial; keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi. Jenis main peran ada 2 yaitu main peran mikro dan main peran makro. Berikut ini tujuan dalam sentra main peran

1. Untuk menampilkan kembali pengalaman yang didapat melalui panca indera dengan menampilkan dalam bentuk perilaku pura-pura.
2. Memberikan kekuatan sebagai dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, pengendalian diri
3. Untuk meningkatkan perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak usia tiga sampai enam tahun.
4. Sebagai terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatik.
5. Mengembangkan kemampuan berbahasa dan bermain peran atau simbolik play anak usia dini.
6. Dapat melatih kemampuan mendengar, berbicara, pra membaca, dan pra menulis.

7. Dapat melatih kemampuan memerankan suatu peran menggunakan alat tertentu dan menyusun ide cerita.
8. Dapat melatih kemampuan percaya diri, keberanian, spontanitas, kerjasama, kompromi, reaksi emosi yang wajar, tenggang rasa, kepemimpinan, dan inisiatif.

Beberapa permainan yang telah dilakukan anak usia dini di TK Ihyausunnah Margorejo yaitu dengan bermain peran sebagai pedagang dan pembeli atau dokter dengan pasiennya, alat yang dibutuhkan ketika bermain peran itu dilakukan seperti alat permainan edukatif bentuk buah-buahan, pelaratan dokter dan lain sebagainya.

## 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 Ihyausunnah Margorejo. Yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah anak usia 2 tahun kemudian Guru kelas dan anak TK A usia 3-4 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 3-4 tahun TK A, dengan mengkaitkan teori yang ada dalam buku.

## Pengumpulan Data

Observasi dilakukan sebagai bentuk pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Wawancara merupakan salah satu prosedur terpenting untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif, sebab banyak informasi yang diperoleh peneliti melalui wawancara.

Wawancara dilakukan peneliti untuk memperoleh data sesuai dengan kenyataan pada saat peneliti melakukan wawancara. Wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa TK Bahrul Ulum Desa

Sidobinangun Kecamatan Deket Kabupaten lamongan dan guru kelas/teman sejawat. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara mendalam yang tidak terstruktur akan diperoleh informasi sebanyak-banyaknya yang rahasia, dan sensitive sifatnya sekalipun serta memungkinkan sekali dicatat semua respons efektif informan yang tampak selama wawancara berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari pertama yaitu hari minggu tepatnya tanggal 10 Agustus 2014, peneliti melakukan penelitian langsung kepada objek penelitian, yaitu anak usia 2 tahun yang bernama "Moh. Dwi Faizul Anwar". Dari sana Peneliti mengambil satu sample dan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh objek tersebut yaitu bermain sentra alam dengan menggunakan air. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti disini adalah :

1. Menyiapkan alat dan bahan seperti Eember, gayung, beberapa jenis botol, curigen, corong dan satu ember air.
2. Anak diminta peneliti untuk bermain air.

Adapun perkembangan kognitif yang dimiliki oleh Faiz pada saat itu ialah ia mampu untuk berfikir bahwa air akan tumpah ketika di isi kedalam botol dan curigen jika tidik menggunakan corong untuk pengisi air. Untuk hari kedua peneliti melakukan penilitian di Tk Ihyausunnah Margorejo objek peneliti adalah anak usia 3-4 tahun kelas TK A, 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.

## Pembahasan

Dari hasil observasi 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 Ihyausunnah Margorejo itu beragam ada yang perkembangan sifat sosial emosionalnya dan untuk perkembangan bahasanya juga masih kurang. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif Hal tersebut bisa di lakukan dengan memberikan permainan edukatif kepada anak yang dalam perkembangan kognitif (sosial emosional dan bahasa) dengan memberikan Alat permainan edukatif mbak,, seperti menggunakan alat permainan Boneka-bonekaan, peralatan dokter ataupun peralatan masak, disini nantinya anak akan diajak oleh guru bermain peran dengan menggunakan alat-alat tersebut

## SIMPULAN

Dari pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan kognif 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.

## Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disaranka kepada para Guru, untuk selalu meningkatkan perkembangan kognitif pada semua anak didiknya, dengan mengembangkan Alat Permainan Edukatif disekitarnya. dan b) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan peningkatan kemampuan anak melalui metode dan media pembelajaran yang lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Latif, M. dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpramata Mandiri.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana.
- Soetjningsih. (2012). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suci, P. (2013). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (online), (<http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/>, diakses 23 Juli 2014).
- Asolihin, S. K. B. (2013). *Anak PAUD Bermain Belajar dan Berkembang*. (online), (<http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/27013/12/filosofi-sentra.html?m=1>, diakses 12 Juni 2014).
- Uukumiawati. (2012). *Perkembangan Kognitif Melalui Permainan*. (online), (<http://uukurniawati.wordpress.com/2012/12/15/perkembangan-kognitif-melalui-permainan/>, diakses 12 Juni 2014)