

PENGEMBANGAN KOGNITIF DAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN BALOK DI TAMAN KANAK-KANAK PLUS SWASTA DARUL ILMU MURNI MEDAN

Anita Yus^{1*} Jamilah Thahir²

1. Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan

2. Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan

Email: anitayus.dikdas@gmail.com

Abstract: This research aims to develop cognitive and creativity of group B through playing block activities in TK Plus Private Darul Ilmi Murni Medan. This research is a classroom action research (Class Room Action Research) it is a research done by teachers to improve the learning process. The study consists of four steps, namely: (a) planning (planning): (b) action (action): (c) observation (observing): (d) the reflection (reflecting). Based on the results of the above research can be concluded that through the activities of playing the beam can develop the cognitive and creativity of children in Kindergarten Plus Private Private Darul Ilmi Murni Medan.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kognitif dan kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan bermain balok di TK Plus Swasta Darul Ilmi Murni Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Research*) yaitu suatu bentuk penelitian yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari empat langkah, yaitu : (a) perencanaan (*planning*); (b) tindakan (*action*); (c) pengamatan (*observing*); (d) refleksi (*reflecting*). Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan melalui kegiatan bermain balok dapat mengembangkan kognitif dan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Plus Swasta Darul Ilmi Murni Medan.

Kata Kunci: Pengembangan Kognitif, Kreativitas, Bermain Balok.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang bertujuan menyiapkan anak-anak usia dini dengan bekal persiapan mental dan emosional serta aspek-aspek lain dalam diri anak agar siap memasuki jalur pendidikan dasar selanjutnya. PAUD merupakan jalur pendidikan formal yang bertujuan untuk mengembangkan ke enam aspek perkembangan anak, yaitu aspek bahasa, fisik motorik, sosial emosional, seni, nilai agama dan moral serta kognitif. Perkembangan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar,

rasa, raba dan cium melalui panca indera yang dimilikinya.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang dimilikinya, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang sesuai dengan kodratnya. Sebagai manusia, anak harus bisa memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Melatih perkembangan kognitif anak sangatlah penting karena perkembangan kognitif inilah yang nantinya akan mempermudah anak untuk melakukan aktivitasnya di sekolah. Jika kognitif anak belum

berkembang dengan baik, maka ia akan mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatannya sehari-hari.

Susanto (2011:47) mengatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat yang ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Selanjutnya Gagne dalam Susanto (2011:47) mengatakan bahwa kognitif adalah kemampuan membedakan (diskriminasi), konseptual yang real membuat defenisi-defenisi, merumuskan peraturan berdasarkan dalil-dalil. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah didalam suatu kejadian atau peristiwa.

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Dalam perkembangan kognitif, berpikir kritis merupakan hal yang penting, karena tanpa adanya kognitif, seorang anak akan sulit berpikir dan tidak akan mampu memahami materi-materi yang diajarkan oleh guru. Sasaran kemampuan kognitif anak usia dini menurut kurikulum 2013 yaitu menyebutkan bagian-bagian suatu gambar, mengenal bagian-bagian tubuh, memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek), mengenal macam-macam warna, mengenal macam-macam bentuk (geometri), dan mulai mengenal pola.

Perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun

pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar. Sehubungan dengan hal tersebut terdapat dua teori yang dikemukakan oleh Piaget yaitu asimilasi dan akomodasi. Proses asimilasi terjadi ketika seorang anak menerima konsep, keterampilan dan informasi yang diperoleh dari pengalaman mereka dengan lingkungan dalam rangka mengembangkan pola atau skema pemahaman, sedangkan proses akomodasi terjadi ketika skema mental harus diubah untuk menyesuaikan dengan konsep keterampilan dan informasi baru. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai ide-ide dan kreativitas belajar. Kreativitas alami seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar, dimana ini dipengaruhi oleh kognitif anak.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas anak usia dini merupakan kreativitas alamiah yang dibawa sejak lahir dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Dunia anak adalah dunia kreativitas. Kehilangan dunia anak adalah ancaman bagi punahnya dunia kreativitas, berarti ancaman bagi hilangnya nilai-nilai dan kreativitas sosial yang *genuine*, murni atau alami. Sebab dunia kreativitas juga melibatkan interaksi terhadap sesama dalam bermain, dengan itu anak mengenal sesuatu yang disenangi atau yang tidak disenangi dengan teman bermainnya.

Berdasarkan hasil observasi anak kelompok B di TK Plus Swasta

Darul Ilmi Murni Medan melalui pengumpulan nilai harian diketahui bahwa dalam perkembangan kognitif anak yang masih rendah yaitu dari 27 orang anak 12 orang (44%) diantaranya mendapat nilai bintang satu (*), hal ini terlihat ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran anak masih diam artinya anak tidak mampu menyebutkan atau mengenal bilangan, warna dan bentuk yang ditunjukkan. Kemudian 10 orang (37%) mendapat nilai bintang dua (**), artinya dalam mengenal bilangan anak sudah mampu mengenal 1-5, beberapa warna, dan bentuk satu bentuk (lingkaran) dan itu masih dalam proses bimbingan guru, dan 5 orang lainnya (19%) mendapat nilai bintang tiga (***) artinya anak sudah mampu mengenal bilangan 1-10, beberapa warna dan bentuk akan tetapi belum ada yang mendapat nilai bintang empat (****) yang termasuk kategori anak mampu mengenal bilangan dengan sangat baik.

Sejalan dengan hal tersebut, daya kreativitas anak masih kurang sebagaimana dari hasil observasi yang peneliti telah lakukan, sebagian besar anak masih kurang tertarik terhadap kegiatan kreatif, dimana dari 27 orang (100%) anak masih pada tahap mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan mudah terpengaruh temannya, berfokus pada contoh yang diberikan guru dalam menyelesaikan pekerjaannya, meniru hasil karya teman sehingga hasil karya anak rata-rata sama, kurang percaya diri dalam melakukan sesuatu. Disamping itu guru kurang memanfaatkan media dan sumber yang dimiliki TK, dimana sampai saat ini para guru belum memahami kegiatan yang tepat untuk membantu anak dalam mengembangkan kognitif dan kreativitasnya. Kegiatan yang diberikan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan tidak ada rasa

antusias anak untuk aktif di dalam kelas.

Kognitif dan kreativitas anak dapat dilatih dengan berbagai kegiatan salah satunya dengan kegiatan bermain. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan kognitifnya. Melalui bermain anak dapat menganalisis berbagai situasi atau benda dan mencoba menemukan cara baru untuk menatanya kembali. Pelaksanaan pembelajaran saat ini lebih cenderung berfokus pada kegiatan akademik seperti membaca, menulis dan menghitung. Kegiatan belajar lebih menekankan pada keterampilan akademik mengabaikan kegiatan bermain sebagaimana tuntutan perkembangan belajar anak. Pembelajaran seperti ini merupakan kekeliruan konsepsi tentang pembelajaran dini.

Dengan bermain anak dapat mengekspresikan pikirannya atau anak dapat berkhayal membuat suatu karya dengan cara alami dan *original* seperti bermain balok. Dengan bermain balok anak dapat mengelompokkan balok yang mempunyai warna yang sama, bentuk dan ukuran yang sama dan membentuk serta menciptakan bangunan baru dengan balok tersebut. Dengan bermain balok, kognitif anak lebih terlatih dan mendukung anak untuk mengembangkan dan mewujudkan hasil pemikirannya. Tahap permulaan bagi anak dalam bermain balok membuat bangunan hanya menggunakan balok dalam jumlah terbatas, tetapi setelah kognitifnya berkembang, ia melakukan elaborasi dalam bentuk bangunan yang dibuatnya karena daya kreativitasnya semakin meningkat.

