**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Peningkatan kualitas sumber daya manusia sebagai sumber daya insani perlu diupayakan sejak dini agar anak-anak siap menghadapi dan alih teknologi yang makin sulit dan majemuk. Salah satu aspek perkembangan yang cukup mendapat perhatian adalah perkembangan kognitif. Pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur intelek yang digunakan untuk mengetahui sesuatu, dan proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, symbol, penalaran, dan pemecahan persoalan.

Salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah kemampuan dasar kognitif. Kemampuan kognitif/kecerdasan perlu dikembangkan agar kemampuan persepsi, ingatan, berpikir, pemahaman terhadap simbol, penalaran dan pemecahan masalah anak dapat dikembangkan.

Dalam perkembangan seorang anak, maka proses kognitif yang terjadi dalam diri anak akan berubah sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Kemampuan kognitif seseorang pada umumnya berkembang secara bertahap walaupun dalam kecepatan yang berbeda. Adanya perbedaan individual dalam kemampuan kognitif ini ditentukan oleh unsur genetik dan proses kematangan serta pengalaman anak dengan lingkungan yang antara lain melalui pendidikan.

Salah satu bentuk pendidikan pada anak taman kanak-kanak yang menunjang perkembangan kognitifnya yaitu melalui bermain. Pengembangan kognitif melalui bermain merupakan salah satu alternatif yang sangat baik, mengingat usia kanak-kanak merupakan masa bermain sehingga hal-hal yang diajarkan kepada mereka lebih mudah untuk dipahami dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan dimensi kognitif anak merupakan bentuk tingkah laku yang mengakibatkan anak memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan dan hal tersebut dapat dicapai melalui bermain

Bermain merupakan bentuk kegiatan yang memberi kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Melalui kegiatan bermain, anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan khususnya dimensi kognitif anak

Pengembangan kognitif melalui metode bermain, tentu harus didukung oleh pola atau bentuk permainan yang mengarah pada perkembangan kognitif pula, dalam artian bahwa permainan tersebut harus menimbulkan rasa ingin tahu anak sehingga anak tertarik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang anak hadapi dalam suatu permainan. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan dari orang tua dan guru agar anak bisa lebih aktif dalam mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak bimbingan yang diterima anak dalam bermain semakin besar variasi dalam kegitan bermain dan semakin besar kegembiraan serta pengetahuan yang diperoleh.

Salah satu bentuk permainan yang dapat diterapkan pada anak didik kelompok B TK. Al-Istiqamah adalah bermain balok. Bermain balok sangat menyenangkan dan mengajarkan banyak keterampilan yang bisa digunakan anak-anak kelak. Permainan balok dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak seperti kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen, divergen atau kemampuan berpikir kreatif yang ditandai dengan adanya kelancaran, kelenturan atau fleksibilitas, keaslian atau orisinalitas, pendalaman atau elaborasi dalam berpikir serta memberi penilaian. Kegiatan bermain balok dilakukan dengan mengamati seperti dengan melihat bentuk, warna, ukuran serta menciptakan masalah berdasarkan pengenalannya tentang bentuk warna dan ukuran. Dengan bermain balok, anak akan memperoleh keterampilan matematika tentang kedalaman, lebar, tinggi, panjang, takaran, volume, daerah, klasifikasi, bentuk, simetri, kesetaraan, dan perbandingan. Membenahi balok setelah selesai bermain, mengajarkan anak untuk memilih dan menempatkan balok sesuai klasifikasi dan korespondensi satu-satu. Bermain balok juga mengajarkan anak untuk belajar makna-makna simbolis, saling ketergantungan antar manusia, pemetaan, batas, pola, manusia dan pekerjaannya. Selain itu, anak memperoleh keterampilan prabaca seperti pengenalan dan perbedaan bentuk serta hubungan aturan.

Berdasarkan observasi di TK Al-Istiqamah Makassar, sebagian besar anak memiliki kemampuan kognitif yang kurang. Hal ini ditunjukkan dengan kompetensi anak yaitu belum mampu mengelompokkan benda menurut warna, belum mampu membedakan konsep besar kecil, belum mampu menyusun kubus-kubus menjadi menara kubus, dan belum mampu menyusun kubus dari besar ke kecil.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan pada TK Al-Istiqamah inilah yang mendasari sehingga penulis menganggap perlu untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak didik kelompok B1 melalui bermain balok.

**B**. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam pengembangan pembelajaran ini adalah “Bagaimanakah pengembangan permainan balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik di taman kanak-kanak Al-Istiqamah Makassar?”.

* + 1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai penulis adalah untuk mengetahui pengembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan Balok Di Taman Kanak-kanak Al-Istiqamah Makassar.

* + 1. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan seperti yang dikemukakan di atas, hasil pengembangan pembelajaran ini dapat bermanfaat yaitu memberikan masukan tentang manfaat permainan balok bagi perkembangan kognitif anak TK dan sebagai bahan informasibgi guru TK mengembangkan dan membina anak dalam bermain khususnya dalam menunjang perkembangan kognitif melalui permainan balok.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Permainan Balok**
   * 1. **Pengertian Permainan Balok**

Permainan balok merupakan salah satu jenis permainan di taman kanak-kanak dan sangat disukai oleh anak, karena bersifat menantang dan bisa untuk membentuk benda yang disesuaikan dengan keinginan dan imajinasi anak. Untuk memahami definisi permainan balok maka perlu dipahami terlebih dahulu definisi dari permainan dan definisi balok.

Menuruf Ma’raf (2005: 141) permainan adalah “suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut”. Hal ini adalah karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya.

Definisi permainan juga dijelaskan dalam fenomenologis (Kartono, 2001: 122) yaitu:

Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak. Yaitu sarana untuk mengintrodusir anak jadi anggota suatu masyarakat, agar anak bisa mengenal dan menghargai manusia. Dalam suasana permainan itu tumbuhlah rasa kerukunan yang sangat besar artinya bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya.

Adapun pengertian permainan menurut Huizinga (Monks dkk, 2004: 134) yaitu “tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang”. Sedangkan menurut Jerome Singer (Sugianto, 1995: 10) permainan sebagai “usaha untuk menggunakan kemampuan fisik dan mental guna mengatur dan mengorganisasi pengalaman-pengalamannya”.

Selanjutnya definisi balok seperti yang terdapat dalam bahan ajar sumber belajar dan media pembelajaran merupakan salah satu alat permainan yang terbuat dari materi seperti kayu, gabus atau plastik dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran tertentu yang bermanfaat untuk perkembangan anak. Balok pada dasarnya merupakan alat yang dapat disusun menjadi berbagai macam bentuk benda yang disesuaikan dengan kreativitas anak (FIP, 2000: 46).

Sesuai dengan uraian di atas, maka balok bisa terbuat dari kayu, gabus maupun plastik. Kayu yang digunakan bisa berupa kayu ramin, kayu jalutung, kayu kapok, kayu papan, kayu ringan, kayu berat, kayu kering, kayu basah maupun kayu dari akar pohon dan sebagainya. Sedangkan balok yang terbuat dari plastik bisa berupa dari plastik bening, plastik berwarna, plastik gabus dan lain sebagainya.

Tipe-tipe unit balok pada dasarnya bervariasi. Terdapat tipe-tipe unit balok yang disebut Frobel. Untuk alat permainan Frobel terdiri dari balok bangunan *blodoos* dan *bouwdoos* yaitu suatu kotak sebesar 20x20 cm yang berisikan balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatan (FIP, 2000: 51).

Sistem Frobel adalah sistem pertama diperkenalkan di Indonesia melaui sekolah Van Deventer, yaitu sekolah keputrian pada zaman Belanda. Alat permainan Frobel banyak digunakan di taman kanak-kanak maupun di rumah karena bentuknya yang sederhana dan manfaatnya yang cukup besar. Alat permainan Frobel sangat membantu perkembangan anak terutama dalam hal mengembangkan kreativitasnya yang terlihat apabila anak sedang terlibat permainan konstruktif..

Terdapat juga tipe unit balok yang disebut balok Causeri, seperti yang dikemukakan dalam bahan ajar sumber belajar dan media pembelajaran (FIP, 2000: 51) :

Balok Causeri terdiri atas balok-balok yang berukuran 1x1x1 cm dengan warna kayu asli, 2x1x1 cm berwarna merah, 3x1x1 berwarna hijau muda, 4x1x1 berwarna merah muda, 5x1x1 berwarna kuning, 6x1x1 berwrna hijau tua, 7x1x1 berwarna hitam, 8x1x1 berwarna coklat, 9x1x1 berwarna biru tua dan 10x1x1 berwarna jingga.

Balok Causeri diciptakan oleh George Cussinaire dari belajar, karena melihat sulitnya pemahaman matematika pada anak. Balok Causseri juga bermanfaat untuk membantu anak memahami matematika seperti mengenalkan konsep bilangan pada anak, mengembangkan kemampuan berhitung anak serta mengajak anak untuk menyukai matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa permainan balok merupakan bentuk aktivitas anak dalam bermain yang menggunakan alat permainan yang terbuat dari kayu, gabus maupun plastik dengan berbagai bentuk, warna serta ukuran dengan kegiatan utamanya berupa menyusun alat tersebut menjadi berbagai macam benda.

* + 1. **Langkah-langkah Dalam Permainan Balok**.

Balok-balok kayu, gabus atau plastik merupakan alat permainan uang sangat sesuai sebagai alat untuk berbagai konstruksi. Ada beragam aktivitas yang dapat dilakukan dalam permainan balok misalnya atau perminan yang berupa balok ukuran besar dimainkan di lantai, umumnya disebut pula balok lantai. Cara anak-anak memainkan balok-balok menurut Patmonodewono (2000: 115) melalui tahapan sebagai berikut:

a) tahapan pertama, anak sambil berjalan membawa balok di tangannya, b) tahapan kedua, balok akan diletakkan dalam susunan ke atas seperti menara. Kadang mereka menyusun balok, secara memanjang, balok-balok tersebut diletakkan saling berdampingan atau berjejer, c) tahapan ketiga, anak akan mulai membuat jembatan, yaitu dengan meletakkan dua balok secara sedikit terpisah, kemudian meletakkan satu balok lagi di antara kedua balok tersebut. Setelah tahapan ini anak-anak mulai mampu menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat pola, mereka belajar menyusun balok-balok dengan keseimbangan yang baik, sehingga hasil bangunannya tidak mudah roboh, d) tahapan keempat yaitu anak-anak menggunakan balok-balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas. Misalnya bangunan sekolah, kota dengan jalan-jalan, lapangan terbang dan bangunan lain yang pernah dilihatnya.

Pada tahap permulaan membangun balok bangunan, seorang anak hanya menggunakan balok dalam jumlah terbatas dan hanya menggunakan ruang yang terbatas pula. Tetapi setelah kemampuannya berkembang, anak melakukan elaborasi dalam bentuk bangunan yang dibuatnya. Dengan demikian makin banyak balok yang dipakai dan menggunakan ruangan yang lebih luas dibandingkan saat anak berada pada tahap awal perkembangan bermain balok.

Aktivitas lain dapat dilihat pada permainan balok Couusseri yaitu dengan cara menghitung walaupun tanpa mengerti asal urutannya sesuai, kemudian menghitungnya satu-satu dengan menggunakan syair-syair yang di dalamnya ada bilangan. Menggunakan balok Couusseri secara bebas, makin dalam anak mengenal balok ini, maka anak akan cenderung dapat menciptakan bentuk yang semakin beragam.

Langkah – langkah bermain balok menurut Muliawan (1997:23), yaitu :

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.

Langkah awal yang dilakukan guru dalam membelajarkan anak guna pengembangan kognitif adalah guru menjelaskan materi pelajaran lalu memperlihatkan dan memajangkan balok yang digunakan dalam pelajaran tersebut.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan.

Langkah berikutnya guru menyebut balok yang diperlihatkan di Taman Kanak – kanak tersebut, lalu meminta anak untuk ikut menyebutkannya.

1. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok.

Guru menyajikan materi pelajaran dengan mengarahkan dan membimbing anak untuk menggunakan balok secara kelompok.

1. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

Selanjutnya guru mengamati sejauh mana anak dapat menggunakan balok dalam pengembanagn kognitif anak.

Jenis aktivitas di atas tentu saja dapat berlangsung dengan bantuan pendidik. Di taman kanak-kanak, maka guru memegang peranan penting dalam hal tersebut. Guru perlu memperkenalkan balok-balok dengan meletakkan atau menyimpan balok sedemikian rupa sehingga anak dengan mudah mengenal ukuran dan jenis balok yang ada. Anak-anak harus membiasakan diri menyimpan kembali balok-balok tersebut apabila telah selesai memainkannya. Pada saat memainkan balok, anak harus menyadari bahwa anak lain juga perlu bermain sehingga ruangan bermainnya harus dibagi dengan anak lain.

Apabila guru harus bekerja dengan anak yang lebih muda, guru harus menunjukkan lebih dahulu bagaimana menyusun balok atau meletakkannya dalam deretan balok lain, tetapi guru tidak perlu mengatakan apa yang dibangun, sebaiknya anak membangun balok dengan idenya sendiri. Makin meningkatnya kemampuan anak, mereka perlu memperoleh ide dalam membangun balok dengan mengamati bangunan atau benda-benda lain yang berada di sekitarnya

Pengembangan pembelajaran ini bertujuan untuk mengkaji tentang “permainan balok dalam pengembangan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Ai-Istiqamah Makassar”. Jenis aktivitas dalam permainan balok yaitu mengenal dan membangun berbagai jenis konstruksi sesuai dengan imajinasi anak, belajar tentang metode menyeimbangkan suatu konstruksi, mengenal warna, mengenal keterampilan matematika lewat ukuran bentuk serta jumlah balok yang digunakan dari permainan tersebut akan dapat memberikan manfaat pada upaya pengembangan kemampuan kognitif anak.

1. **Pengembangan Kognitif**
2. **Pengertian Pengembangan Kognitif**

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif menurut Patmonodewo (2000: 27) adalah “pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan”. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Definisi kognitif menurut Frenkel (Atmodiwirjo, 2001: 47) yaitu “pembentukan ide-ide, reorganisasi dari pengalaman-pengalaman seseorang dan pengorganisasian informasi-informasi ke dalam bentuk yang khas”. Adapun menurut Kartono (2000: 69) kognitif merupakan “kemampuan meletakkan hubungan dari bagian-bagian pengetahuan kita”. Sedangkan menurut Surviani (2004: 34) bahwa;

Kognitif merupakan kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri ke dalam lingkungan yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

Perkembangan kognitif pada anak taman kanak-kanak dijelaskan dengan berbagai teori dengan berbagai istilah. Seperti pada pandangan aliran behaviorisme (Suharsono, 2004: 30) berpendapat bahwa kognitif merupakan “pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah”. Adapun menurut metode kognisi sosial (Yusuf, 2005: 7) yaitu bahwa perkembangan kognitif merupakan “pengetahuan tentang lingkungan dan hubungan interpersonal, dimana terjadi proses internalisasi terhadap kebudayaan yang membentuk pengetahuan dan alat adaptasi dan wahana umunya adalah bahasa dan komunikasi verbal”. Sedangkan menurut pendapat aliran developmentalis (Patmonodewo, 2000: 27) kognitif merupakan pengetahuan yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungannya. Pada dasarnya perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi. Selanjutnya Yusuf (2005: 7) mengemukakan model pemrosesan informasi dengan merumuskan bahwa kognitif manusia sebagai suatu sistem yang terdiri atas tiga bagian yaitu sebagai berikut:

a) input, yaitu proses informasi dari lingkungan atau stimulasi (rangsangan) yang masuk ke dalam reseptor-reseptor pancaindera dalam bentuk penglihatan, suara dan rasa, b) proses, yaitu pekerjaan otak untuk mentransformasikan informasi atau stimulasi dalam cara yang beragam, yang meliputi mengolah atau menyusun informasi ke dalam bentuk-bentuk simbolik, membandingkan dengan informasi sebelumnya, memasukkan ke dalam memori dan menggunakannya apabila diperlukan dan c) output, yang berbentuk tingkah laku seperti berbicara, menulis, interaksi sosial dan sebagainya.

Perkembangan kognitif menurut Surviani (2004: 35) merupakan bentuk perkembangan yang ditandai dengan enam indikator yaitu:

a) kemampuan untuk bekerja dengan bilangan, b) kemampuan untuk menggunakan bahasa dengan baik dan benar, c) kemampuan untuk menangkap sesuatu yang baru, d) kemampuan untuk mengingat-ingat, e) kemampuan untuk memahami hubungan dan f) kemampuan untuk berfantasi.

Keenam butir indikator perkembangan kognitif di atas tidak selalu muncul pada diri seseorang dalam jumlah yang utuh sama tinggi. Indikator tersebut mungkin saja dimiliki seorang sehingga tergolong dalam kemampuan dalam taraf yang cukup tinggi. Sebaliknya ada orang yang hampir semua kemampuan menunjukkan taraf rendah tetapi ada satu indikator yang sangat menonjol.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, jelas bahwa perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang cukup kompleks. Perkembangan kognitif dengan aspek perkembangan lainnya saling bersinergi satu sama lainnya. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa definisi perkembangan kognitif anak taman kanak-kanak yaitu perkembangan kemampuan yang ditandai koordinasi berbagai cara berpikir atau berbagai kecakapan guna penyelesaian suatu masalah pada anak taman kanak-kanak.

1. **Pentingnya Pengembangan Kognitif**

Menurut Peraturan Pemerintah Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini disebutkan bahwa tingkat pencapaian pengembangan kognitif yang diharapkan pada anak TK usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

1. Pengetahuan umum dan sains
2. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi.
3. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).
4. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
5. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah.)
6. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).
7. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
8. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola
9. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.
10. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
11. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
12. Mengenal pola ABCD-ABCD.
13. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
14. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf
15. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
16. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
17. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
18. **Tahap-Tahap Pengembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif yang optimal pada anak merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan anak dalam setiap proses dalam kehidupannya, baik itu berupa proses belajar, proses sosialisasi ataupun proses-proses lainnya, sehingga dalam perkembangan perlu diketahui dan lebih lanjut tentang tahap-tahap dari perkembangan kognitif itu sendiri.

Perkembangan kognitif manusia menurut Piaget (Yusuf, 2005: 4) yaitu “dapat digambarkan dalam konsep fungsi dan struktur”. Fungsi merupakan mekanisme biologis bawaan yang sama bagi setiap orang atau kecenderungan-kecenderungan biologis untuk mengorganisasi pengetahuan ke dalam struktur kognisi dan untuk beradaptasi kepada berbagai tantangan lingkungan. Tujuan dari fungsi-fungsi itu adalah menyusun struktur kognitif internal. Sementara struktur merupakan interaksi sistem pengetahuan yang mendasari dan membimbing tingkah laku inteligen. Struktur kognitif diistilahkan dengan konsep skema yaitu seperangkat keterampilan, pola-pola kegiatan yang fleksibel yang dengannya anak memahami lingkungan. Berdasarkan uraian tersebut, maka menurut Piaget (Seto, 2004: 32) ada beberapa tahap perkembangan kognitif yaitu: “a) tahap sensorimotor (0-2 tahun), b) tahap praoperasional (2-6 tahun), c) Tahap operasional konkrit (6-11 tahun) dan d) tahap operasional formal (11 tahun sampai dewasa)”.

Apabila dilihat dari tahap-tahap tersebut di atas, maka untuk anak taman kanak-kanak hanya berlaku dua tahap yaitu tahap sensorimotor dan tahap praoperasional sesuai dengan batas usianya yaitu enam tahun. Pada tahap sensorimotor pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau obyek. Skema-skemanya baru terbentuk refleks-refleks sederhana seperti menggenggam atau mengisap. Adapun untuk tahap praoperasional anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasi lingkungan secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti kata-kata dan bilangan yang dapat mengantikan obyek peristiwa maupun tingkah laku yang tampak. Anak pada tahap ini belum dapat dituntut untuk berpikir logis. Dengan berkembangnya kemampuan bahasa, anak menjadi lebih mampu untuk merepresentasikan dunianya melalui kesan mental dan simbol. Namun pada tahap ini simbol sangat tergantung pada persepsi dan intuisinya sendiri.

Selain itu anak mulai dapat membuat sesuatu seperti simbol mental, kata atau obyek yang mewakili sesuatu yang saat itu tidak ada di hadapannya. Misalnya anak menggunakan kata sepeda ketika secara fisik tidak ada sepeda di dekatnya. Namun fungsi semiotik ini dapat diwujudkan dalam berbagai cara dari penggunaan kata seperti di atas sampai penggunaan simbolik.

Anak pada tahap praoperasional sangat egosentris. Anak mulai memiliki minat pada hal-hal di luar dirinya namun ia hanya melihat dari sudut pandangnya sendiri. Tahapan ini juga merupakan usia serba ingin tahu di mana anak-anak usia taman kanak-kanak selalu bertanya dan menyelidik segala hal yang ada di sekitarnya. Namun karena pengalaman anak sangat terbatas mereka cenderung membuat penjelasan-penjelasan sendiri yang terkadang bagi orang dewasa hanya mengada-ada.

Tahap-tahap perkembangan kognitif juga dikemukakan oleh Ahmadi (2005: 93) yaitu:

a) mulai umur 1,6 tahun anak mampu menungkapkan pendapat positif misalnya mama makan, adik menangis dan lain-lain, b) mulai umur 2,6 tahun anak dapat menyampaikan pendapat negatif, walaupun sebebnarnya anak menemui kesulitan. Contoh Amir tidak pergi, ayah tidak makan dan sebagainya, c) mulai umur 3 tahun anak, maka anak mulai mengkritik dan menilai sesuatu, mulai masa ini anak mulai dapat menyusun keputusan. d) mulai umur 4 tahun, mulai muncul adanya keragu-raguan pada diri anak yang diwujudkan dalam pendapat misalnya mungkin, barangkali ataupun kira-kira. Sebenarnya keraguan anak itu ada jika pengamatan-pengamatan anak sudah tertib, e) pada usia 5 tahun anak sudah mampu menyusun kesimpulan analogi yang sederhana, contoh ibu makan karena lapar dan pada suatu saat melihat adiknya makan, kesimpulan analogi yang diambil adalah adik sedang lapar.

Kenyataan menunjukkan pada anak-anak belum mampu menyusun suatu kesimpulan yang edukatif atau deduktif, ini dapat dimengerti karena pengertian yang dimiliki anak masih sangat sederhana. Selain itu anak belum dapat mengenal hubungan sebab akibat, kejadian-kejadian di dunia sekitarnya masih samar-samar baginya, maka anak pun sering berbuat sesuai dengan kemampuan penafsiran yang bersandar pada sifat-sifat yang dimiliki anak itu sendiri, sebab menurut Hurlock (1993: 93) bahwa “seorang anak dapat memahami sesuatu secara terperinci dari apa yang didengar dan dilihatnya, serta anak harus berpikir secara kreatif”

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak yaitu tahap sensorimotor yang berlangsung antara usia 0-2 tahun dan tahap praoperasional yaitu yang berlangsung antara usia 2-6 tahun.

1. **Ciri-Ciri Pengembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif, layaknya jenis perkembangan lainnya, juga ditandai oleh ciri-ciri tertentu. Ada beberapa ciri dari perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak seperti yang dikemukakan oleh Seto (2004: 33) yaitu:

a) *concreteness*, b) realisme, c) egosentrisme, d) animisme, e) *centration,* f) dominasi peseptual, g) perhatian pada kedaaan bukan pada perubahan, h) *Irreversibility*, i) konsep yang *simplistic*, j) idiosinkratik, k) konsep yang tidak *reliable*, l) kecenderungan berpikir secara absolut dan m) dasar berpikir sering tidak dapat dipahami.

Adapun penjelasan dari masing-masing cirri tersebut di atas yaitu:

a. Concreteness atau berpikir secara konkrit, dimana anak baru dapat berpikir mengenai hal-hal yang nyata disekelilingnya. Sementara itu kemampuan representasi simbolik yang memungkinkan orang untuk memikirkan hal-hal abstrak misalnya cinta dan keadilan di tahap ini pada anak belum mampu memahaminya.

* 1. Realisme yaitu kecenderungan kuat untuk menanggapi sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata. Karateristik ini sebenarnya tidak jauh terlepas dari kemampuan berpikirnya yang masih cenderung konkrit. Ia sulit membedakan mana yang fantasi dan mana yang realita. Hal ini juga membuat anak-anak usia taman kanak-kanak menanggapi mimpi sebagai kenyataan, dengan reaksi emosional.
  2. Egosentrisme yaitu melihat segala sesuatu dengan sudut pandang sendiri. Semua hal berpusat pada anak. Anak belum mampu memahami bahwa orang yang duduk di hadapannya akan melihat segala sesuatunya secara berbeda dengan dirinya. Dengan sifatnya ini, anak juga belum dapat memahami bagaimana tindakan mereka dapat mempengaruhi perasaan orang lain. Hal ini membuat penjelasan yang panjang lebar mengenai bagaimana perilaku mereka menyakiti orang lain sering merupakan upaya yang sia-sia. Alasan yang diberikan harus disesuaikan dengan kebutuhan egosentrisnya.
  3. Animisme ialah kecenderungan untuk berpikir bahwa obyek di lingkungannya memiliki kualitas kemanusiaan seperti yang dimiliki anak. Batu, pohon dan lain-lainnya akan dianggap memiliki perasaan dan pikiran yang sama dengan dirinya sendiri. Hal ini paling umum ditemukan pada saat anak perempuan bermain dengan bonekanya dan memberikan perhatian penuh kepadanya. Perhatian ini wajar karena anak menganggap boneka tersebut sama seperti dirinya juga.
  4. *Centration* adalah kecenderungan untuk mengkonsentrasikan diri pada hanya satu aspek dari satu situasi. Hal ini bisa bersifat fisik misalnya hanya memperhatikan hanya satu aspek dari obyek atau kejadian atau bisa saja bersifat sementara yaitu memperhatikan hanya untuk satu jangka waktu tertentu. Kecenderungan ini menyederhanakan dunia yang ada di sekitar anak sehingga anak akan lebih mudah berinteraksi namun juga menyulitkan anak untuk memecahkan masalah yang perlu mempertimbangkan aspek-aspek lain dari suatu masalah. Ini tampak pada ketidakmampuan anak untuk memahami prinsip *conservation* yaitu kelestarian massa. Contohnya adalah percobaan Piaget yang terkenal dimana kepada anak ditunjukkan tiga gelas dengan tinggi dan lebar yang berbeda-beda. Salah satu gelas yang pendek dan lebar diisi dengan air. Saat air itu dipindahkan ke gelas yang lebih tinggi dan sempit, anak melihat bahwa air ke dalam gelas tersebut jauh lebih banyak daripada sebelumnya meski sebenarnya tetap sama.
  5. Dominasi peseptual, pemikiran anak usia taman kanak-kanak didominasi oleh persepsi mereka sendiri atas sebuah situasi dan perhatian mereka tidak mampu merefleksikan persepsi tersebut. Perhatian mereka lebih tertuju pada sifat fisik dari obyek atau situasi yang bersangkutan.
  6. Perhatian pada keadaaan bukan pada perubahan. Anak usia taman kanak-kanak lebih memikirkan tentang bagaimana keadan suatu hal sekarang ini atau hingga taraf tertentu, akan menjadi apa nantinya. Namun anak tidak memusatkan pemikiran pada bagaimana perubahan terjadi dari keadaan sekarang menuju keadaan nanti. Misalnya kepada anak ditunjukkan tongkat yang dijatuhkan dari atas meja. Anak bisa diminta menggambar tongkat tersebut sebelum dan sesudah jatuh namun anak tidak akan mampu untuk menggambarkan bagaimana tongkat tersebut dalam proses jatuhnya.
  7. *Irreversibility* ialah kemampuan untuk berpikir tentang apa yang terjadi sekarang dan yang mungkin terjadi dan bagaimana mencapai tujuan selanjutnya. Anak dapat berpikir seperti itu namun ia tidak memiliki kemampuan untuk berpikir tentang bagaimana mereka sampai pada keadaan yang sekarang. Jika anak diberikan gelas berisi air dan menuangkan isinya ke gelas yang kedua ia dapat dengan benar menjawab pertanyaan mengenai apakah gelas yang pertama sebelumnya penuh berisi air dan bagaimana air tersebut dipindahkan dari gelas pertama ke gelas ke dua. Namun anak tidak dapat menjawab apakah air di gelas kedua dapat dituangkan kembali ke gelas pertama dan kembali membuatnya penuh.
  8. Konsep yang *simplistic* yaitu kecenderungan untuk berpikir secara sederhana. Misalnya konsep paman adalah pria setengah baya yang sering datang ke pertemuan keluarga. Hal ini juga bisa membuat semua pria setengah baya yang kebetulan hadir dalam pertemuan keluarga dianggap sebagai paman. Atau sebaliknya paman sesungguhnya yang tidak pernah datang pada pertemuan keluarga tidak diakui sebagai paman.
  9. Idiosinkratik yaitu kecenderungan untuk menggunakan konsep-konsep yang hanya dapat dipahami dirinya sendiri. Misalnya anak sering mengatakan ‘kue itu rasanya *yake*”, namun konsep *yake* itu sendiri tidak pernah dapat dipahami orang lain. Mungkin berarti pahit, manis, asam atau yang lain. Anak sendiri tidak mampu menjelaskan apa yang dimaksudkannya, namun menganggap orang lain memahaminya sebagaimana halnya dirinya sendiri.
  10. Konsep yang tidak *reliable* atau tidak dapat diandalkan. Hal tersebut terjadi karena konsep yang mereka gunakan dan ciri-ciri yang mendefinisikannya dalam waktu yang berubah-ubah dengan cepat dari waktu-ke waktu.
  11. Kecenderungan berpikir secara absolut adalah kecenderungan untuk tidak dapat mengubah konsep berpikir yang sudah digunakan untuk suatu hal. Misalnya, dalam konsep besar atau kecil, anak akan menanggapi benda yang kecil sebagai kecil yang absolut atau besar yang absolut dan tidak dapat menerima hal-hal yang ada diantaranya.
  12. Dasar berpikir sering tidak dapat dipahami. Anak dapat bertindak seakan-akan tindakan mereka diarahkan oleh suatu konsep namun tidak mungkin menjelaskan konsep yang digunakan atau menggunakan konsep tersebut bila diminta. Misalnya anak berusia empat tahun diminta untuk memisahkan paku beton dengan paku kayu dan memasukkannya ke dalam kotak yang terpisah. Setelah mengamati ayahnya untuk beberapa waktu lamanya, ia mulai bekerja dan dapat melakukannya dengan baik. Meskipun begitu ia tidak dapat menjelaskannya dengan bagaimana ia tahu dimana harus meletakkan paku beton atau paku kayu tersebut.

Ciri-ciri perkembangan kognitif anak taman kanak-kanak juga dikemukakan oleh Snowman (Patmonodewo, 2000: 35) yaitu:

a) anak usia taman kanak-kanak umumnya telah terampil dalam berbahasa. Sebagian besar dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara. Sebagian dari mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik dan b) kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang.

Melihat pada ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak tersebut di atas, maka diperlukannnya pemahaman dan upaya pendekatan khusus. Artinya pemberian rangsangan-rangsangan mental terhadap mereka harus dilakukan secara sederhana dan konkrit, tidak melalui konsep-konsep yang abstrak, serta mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan mereka dengan upaya pendekatan yang penuh pengertian.

1. **Indikator Kemampuan Kognitif**

Indikator yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran ini menggunakan Permen Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD, yaitu: “Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya”

1. **Kerangka Pikir**

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Individu berpikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki seorang anak, maka kita dapat mengatakan apakah seorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius) atau bodoh (dungu atau idiot). Di Taman Kanak-kanak Al-Istiqamah kemampuan mengenal warna, bentuk dan ukuran masih sangat rendah.

Pada usia pra sekolah anak semakin ingin mengetahui nberbagai hal terutama dalam bentu balok untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna, bentuk dan ukuran karena dengan bermain balok rasa ingin tahu anak tentang dunia bermainnya cukup besar olehnya itu meningkatkan kognitif anak bukanlah hal yang mudah sebab anak terdiri dari individu yang berbeda dan latar belakang yang berbeda pula serta pergaulan anak di lingkungan pun berbeda juga.

Bermain balok adalah hal yang disukai anak dalam bermain, dengan menggunakan balok dalam kegiatan bermain anak dapat meningkatkan daya pikirnya dan kecerdasannya sebab balok mempunyai manfaat dan fungsi yang dapat membantu anak dalam pertumbuhan dan perkembangan anak terutama kemampuan kognitif fungsi otak anak, perasaan anak, motorik halus anak dapat terpengaruh oleh karena anak bermain balok.

Penerapan kegiatan bermain balok, dalam meningkatkan kognitif anak TK, guru berperan dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai guru TK. Dalam kegiatan bermain balok ini guru melakukan berbagai persiapan materi pembelajaran dan perencanaan, sampai evaluasi dibuat dan dilakukan oleh guru. Sehingga dengan kegiatan bermain balok ini kemampuan mengenal warna, bentuk dan ukuran pada Taman Kanak-kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukang Kota Makassar dapat meningkat.

**Langkah-langkah**

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.

Langkah awal yang dilakukan guru dalam membelajarkan anak guna pengembangan kognitif adalah guru menjelaskan materi pelajaran lalu memperlihatkan dan memajangkan balok yang digunakan dalam pelajaran tersebut.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan.

Langkah berikutnya guru menyebut balok yang diperlihatkan di Taman Kanak-kanak tersebut, lalu meminta anak untuk ikut menyebutkannya.

1. Guru Membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok.

Guru menyajikan materi pelajaran dengan mengarahkan dan membimbing anak untuk menggunakan balok secara kelompok.

1. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

Selanjutnya guru mengamati sejauh mana anak dapat menggunakan balok dalam pengembangan kognitif anak.

Kemampuan anak mengenal warna, bentuk, dan ukuran masih rendah

Kegiatan Bermain Balok

Indikator :

1. Mengelompokkan benda menurut warna.
2. Memahami konsep ukuran.
3. Mengenal bentuk

Kemampuan anak mengenal warna, bentuk dan ukuran meningkat

**Gambar** **2.1 Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam pengembangan pembelajaran ini adalah Jika metode bermain balok digunakan dalam pembelajaran, maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dalam hal mengenal warna, bentuk dan ukuran di Taman Kanak-kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* + - 1. **Subjek Pembelajaran**

Subjek pengembangan pembelajaran adalah guru dan anak didik kelompok B1 Tk. Al-Istiqamah Pampang, yang berjumlah 15 orang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

* + - 1. **Waktu dan Tempat Pembelajaran**
         1. **Waktu Pembelajaran**

Pengembangan pembelajaran ini dilaksanakan pada semester ganjil bulan November - Desember tahun pelajaran 2015/2016.

* + - * 1. **Tempat Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di TK. Al-Istiqamah Makassar dengan pertimbangan pada taman kanak-kanak belum memaksimalkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok, Pembelajaran hanya dititik beratkan pada pengembangan berhitung dan membaca. Oleh karena itu, pengembangan kognitif anak belum berkembang dengan baik.

* + - 1. **Desain/Prosedur Penelitian**

Desain yang digunakan dalam kegiatan pengembangan pembelajaran ini adalah pengembangan pembelajaran yang difokuskan pada aspek kemampuan perkembangan kognitif anak didik melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan adalah bermain balok. Pelaksanaan kegiatan dan observasi dilakukan secara bersamaan. Dalam hal ini guru berperan sebagai pelaksana kegiatan, pengamat, menarik kesimpulan dan menyusun laporan hasil pengembangan pembelajaran.

Adapun prosedur dalam kegiatan pengembangan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru adalah :

1. Perencanaan

Dalam tahap ini, guru mengudentifikasi bidang focus masalah yang akan diteliti dan dikembangkan, yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok. Setelah mengidentifikasi masalah yang ada, selanjutnya peneliti mengidentifikasi penyebab masalah tersebut dan mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Selanjutnya guru mengumpulkan data yang berkenaan dengan pelaksanaan kegiatan yang menjadi fokus masalah. Setelah itu melakukan tinjauan pustaka terkait, yaitu sebagai sumber informasi yang ada yang bisa menjabarkan masalah yang akan diamati. Sumber-sumber informasi itu meliputi buku – buku referensi terkait, jurnal penelitian, situs-situs lengkap, dan dokumen sekolah. Informasi terkait ini yang memberikan panduan bagi guru dalam menetapkan atau membatasi permasalahan dalam mengembangkan rancangan pengembangan pembelajaran yang tepat.

Selanjutnya penyusunan rencana. Rencana ini disusun untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penyusunan rencana diarahkan pada pelaksanaan kegiatan secara optimal dengan memperhatikan kondisi subjek sasaran (anak didik) serta faktor - faktor pendukung yang ada. Faktor pendukung ini meliputi (guru, kepala TK, dan lain – lain), sarana dan prasarana termasuk media dan sumber belajar, serta factor lingkungan, baik lingkungan fisik, sosial – budaya, maupun iklim psikologis.

1. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran dan Pengamatan

Tahap kedua dari kegiatan pengembangan ini adalah pelaksanaan, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan kegiatan belajar disesuaikan dengan scenario dan langkah – langkah tindakan pembelajaran yang telah disusun, seperti yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat sebanyak minimal 5 RPPH atau disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pada saat pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan tindakan kegiatan diikuti dengan pelaksanaan observasi. Penetapan bentuk kegiatan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Saat memberikan kegiatan, maka saat itu juga kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru.

Adapun penilaian perkembangan anak terdiri atas 3 kategori penilaian, yaitu :

1. BB artinya Belum berkembang : bila anak tidak mampu melakukannya dengan baik atau harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru.
2. MB artinya Mulai berkembang : bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru atau kadang – kadang melakukanya.
3. BSH artinya Berkembang sangat baik : bila anak melakukan secara baik dan mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan guru dan kegiatan anak dalam bermain balok. Penilaian observasi guru dalam bermain balok di Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah. Langkah-langkah bermain balok :

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan.
3. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok
4. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok

Penilaian observasi terhadap anak dalam bermain balok yaitu :

1. Megelompokkan benda menurut warna
2. Memahami konsep ukuran
3. Mengenal bentuk
4. Analisis Hasil Pengamatn dan Penarikan Kesimpulan

Tahap ketiga yang dilakukan dalam kegiatan pengembangan pembelajaran ini merupakan kegiatan akhir yang menganalisa hasil pengamatan dan penarikan kesimpulan. Mengumpulkan data hasil pembelajaran dan mengkajitentang kemampuan kognitif anak berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Guru sebagai pelaksana menganalisis, mensintesis, memberi makna, menerangkan, dan menyimpulkan hasil perencanaan, proses, atau kendala dari tindakan yang diberikan.

1. Penyusunan Laporan

Akumulasi dari serangkaian kegiatan pengembangan ini disusun dalam sebuah laporan sesuai dengan format yang diberikan. Laporan ini diharapkandapat menjadi masukan bagi guru maupun lembaga – lembaga PAUD lainnya dalam meningkatkan aspek perkembgan anak dan mengembangkan model maupun metode pembelajaran yang ada.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah **:**

* + - 1. Observasi/Pengamatan

Beberapa ahli percaya bahwa pengamatan yang melibatkan peneliti secara langsung adalah sangat tepat dalam pengumpulan data secara teliti (Jafar, 2007). Posisi *participant observer* menyediakan suatu cara yang objektif untuk mengumpulkan informasi secara natural dalam suasana di dalam kelas. Glesne & Pehskin (dalam Jafar, 2007), menyatakan bahwa peranan *participant observer* memungkinkan untuk mengamati keadaan penelitian, tindakan, kejadian, dan gerak isyarat yang terjadi pada objek yang diamati. Pengamatan dilakukan terhadap langkah guru dalam menyajikan pembelajaran kognitif melalui permainan balok. Pengamatan dilakukan selama 5 (lima) kali pelaksanaan kegiatan bermain balok.

* + - 1. Dokumentasi

Dokumentasi dokumen yang dilakukan secara relevan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan focus permasalahan penelitian. Dokumen-dokumen yang dimaksud adalah dokumentasi kemampuan anak, daftar hadir, RPPH yang memuat tentang kegiatan pembelajaran yang meliputi aktifitas anak dan guru, dan data ini dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menafsirkan bahkan untuk meramalkan jawaban dari focus permasalahan penelitian.

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang dilakukan dalam kegiatan pengembangan pembelajaran ini adalah melalui analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif yaitu menganalisis data yang terjadi dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain. Analisis data kualitatif dilakukan terhadap data yang dikumpulkan melalui observasi berupa catatan laporan, portofolio anak, hasil-hasil dokumentasi (pengambilan gambar dan rekaman kegiatan). Analisis data kualitatif menggunakan tehnik menurut Milles dan Huberman yang terdiri dari: *data reduction, data display,* dan *conclusing drawing* atau *verification*.

1. Data *Reduction*

Reduksi data adalah pemilihan data dengan memusatkan perhatian pada penyederhanaan atau penyingkatan data dalam bentuk uraian rinci dan sistematis sehingga mudah dipahami.

1. Data *Display*

Penyajian data atau data *display* digunakan untuk menggambarkan data yang telah diklasifikasikan dan diurutkan berdasarkan table penilaian kemudian dinarasikan dalam beberapa kalimat atau paragraf.

1. *Conclusing Drawing/Verification*

*Conclusing drawing/verification* atau penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan perkembangan nilai pada setiap tindakan di akhir pertemuan. Penarikan kesimpulan juga berdasarkan catatan lapangan, lembar observasi guru dan anak serta dokumentasi.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
   * + 1. **Gambaran Umum Lokasi Pengembangan Pembelajaran**

Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukang kota Makassar didirikan pada tahun 2002, yang beralamat di jalan Pampang II lr. 4 No. 25 Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah dengan status swasta/yayasan ini telah melakukan pengajaran selama 13 tahun dengan nomor akte pendirian 39/31 Juli 2002, juga mempunyai nomor izin operasional 421.9/01144/DP/III/2012.

Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah memiliki jumlah tenaga pendidik sebanyak 4 orang terdiri dari kepala Taman kanak – kanak 1 orang, kelompok B1 1 orang guru dan kelompok B2 2 orang guru, memiliki 2 kelas dengan jumlah anak didik sebanyak 32 orang dimana kelompok B1 berjumlah 15 orang dan kelompok B2 berjumlah 17 orang.

* + - 1. **Pelaksanaan Kegiatan Penelitian**

Pelaksanaan kegiatan pengembangan pembelajaran ini dilakukan dalam 5 kali pertemuan yang meliputi beberapa tahap sebagai berikut :

1. Perencanaan kegiatan pengembangan
2. Pelaksanaan kegiatan pengembangan
3. Pelaksanaan observasi

Berdasarkan hasil kegiatan pengembangan awal diidentifikasi adanya masalah yaitu kurangnya kemampuan kognitif anak didik di Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukang Kota Makassar khususnya kelompok B1, untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak didik, maka guru dan pengamat merancang suatu pembelajaran melalui metode bermain balok pada anak.

1). Deskripsi pertemuan I

Kegiatan pengembangan pada pertemuan I dengan indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah : mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

a). Perencanaan Tindakan

Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari Selasa 24 Novemberr 2015 ( lampiran RPPH) seebagai berikut :

(1). Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukan Kota Makassar dengan indikator pembelajaran yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

(2). Diskusi pengamat dengan guru

Sebelum peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti berdiskusi dengan guru kelompok B1 untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak.

(3). Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)

Guru dan peneliti membuat atau menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar dalam hal ini kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan istirahat, dan kegiatan penutup.

(4). Menyiapkan instrument atau lembar observasi

Dalam kegiatan ini guru dan peneliti terlebih dahulu menyiapkan lembar observasi yang berisi hal – hal yang akan diamati pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam hal ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dengan bermain balok pada anak di Taman Kanak – kanak Al-Istiqamah Makassar.

b). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pengamat. Setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu :

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan.
3. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok.
4. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

.

c). Pelaksanaan observasi Pertemuan I

Dalam kegiatan observasi, hal – hal yang diamati saat kegiatan adalah kegiatan guru saat menyampaikan pelajaran, kegiatan anak saat pembelajaran atau respon yang ditunjukkan anak saat guru menyampaikan kegiatan pembelajarandengan kegiatan bermain balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak pengenalan warna, bentuk dan ukuran. Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung berupa perkembangan pengenalan warna, bentuk dan ukuran melalui bermain balok. Adapun yang menjadi objek pengamatan adalah guru dan anak didik dan hasilnya sebagai berikut :

* + - * 1. Hasil Observasi Guru

Guru memperlihatkan dan menjelasakan balok pada anak

Pada langkah ini guru sudah memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak, tetapi masih ada anak yang masih kebingungan membedakan balok yang diperkenalkan guru.

Guru meminta anak ikut ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan.

Pada langkah ini guru sudah meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran , dan warna balok yang diperlihatkan tetapi tidak semua anak ikut menyebutkan.

Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok

Pada langkah ini guru membagi anak dalam bermain balok bersama teman kelompok. Tetapi guru tidak membagi anak secara rata antara laki – laki dan perempuan.

Guru mengamati anak dalam bermain balok

Pada langkah ini guru sudah mengamati anak ketika melaksanakan kegiatan bermain balok tetapi guru kurang teliti mengawasi anak.

* + - * 1. Hasi Observasi Anak

Pada indicator mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran saat melakukan kegiatan bermain balok dari 15 anak didik yang diteliti Alhamdulillah terdapat 2 anak berkembang sangat baik (\*\*\*), 4 anak masuk kategori mulai berkembang (\*\*), dan 9 anak belum berkembang (\*)

Deskripsi pertemuan II

Kegiatan pengembangan pada pertemuan ke 2 pada tanggal 28 November 2015. Pada indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

a). Perencanaan tindakan

Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari Sabtu 28 November 2015 ( lampiran RPPH) sebagai berikut :

(1). Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukang Kota Makassar dengan indikator pembelajaran yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

(2). Diskusi pengamat dengan guru

(3). Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) sebagai rencana pelaksanaan kegiatan bermain balok pada anak dalam peningkatan kemampuan kognitif anak.

(4). Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajaran yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama proses pembelajaran berlangsung

b). Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pengamat. Setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu :

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan.
3. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok
4. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

c) Pelaksanaan Observasi Pertemuan II

Dalam kegiatan observasi, hal – hal yang diamati saat kegiatan adalah kegiatan guru saat menyampaikan pelajaran, kegiatan anak saat pembelajaran atau respon yang ditunjukkan anak saat guru menyampaikan kegiatan pembelajarandengan kegiatan bermain balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak pengenalan warna, bentuk dan ukuran. Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung berupa perkembangan pengenalan warna, bentuk dan ukuran melalui bermain balok. Adapun yang menjadi objek pengamatan adalah guru dan anak didik dan hasilnya sebagai berikut :

1. Hasil Observasi Guru
2. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.

Pada langkah ini guru sudah memperlihatkan dan menjelaskan balok satu persatu pada anak, tetapi masih ada anak yang masih kebingungan membedakan balok yang diperkenalkan guru. Karena dalam memperkenalkan berbagai balok kepada anak sangat cepat jadi anak kebingungan membedakannya.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan.

Pada langkah ini guru sudah meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran , dan warna balok yang diperlihatkan tetapi guru kurang maksimal.

1. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok.

Pada langkah ini guru sudah meminta anak untuk bermain balok yang diperlihatkan secara kelompok.

1. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok

Pada langkah ini guru sudah mengamati anak ketika melaksanakan kegiatan bermain balok dengan sangat teliti.

1. Hasi Observasi Anak

Dari hasil kegiatan observasi pada pertemuan II, saat melakukan kegiatan bermain balok dari 15 anak didik yang diteliti Alhamdulillah sudah ada 5 anak yang berkembang sangat baik (**\*\*\***), 4 anak mulai berkembang (\*\*), dan 6 anak belum berkembang (\*)

Deskripsi pertemuan III

Kegiatan pengembangan pada pertemuan III pada tanggal 30 November 2015. Pada indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

a). Perencanaan tindakan

Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari Senin 30 November 2015 ( lampiran RPPH) sebagai berikut :

(1). Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukan Kota Makassar dengan indikator pembelajaran yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

(2). Diskusi pengamat dengan guru

(3). Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) sebagai rencana pelaksanaan kegiatan bermain balok pada anak daalam peningkatan kemampuan kognitif anak..

(4). Membuat lembar observasi untuk meelihat proses pembelajaran yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama proses pembelajaran berlangsung.

b). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pengamat. Setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu :

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan.
3. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok.
4. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

c) Pelaksanaan Observasi Pertemuan III

Dalam kegiatan observasi, hal – hal yang diamati saat kegiatan adalah kegiatan guru saat menyampaikan pelajaran, kegiatan anak saat pembelajaran atau respon yang ditunjukkan anak saat guru menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak pengenalan warna, bentuk dan ukuran. Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung berupa perkembangan pengenalan warna, bentuk dan ukuran melalui bermain balok. Adapun yang menjadi objek pengamatan adalah guru dan anak didik dan hasilnya sebagai berikut :

1. Hasil Observasi guru
2. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.

Pada langkah ini guru sudah memperlihatkan dan menjelaskan balok satu persatu sampai anak mengerti.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan.

Pada langkah ini guru sudah meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran dan warna balok yang diperlihatkan guru dengan baik.

1. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok.

Pada langkah ini guru sudah meminta anak untuk bermain balok yang diperlihatkan secara kelompok.

1. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok

Pada langkah ini guru sudah mengamati anak ketika melaksanakan kegiatan bermain balok dengan sangat teliti.

1. Hasil Observasi Anak

Dari hasil kegiatan observasi pada pertemuan III, saat melakukan kegiatan bermain balok dari 15 anak didik yang diteliti Alhamdulillah sudah ada 10 anak yang masuk kategori berkembang sangat baik (**\*\*\***), 3 anak mulai berkembang (\*\*), dan 2 anak belum berkembang (\*).

Deskripsi pertemuan IV

Kegiatan pengembangan pada pertemuan IV pada tanggal 04 Desember 2015. Pada indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

a). Perencanaan Tindakan

Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari Jumat 04 Desember 2015 ( lampiran RPPH) seebagai berikut :

(1). Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukan Kota Makassar dengan indikator pembelajaran yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

(2). Diskusi pengamat dengan guru

(3). Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) sebagai rencana pelaksanaan kegiatan bermain balok pada anak dalam peningkatan kemampuan kognitif anak.

(4). Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajaran yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama proses pembelajaran berlangsung.

b). Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pengamat. Setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu :

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok.
3. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok.
4. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

c) Pelaksanaan Observasi Pertemuan IV

Dalam kegiatan observasi, hal – hal yang diamati saat kegiatan adalah kegiatan guru saat menyampaikan pelajaran, kegiatan anak saat pembelajaran atau respon yang ditunjukkan anak saat guru menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak pengenalan warna, bentuk dan ukuran. Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung berupa perkembangan pengenalan warna, bentuk dan ukuran melalui bermain balok. Adapun yang menjadi objek pengamatan adalah guru dan anak didik dan hasilnya sebagai berikut :

1. Hasil Observasi Guru
2. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.

Pada langkah ini guru sudah memperlihatkan dan menjelaskan balok satu persatu samapi anak tidak lagi bingung.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran dan warna balok yang diperlihatkan.

Pada langkah ini guru sudah meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran dan warna balok yang diperlihatkan oleh guru dengan baik.

1. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok.

Pada langkah ini guru membagi anak dalam bermain balok secara kelompok.

1. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

Pada langkah ini guru sudah mengamati anak ketika melaksanakan kegiatan bermain balok dengan sangat teliti.

1. Hasil Observasi Anak

Dari hasil kegiatan observasi pada pertemuan IV, Saat melakukan kegiatan bermain balok dari 15 anak didik yang diteliti Alhamdulillah 11 anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik (**\*\*\***), 3 anak mulai berkembang (\*\*), dan 1 anak belum berkembang (\*).

Deskripsi Pertemuan V

Kegiatan pengembangan pada pertemuan V pada tanggal 09 Desember 2015. Pada indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

a). Perencanaan tindakan

Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari Rabu 09 Desember 2015 ( lampiran RPPH) seebagai berikut :

(1). Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukan Kota Makassar dengan indikator pembelajaran yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

(2). Diskusi pengamat dengan guru

(3). Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) sebagai rencana pelaksanaan kegiatan bermain sosiodrama pada anak daalam peningkatan kemampuan kognitif anak.

(4). Membuat lembar observasi untuk meelihat proses pembelajaran yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama proses pembelajaran berlangsung.

b). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pengamat. Setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu :

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak.
2. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran , dan warna balok yang diperlihatkan.
3. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok.
4. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

c) Pelaksanaan Observasi Pertemuan V

Dalam kegiatan observasi, hal – hal yang diamati saat kegiatan adalah kegiatan guru saat menyampaikan pelajaran, kegiatan anak saat pembelajaran atau respon yang ditunjukkan anak saat guru menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak pengenalan warna, bentuk dan ukuran. Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung berupa perkembangan pengenalan warna, bentuk dan ukuran melalui bermain balok. Adapun yang menjadi objek pengamatan adalah guru dan anak didik dan hasilnya sebagai berikut :

1. Hasil Observasi Guru
2. Guru memperlihatkan dan menjelaskan pada anak

Pada langkah ini guru sudah memperlihatkan dan menjelaskan balok satu persatu dengan baik sampai anak tidak lagi bingung dalam membedakan warna, bentuk dan ukuran balok.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran dan warna balok yang diperlihatkan.

Pada langkah ini guru sudah meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran, dan warna balok yang diperlihatkan oleh guru dengan baik.

1. Guru membimng anak dalam penggunan baloksecara kelompok.

Pada langkah ini guru sudah meminta anak untuk bermain balok yang diperlihatkan secara kelompok.

1. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

Pada langkah ini guru sudah mengamati anak ketika melaksanakan kegiatan bermain balok dengan sangat teliti.

1. Hasil Observasi Anak

Dari hasil kegiatan observasi pada pertemuan V, Saat melakukan kegiatan bermain balok dari 15 anak didik yang diteliti Alhamdulillah 14 anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik (**\*\*\***), dan 1 anak mulai berkembang (\*\*).

1. **Pembahasan**

Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak adalah kegiatan bermain balok. Melalui kegiatan bermain balok anak dapat memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran, mengenal bentuk – bentuk geometri dan mengukur benda secara sederhana, dan dalam proses pembelajaran dapat membuat anak bersikap dan berpikir secara kritis dalam mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah.

Pada saat peneliti mengadakan observasi awal di Taman Kanak – Kanak Ai-Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar pada kelompok B1 kemampuan kognitif anak dalam hal mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, masih ada anak berada pada kategori cukup dalam pencapaian indicator. Sementara beberapa anak lainnya masih membutuhkan bimbingan dari guru. Hal ini disebabkan rata-rata anak belum mengatahui kelompok warna dan kelompok bentuk yang diperlihatkan oleh guru. Anak masih cenderung butuh bimbingan guru dalam mengungkapkan hal – hal yang ada dalam pikirannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I, diperoleh data bahwa kemampuan anak dalam mengelompokkan berada pada kategori kurang. Masih banyak anak didik belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I ini belum mampu meningkatkan/ mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal warna, bentuk dan ukuran. Olehnya itu, pemberian bimbingan, arahan, motivasi serta latihan yang intensif dari guru masih perlu ditingkatkan.

Hasil yang diperoleh anak didik pada pertemuan I-V dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dalam mengelompokkan dengan kegiatan bermain balok merupakan kegiatan yang disenangi anak karena di akhir kegiatan anak dapat merasakan hasil karya yang sudah dibuat berada di depannya. Pada setiap pertemuan nampak peningkatan yang signifikan antara proses belajar yang dilaksanakan pada pertemuan I-V. Ini dapat dilihat berdasarkan tabel di lampiran yang diperoleh dari kegiatan observasi pada setiap pertemuan, hal ini berkat keuletan yang dimiliki oleh guru yang tidak henti – hentinya membimbing anak -anak, serta adanya kemauan dan dorongan pada pribadi anak itu sendiri untuk mau berusaha belajar juga merupakan penentu keberhasilan anak dalam hasil yang diharapakan.

Menerapkan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran ternyata memberikan dampak yang efektif terhadap peningkatan dan perkembangan hasil belajar anak berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.sangat efektif dan memberikan hasil yang maksimal , hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Kilpatrick (Moeslicchatoen, 2004) bahwa pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain balokdapat membantu anak dalam memahami dasar pengetahuan dalam berbagai bidang pengembangan (Yuliani,2008:10.3) salah satunya yaitu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran. Terbukti bahwa anak usia dini pada kelompok B1 mampu mengetahui dan memahami tentang pengelompokan pada kegiatan bermain balok sesuai teori Bloom (Isjoni 2011) yang menyatakan bahwa anak usia dini dikatakan mampu berpikir secara optimal apabila anak mampu mengembangkan keterampilan tingkat tinggi yaitu pada tingkat pengetahuan, pemahaman, dan penerapan ( Yuliani, 2008:27) di mana cirri berpikir tersebut anak mampu menghafal, mengingat, menghubungkan dan menerapkan informasi yang diperoleh berdasarkan pengalaman anak.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* + - 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan pengembangan pembelajaran dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode bermain balok pada anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Istiqamah Kecamatan Panakkukang kota Makassar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif yang dicapai dengan baik oleh anak adalah anak sudah mampu mengklasifikasikan warna, bentuk dan ukuran.

* + - 1. **Saran**

Berdasarkan hasil pengamatan, pengamat akan mengemukakan beberapa saran yang mungkin bisa menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini. Adapun saran antara lain :

* + - * 1. Pihak sekolah/TK

1. Sekolah/TK menyiapkan sarana dan prasarana yang lebih baik lagi agar guru lebih nyaman dan terfasilitasi dalam memberikan pelajaran kepada anak didiknya, begitu juga dengan anak-anak agar anak lebih antusias dan nyaman dalam balajar di kelas.
2. Pihak sekolah/TK mengadakan kerjasama dengan orang tua anak didik serta masyarakat atau praktisi yang peduli pada perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif, sehingga menambah wawasan bagi anak dan gurunya.
   * + - 1. Pihak guru
         2. Sebagai fasilitator anak ketika belajar, guru hendaknya lebih kreatif lagi dan berusaha untuk membuat kegiatan belajar anak menjadi menyenangkan dan menambah pengetahuan anak.
         3. Dalam pengembangan kemampuan kognitif, guru hendaknya menggunakan metode yang lebih bervariatif dan inovatif untuk menciptakan media dan merancang pembelajaran yang lebih kondusif dan menarik bagi anak dan juga memahami kebutuhan dan kemampuan anak, sehingga anak-anak tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuannya.
         4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya yang berkeinginan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain balok diharapkan untuk menerapkannya pada aspek – aspek pembelajaran yang lain yang ada di kurikulum terutama di taman kanak – kanak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Rineka Cipta.

Arikuntono, Suhartini. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta. Rineka Cipta.

Atmodiwirjo, Ediasri T. 2001. *Psikologi Perkembangan Pribadi*. Jakarta. UI Press

FIP. 2000. *Bahan Ajar Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.* Makassar. Program D2 Pendidikan Taman Kanaka-Kanak. FIP, UNM.

Hurlock, Elizabeth. 1993. *Perkembangan Anak.* Jakarta, Erlangga

Jafar, Basri. 2007. *An Ecological Approach to Researching Bilateracy Development of Indonesian Bilingual Children in Australian Social Conteexts.* Disertasi tidak diterbitkan. School of Communicatian, Culture and Languages. Victoria University, Australia.

Kartono, Kartini. 2000. *Psikologi Anak*. Bandung. Mandar Maju.

. 2001. *Psikologi Umum*. Bandung. Mandar Maju.

Ma’raf, Samsunuwiyati. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Monks, F.J. dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.

Muliawan, 1997. *Tips Jitu Memilih Mainann Positif dan Kreatif untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Press.

Patmonodewo, Soemarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta. Rineka Cipta

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI, 2009, *Standar Pendidikan Anak Usia* Dini. Jakarta. Direktorat Jenderal Manejemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI, 2014, *Kurikulum K13 Pendidikan Anak Usia Dini.*

Seto, 2004*. Bermain dan Kreativitas*. Jakarta. Papas Sinar Sinanti

Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidik Tenaga Kependidikan.

Suharsono. 2002. *Mencerdaskan Anak*. Depok. Inisiasi press

Sumanto.1995. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Aplikasi Motode Penelitian Kuantitatif dan Statistika dalam Penelitian*. Jakarta: Ando Offset.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan “Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”.* Bandung : Alfabeta

Surviani, Istanti. 2004. *Menghias Jiwa dan Perilaku Anak*. Bandung. Pustaka Ulumuddin

Yusuf, Syamsu. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Yuliani Nuraini Sujiono, 2007. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta, Universitas Terbuka