

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain puzzle dan kerajinan tangan terhadap kecerdasan kognitif anak di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung. Hasil penelitian ini diolah menggunakan *software program SPSS 16.0 for windows*.

A. Pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle terhadap kecerdasan kognitif pada anak-anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid-19 di RA Al Khodijah Purworejo

Hasil penelitian uji paired t test kecerdasan kognitif antara sebelum dan sesudah bermain puzzle didapatkan bahwa ada pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle terhadap kecerdasan kognitif pada anak-anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid-19 di RA Al Khodijah Purworejo.

Peran orang tua dalam mendampingi anak sangat penting guna meningkatkan kecerdasan anak. Kegaitan bermain puzzle pada anak usia 4-5 tahun dengan didampingi oleh orang tua dapat meningkatkan kecerdasan kognitif pada anak. Kecerdasan kognitif merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri. Aktivitas dalam kecerdasan kognitif melibatkan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kecerdasan kognitif

tersebut merupakan gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan kecerdasan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.

Kemampuan atau perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun merupakan hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Dengan demikian dalam perkembangan kognitif anak usia dini juga akan mengarah pada kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

Kecerdasan kognitif pada anak usia dini tetap harus diasah dan dikembangkan meskipun dalam masa pandemi covid-19. Hal ini dikarenakan masa anak usia dini adalah masa emas perkembangan anak. Apabila anak tidak dirangsang dengan pembelajaran yang tepat dengan usianya maka kecerdasan anak tidak akan berkembang dengan maksimal. Dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19 sangat diperlukan peran orang tua

untuk mendampingi anak dalam belajar, sehingga pembelajaran anak tetap dapat terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Pengukuran kecerdasan kognitif anak di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah bermain puzzle. *Pre test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kecerdasan kognitif siswa. Pendampingan orang tua bermain puzzle dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan setiap pertemuan berbeda jenis puzzle yang dipakai bermain.

Bermain puzzle pada anak usia ini dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, manipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak untuk mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Salah satunya dengan menggunakan media, penggunaan media akan membantu anak dalam memudahkan menerima informasi yang didapatkannya. Penggunaan media juga harus disesuaikan dengan kesukaan dan usia anak dan juga ada nilai edukatif didalamnya misalnya penggunaan media puzzle.

Bermain puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar pasang dan menyusun kembali

kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Melalui penggunaan media puzzle anak dapat bergerak aktif sehingga kognitif anak dapat berkembang dengan baik, karena penggunaan media puzzle ini memberikan pengalaman yang dapat membantu dalam perkembangan kognitif anak.

Adapun pengaruh atau kaitan permainan puzzle angka terhadap beberapa bentuk kognitif diantaranya bahwa anak usia 4-5 tahun adalah masa dimana anak masih belum bisa berhitung secara abstrak atau masih pada tahapan praoperasional oleh hal itu maka digunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif, simbol-simbol itu seperti kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek peristiwa dan kegiatan (perilaku yang nampak), kalau kita kaitkan pada permainan puzzle yang akan kita lakukan ini maka anak akan menghitung kepingan puzzle, untuk mengetahui berapa jumlah kepingan puzzle angka yang telah di berikan oleh guru. Disitulah anak akan dilatih daya konsentrasinya dari situlah mempengaruhi kecerdasan kognitif anak tersebut.

Ketrampilan pada anak usia dini mengarah pada kecerdasan kognitif ranah visual yaitu kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan pada masa ini antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya, mengetahui adanya benda yang hilang apabila

ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau janggal, menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan atau lainnya, menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenali namanya sendiri bila tertulis dan mengenali huruf dan angka.

Hubungan kecerdasan kognitif terhadap kemampuan ketrampilan anak, bahwa dengan memiliki kecerdasan yang berkembang dengan baik, anak akan lebih mudah dan mampu mengembangkan kreativitasnya untuk menghasilkan sebuah karya. Ketika anak dengan kecerdasan kognitif yang rendah, anak akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan kreativitasnya. Berbeda dengan anak yang memiliki kecerdasan kognitif tinggi, selain dapat dengan mudah menyelesaikan dan akan memiliki kemampuan untuk berkreasi lebih baik.

Bermain puzzle yang dilakukan dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Peningkatan kecerdasan kognitif tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil *pre test* dan *post test* kecerdasan kognitif. Kecerdasan kognitif tersebut diukur dengan 7 aspek yang harus dilakukan oleh anak, yaitu: mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis, mengenal pola (misal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan.

Kemampuan ketujuh aspek kecerdasan kognitif di RA Al Khodijah Purworejo Nganut Tulungagung mengalami kenaikan dari sebelum bermain

puzzle yang didampingi oleh orang tua dengan sesudah bermain puzzle dengan didampingi orang tua. Keniknan kecerdasan kognitif tersebut secara statistik terlihat dari rata-rata nilai indicator kecerdasan kognitif yang mengalami kenaikan signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle yang didampingi oleh orang tua dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia 3-5 tahun.

B. Pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak dalam membuat kerajinan tangan terhadap kecerdasan kognitif anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid -19 di RA Al Khodijah Purworejo

Hasil penelitian uji paired t test kecerdasan kognitif antara sebelum dan sesudah kerajinan tangan didapatkan ada pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak dalam membuat kerajinan tangan terhadap kecerdasan kognitif anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid -19 di RA Al Khodijah Purworejo.

Peran orang tua dalam mendampingi anak sangat penting guna meningkatkan kecerdasan anak. Kegaitan pembelajaran dengan membuat kerajinan tangan pada anak usia 4-5 tahun dengan didampingi oleh orang tua dapat meningkatkan kecerdasan kognitif pada anak. Kecerdasan kognitif merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri. Aktivitas dalam kecerdasan kognitif melibatkan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kecerdasan kognitif tersebut merupakan gerakan tubuh yang

memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan kecerdasan kognitif meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.

Kemampuan atau perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun merupakan hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Dengan demikian dalam perkembangan kognitif anak usia dini juga akan mengarah pada kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

Pengukuran kecerdasan kognitif anak di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah pendampingan kerajinan tangan. *Pre test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kecerdasan kognitif siswa. Peran orang tua dalam mendampingi anak dalam membuat kerajinan tangan dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan setiap pertemuan berbeda jenis kerajinan tangan yang dilakukan.

Kegiatan membuat kerajinan tangan merupakan salah satu kegiatan kerajinan berkarya yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mengolah media ungkap sesuai dengan alat yang digunakan sewaktu berkarya, ketepatan dalam mewujudkan gagasan dalam karya seni, dan kecekatan atau keahlian tangan dalam menerapkan teknik-teknik berkarya seni rupa. Kerajinan yang seharusnya dikuasai oleh anak-anak usia dini antara lain adalah ketrampilan menulis, menggambar, memainkan permainan edukatif, mengenali kemampuan terbesarnya, dan lain-lain dengan kemampuan intensif.

Kegiatan ketrampilan pada anak usia dini termasuk membuat kerajinan tangan akan menggunakan otot-otot kecil yang melibatkan anggota tubuh tertentu seperti menggunakan jari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat dan dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Pada anak usia dini ketrampilan tangan dapat berkembang dengan cepat. Ketrampilan tangan lebih banyak dan lebih berguna bagi anak untuk mengurus dirinya sendiri. Berdasarkan kedua pendapat Hurlock dapat disimpulkan bahwa, ketrampilan motorik adalah ketrampilan alami yang berguna seumur hidup. Namun demikian anak pada masa perkembangan harus difasilitasi untuk mengembangkan ketrampilan motoriknya. Anak yang mempunyai ketrampilan motorik yang baik akan lebih mudah mempelajari hal-hal baru yang sangat bermanfaat dalam menjalani pendidikan. Penguasaan ketrampilan seperti bermain musik, melukis, membuat kerajinan, membuat gambar desain dan lain sebagainya.

Kerajinan tangan termasuk dalam perkembangan motorik halus yang mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, mengkoordinasi kecepatan tangan dan mata dan mengendalikan emosi. Ketrampilan tangan dapat dilihat dari hasil tes kemampuan seseorang menyelesaikan tugas yang melibatkan jari-jari tangan dengan mengikuti tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi ketrampilan tangan seseorang maka semakin mudah ia menyelesaikan tugas dengan tingkat keberhasilan tinggi.

Proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan membuat kerajinan tangan dan disajikan dengan suasana bermain menjadi menyenangkan dan menarik minat anak. Hal ini dikarenakan anak mengalami sendiri kegiatan-kegiatan pembelajaran dengan kondisi senang. Suasana yang demikian, menjadikan pembelajaran menantang bagi anak karena anak akan berusaha menyelesaikan kegiatan tersebut dengan hasil yang baik. Dengan demikian anak akan mudah membangun pengetahuannya sendiri. Koneksi neuron anak akan dapat tersambung secara terus-menerus, sehingga akan dapat memicu anak untuk berpikir sistematis dan imajinatif, serta pembelajaranpun dapat terlaksana secara maksimal.

Tahapan-tahapan dalam menemukan dan membangun pengetahuan melalui proses berpikir yang sistematis serta melalui benda konkret, membuat kemampuan kognitif anak dapat meningkat. Kerajinan tangan untuk anak usia 4-5 tahun kelompok A adalah ketrampilan yang dapat menstimulasikan

kesiapan mereka untuk menulis dan menguatkan otot-otot jari tangan dan pergelangan tangannya.

Peran orang tua dalam mendampingi anak dalam membuat kerajinan tangan dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Peningkatan kecerdasan kognitif tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil *pre test* dan *post test* kecerdasan kognitif. Kecerdasan kognitif tersebut diukur dengan 7 aspek yang harus dilakukan oleh anak yaitu: mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis, mengenal pola (misal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan.

Kemampuan ketujuh aspek kecerdasan kognitif di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung mengalami kenaikan dari sebelum membuat kerajinan tangan yang didampingi oleh orang tua dengan sesudah membuat kerajinan tangan dengan didampingi orang tua. Kenaikan kecerdasan kognitif tersebut secara statistik terlihat dari rata-rata nilai indikator kecerdasan kognitif yang mengalami kenaikan signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa membuat kerajinan tangan yang didampingi oleh orang tua dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia 3-5 tahun.

C. Perbedaan pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle dan membuat kerajinan tangan terhadap perkembangan

kognitif anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid-19 di RA Al Khodijah Purworejo

Uji independen t test kecerdasan kognitif antara bermain puzzle dan kerajinan tangan didapatkan p value $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle dan membuat kerajinan tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid-19 di RA Al Khodijah Purworejo.

Hasil data perbedaan kecerdasan kognitif anak di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung antara pretest dan posttest Kelompok Bermain puzzle baik dari nilai minimum, nilai maksimum, mean, median, modus dan strandar deviasi. Demikian juga hasil data perbedaan kecerdasan kognitif anak di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung antara pretest dan posttest Kelompok Kerajinan tangan juga mengalami kenaikan dengan beda yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan berupa membuat kerajinan tangan.

Hal ini dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain, sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Bermain merupakan kegiatan pembelajaran anak yang dapat menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau yang lain). Dengan bermain tersebut anak akan belajar yang diikuti rasa senang. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksi perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan kegiatan yang sangat

mendukung proses perkembangan. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan kreativitas lain seperti belajar yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir dengan cara yang menyenangkan.

Sedangkan kecerdasan kognitif merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri. Aktivitas dalam kecerdasan kognitif melibatkan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kecerdasan kognitif tersebut merupakan gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan kecerdasan kognitif meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

Peran orang tua dalam mendampingi anak dalam bermain puzzle dan membuat kerajinan tangan dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan

kemampuan motorik anak. Peningkatan kecerdasan kognitif tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil *pre test* dan *post test* kecerdasan kognitif. Kecerdasan kognitif tersebut diukur dengan 7 aspek yang harus dilakukan oleh anak yaitu: mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis, mengenal pola (misal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan.

Kemampuan ketujuh tes kecerdasan kognitif di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung mengalami kenaikan dimana sebelum dilakukan bermain puzzle diperoleh bahwa skor nilai yang paling sering muncul adalah 15, nilai terendah adalah 13, nilai tertinggi 20, rata-rata nilai adalah 15,59, nilai tengah adalah 15 dan nilai standar deviasi adalah 2,04. Sementara itu sesudah bermain puzzle diperoleh bahwa skor nilai yang paling sering muncul adalah 23, nilai terendah adalah 21, nilai tertinggi 28, rata-rata nilai adalah 22,91, nilai tengah adalah 23 dan nilai standar deviasi adalah 1,77. Perbedaan kenaikan kecerdasan kognitif antara sebelum dan sesudah bermain puzzle adalah nilai minimum= 1, nilai maksimum= 11, mean= 7,31 median= 8, modus= 8 dan standar deviasi= 2,34.

Kemampuan ketujuh tes kecerdasan kognitif di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung mengalami kenaikan dimana sebelum dilakukan bermain puzzle diperoleh bahwa skor yang paling sering muncul

adalah 14, nilai terendah adalah 12, nilai tertinggi 20, rata-rata nilai adalah 14,59, nilai tengah adalah 14 dan nilai standar deviasi adalah 1,99. Sementara itu sesudah bermain puzzle diperoleh bahwa skor nilai yang paling sering muncul adalah 21 dan 24, nilai terendah adalah 21, nilai tertinggi 28, rata-rata nilai adalah 23,77, nilai tengah adalah 24 dan nilai standar deviasi adalah 2,20. Perbedaan kenaikan kecerdasan kognitif antara sebelum dan sesudah permainan kerajinan tangan adalah nilai minimum= 8, nilai maksimum= 17, mean= 10,59 median= 10, modus= 10 dan standar deviasi= 1,79.

Permainan yang bervariasi menjadi sebuah materi yang mampu menstimulasi kecerdasan anak, namun pada kenyataannya orang tua sering salah dalam mengartikan bermain pada usia anak-anak. Selama ini orang tua lebih membebani anak dengan tuntutan anak yang berat, seperti anak harus sudah pandai menulis, berhitung dan membaca, sehingga tujuan mengenalkan anak dalam sosialisasi dengan cara bermain bagi anak tidak tercapai dan lebih mengejar dalam hal membaca, menulis dan berhitung. Rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kecenderungan kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kesulitan pada anak dalam menerima materi belajar. Permainan yang monoton akan membuat anak cepat bosan dan menyebabkan rendahnya perkembangan kognitif anak. Anak beranggapan bahwa bermain dengan menggunakan permainan itu sulit dan kurang disukai, sementara guru masih belum optimal dalam menyediakan alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Materi pengajaran yang disampaikan oleh guru

harus mudah diterima anak untuk meningkatkan perkembangan kognitif. Salah satu contoh kemampuan kognitif pada anak adalah kemampuan dalam hal membaca, menulis dan berhitung.

Kerajinan tangan termasuk dalam perkembangan motorik halus yang mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, mengkoordinasi kecepatan tangan dan mata dan mengendalikan emosi. Ketrampilan tangan dapat dilihat dari hasil tes kemampuan seseorang menyelesaikan tugas yang melibatkan jari-jari tangan dengan mengikuti tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi ketrampilan tangan seseorang maka semakin mudah ia menyelesaikan tugas dengan tingkat keberhasilan tinggi.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun yang disajikan dengan suasana bermain yang menyenangkan seperti dengan membuat kerajinan tangan akan lebih menarik minat anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan usia anak 4-5 tahun adalah usia bermain jadi kegiatan pembelajaran didesain dengan kegiatan bermain sambil belajar. Dalam kegiatan bermain yang menyenangkan anak akan merasa nyaman mengikuti kegiatan-kegiatan pembelajaran tersebut. Tanpa sadar anak mengalami sendiri kegiatan-kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam kegiatan bermain yang menyenangkan tersebut. Dengan demikian anak akan mudah membangun pengetahuannya sendiri. Dalam kondisi yang menyenangkan koneksi sel syaraf neuron anak akan dapat tersambung secara terus-menerus, sehingga akan dapat memicu anak untuk berpikir sistematis dan imajinatif.

Pembelajaran yang disajikan melalui kegiatan bermain dengan membuat kerajinan tangan tersebut akan dapat terlaksana secara maksimal dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.