

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Dalam Bab ini peneliti memaparkan semua apa yang telah peneliti peroleh. Mulai dari hasil awal observasi di sekolahan, peneliti menentukan judul, ikut di kegiatan pembelajaran, serta dari hasil kegiatan wawancara dengan anak, guru, serta pihak yang berkepentingan di dalamnya, dan dari hasil dokumentasi yang peneliti ambil secara langsung maupun tidak. Pada hari Senin tanggal 5 Maret 2018 peneliti mulai mengadakan penelitian di lembaga tempat peneliti mengajar guna untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan yaitu skripsi. Karena peneliti merupakan salah satu pengajar, dengan keadaan yang ada peneliti secara tidak langsung sudah mengetahui apa yang kurang di lembaga sekolah, serta peneliti berfikir apa yang harus dilakukan dalam penelitian ini agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Pada hari itu juga peneliti meminta izin kepada kepala sekolah serta rekan guru untuk mengadakan penelitian di lembaga sekolah kami. Peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari kampus IAIN Tulungagung, serta menyampikan judul yang peneliti ambil yaitu “Urgensi Permainan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung”. Dengan judul yang peneliti utarakan, kepala sekolah serta rekan guru menyambut dengan positif, serta berharap banyak semoga dengan penelitian ini bisa memberikan perkembangan dan

kemajuan di sekolah, serta inovasi baru dalam kelangsungan pembelajaran yang lebih kreatif dan bermakna bagi lembaga serta anak-anak di sekolah.

Dari percakapan-percakapan peneliti dengan kepala sekolah serta guru yang ada, kepala sekolah serta rekan guru mengarahkan untuk membuat perencanaan bagaimana, kapan, dan cara peneliti akan melaksanakan permainan tersebut kedalam pembelajaran yang dilakukan di dalam sekolah. Dan dibahas bersama sebelum permainan dilaksanakan tersebut dilaksanakan. Pada hari Senin berikutnya, tanggal 12 Maret 2018 dengan perencanaan yang sudah di sesuaikan serta telah mendapat persetujuan dari kepala sekolah serta guru lainnya, Alhamdulillah mereka dengan senang hati akan membantu untuk kelancaran penelitian yang akan peneliti lakukan.

Berikut ini paparan data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi yang terkumpul dan akan disajikan dalam bentuk deskriptif sebagai berikut:

1. Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalorejo Rejotangan Tulungagung

Bermain merupakan karakteristik yang tidak bisa hilang dan lekat sekali dengan anak, khususnya anak usia dini. Dalam diri anak usia dini bermain merupakan kebutuhan yang wajib terpenuhi bagi diri seorang anak. Bermain dalam diri anak usia dini tidak memandang ruang, waktu, tempat, bahkan situasai tertentu. Di setiap saat di setiap waktu dan ketika ada kesempatan, maka di waktu itulah anak akan bermain. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah yang menyatakan bahwa:

Betul sekali bu, karena bermain sangat penting dan di perlukan di sekolah maupun di rumah. Selain itu bermain memiliki

karakteristik yang baik untuk anak-anak, sehingga di lembaga PAUD Darul Hikmah Tegalrejo pembelajaran yang di lakukan sering diselingi dengan permainan agar anak-anak semangat dalam belajarnya. Selain itu di sekolah anak bermain untuk melatih sosial anak (khususnya), di samping itu dengan bermain anak dapat menemukan serta menggali hal-hal baru dari permainan yang mereka lakukan. Dengan adanya waktu yang di berikan kepada anak untuk bermain di waktu istirahat, serta dengan adanya pendampingan, pengarahan, dan perhatian dari guru, permainan itu dapat menstimulasi perkembangan dan kemampuan anak dalam bidang nilai moral agama, bahasa, seni, fisik motorik, seni, serta kemampuan kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan yang di terima anak. Di samping itu bermain di rumah juga memiliki peranan yang sama pentingnya seperti di sekolah, untuk melatih kemandirian serta menggali kepercayaan diri yang di miliki anak. Agar ketika berada di rumah anak mampu bergaul dengan anak-anak lain di lingkungannya, walaupun dengan usia yang diatasnya maupun di bawah mereka.¹

Hal yang serupa juga di ungkapkan oleh Ibu Warsini, sebagai berikut:

Bermain di perlukan dan penting di sekolah, bermain dapat menjadikan anak cepat dan tanggap dalam menerima pembelajaran. Selain itu dengan bermain di sekolahan akan menghindarkan anak dari rasa jenuh, dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Dan di samping itu bermain di sekolah dapat mestimulasi perkembangan fisik maupun nonfisik fisik pada anak, perkembangan fisik anak meliputi gerak yang dilakukan anak atau di sebut dengan kemampuan seni, dan fisik motoric baik halus maupun kasar anak. Sedangkan non fisiknya meliputi kemampuan bahasa, nilai moral agama, sosial emosional serta kognitif anak.²

Mengingat pentingnya pembelajaran melalui permainan, sehingga dengan bermain dapat menjadikan anak cepat dan tanggap dalam menerima pembelajaran. Dalam pembelajaran permainan akan menghindarkan anak dari rasa jenuh, dan bosan ketika pembelajaran

¹ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah, selaku kepala PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018

² Wawancara dengan Ibu Warsini, selaku guru di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018

berlangsung. Selain itu juga dengan bermain dapat menstimulasi perkembangan fisik maupun nonfisik fisik pada anak, perkembangan fisik anak meliputi gerak yang dilakukan anak atau di sebut dengan kemampuan seni, dan fisik motorik baik halus maupun kasar anak. Mengenai pentingnya pembelajaran melalui permainan anak di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo sebagai berikut:

- 1) Anak mampu mengembangkan daya persepsinya dengan yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan sehingga menimbulkan pemahaman yang didapat anak utuh dan komprehensif.

Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak mampu mengembangkan daya persepsinya dengan yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan sehingga menimbulkan pemahaman yang didapat anak utuh dan komprehensif, sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah yang menyatakan bahwa:

Bermain sangat penting dan di perlukan, bermain memiliki karakteristik yang baik untuk anak-anak, sehingga di lembaga PAUD Darul Hikmah Tegalrejo pembelajaran yang di lakukan sering diselingi dengan permainan agar anak-anak semangat dalam belajarnya. Dengan adanya mampu mengembangkan daya persepsinya dengan yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan sehingga menimbulkan pemahaman yang didapat anak utuh dan komprehensif. Di sekolah sudah disediakan permainan yang dapat membuat anak senang dan nyaman selama di sekolah jenis permainan yang ada di sekolah diantaranya balok/kotak bangunan, kotak-kotak huruf, papan geometris, kotak pos, boneka, ukuran panjang/pendek, kotak kubus, bak air, buku-buku (*story reading*) permainan-permainan puzzle, dan alat-alat yang ada di luar kelas.³

³ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah, selaku kepala PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018

Hal yang serupa juga di ungkapkan oleh Ibu Warsini, sebagai berikut:

Bermain di perlukan dan penting di sekolah, bermain dapat menjadikan anak cepat dan tanggap dalam menerima pembelajaran. Selain itu dengan bermain di sekolah akan menghindarkan anak dari rasa jenuh, dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Dan di samping itu bermain di sekolah dapat mestimulasi perkembangan fisik anak, perkembangan fisik anak meliputi gerak yang dilakukan anak atau di sebut dengan kemampuan seni, dan fisik motoric baik halus maupun kasar anak. Jenis permainan yang ada di sekolah diantaranya balok/kotak bangunan, kotak-kotak huruf, papan geometris, kotak pos, boneka, ukuran panjang/pendek, kotak kubus, bak air, buku-buku (*story reading*) permainan-permainan puzzle, dan alat-alat yang ada di luar kelas.⁴

Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan Ibu

Siti Nurjanah yang menyatakan bahwa:

Dengan bermain dalam pembelajaran anak sangat senang dan antusias dan pada akhirnya permainan anak mampu mengembangkan daya persepsinya dengan yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan sehingga menimbulkan pemahaman yang didapat anak utuh dan komprehensif, yang nantinya sangat berpengaruh pada perkembangan anak pada masa desawa. di sekolah anak dikenalkan dengan berbagai macam permainan diantaranya balok/kotak bangunan, kotak-kotak huruf, papan geometris, kotak pos, boneka, ukuran panjang/pendek, kotak kubus, bak air, buku-buku (*story reading*) permainan-permainan puzzle, dan alat-alat yang ada di luar kelas. Dengan adanya banyak permainan anak-anak menjadi lebih semangat dan terhindar dari rasa bosan, sehingga pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan.⁵

Data tersebut di atas diperkuat dengan hasil wawancara dengan anak Nayla Sofiatul Husna yang mengungkapkan bahwa:

⁴ Wawancara dengan Ibu Warsini, selaku guru di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018

⁵ Wawancara dengan Ibu Siti Nurjanah, selaku guru di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 13.35 WIB

Saya senang di PAUD saya diajarin bermain oleh bu guru, mainannya banyak pula ada buku mewarna, ada buku puzzle, ada balok-balok kecil, ada mainan masak-masakan, pokoknya banyak, saya suka dan punya banyak teman kalo dirumah sendirian.⁶

Demikian halnya hasil wawancara dengan anak Farhan Hafizhuddin yang menyatakan bahwa:

aku suka sekolah di PAUD, mainannya banyak, dan diajarin bermain oleh bu guru, aku bisa main loncat-loncatan, mainan sepur-sepuran, main balok, main banyak huruf dan masih banyak lagi, pokoknya aku sekolah terus, biar bisa mainan sama teman-teman.⁷

Data tersebut juga didukung dengan hasil observasi peneliti pada tanggal 25 April 2018, dimana anak-anak pada waktu istirahat bebas bermain apa saja yang disediakan di sekolah dengan pengawasan guru pula, sehingga tidak ada anak yang berebut mainan atau bermain yang membahayakan anak. Suasananya menyenangkan dan membuat anak-anak betah untuk berada di sekolah.⁸

Data tersebut diperkuat dengan hasil dokumentasi alat permainan edukatif (APE) yang di gunakan dalam permainan sebagai pengganti batu dalam indikator kemampuan kognitif anak PAUD Darul Hikmah Tegalorejo Rejotangan Tulungagung.

⁶ Wawancara dengan Nayla Sofiatul Husna, anak di PAUD Darul Hikmah Tegalorejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 13.35 WIB

⁷ Wawancara dengan Farhan Hafizhuddin, anak di PAUD Darul Hikmah Tegalorejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 13.35 WIB

⁸ Observasi pada tanggal 25 April 2018



Gambar 4.1 mengenalkan kemampuan kognitif anak mengenal besar-kecil, panjang-pendek, kasar-halus, serta macam-macam warna.⁹

Berdasarkan ungkapan serta data dokumentasi di atas yang ada, guru berupaya meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dengan penerapan permainan-permainan yang dilakukan di dalam kegiatan pembelajaran yang ada. Dengan begitu anak merasakan kesenangan dalam situasi belajar yang baru serta pembelajaran yang lebih asyik dan dekat dengan karakteristik anak, di mana anak belajar seraya bermain dan tidak monoton yang sering anak merasa lelah, capek dan tidak semangat dalam kegiatan belajar.

- 2) Anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa dan kejadian yang dialaminya.

Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa dan kejadian yang dialaminya,

⁹ Dokumentasi, *Alat Permainan Edukatif*, (bola besar-kecil, tiruan sayur-sayuran dan buah), 26 April 2018, Jam 10.00 WIB

sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah yang menyatakan bahwa:

Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa dan kejadian yang dialaminya, dimana dalam permainan anak-anak senang sekali bermain, anak-anak membutuhkan teman untuk di ajak bermain. Sehingga mereka menyenangi permainan yang berkelompok, dengan bermain cublak-cublak suweng dan permainan mancing ikan di kolam mainan, permainan ini merupakan jenis permainan berkelompok ini merupakan salah satu dari jenis permainan yang bisa di berikan kepada anak-anak. Dengan bermain cublak-cublak suweng selain kita kenalkan dengan permainan masa lalu di dalamnya juga bisa kita rencanakan untuk perkembangan-perkembangan kemampuan yang ada pada anak, yang salah satunya adalah perkembangan kognitif.¹⁰

Hal yang serupa juga di ungkapkan oleh Ibu Warsini, sebagai berikut:

Pada saat ini, permainan tradisional itu perlahan mulai di tinggalkan. Anak-anak lebih cenderung memilih permainan instan, yang tentunya lebih mudah. Misalnya computer dan smartphone, dengan cukup men-downlod games yang sedang menjamur di internet, mereka sudah dapat memainkannya. Dari permainan ini banyak efek negatif yang di timbulkan, diantaranya kurangnya hubungan sosial anak terhadap lingkungan sekitar, anak lebih bersifat individualistik dari pada anak-anak pada zaman dahulu. Selain itu anak-anak dalam permainan game online di tuntut untuk fokus, sehingga anak-anak menghindari keramaian agar dapat berkonsentrasi dalam permainan tersebut. Di samping itu anak-anak sekarang cenderung kurang dalam relasi, yang karena dari kecil mereka telah belajar untuk melakukan permainan itu mandiri dan secara sendiri-sendiri selain itu anak lebih merasakan kesenangannya sendiri tanpa memikirkan orang di sekitarnya maupun temanya.¹¹

¹⁰ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah, selaku kepala PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018, Jam 08.30 WIB

¹¹ Wawancara dengan Ibu Warsini, selaku guru di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan Ibu

Siti Nurjanah yang menyatakan bahwa:

Pada jaman now, jaman sekarang anak lebih suka bermain permainan yang bersifat individu yang terkadang kita tidak tahu mereka merasa senang ataupun sedih. Di permainan jaman sekarang khususnya yang kita ketahui hand phone android ataupun gegged, di permainan ini, anak dapat menghabiskan waktu sampai beberapa jam, terdiam duduk dan minim sekali melakukan kegiatan fisik dan tahap perkembangan lainnya. Hal ini sangat meresahkan dengan adanya permainan dengan berkelompok diantaranya bermain peran, cublak-cublak suweng, permainan puzzle membuat anak bisa bermain dengan teman-temannya dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.¹²

Data tersebut di atas diperkuat dengan hasil wawancara dengan

anak Nayla Sofiatul Husna yang mengungkapkan bahwa:

Saya senang di PAUD saya diajarin bermain oleh bu guru, mainannya banyak pula ada buku mewarna, ada buku puzzle, ada balok-balok kecil, ada mainan masak-masakan, pokoknya banyak, saya suka dan punya banyak teman kalo dirumah sendirian.¹³

Demikian halnya hasil wawancara dengan anak Farhan

Hafizhuddin yang menyatakan bahwa:

aku suka sekolah di PAUD, mainannya banyak, dan diajarin bermain oleh bu guru, aku bisa main loncat-loncatan, mainan sepur-sepuran, main balok, main banyak huruf dan masih banyak lagi, pokoknya aku sekolah terus, biar bisa mainan sama teman-teman.¹⁴

¹² Wawancara dengan Ibu Siti Nurjanah, selaku guru di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

¹³ Wawancara dengan Nayla Sofiatul Husna, anak di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

¹⁴ Wawancara dengan Farhan Hafizhuddin, anak di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

Data tersebut juga didukung dengan hasil observasi peneliti pada tanggal 22 Mei 2018, dimana anak-anak pada waktu istirahat bebas bermain apa saja yang disediakan di sekolah dengan pengawasan guru pula, sehingga tidak ada anak yang berebut mainan atau bermain yang membahayakan anak. Pada waktu proses pembelajaran banyak sekali permainan yang diterapkan oleh guru, sehingga anak terlihat senang dan gembira.¹⁵

3) Anak mampu mengenal simbol-simbol

Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak mampu mengenal symbol-simbol, sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah yang menyatakan bahwa:

Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak mampu mengenal symbol-simbol, dimana dalam permainan anak-anak diperkenalkan dengan menggunakan simbol juga terlihat pada permainan simbolik yang dilakukan anak-anak usia ini, yaitu bermain khayal. Melalui permainan ini, anak bisa menggantikan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Contoh, flasdis yang kita kenal untuk menyimpan data dari CPU komputer, oleh si prasekolah bisa saja dianggap UFO. Anak juga bisa memberikan atribut tertentu pada suatu objek, misalnya boneka bisa menangis seperti manusia.¹⁶

Hal yang serupa juga di ungkapkan oleh Ibu Warsini, sebagai berikut:

Permainan pada anak dapat mengenalkan anak-anak dengan symbol yaitu dengan menggunakan bahasa yang digunakan sehari-hari. Contoh, kata "kursi" bisa mewakili keterangan benda yang dapat diduduki atau benda yang mempunyai empat kaki dan ada sandarannya. Jadi, kita bisa memberikan stimulus dan masukan mengenai bahasa kepada si prasekolah, karena

¹⁵ Observasi pada tanggal 22 Mei 2018

¹⁶ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah, selaku kepala PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018, Jam 08.30 WIB

saat ini kekuatan menyerap segala sesuatu tentang bahasa ada pada diri anak.¹⁷

Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan Ibu

Siti Nurjanah yang menyatakan bahwa:

Permainan dapat mengenalkan mengenai symbol-simbol huruf, diantaranya melalui balok huruf juga dapat digunakan untuk menyusun kata. Balok huruf digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena bentuknya yang menarik sehingga anak tertarik untuk menggunakannya. Penggunaan balok huruf dapat memicu aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan bahasa. Pada perkembangan bahasa terdapat aspek lain yang dikembangkan salah satunya membaca.¹⁸

Data tersebut di atas diperkuat dengan hasil wawancara dengan

anak Nayla Sofiatul Husna yang mengungkapkan bahwa:

Saya senang di PAUD saya diajari bermain oleh bu guru, mainannya banyak pula ada buku mewarna, ada buku puzzle, ada balok-balok kecil, ada mainan masak-masakan, pokoknya banyak, saya suka dan punya banyak teman kalo dirumah sendirian. Saya suka membaca huruf-huruf yang ada dibalok ini, jadi saya bisa hafal huruf abcde tapi belum semua.¹⁹

Demikian halnya hasil wawancara dengan anak Farhan

Hafizhuddin yang menyatakan bahwa:

aku suka sekolah di PAUD, mainannya banyak, dan diajari bermain oleh bu guru, aku bisa main loncat-loncatan, mainan sepur-sepuran, main balok yang ada huruf-hurufnya aku bisa membaca pada akhirnya, tapi masih belum hafal semua hurufnya.²⁰

¹⁷ Wawancara dengan Ibu Warsini, selaku guru di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

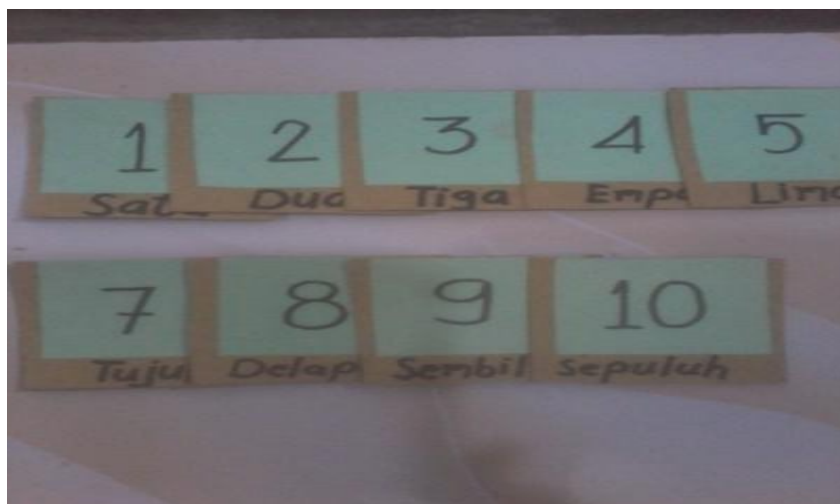
¹⁸ Wawancara dengan Ibu Siti Nurjanah, selaku guru di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

¹⁹ Wawancara dengan Nayla Sofiatul Husna, anak di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

²⁰ Wawancara dengan Farhan Hafizhuddin, anak di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

Data tersebut juga didukung dengan hasil observasi peneliti pada tanggal 22 Mei 2018, dimana anak-anak pada waktu istirahat bebas bermain apa saja yang disediakan di sekolah dengan pengawasan guru pula, sehingga tidak ada anak yang berebut mainan atau bermain yang membahayakan anak. Pada waktu proses pembelajaran banyak sekali permainan yang diterapkan oleh guru, sehingga anak terlihat senang dan gembira.²¹

Data tersebut di atas juga diperkuat hasil dokumentasi alat permainan buatan guru sendiri yang dipakai dalam permainan cublak-cublak suweng yang di lakukan di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung yaitu:



Gambar 4.2. mengenalkan kemampuan kognitif anak mengenali bilangan 1-10.²²

²¹ Observasi pada tanggal 22 Mei 2018

²² Dokumentasi gambar 4.2, *media kartu gambar*, mengenalkan kemampuan kognitif anak mengenali bilangan 1-10, 26 April 2018, Jam 10.00 WIB

- 4) Anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan.

Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan, sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah yang menyatakan bahwa:

Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan, biasanya guru memberikan semacam percobaan pada warna-warna yang dicampurkan dengan air, sehingga anak bisa melihat secara langsung perubahan warna dan mengenal warna dengan baik.²³

Hal yang serupa juga di ungkapkan oleh Ibu Warsini, sebagai berikut:

Harapan guru dalam pembelajaran menggunakan permainan anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan, hal yang dilakukan guru adalah warna dicampur dengan air dan memasukkan benda ke air sehingga anak bisa mengetahui perubahan warnanya, sehingga anak bisa mengenal warna-warna baru setelah mencampuran warna dilakukan.²⁴

Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan Ibu Siti Nurjanah yang menyatakan bahwa:

Dengan adanya permainan anak menjadi mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan yaitu percobaan dengan warna dicampur dengan air dan memasukkan benda ke air. pertama guru memberikan contoh mencampur warna kemudian

²³ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah, selaku kepala PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018, Jam 08.30 WIB

²⁴ Wawancara dengan Ibu Warsini, selaku guru di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

anak-anak menirukan tahapan yang diperagakan guru, sehingga anak bisa melakukannya.²⁵

Data tersebut di atas diperkuat dengan hasil wawancara dengan anak Nayla Sofiatul Husna yang mengungkapkan bahwa:

Saya senang di bermain warna yang dicampur-campur, saya jadi tahu warna-warna yang seperti pelangi, warna merah kuning, hijau, biru dan jingga..hehehe saya suka...²⁶

Demikian halnya hasil wawancara dengan anak Farhan Hafizhuddin yang menyatakan bahwa:

aku suka sekolah permainan mencampur warna, asyik, bisa berubah-ubah warnanya, ada warna hitam dicampur dengan kuning menjadi hijau muda, asyik deh bermainnya.²⁷

Data tersebut juga didukung dengan hasil observasi peneliti pada tanggal 22 Mei 2018, dimana anak-anak diajarkan mengenai mencampurkan warna di air, sehingga bisa berubah-ubah, bahkan anak-anak bisa mengetahui dan membuat warna pelangi di buku mereka masing-masing.²⁸

Data tersebut didukung dengan hasil dokumentasi yang menunjukkan bahwa guru mengenalkan kemampuan kognitif anak dengan rasa dan warna sebagai berikut:

²⁵ Wawancara dengan Ibu Siti Nurjanah, selaku guru di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

²⁶ Wawancara dengan Nayla Sofiatul Husna, anak di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

²⁷ Wawancara dengan Farhan Hafizhuddin, anak di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 22 Mei 2018

²⁸ Observasi pada tanggal 22 Mei 2018



Gambar 4.3. mengenalkan kemampuan kognitif anak mengenal rasa dan warna.²⁹

2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Pembelajaran dengan Permainan di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Pembelajaran dengan Permainan di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung:

- a. Peningkatan kemampuan kognitif dengan informasi/pengetahuan figuratif dengan mengenal bentuk geometri.

Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran dengan permainan menjadikan anak lebih memahami informasi/pengetahuan figuratif dengan mengenal bentuk geometri

²⁹ Dokumentasi pada tanggal 26 April 2018, Jam 10.00 WIB

dan mengenal bagian tubuh. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Wartini di yang menyatakan bahwa:

Permainan dilaksanakan dengan mengenalkan bentuk geometri, yang terdiri dari segi tiga, lingkaran, serta segi empat. Awalnya anak-anak masih bingung dan belum dapat membedakan ketiganya. Karena beberapa kali di lakukan dan cara permainan yang berkelompok membuat lingkaran sehingga walaupun satu anak yang diminta menebak dengan otomatis dan secara tidak langsung anak yang lainnya juga ikut tahu dan belajar pula. Sehingga sekarang ini sebagian besar anak-anak sudah bisa menyebutkan serta membedakan ke tiga bentuk geometri tersebut.³⁰

Hasil wawancara di atas didukung oleh hasil wawancara dengan Ibu Siti Nurjanah yang menyatakan bahwa:

Permainan dilaksanakan dengan mengenalkan bentuk geometri, yang terdiri dari segi tiga, lingkaran, serta segi empat. Dengan berbagai permainan diantaranya dengan bermain puzzle langkah yang dilakukan: mintalah anak untuk melepaskan kepingan puzzle dari papannya kemudian minta untuk memasang kembali ke tempat yang tepat. Sambil bermain memasang kepingan puzzle, mulailah memperkenalkan warna pada anak dengan cara menunjukkan kepingan puzzle. Jika sudah mengenal warna keping tersebut, guru bisa meminta anak memasang keping berdasarkan bentuk yang guru minta. dan juga membuat bangun dengan bentuk geometri, dengan langkah-langkahnya: guru meminta anak untuk maju secara berkelompok, setiap kelompok 3 orang anak. Guru memberikan kebebasan pada anak untuk membuat bangunan dari balok yang disediakan. Assesmen: guru menanyakan kepada anak mengenai bangunan yang telah dibuat anak. Terdiri dari bentuk apa sajakah bangunan tersebut.³¹

Data Tersebut di atas diperkuat dengan hasil observasi peneliti pada tanggal 26 April 2018, kemudian dalam observasi yang saya

³⁰ Hasil wawancara dengan Ibu Wartini, selaku guru PAUD Darul Hikmah Tegalorejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 8.30 WIB.

³¹ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Nurjanah, selaku guru PAUD Darul Hikmah Tegalorejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 9.30 WIB.

lihat, ketika berbaris di halaman sebelum masuk kelas, anak-anak di beri pertanyaan tentang anggota tubuh mereka. Pagi satu minggu setelah menyerahkan surat penelitian, terlihat anak-anak awalnya di ajak bermain dan bernyanyi di halaman sekolah sambil membuat lingkaran kecil dan lingkaran besar. Mereka terlihat senang sekali, ketika waktu membuat lingkaran kecil dengan serempak mereka merapatkan diri satu dengan lainnya agar terbuat lingkaran kecil.³²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi itu terlihat anak sudah mampu dalam membedakan bagaimana lingkaran yang besar dan lingkaran kecil. Dilain itu ketika berbaris setelah membuat lingkaran kecil dan besar, anak-anak harus berbaris dulu untuk mengenal anggota tubuh mereka. Yang mereka harus menjawab pertanyaan yang di ajukan guru sebelum masuk kelas. Guru mengadakan pertanyaan seputar anggota tubuh mereka, disitu terdengar satu-persatu anak sudah mampu dan bisa menyebutkan nama anggota tubuh mereka beserta jumlahnya.

- b. Peningkatan kemampuan kognitif dengan procedural/pengetahuan figuratif

Peningkatan kemampuan kognitif dengan procedural/pengetahuan figuratif yaitu memecahkan masalah yang ada di sekitarnya salah satunya dengan menjawab pertanyaan dari guru, kemudian membandingkan dua objek yang tidak sama, menghitung,

³² Obsevasi di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 26 April 2018, Jam 08.30 WIB, di halamam sekolah.

menata, mengurutkan serta mengklasifikasikan. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Wartini yang mengatakan bahwa:

Dari peranan permainan yang diterapkan pada anak-anak sudah mampu dalam menjawab pertanyaan dari guru dengan apa yang mereka ketahui, selain itu anak mampu membandingkan dua objek yang tidak sama. Ketika itu guru memperlihatkan dua mainan plasti yaitu buah jeruk dan durian. Di situ dengan anak membawa kedua-duanya anak belajar membandingkannya baik itu dari besar-kecilnya, tekstur kulitnya, serta warna dari keduanya. Dilain itu ketika yang di paki pengganti kerikil adalah kartu angka, anak-anak mampu berhitung satu sampai sepuluh, walaupun sedikit anak yang di betulkan oleh guru.³³

Hasil wawancara di atas didukung oleh hasil wawancara dengan Ibu Siti Nurjanah yang menyatakan bahwa:

Dalam permainan sasaran guru adalah kemampuan anak untuk mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang ada di sekitarnya, misalnya membandingkan dua objek atau lebih yang tidak sama, dan menghitung, menata, mengurutkan, serta mengklasifikasikan. Dalam proses pembelajaran anak ditanyai oleh guru terkait dengan dua benda yang sama atau mirip, dan yang memang benar-benar tidak sama, sehingga anak bisa membedakannya³⁴

Data Tersebut di atas diperkuat dengan hasil observasi peneliti pada tanggal 26 April 2018, peneliti tidak sengaja melihat dalam proses pembelajaran anak-anak tampak senang dan waktu disuruh

³³ Wawancara dengan Ibu Wartini selaku Guru PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 8.30 WIB.

³⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Nurjanah, selaku guru PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 9.30 WIB.

membedakan 2 benda yang sama atau berbeda, bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.³⁵

- c. Peningkatan kognitif anak dalam mengenal dan mengingat dalam satu waktu

Aspek perkembangan kognitif anak dalam mengenal dan mengingat dalam satu waktu. Sebagaimana hasil wawancara dengan kepala PAUD Darul Hikmah yaitu Ibu Siti Mu'awanah yang mengungkapkan bahwa sebagai berikut.

Dari pengetahuan dan pengingatan memori untuk anak, dalam permainan yang digunakan dalam pembelajaran yang kami lakukan, kami hubungkan pengetahuan yang anak sudah punya dengan pengetahuan yang baru, diantaranya ketika kami perlihatkan gambar-gambar hewan berkaki empat dan dua anak sudah mampu membedakannya dan menunjukan jarinya dengan jumlah empat ataupun dua, kemudia dari gambar burung anak-anak ditanya burung itu terbang atu jalan, dengan serempak pula anak menjawab terbang. Lalu dengan pertanyaan lain kalau kendaraan yang bisa terbang itu apaza? Mereka sudah memiliki informasi sebelumnya yang sudah ada dan mereka pun mampu menjawabnya yaitu pesawat terbang.³⁶

Demikian juga menurut Ibu Wartini sebagai guru PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, yang menyatakan bahwa

Ketika kami sedang melakukan kegiatan peringatan Isro' Mikroj peringatan hari besar Nabi Muhammad SAW. Dari beliau anak-anak pernah diajak melaksanakan berbagai permainan yang menyenangkan, dan menjelaskan serta apa saja yang harus dilakukan di dalam permainan tersebut. Dari permainan itu anak-anak di minta untuk melakukan hom pim pha terlebih dulu, kemudian dari anak yang hom pim phanya tidak sama tersisa dua anak, mereka harus melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan tengkurap di tengah. Ketika permainan cublak-cublak

³⁵ Obsevasi di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 26 April 2018, Jam 08.30 WIB, di halamam sekolah.

³⁶ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah selaku Kepala PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 13.35 WIB, di ruang kelas.

suweng, kerikil yang biasanya di pakai. Bu Nopik menggantinya dengan bentuk-bentuk geometri serta dari alat permainan edukatif (APE) lainnya yang ada di sekolahan, ada berbagi kartu yang bergambar binatang, kartu yang bertuliskan angka dan huruf, serta imitasi buah dan sayur yang terbuat dari plastik. Dari bentuk-bentuk geometri itu anak-anak di latih kognitifnya dalam mengenal dan menyebutkan nama salah satu bentuk geometri yang sedang di pakai, Dari bentuk segi empat, segi tiga, sampai dengan lingkaran. Dari kartu-kartu yang ada anak dapat mengenal bilangan, menentukan mana angka 1,2,3 sampai sepuluh, dari kartu gambar binatang anak dapat membedakan suara binatang serta ciri-cirinya. Dan dari imitasi buah dan sayur anak dapat mengembangkan kognitifnya dalam mengenal warna, panjang-pendek, besar-kecil, serta tinggi-rendah.³⁷

Kognitif merupakan satu dari enam aspek kemampuan yang harus dilalui anak usia dini, mengenal bentuk-bentuk geometri dalam anak usia dini 3-4 tahun merupakan salah satu indikator, yang anak dapat mengenal dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri, selain itu mengenal bilangan, membedakan panjang-pendek, mengenal rasa, serta mengenal huruf abjad A-Z, indikator-indikator ini juga merupakan didalam tahap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini yang berusia 3-4 tahun.

Hal yang sama seperti yang di utarakan kepala PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung “....dengan permainan ini kita mampu melihat seberapa mampukah anak-anak dalam kognitifnya yang sesuai dengan tahap perkembanganya”.³⁸ Dan terlihat pada

³⁷ Wawancara dengan Ibu Wartini selaku guru PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 26 April 2018, Jam 08.30 WIB, di dalam sekolahan.

³⁸ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah, selaku kepala PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018

proses pembelajaran ketika diadakan permainan dilakukan pada tanggal 9 April 2018 sebagai berikut.

Pada pukul 08.00 WIB anak-anak mulai berdatangan di sekolah, karena pada waktu itu peringatan Isra Mi'roj Nabi Muhammad SAW, anak-anak memakai busana muslim. Sebelum permainan di mulai anak-anak di perkenalkan dulu dengan permainan tersebut dan bagaimana cara permainannya. Karena pada hari itu ingin mengenalkan anak tentang bentuk geometri, jadi perlengkapan bentuk geometri sudah di persiapkan. Ada bentuk segitiga, segi empat serta lingkaran. Awalnya anak di ajak untuk hompimpa dan dua anak yang kalah dalam hompimpa melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan tengkurap di tengah anak lainnya. Ternyata mbak Nayla yang besang pertama kali, anak-anak sangat antusias sekali karena baru pertama kali melakukan permainan itu. Permainan berlangsung dengan pergantian pengenalan tiga bentuk geometri yang di sebutkan di atas, dengan mengenalkan bentuk satu persatu dengan anak secara bergantian anak mulai mengenal ke tiga bentuk tadi dan mulai bisa menyebutkannya dengan di perlihatkan bentuk tersebut.³⁹

Data tersebut di atas diperkuat dengan hasil observasi keesokanya, hari Selasa tanggal 10 April 2018, di luar kelas di area permainan luar. Pagi itu anak-anak masih asyik bermain di luar kelas karena kegiatan pembelajaran belum di mulai dan masih menunggu kedatangan teman yang lain sampai pukul 08.30 WIB. Di lokasi permainan di luar kelas anak-anak asyik bercerita-cerita satu anak dengan lainnya. Ada yang bercerita "bu guru-bu guru mobil ku baru, lek tumbas dek Indomaret Panjer, mobile ayah ku gedhi". Selain itu ada yang cerita,"bu guru, aku jektas tumbas sepatu, sepatuku apik to bu, enek gambare boneka". Di sela-sela mereka bercerita saya mengajak mereka untuk mengingat-ningat lagi permainan cublak-cublak

³⁹ Observasi peneliti pada tanggal 10 April 2018, pukul 08.00 WIB

suweng yang di lakukan kemarin, mereka saya Tanya bentuk lingkaran itu seperti apa ya? Ada yang menjawab koyok gliding, ban, bola. Kemudian saya Tanya lagi, kalau bentuk segi empat, dengan saya beri ciri-ciri tempat menyimpan baju, tempat menulis dan mereka pun menjawab lemari bu, buku. Kalau segitiga karena di dekat mainan itu ada pecahan-pecahan tekel yang mirip bentuk segitiga dan segi empat mereka saya minta mengambil bentuk segitiga dan mereka mampu serta dapat menyebutkannya.⁴⁰

Data tersebut di atas diperkuat dengan hasil wawancara dengan anak Nayla Sofiatul Husna yang mengungkapkan bahwa:

Saya senang di PAUD saya diajari bermain oleh bu guru, mainannya banyak pula ada buku mewarna, ada buku puzzle, ada balok-balok kecil, ada mainan masak-masakan, pokoknya banyak, saya suka dan punya banyak teman kalo dirumah sendirian.⁴¹

Demikian halnya hasil wawancara dengan anak Farhan Hafizhuddin yang menyatakan bahwa:

aku suka sekolah di PAUD, mainannya banyak, dan diajari bermain oleh bu guru, aku bisa main loncat-loncatan, mainan sepur-sepuran, main balok, main banyak huruf dan masih banyak lagi, pokoknya aku sekolah terus, biar bisa mainan sama teman-teman.⁴²

Hasil wawancara dengan kepala PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, juga menjelaskan.

⁴⁰ Observasi Tanya jawab dengan anak-anak sebelum pembelajaran, Area permainan luar, Selasa, 10 April 2018, pukul 08.30 WIB

⁴¹ Wawancara dengan Nayla Sofiatul Husna, anak di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 13.35 WIB

⁴² Wawancara dengan Farhan Hafizhuddin, anak di PAUD Darul Hikmah Tegarejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 13.35 WIB

Memang bu, semua pengenalan apapun terhadap anak harus bertahap. Baik itu pengenalan untuk indikator kognitif dan lainnya. Semisal indikator kognitif yang di kenalkan tentang bilangan, bentuk geometri, huruf, besar-kecil, panjang-pendek. Maka dari itu pembelajaran yang di berikan harus di ulang beberapa kali sampai kita lihat sebagian besar anak sudah mampu, dan kita melanjutkan ke pembelajaran selanjutnya.⁴³

Selain itu ketika bermain di sekolah anak juga belajar tentang warna, besar-kecil, panjang pendek, dan seperti penjelasan oleh kepala sekolah sebagi berikut.

Ketika dua hari setelah berlatih mengerjakan kegiatan pembelajaran, anak-anak di ajak bermain lagi. Di permainan cublak-cublak suweng kali ini anak-anak di kenalkan dengan angka, huruf A-Z, mengelompokan binatang, mengenal besar-kecil, panjang-pendek, serta kasar dan halus. Ketika itu dengan pengulangan satu-satu anak tahu tentang semuanya, kemudian anak-anak di minta untuk menyebutkan sendiri setelahnya. Dan ternyata sebagian anak sudah ada yang dapat membedakanya. Memang begitulah cara anak-anak belajar harus dengan penuh kesabaran dan perhatian, karena kalau lengah sebentar saja dan ada hal lain yang menurutnya baru dan lebih asyik anak akan lebih memperhatikan hal baru tersebut, dan terkhususnya untuk anak laki-laki yang mereka memiliki energi yang berlebih sehingga apaila harus bermain dengan duduk dan bersama teman-teman mereka lebih suka berlari-larian dan bermain polisi-polisian.⁴⁴

Selanjutnya dari kepala sekolah, ibu Siti Mu'awanah mengatakan terkait tentang APE (Alat Permainan Edukatif) yang di gunakan dalam pembelajaran dan permainan, menjelaskan.

Alat permainan yang di gunakan, memang sebatas apa yang ada di sekolah dan memiliki jumlah yang terbatas. Sehingga guru harus pintar-pintar mempergunakanya, selain itu guru harus kreatif untuk membuat alat permainan sendiri untuk

⁴³ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah selaku Kepala PAUD Darul Hikmah Tegalorejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 26 April 2018, Jam 13.35 WIB, di ruang kelas.

⁴⁴ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah selaku Kepala PAUD Darul Hikmah Tegalorejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 13.35 WIB, di ruang kelas.

memdukung kegiatan serta pembelajaran yang di lakukan, agar pembelajaran berjalan seperti apa yang di rencanakan dan lancar, anak pun merasa senang dan dapat menerima pembelajaran dengan baik.⁴⁵

Data tersebut didukung dengan hasil dokumentasi yang menunjukkan bahwa guru mengenalkan binatang berkaki empat dan dua, sebagai berikut:



Gambar 4.5 Kemampuan kognitif anak mengelompokkan binatang berkaki empat dan dua.⁴⁶

B. Temuan Penelitian

1. Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung

Bermain merupakan karakteristik yang tidak bisa hilang dan lekat sekali dengan anak, khususnya anak usia dini. Bermain dalam diri anak

⁴⁵ Wawancara dengan Ibu Siti Mu'awanah selaku Kepala PAUD Darul Hikmah Tegalrejo Rejotangan Tulungagung, Tanggal 25 April 2018, Jam 13.35 WIB, di ruang kelas.

⁴⁶ Dokumentasi pada tanggal 26 April 2018, Jam 10.00 WIB

usia dini tidak memandang ruang, waktu, tempat, bahkan situasai tertentu. Di setiap saat di setiap waktu dan ketika ada kesempatan, maka di waktu itulah anak akan bermain. Mengingat pentingnya pembelajaran melalui permainan, sehingga dengan bermain dapat menjadikan anak cepat dan tanggap dalam menerima pembelajaran. Dalam pembelajaran permainan akan menghindarkan anak dari rasa jenuh, dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu juga dengan bermain dapat menstimulasi perkembangan fisik maupun nonfisik fisik pada anak, perkembangan fisik anak meliputi gerak yang dilakukan anak atau di sebut dengan kemampuan seni, dan fisik motorik baik halus maupun kasar anak. Mengenai pentingnya pembelajaran melalui permainan anak di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo sebagai berikut:

- 1) Anak mampu mengembangkan daya persepsinya dengan yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan sehingga menimbulkan pemahaman yang didapat anak utuh dan komprehensif. Di sekolah sudah disediakan permainan yang dapat membuat anak senang dan nyaman selama di sekolah jenis permainan yang ada di sekolah diantaranya balok/kotak bangunan, kotak-kotak huruf, papan geometris, kotak pos, boneka, ukuran panjang/pendek, kotak kubus, bak air, buku-buku (*story reading*) permainan-permainan puzzle, dan alat-alat yang ada di luar kelas.
- 2) Anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa dan kejadian yang dialaminya. Dimana dalam permainan anak-anak senang sekali

bermain, anak-anak membutuhkan teman untuk di ajak bermain. Sehingga mereka menyenangi permainan yang berkelompok, dengan bermain cublak-cublak suweng dan permainan mancing ikan di kolam mainan, permainan ini merupakan jenis permainan berkelompok ini merupakan salah satu dari jenis permainan yang bisa di berikan kepada anak-anak. Dengan bermain cublak-cublak suweng selain kita kenalkan dengan permainan masa lalu di dalamnya juga bisa kita rencanakan untuk perkembangan-perkembangan kemampuan yang ada pada anak, yang salah satunya adalah perkembangan kognitif.

3) Anak mampu mengenal simbol-simbol

Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak mampu mengenal symbol-simbol, dimana dalam permainan anak-anak diperkenalkan dengan menggunakan simbol juga terlihat pada permainan simbolik yang dilakukan anak-anak usia ini, yaitu bermain khayal. Melalui permainan ini, anak bisa menggantikan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Contoh, flasdis yang kita kenal untuk menyimpan data dari CPU komputer, oleh ANAK bisa saja dianggap UFO. Anak juga bisa memberikan atribut tertentu pada suatu objek, misalnya boneka bisa menangis seperti manusia. Bisa juga melalui balok huruf juga dapat digunakan untuk menyusun kata. Balok huruf digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena bentuknya yang menarik sehingga anak tertarik untuk menggunakannya. Penggunaan balok huruf dapat memicu aspek perkembangan anak, salah satunya

perkembangan bahasa. Pada perkembangan bahasa terdapat aspek lain yang dikembangkan salah satunya membaca.

- 4) Anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan, pertama guru memberikan contoh mencampur warna kemudian anak-anak menirukan tahapan yang diperagakan guru, sehingga anak bisa melakukannya dan bahkan bisa memadukan warna menjadi warna yang baru.

2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Pembelajaran dengan Permainan di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Pembelajaran dengan Permainan di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung:

- a. Peningkatan kemampuan kognitif dengan informasi/pengetahuan figuratif dengan mengenal bentuk geometri.

Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran dengan permainan menjadikan anak lebih memahami informasi/pengetahuan figuratif dengan mengenal bentuk geometri dan mengenal bagian tubuh. Permainan dilaksanakan dengan mengenalkan bentuk geometri, yang terdiri dari segi tiga, lingkaran, serta segi empat. Awalnya anak-anak masih bingung dan belum dapat membedakan ketiganya. Karena beberapa kali di lakukan dan cara

permainan yang berkelompok membuat lingkaran sehingga walaupun satu anak yang diminta menebak dengan otomatis dan secara tidak langsung anak yang lainnya juga ikut tahu dan belajar pula. Sehingga sekarang ini sebagian besar anak-anak sudah bisa menyebutkan serta membedakan ke tiga bentuk geometri tersebut.

b. Peningkatan kemampuan kognitif dengan procedural/pengetahuan figuratif

Peningkatan kemampuan kognitif dengan procedural/pengetahuan figuratif yaitu memecahkan masalah yang ada di sekitarnya salah satunya dengan menjawab pertanyaan dari guru, kemudian membandingkan dua objek yang tidak sama, menghitung, menata, mengurutkan serta mengklasifikasikan. Dari peranan permainan yang diterapkan pada anak-anak sudah mampu dalam menjawab pertanyaan dari guru dengan apa yang mereka ketahui, selain itu anak mampu membandingkan dua objek yang tidak sama. Ketika itu guru memperlihatkan dua mainan plastik yaitu buah jeruk dan durian. Di situ dengan anak membawa kedua-duanya anak belajar membandingkannya baik itu dari besar-kecilnya, tekstur kulitnya, serta warna dari keduanya. Dilain itu ketika yang di pakai pengganti kerikil adalah kartu angka, anak-anak mampu berhitung satu sampai sepuluh, walaupun sedikit anak yang di betulkan oleh guru.

- c. Peningkatan kognitif anak dalam mengenal dan mengingat dalam satu waktu

Aspek perkembangan kognitif anak dalam mengenal dan mengingat dalam satu waktu. Dalam permainan yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan, guru hubungkan pengetahuan yang anak sudah punya dengan pengetahuan yang baru, diantaranya ketika kami perlihatkan gambar-gambar hewan berkaki empat dan dua anak sudah mampu membedakanya dan menunjukan jarinya dengan jumlah empat ataupun dua, kemudia dari gambar burung anak-anak ditanya burung itu terbang atu jalan, dengan serempak pula anak menjawab terbang. Lalu dengan pertanyaan lain kalu kendaraan yang bisa terbang itu apaza? Mereka sudah memiliki informasi sebelumnya yang sudah ada dan mereka pun mampu menjawabnya yaitu pesawat terbang.