Balok merupakan alat untuk bermain yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar. Balok merupakan sarana belajar yang

menyenangkan bagi anak. Anak tidak akan bosan bermain balok, disamping itu bermain balok akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek. Bermain dengan balok dapat memberikan banyak manfaat kepada anak. Bermain balok sangat penting bagi anak, karena dengan bermain balok anak dapat mengembangkan kognitif dan kreativitas anak, anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan dan imajinasinya. Pada saat anak bermain balok, imajinasi anak akan terlatih sehingga anak dapat menyusun dan bereksplorasi pada balok tersebut. Untuk meningkatkan potensi tersebut maka tujuan penelitian ini berfokus pada "Pengembangan Kognitif Dan Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Balok Di Taman Kanak-Kanak Plus Swasta Darul Ilmi Murni Medan."

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu sebuah penelitian yang dilakukan didalam kelas, Seperti yang dikembangkan oleh Arikunto (2006:16) Penelitian ini memiliki tahap-tahap berupa siklus yang rancangan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini mengarah kepada pengembangan kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain balok di Taman Kanak-Kanak Plus Swasta Darul Ilmi Murni Medan. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas saja.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok B TK Plus Swasta Darul Ilmi Murni Medan

yang berjumlah 27 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Objek pada penelitian ini adalah kegiatan bermain balok untuk pengembangan kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Plus Swasta Darul Ilmi Murni Medan. Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan disain Arikunto (2006:16). Rancangan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain: teknik observasi dan teknik dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan cara, data yang sudah terkumpul akan dianalisis dengan terlebih dahulu memisahkan antara kuantitatif dan kualitatif.

1. Data kuantitatif dengan cara mempresentase, kemudian hasil presentase dinyatakan atau dipaparkan dalam kalimat kuantitatif. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data penelitian tindakan kelas ini adalah (1) memberikan nilai yang diperoleh anak, (2) menghitung jumlah nilai yang diperoleh anak, (3) menghitung nilai rata-rata, (4) menghitung presentase pencapaian atau penguasaan secara individu dan klasikal dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

(Arikunto,2006:42)

Dari hasil perhitungan yang diperoleh selanjutnya diklarifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu :

Tabel. 3.3 Kategori Penilaian

Prestasi	Keterangan
80%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
30%-59%	Mulai Berkembang (MB)
10%-29%	Belum Berkembang (BB)

Adaptasi: (Aqib. 2011:41)

2. Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri serta aktivitas anak mengikuti pelajaran, dapat dianalisis secara kualitatif. Presentase perolehan nilai aktivitas anak dapat diperoleh dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh seluruh anak dibagi dengan total nilai dikalikan dengan 100% atau rata-rata nilai kelompok dibagi dengan rata-rata total nilai dikalikan dengan 100%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasi penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dikelompok B TK Darul Ilmi Murni Medan selama dua siklus. Berdasarkan hipotesis penelitian dan hasil temuan serta analisis data yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain balok terbukti bahwa perkembangan kognitif dan kreativitas anak berkembang secara optimal. Kegiatan bermain balok ini dapat membuat anak lebih semangat, lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena anak langsung bermain dengan balok, anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri secara langsung dan dapat berkreasi dalam mengembangkan kreativitasnya.

Dikemukakan bahwa dalam pembelajaran di TK melalui kegiatan bermain balok dapat mengembangkan kognitif dan kreativitas anak, dimana hasil observasi pembelajaran siklus I perkembangan kognitif anak, sebanyak 26 orang anak atau 96% termasuk mulai berkembang, sebanyak 1 orang anak 4% berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi ini, perkembangan kognitif anak belum optimal. Kendala yang dihadapi peneliti adalah anak belum dapat menyusun balok dengan rapi, anak belum dapat mengenal bentuk-bentuk balok serta warna balok tersebut. Sementara hasil observasi pembelajaran siklus I perkembangan kreativitas anak, sebanyak 20 orang anak atau 74% termasuk mulai berkembang, dan sebanyak 7 orang anak 26% berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi ini, perkembangan kreativitas anak belum berkembang dengan optimal. Kendala yang dihadapi peneliti adalah anak belum dapat menyusun balok dengan rapi, anak belum dapat membuat bentuk-bentuk dari balok serta anak masih belum percaya diri dan masih meniru hasil karya temannya.

Berdasarkan hasil observasi pengembangan kognitif dan pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok, pada siklus I termasuk kategori belum berkembang. Hal ini membuktikan bahwa masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I, sehingga perlu dilakukan perbaikan melalui tindakan perbaikan dengan melaksanakan pembelajaran siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi pengembangan kognitif dan pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok pada siklus II, termasuk kategori berkembang sangat

baik. Dikemukakan bahwa dalam pembelajaran di TK melalui kegiatan bermain balok dapat mengembangkan kognitif dan kreativitas anak, dimana hasil observasi pembelajaran siklus II perkembangan kognitif anak, sebanyak 21 orang anak atau 78% termasuk berkembang sangat baik dan sebanyak 6 orang anak atau 22% berkembang sesuai harapan. Hasil observasi pembelajaran siklus II perkembangan kreativitas anak, sebanyak 21 orang anak atau 78% termasuk berkembang sangat baik dan sebanyak 6 orang anak atau 22% berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi ini, perkembangan kreativitas anak berkembang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa sudah terjadi perbaikan dalam mengembangkan kognitif dan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok pada pelaksanaan siklus II, sehingga tidak perlu dilakukan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II didapat bahwa nilai rata-rata perkembangan kognitif anak mengalami perkembangan sebesar 26,38 dan perkembangan kreativitas anak mengalami perkembangan sebesar 39,78. Begitu juga dengan aktivitas anak mengalami peningkatan, Dilihat dari pemaparan di atas bahwa melalui bermain balok aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan yang cukup baik. Dimana anak lebih siap untuk menerima materi pelajaran, mengikuti kegiatan pembelajaran juga pada saat menutup kegiatan pembelajaran. Perkembangan kognitif dan kreativitas anak memperlihatkan bahwa melalui kegiatan bermain balok dapat mengembangkan perkembangan kognitif dan perkembangan kreativitas anak. Hal ini sesuai dengan pendapat

Mulyasa (2012:183) mengatakan: "balok-balok kayu dan plastik merupakan alat bermain yang sangat sesuai untuk mengembangkan kognitif dan kreativitas yang umumnya melalui tahapan sebagai berikut: anak mengambil balok. Dengan demikian hipotesis penelitian ini terbukti bahwa dengan bermain balok dapat mengembangkan kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Kegiatan bermain balok dapat meningkatkan perkembangan kognitif sebesar 26,38% pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Ilmi Murni Medan.
2. Kegiatan bermain balok dapat meningkatkan perkembangan kreativitas sebesar 39,78% pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Ilmi Murni Medan

IMPLIKASI PENELITIAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan media balok terbukti lebih efektif dalam membantu guru dan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan bukti bahwa pembelajaran kognitif dan kreativitas dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya yaitu media balok dibandingkan dengan media konvensional dalam pembelajaran kognitif dan kreativitas, hal ini dapat dinyatakan di siklus II sebesar 83,78 lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I sebesar 57,4 pada kemampuan kognitif dan pada kemampuan kreativitas dapat dinyatakan di siklus II sebesar 87 lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I sebesar 47,22 maka

implikasinya sebagai berikut : Guru dapat menggunakan balok pada pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong anak agar lebih mengembangkan kognitif dan kreativitas anak. Dengan demikian, kognitif dan kreativitas semakin berkembang. Guru dapat menggunakan balok untuk melatih anak agar menuangkan ide-ide atau gagasannya secara lisan. Sehingga anak aktif dan senang dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyudi dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Yulianti. 2010. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara