

## ***Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3-4 Tahun : BermainTebak Gambar Bola Hewan***

Received: 3 November 2022

Revised: 15 Desember 2022

Accepted: 21 Desember 2022

**Aulia Robiah Adawiah<sup>1</sup>, Siti Hanifah Shahrani<sup>2</sup>, Suyanti<sup>3</sup>, RR. Deni Widjayatri<sup>4</sup>**

Prodi PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia, Serang, Banten

e-mail : auliara25@upi.edu

**Abstrak:** Umumnya anak usia 3-4 tahun sudah mulai mampu mengenal pengelompokkanhewan berdasarkan habitatnya sehingga akan lebih optimal jika divariasikan kegiatan di kelas. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak pada usia 3-4 tahun. Dalam penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*).Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, dengan sumber datanya yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh kami, berhasil memperkenalkan berbagai jenis hewan yang belum diketahui oleh anak di TK yang kamiobservasi tersebut. Sebagian anak sudah mengerti cara bermain alat permainan edukatif ini dan sebagian masih belum mengerti secara menyeluruh. Maka dari itu kami mengulang kembali permainan sehingga mereka semua bisa bermain bersama-sama. Nama TK tersebut adalah TK Putra II Serang, yang berada dekat dengan alun-alun kota serang. Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini ialah jangan memikirkan satuanak saja yang berhasil, karena setiap anak selalu ada rasa ingin bisa dalam setiap hal yang di bisa oleh teman-teman seumurannya. Setiap guru harus lebih teliti memperhatikanpergerakan anak dalam belajar ataupun bermain.

**Kata Kunci:** Kognitif, Permainan Modern

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang berhubungan dengankecerdasan seseorang. Perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan perkembangan orang dewasa, karena karakter dan ingatan pada anak usia dini lebih melekat dibanding orang dewasa. Menurut Mayar (Wulandari dkk., 2016) anak dengan usia 0-6 tahun merupakan harapan bagi pembentukan karakter pada dimasa yang akan mendatang.

Dalam perkembangan kognitif ada beberapa kekurangan bagi anak usia dini yang dapat menjadi pengaruh intelektual pada anak yang berakibat

kesalahpahaman dalam penyampaian informasi. Perkembangan kognitif anak usia dini perlu distimulus dengan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan. (Maulida, D.A, Hendrawijaya,A.T., Imsiyah, N., 2017, Zakia, T; Imsiyah N., Fajarwati, L. 2019). Kegiatan yang dilakukan bisa menstimulus perkembangan kognitif anak usia dini.

Permainan Tebak Gambar Hewan ialah kegiatan dimana gambar hewan yang ditempel pada bola plastik agar anak dapat menebak gambar yang ada pada bola. Permainan ini mampu meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini salah satunya perkembangan kognitif. Permainan ini juga sebagai salah satu bentuk kegiatan untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini 3-4 tahun. Tujuan penelitian ini adalah upaya guru dalam menumbuhkan kembangkan potensi anak, baik dari perkembangan kognitif, sosial dan motorik anak. Dan dalam permainan tersebut adalah untuk melatih perkembangan kognitif anak dalam mengetahui nama-nama hewan dan tempat tinggalnya.

## **METODE**

Dalam penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, dengan sumber datanya yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Untuk data primer adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B1 dan kepala sekolah, serta hasil observasi pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas kelompok B1 TK Putra II Serang, Banten. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi baik berupa teks maupun dokumen lain yang terkait dengan fokus penelitian di TK Putra II Serang, Banten.

## HASIL DAN DISKUSI

### Perkembangan Anak dalam mengenal hewan

Sebelum alat permainan edukatif kami di praktekan anak sudah belajar mengenai beberapa hewan bersama guru. Ketika anak diberikan video simulasi oleh guru untuk mengenal lebih banyak hewan buas. Contohnya : Singa, Macan, Ular, Harimau, Badak, Gajah, Babi hutan, Serigala, dan lain-lain. Setelah itu guru juga memberikan kepada anak untuk segera menjauh apabila bertemu dengan hewan yang berbahaya, contoh ular. Kegiatan berikutnya anak diberikan bahan-bahan untuk membuat hewan dari bahan yang ada, dan bahan tersebut seperti daun-daunan, stik es krim, biji-bijian, sedotan, dan lain- lain.



**Gambar 1.** Hasil karya anak membuat hewan dari alat yang disediakan.

Dalam gambar diatas menjelaskan bahwa anak sudah paham wujud hewan yang dia buat menggunakan bahan yang ada. Setelah itu sebagai perlakuan apresiasi guru terhadap anak adalah mendokumentasikan setiap moment yang berarti bagi anak.

Setelah melakukan kegiatan itu, anak langsung diberikan pertisin sejenis lilin mainan dandiarahkan untuk membuat kembali hewan yang mereka sukai.



**Gambar 2.** Dokumentasi anak dalam memahami penugasan yang diberikan (membuat hewan dari pretisin atau lilin)



**Gambar 3.** Gambar diatas menunjukkan penjelasan cara bermain permainan Tebak Gambar Hewan (anak sedang mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh tim)

Gambar 3 menunjukkan bahwa antusias anak akan permainan yang akan dimainkan bersama. Sebelum dimainkan bersama kami sebagai observan menjelaskan peraturan dalam permainan Tebak Gambar Hewan. Di dalam gambar tersebut kami memberikan beberapa peraturan sebagai berikut :

- 1) Kami akan menginstruksikan sambil memegang bola dan menjelaskan deskripsi tentang hewan tersebut. Seperti contoh, suara hewan, gerakan hewan, yang sesuai dengan bola yang dipegang oleh kami.
- 2) Kami menjelaskan ada dua tempat dihadapan anak-anak yang berbeda bentuk, bentuk bulat mengartikan hewan yang hidup di air dan yang berbentuk persegi panjang mengartikan hewan yang hidup didarat.

### Tabel Penilaian (penilaian anak)

Berikut adalah hasil penilaian yang kami berikan kepada masing-masing anak. Dari awal mulai permainan sampai selesai permainan anak akan diberikan penilaian yang sesuai dengan perkembangan anak itu sendiri. Keterangan penilaian A berarti sudah berkembang, B berarti masih berkembang, C berarti belum berkembang. Penjelasan lebih menyeluruh adalah sudah berkembang berarti anak sudah dapat memahami dan mengerti situasi atau pemahaman dari pembelajaran yang diberikan, masih berkembang diartikan sebagai masih berproses dan belum memuaskan, dan belum berkembang berarti masih perlu di latih kembali agar anak tersebut bisa terbiasa dengan pembelajaran yang diterapkan.

**Tabel 3.** Penilaian perkembangan kognitif individu pada anak

No.	Nama	Score	Keterangan
1.	ANA	B	Masih Berkembang
2.	ANE	B	Masih Berkembang
3.	ASM	A	Sudah Berkembang
4.	ASS	B	Masih Berkembang
5.	AAS	A	Sudah Berkembang
6.	ASP	A	Sudah Berkembang
7.	AP	A	Sudah Berkembang
8.	CKS	A	Sudah Berkembang
9.	ENR	A	Sudah Berkembang
10.	JHM	B	Masih Berkembang
11.	KEP	B	Masih Berkembang
12.	KAM	B	Masih Berkembang
13.	KIA	B	Masih Berkembang
14.	MAK	B	Masih Berkembang
15.	MGI	A	Sudah Berkembang
16.	MDA	A	Sudah Berkembang
17.	MNC	A	Sudah Berkembang
18.	ROP	B	Masih Berkembang
19.	RDA	B	Masih Berkembang
20.	RAA	B	Masih Berkembang
21.	SAA	A	Sudah Berkembang
22.	SI	A	Sudah Berkembang

Tabel 1 Menunjukkan performa anak dalam mendalami kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan perkembangan kognitif pada anak. Dan

hasil penilaian pun sudah disesuaikan dengan apa yang sudah diperlihatkan oleh anak. Dengan maksud adanya penilaian tersebut agar memudahkan penilaian kami untuk kedepannya dalam merevisi alat permainan yang kami buat. Apakah ada kekurangan sehingga ada beberapa yang tidak mengerti dan lain sebagainya.

### **KESIMPULAN**

Perkembangan kognitif pada anak merupakan perkembangan suatu kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk memahami sesuatu. Selain kemampuan hal tersebut juga bisa dijadikan kegiatan bagi anak dalam mengembangkan kemampuan yang belum terlihat sampai sudah terlihat kemampuan dari anak tersebut. Tujuan utama yang kami dapat adalah agar anak dapat mengetahui nama hewan secara berkelompok sesuai dengan habitatnya. Dan kami juga mengajarkan kepada anak untuk memiliki rasa kepercayaan diri yang besar untuk berani menjawab apa yang ada di dalam isi kepala mereka atas pertanyaan yang di berikan oleh guru.

Optimalisasi sangat berguna untuk perkembangan kognitif, sosial dan motorik anak merupakan tugas dari seorang pendidik di sekolah. Pendidik juga perlu mengerti terlebih dahulu tentang perkembangan ideal seorang anak dilihat dari aspek kognitif, sosial dan motoriknya. Manfaat dari aspek perkembangan kognitif antara lain, memberi wawasan dan imajinasi pada anak, memberi rangsangan sensorik dan motorik, mencapai keberhasilan pendidikan, mengekspresikan ide dan pikiran, mengenal hewan dan memahami perbedaan hewan. Tahap perkembangan AUD diantaranya yaitu tahap sensorimotor dan tahap praoperasional.

Tahap sensori motor yaitu sejak lahir hingga sekitar 2 tahun dari masa bayi, adalah suatu periode dimana bayi dapat mengkoordinasikan input sensor dan kemampuan gerakannya untuk membentuk skema perilaku yang memungkinkannya bergerak dalam lingkungan dan mengetahui lingkungannya. Sedangkan, tahap praoperasional adalah tahap dimana anak

memiliki karakter egosentrisme, yaitu kecenderungan melihat dunia dari sudut pandangannya sendiri dan kesulitan mengenali sudut pandang orang lain. Seringkali anak usia 3-4 tahun mengatakan bahwa orang lain akan melihat persis seperti apa yang dia lihat, sehingga gagal mempertimbangkan sudut pandang orang lain. Tiap anak juga memiliki potensinya masing-masing baik dari ranah kognitif, sosial maupun motorik anak. Maka dari itu, Perlunya kerjasama yang baik antara guru di sekolah dan orang tua di rumah dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif, sosial dan motorik anak.

Perkembangan kognitif pada anak sangat penting sehingga hal tersebut dapat dijadikan tujuan utama dalam membentuk anak bangsa yang lebih berguna untuk masa depan. Kami juga menyarankan apabila ingin melakukan kegiatan menggunakan alat permainan edukatif dari kelompok kami, lebih baik diutamakan terlebih dahulu untuk memperkenalkan berbagai jenis hewan secara pengelompokan dalam tempat tinggal dan lain-lain.

Tentunya penulis sudah menyadari jika dalam penyusunan artikel ini masih banyak kesalahan serta jauh dari kata sempurna. Adapun nantinya kami sebagai penulis akan segera melakukan perbaikan susunan artikel ini dengan menggunakan pedoman dari beberapa sumber dan kritik yang bisa membangun dari para pembaca.

Dengan adanya pembahasan tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3-4 Tahun : Bermain Tebak Gambar Bola Hewan ini, diharapkan pembaca dapat memahami lebih lanjut tentang “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3-4 Tahun” dan dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Grup, 2012), h. 47
- Aisyah, Siti. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. JECED : Journal of Early Childhood Education, 1(2), 104–114.
- Annisa Amalia Ikhsania | 24 Jul 2020. *Perkembangan tahapan anak usia 3-4 tahun*
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Djamarah. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi edukatif*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Fatimah,E.2010. *Psikologi Perkembangan (perkembangan peserta didik)*. Bandung Pustaka
- Fridani Lara, Wulan Sri, Astuti Indah Sri, (2008). *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gunarti,W. dkk. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak UsiaDini*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. Perdana Publishing.
- Moedjiono & Dimiyati,M. (1991). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati Euis. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kencana
- Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Y.N, dkk. (2005). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- \_\_\_\_\_. (2011). *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: Indeks
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam*



*Berbagai Aspeknya*. Jakarta. Kencana

Suyanto. (2005). *Pembelajaran untuk Anak Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan Nasional.

\_\_\_\_\_. (2008). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.

Yuliani, N.S. dkk (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka