**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar tak henti-hentinya menjadi objek pembicaraan bagi insan pendidikan. Hal itu disebabkan karena proses belajar mengajar merupakan kunci keberhasilan tujuan pendidikan. Jika proses belajar mengajar berkualitas, maka tujuan pendidikan pun dapat tercapai dengan hasil yang optimal sesuai keinginan.

UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal (1) mengemukakan pendidikan adalah :

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

Menurut Mulyasa, (2007: 36) Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) guru merupakan “penentu keberhasilan proses pembelajaran, dan melaksanakan kurikulum untuk mewujudkan proses belajar mengajar (PBM) berkualitas sesuai visi, misi, dan tujuan sekolah”.

Pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan. Begitu pentingnya proses belajar mengajar, sehinngga orang-orang senantiasa mencari alternative pemecahan masalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang dihadapi oleh bangsa kita, yakni masih rendahnya mutu pembelajaran.

1

Salah satu jenjang pendidikan tempat menerapkan tujuan pendidikan adalah Taman Kanak-kanak. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan prasekolah (PP No.27 tahun 1990) sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan lembaga pra-sekolah. Tugas utama taman kanak kanak adalah mempersiapkan anak berbagai pengetahuan sikap perilaku sosial, ketrampilan dan intelektual, perilaku kemandirian agar anak mampu melakukan adaptasi dan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah. Di taman kanak-kanak terdapat kemampuan dasar yaitu kemampuan moral dan nilai-nilai agama, bahasa, kognitif, fisik motorik. Salah satu kemampuan dasar yang di bahas pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik. Kita ketahui bahwa peserta didik merupakan objek yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran, sehingga kemampuan kognitif sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam sekolah.

Dalam perkembangan kognitif di sekolah, guru sebagai tenaga pendidik yang bertanggung jawab dalam kemampuan kognitif peserta didik perlu memiliki pemahaman yang sangat mendalam tentang kemampuan kognitif pada anak didiknya. Menurut Piaget dalam Yuliani (2006) menjelaskan pentingnya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut: 1) agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, 2) agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialami, 3) agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, 4) agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya, 5) agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan) dan 6) agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 04 Januari 2013 di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene kemampuan kognitif anak masih rendah. Rendahnya kemampuan kognitif anak karena anak kurang dapat menyusun benda dari besar kecil dan kurang dapat menyusun benda dari panjang pendek.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan solusi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene solusinya adalah melalui bermain konstruktif. Bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan yang bermanfaat mela-inkan lebih ditujukan untuk kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Menurut Suprijono, (2006) kegunaan bermain konstruktif adalah 1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, 2) mengenalkan konsep dasar matematika yaitu : mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah,belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna,mengenalkan konsep arah kiri-kanan,atas-bawah, 3) merangsang kreativitas dan imajinasi anak, 4) mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa), 5) bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain, 6) permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain.Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan judul "Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain konstruktif di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene”.

1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain konstruktif di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain konstruktif di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene.

1. **Manfaat Penelitian** 
   1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi Prodi PGPAUD diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk memberikan gambaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif melalui bermain konstruktif anak Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran dalam merenovasi pembelajaran yang ada di

Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene.

* 1. **Manfaat Praktis**

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang peningkatan kemampuan kognitif melalui bermain konstruktif anak

Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene.

1. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain konstruktif anak Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene.
2. Bagi sekolah TK sebagai bahan masukan dan referensi terhadap adanya kemampuan kognitif melalui bermain konstruktif.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
   1. **Kemampuan Kognitif Anak**
2. Pengertian Kemampuan Kognitif anak

Serupa dengan aspek-aspek perkembangan yang lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan tahap demi tahap. Secara sederhana Menurut Desmita (2009: 7) dijelaskan

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

Sehingga dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya, sesuai buku karangan (Desmita, 2009). Menurut Mayers (Wiriana, 2008) *cognition refers to all the mental activities associated with thinking, and remembering*. Pengertian ini pun hampir senada dengan pengertian pada *Dictionary of Psychology* karya Chaplin (Wiriana, 2008). dijelaskan bahwa:

7

kognisi adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk didalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai. Secara tradisional, kognisi ini dipertentangkan dengan konasi (kemauan) dan dengan afeksi (perasaan)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan dan dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

1. Proses Perkembangan Kognitif

Dalam pembahasan proses perkembangan kognitif, ada dua alternative proses perkembangan kognitif yaitu pada teori dan tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget dan proses perkembangan kognitif oleh para pakar psikologi pemprosesan informasi (Desmita, 2009) sebagai berikut:

1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget.

Piaget meyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang dari bayi sampai dia dewasa. Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru di lahirkan sampai mengijak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu tahap sensori-motorik (dari lahir sampai 2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2 sampai 7 tahun), tahap konkret-operasional (usia 7 sampai 11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).

1. Tahap Sensori-Motorik (usia 0 sampai 2 tahun)

Dalam perkembangan kognitif selama stadium sensori motorik ini, inteligensi anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi simulasi sensorik. Dalam stadium ini yang penting adalah tindakan konkrit dan bukan tindakan imaginer atau hanya dibayangan saja.Pada proses ini Piaget menamakan proses desentrasi, artinya anak dapat memandang dirinya sendiri dan lingkungan sebagai dua entitas yang berbeda.

1. Tahap Pra-Operasional (usia 2 sampai 7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dari berbagai gambar. Kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi indrawi dan tindakan fisik.

1. Tahap Konkret-operasional (usia 7 sampai 11 tahun)

Ditahap ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Tetapi dalam tahapan konkret-operasional masih mempunyai kekurangan yaitu, anak mampu untuk melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkrit. Dengan kata lain, bila anak dihadapkan dengan suatu masalah secara verbal, yaitu tanpa adanya bahan yang konkrit, maka ia belum mampu untuk menyelesaikan masalah ini dengan baik.

1. Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Ditahap ini remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik. Tahap operasional formal mencakup dua hal, yaitu :

1. Sifat deduktif-hipotesis

Ketika anak mendapatkan masalah, maka mereka akan membentuk strategi-strategi penyelesaian berdasarkan hepotesis permasalahan tersebut. Maka dari itulah berpikir operasional formal juga disebut berpikir proporsional.

1. Berpikir operasional formal juga berfikir kombinatoris.

Berpikir operasional formal memungkinkan orang untuk mempunyai tingkah laku *problem solving* yang betul-betul ilmiah. Dengan menggunakan hasil pengukuran tes inteligensi yang mencakup menunjukkan bahwa laju perkembangan inteligensi berlangsung sangat pesat sampai masa remaja, setelah itu kepesatannya berangsur menurun.

1. faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu topik yang sering dibicarakan dan diperdebatkan banyak orang. Berbagai cara dilakukan supaya perkembangan kognitif seorang anak menjadi optimal. Perkembangan kognitif meliputi perkembangan dalam hal pemikiran, intelegensi, dan bahasa.

Menurut Wiriana, (2008) kemampuan kognitif seseorang dipengaruhi oleh dua hal yaitu, faktor herediter atau keturunan dan faktor non herediter. Faktor herediter merupakan faktor yang bersifat statis, lebih sulit untuk berubah. Sebaliknya, faktor non herediter merupakan faktor yang lebih plastis, lebih memungkinkan untuk diutak-atik oleh lingkungan. Pengaruh non herediter antara lain peranan gizi, peran keluarga, dalam hal ini lebih mengarah pada pengasuhan, dan peran masyarakat atau lingkungan termasuk pengalaman dalam menjalani kehidupan.

1. Indikator penilaian kemampuan kognitif

Dalam permen 58 (2010 ) Indikator penilaian kemampuan kognitif adalah menyusun benda dari besar kecil dan menyusun benda dari panjang pendek.

**2. Metode Bermain Konstruktif**

a. Pengertian metode bermain konstruktif

Konstruktif adalah bersifat membina, memperbaiki, dan membangun. Dengan demikian yang dimaksud dengan permainan konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

Menurut Sujanto (2006: 32) metode bermain konstruktif diartikan:

anak membangun menyusun balok-balok, batu-batu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru dan dengan itu anak menemukan kegembiraannya. Definisi tersebut mengandung pengertian bahwa anak mereproduksi obyek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari ke dalam bentuk konstruksinya. Misalnya mobil dari balok-balok mewakili mobil yang dilihat sebenarnya.

Selain itu Elizabeth (1996) Menyebutkan bahwa metode bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan yang bermanfaat melainkan lebih ditujukan untuk kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Ini berarti, anak senang sekali bila dapat membuat dan menghasilkan sesuatu ke dalam bentuk konstruksinya. Sedangkan Ahmad dan Sholeh (2002: 5) permainan kostruktif itu dengan sebutan “permainan bentuk. Artinya, anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau juga merusak (destruksi) suatu karya yang ada karena ingin tahu atau ingin mengubahnya”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa   
Dalam permainan konstruktif, anak tidak saja membentuk benda-benda menjadi suatu karya, tapi juga membuat benda baru dengan mengubah dari benda yang ada, sesuai dengan keinginannya.

b. Manfaat metode bermain konstruktif

Karena manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. Menurut Suprijono (2006) manfaat dari bermain konstruktif antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak.
2. Mengenalkan konsep dasar matematika yaitu : mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah,belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna,mengenalkan konsep arah kiri-kanan,atas-bawah.
3. Merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
4. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa).
5. Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. ermainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain.Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

c. Langkah-langkah metode bermain konstruktif

Suprijono (2006) langkah-langkah metode bermain konstruktif adalah: 1) Memilih bahan berupa benda yang akan digunakan, 2) menjelaskan kepada anak tentang tata cara bermain konstruktif, 3) guru membimbing anak bermain konstruktif, dan 4) anak bermain konstruktif. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Memilih bahan berupa benda yang akan digunakan

Guru memilih bahan berupa benda yang akan digunakan seperti balok, segitiga, dan pewarna.

1. Menjelaskan kepada anak tentang tata cara bermain konstruktif

Guru menjelaskan kepada anak tentang tata cara bermain konstruktif

1. Guru membimbing anak bermain konstruktif, dan

Guru membimbing anak bermain konstruktif dengan bahan balok berbentuk lingkaran, segitiga dan pewarna.

1. Anak bermain konstruktif

Anak bermain konstruktif tentang warnai balok yang berbentuk lingkaran dengan warna hijau dan segitiga dengan warna merah.

1. **Kerangka Pikir**

Kemampuan kognitif di taman kanak-kanak, banyak anak tidak terlayani secara maksimal dalam hal bimbingan, arahan dan jalan keluar dari kesulitan belajar yang dihadapi langsung oleh anak. Masalah tersebut juga dialami oleh anak di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene masih kurang. Sehingga seorang guru dituntuk agar meningkatkan cara mengajarnya agar kemampuan kognitif anak Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene meningkat. Solusinyi adalah melalui metode bermain konstruktif. Bermain konstruktif dilakukan dengan langkah-langkah: 1) Memilih bahan berupa benda yang akan digunakan, 2) menjelaskan kepada anak tentang tata cara bermain konstruktif, 3) guru membimbing anak bermain konstruktif, dan 4) anak bermain konstruktif.

Melalui bermain konstruktif diharapkan kemampuan kognitif anak meningkat.Gambar kerangka pikir diuraikan sebagai berikut:

Kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene Rendah

**Metode Bermain Konstruktif**

Langkah-langkah:

1. Memilih bahan berupa benda yang akan digunakan,
2. Menjelaskan kepada anak tentang tata cara bermain konstruktif,
3. Guru membimbing anak bermain konstruktif, dan
4. Anak bermain konstruktif.

**Indikator Penilaian**

1. Dapat menyusun benda dari besar kecil
2. Dapat menyusun benda dari panjang pendek dan

Kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene Meningkat

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika metode bermain konstruktif diterapkan dalam pembelajaran, maka kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis penelitian** 
   1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif karena pertama menggambarkan dan mengungkap kejadian yang dialami di tempat penelitian, kedua menggambarkan dan menjelaskan proses pembelajaran saat mengadakan penelitian. Sehingga pendekatan kualitatif sangat cocok digunakan untuk penelitian tindakan kelas untuk menggambarkan dan menjelaskan keadaan proses pembelaaran yang ada di Taman Kanak-kanak.

* 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Daryanto, 2011: 3) PTK adalah “suatu refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi soasial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran”. Model PTK yang dipilih adalah model Daryanto, (2011: 31) model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi”.

17

1. **Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Kemampuan kognitif adalah aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah.
2. Metode bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan yang bermanfaat melainkan lebih ditujukan untuk kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**
4. Setting penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene. Alasan memilih TK tersebut: 1) TK tersebut adalah tempat peneliti mengajar, 2) kurangnya kemampuan kognitif anak, dan 3) adanya dukungan dari pihak sekolah untuk pelaksanaan penelitian di TK tersebut.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan anak di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene sebanyak 18 anak terdiri 10 perempuan dan 8 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.

1. **Rancangan Tindakan**

Rancangan tindakan adalah mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang berdaur ulang (siklus) yang menurut pendapat Kurt Lewin (Daryanto, 2011: 31) bahwa penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun tahap-tahap penelitian ini secara keseluruhan dapat digambarkan sebagai berikut:

**Rencana Tindakan**

**Siklus 1**

**Berhasil**

**Refleksi**

**Pelaksanaan Tindakan**

**Observasi**

**Rencana Tindakan**

**Refleksi**

**Siklus 2**

**Observasi**

**Pelaksanaan Tindakan**

Gambar 3.1 Rancangan tindakan menurut pendapat Daryanto, (2011: 31)

Secara lebih terperinci penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

* + - 1. **Perencanaan**
         1. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas melaksanakann diskusi dengan guru kelas tentang peningkatan kemampuan kognitif melalui metode bermain konstruktif anak Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene
         2. Menelah kurikulum, menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Persiapan tersebut berupa penyusunan RKH.
      2. **Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan guru kelas sebagai pelaksanana tindakan yang menjelaskan pembelajaran kepada anak tentang peningkatan kemampuan kognitif melalui metode bermain konstruktif anak Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene.

**Pertemuan I**

* + 1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas kemudian menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, guru membimbing anak berdoa sebelum memulai pembelajaran, membimbing anak mengucapkan syair bernapaskan agama.

* + 1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah mengajarkan kepada anak tentang kemampuan kognitif anak melalui metode bermain konstruktif. Kegiatan tersebut dilaksanakan selama 60 menit yang diikuti oleh seluruh anak didik kelompok B TK Ikhlas Beramal Kabupaten Majene. Adapun prosedur pembelajarannya sebagai berikut:

1. Guru memilih bahan berupa benda yang akan digunakan seperti balok besar kecil, balok panjang pendek. Kemudian memperlihatkan kepada anak balok besar kecil, balok panjang pendek tersebut.
2. Guru menjelaskan kepada anak tentang tata cara bermain konstruktif yaitu mula-mula anak memilih bahan kemudian anak menyusun bahan tersebut menjadi sebuah bangunan kemudian anak membentuk bangunan yang menarik untuk dilihat.
3. Guru membimbing anak bermain konstruktif dengan bahan balok besar kecil, balok panjang pendek. Anak pun bersama guru bermain konstruktif dengan bahan balok besar kecil, balok panjang pendek
4. Anak bermain konstruktif menyusun balok dari besar kecil sehingga membentuk menara dan menyusun balok dari panjang pendek sehingga membentuk jembatan.
   * 1. Kegiatan istrahat

Pada kegiatan istrahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

* + 1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab kegiatan satu hari, kemudian membimbing anak bernyanyi, anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran.

**Pertemuan II**

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas kemudian menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, guru membimbing anak bermain simpai, guru membimbing anak bercakap-cakap tentang indahnya berbagi kepada teman membimbing anak memantulkan bola besar diam ditempat.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah mengajarkan kepada anak tentang kemampuan kognitif anak melalui metode bermain konstruktif yang merupakan kelanjutan dari pertemuan pertama. Kegiatan tersebut dilaksanakan selama 60 menit yang diikuti oleh 18 anak didik kelompok B TK Ikhlas Beramal Kabupaten Majene. Adapun prosedur pembelajarannya sebagai berikut:

1. Guru memilih bahan berupa benda yang akan digunakan seperti

balok besar kecil, Kemudian memperlihatkan kepada anak balok besar kecil tersebut.

1. Guru menjelaskan kepada anak tentang tata cara bermain konstruktif yaitu mula-mula anak memilih bahan kemudian anak membentuk bangunan yang menarik.
2. Guru membimbing anak bermain konstruktif dengan bahan balok besar kecil. Anak pun bersama guru bermain konstruktif dengan bahan balok besar kecil.
3. Anak bermain konstruktif menyusun balok dari besar kecil membentuk rumah dan menyebutkan perbedaan balok besar dan balok kecil.
4. Kegiatan istrahat

Pada kegiatan istrahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan bupa menyanyikan lagu anak-anak “Bintang Kecil” tanyajawab kegiatan satu hari, anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran.

* + - 1. **Observasi**

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, proses observasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati guru dan anak dalam kelas selama melaksanakan proses pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif melalui metode bermain konstruktif anak Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene.

* + - 1. **Refleksi**

Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran, Hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian, apakah lanjut kesiklus berikutnya atau berhenti.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan, observasi, dan dokumentasi. Dua teknik tersebut diuraikan sebagai berikut :

* + - 1. Observasi dilaksanakan dalam pelaksanaan tindakan oleh observer. Pedoman pengamatan PBM yaitu aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran
      2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas ) yang dianggap berharga dan penting dan dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip-arsip yang dapat memberi informasi data keberhasilan siswa dan dokumen berupa foto-foto yang menggambarkan situasi pembelajaran.

1. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian** 
   1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek anak. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dan anak dalam proses pembelajaran setiap siklusnya, data aspek aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran dianalisis berdasarkan tehnik analisis kualitatif deskriptif. Menurut Sukmadinata (2006) analisis kualitatif deskriptif dapat dilakukan dengan cara:

Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dari awal

pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.

Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Menarik kesimpulan dan verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan dan kecocokan makna-makna yang muncul dari data.

* 1. **Standar Pencapaian**

Standar pencapaian dalam penelitian tindakan meliputi indikator mengajar guru dan belajar anak selama pembelajaran. Untuk itu peneliti dan guru kelas menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada setiap siklus pembelajaran. Kriteria tersebut setiap anak dan guru menunjukkan kategori rata –rata baik pada aktivitas mengajar dan belajar anak di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal Kabupaten Majene

Tabel 3.1 Indikator keberhasilan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Kategori Penilaian** |
| 1 |  | Baik |
| 2 |  | Sedang |
| 3 |  | Kurang |

Sumber: Taman Kanak-Kanak Ikhlas Beramal

Kabupaten Majene

Berdasarkan tabel 3.1 maka capaian presentase dikatakan tuntas apabila 85% dari 18 anak mencapai rata-rata baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah.* Yogyakarta: Gava Media.

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa. E. 2007. *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya Offse.

Peraturan Pemeritah. 1990. *Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas

Sholeh. 2002. *Bermain Konstruktif di Taman Kanak-Kanak.* Bandung: Rajawali Pers

Sinring, A dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: FIP UNM

Suprijono. 2006. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sujanto. 2006. *Bermain di Taman Kanak-Kanak.*  Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Undang-undang No 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasonal*. Jakarta : PT Kloang klede Putra Timur dan Departemen Dalam Negeri.

Wiriana, 2008. *Perkembangan kognitif pada anak*. (online). (<http://www.doctoc.com/docs/20992333/perkembangankognitif-padaanak>, diakses 1 Februari 2012)

Yuliana. 2006. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: PT Bhuana Ilmu

Zafar. 2003. *Jenis-Jenis Permainan Di Tk.* (online). ttp://jq46.blogspot.com/2012/06 /hubungan-antara-jenis-permainan.html. diakses 1 Februari 2013).