

BAB V

PEMBAHASAN PENELITIAN

A. 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 usia dini tidak memandang ruang, waktu, tempat, bahkan situasi tertentu. Permainan anak di PAUD Darul Hikmah Tegalrejo 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.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Misbach yang dikutip oleh Novi Mulyani mengungkapkan permainan merupakan situasi ataupun keadaan terkait dengan beberapa aturan serta tujuan tertentu, supaya menghasilkan kegiatan-kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Sehingga kita dapat memahami bahwa dalam permainan terdapat aktivitas ataupun kegiatan yang

terikat dengan peraturan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.¹ Selain itu Vygotsky yang dikutip oleh Beaty mengutarakan dengan istilahnya *zone of proximal development* atau zona perkembangan maksimal (ZPD) yaitu “permainan merupakan sumber perkembangan dan menciptakan zona perkembangan maksimal”.² Dimana dengan permainan semua aspek perkembangan yang ada pada anak akan mampu di stimulus dengan maksimal apabila dilakukan dengan perencanaan yang matang dan telah di tentukan sebelumnya.

Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung dapat menjadikan: 1) anak merasa senang dan mampu meningkatkandaya persepsinya dengan yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan sehingga menimbulkan anak mempunyai pemahaman yang baik pada anak, 2) anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa dan kejadian yang dialaminya sehingga mereka menyenangi permainan, 3) anak mampu mengenal symbol-simbol dengan 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 dan penggunaan permainan balok huruf, 4) Anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan, pertama guru memberikan contoh mencampur warna kemudian

¹ Mulyani Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hal. 46

² Beaty Janice J., *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2015), hal. 133

anak-anak menirukan tahapan yang diperagakan guru, sehingga anak bisa melakukannya dan bahkan bisa memadukan warna menjadi warna yang baru.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Nurrani dalam kemampuan kognitif didalamnya terdapat proses kognisi antara lain meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran serta pemecahan masalah. Dari aspek yang ada tentunya kemampuan kognitif penting bagi anak, agar:

1. Anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan. Dari situ pemahaman yang didapat anak utuh dan komprehensif.
2. Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya.
3. Anak mampu mengkonstruksi informasi, pemikiran, dan peristiwa yang sudah ada dengan informasi, pemikiran, dan peristiwa yang sedang terjadi.
4. Anak mampu mengenal simbol-simbol besar yang ada di dunia.
5. Anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan.
6. Anak mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya, untuk menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.³

Pendapat itu juga didukung oleh Beaty Janice Permainan memiliki peran aktif sangat penting bagi diri seseorang ataupun anak, diataranya:

³ Sujiono Yuliani Nurrani, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Penerbit Universita Terbuka, 2007), hal. 1.22-1.23

1. Permainan mampu membawa seorang anak berhasil dalam kehidupannya saat anak mulai dewasa.⁴
2. Permainan mengembangkan kemampuan anak dalam bersosial, berkata atau berbicara, membentuk hubungan sebab-akibat, dan kemampuan anak dalam berfikir.
3. Permainan dapat mengembangkan intelektual anak serta menjadikan anak bahagia sehingga anak akan berfikir secara rasional.⁵
4. Permainan dapat mengembangkan anak-anak dalam bereksperimen dan berkreasi.⁶
5. Permainan dapat mengembangkan aspek moral pada diri anak, yang didalam permainan anak harus mengenal serta mematuhi aturan.⁷
6. Permainan dapat meningkatkan motivasi (penyemangat) pada diri anak.⁸
7. Permainan dapat menumbuhkan perkembangan anak secara holistik, baik dari segi kesejahteraan, tahap perkembangan, serta pembelajaran yang dilalui anak-anak.⁹
8. Permainan sebagai pengantar pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini.

⁴ Beaty Janice J., *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2015), hal. 422

⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal.182

⁶ Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo KOMPAS GRAMEDIA, 2013), hal.292

⁷ Astuti wuri, *Pembelajaran Tematik*, (Malang: Universitas Negeri Malang(UM PREES), 2015), hal.52

⁸ Suyanto Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: HIKAYAT Publising, 2005), hal.118

⁹ Cathy Nutbrown dan Peter Clough, *Prndidikan Anak Usia Dini Sejarah, Filosofi, dan Pengalamam*, (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2015), hal.252

Pada dasarnya perkembangan kognitif di maksudkan agar anak dapat mengeksplorasi dirinya terhadap lingkungan sekitar dengan semua panca indra yang dimilikinya. Dari pengetahuan yang anak dapat, kita berharap anak akan mampu melangsungkan kehidupannya serta menjadi manusia yang seutuhnya sesuai dengan kodrat yang diberikan Allah.

B. 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 dilakukan dengan jalan: 1) peningkatan kemampuan kognitif dengan informasi/pengetahuan figuratif dengan mengenal bentuk geometri, 2) peningkatan kemampuan kognitif dengan procedural/pengetahuan figuratif, dari 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. 3) Peningkatan kognitif anak dalam mengenal dan mengingat dalam satu waktu, 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 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.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Masnipal permainan merupakan salah satu cara pendidik utuk menstimulasi perkembangan anak-anak, baik perkembangan agama, bahasa, seni, gerak atau fisik motoriknya, sosial dan emosionalnya, serta perkembangan kognitifnya, selain itu dengan keterlibatan guru ataupun orang dewasa dalam permainan anak, akan membantu anak dalam memperoleh pengalaman bermainya guna menentukan langkah berikutnya, selain itu peranserta orang dewasa ataupun guru sebagai observer, pengarah dan penilai bagi anak.¹⁰ pendapat tersebut juga didukung Moeslichatin permainan merupakan cara yang efektif dan cepat yang dilakukan dalam memberikan stimulus pembelajaran kepada anak, karena kembali ke karakteristik dan sifat anak yang dimana anak-anak belajar seraya bermain. Selain itu bermaian juga merupakan tuntutan serta kebutuhan esensial bagi anak-anak, khususnya anak usia dini.¹¹

Permainan yang memiliki banyak macam, jenis, dan cara dalam melakukannya, dari perbedaan yang ada saya mengambil dua jenis permaianan yang saya ambil salah satunya, yakni antara permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern merupakan permainan jaman

¹⁰Masnipal, *Siap Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT Gramedia, 2013), hal. 138

¹¹R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal.32

sekarang yang bermunculan pada saat ini, misalkan HP android, robot-robotan, slem dan lainnya, permainan modern kebanyakan di mainkan dengan cara individu/sendiri-sendiri, selain itu dalam permainan modern sangat minin akan gerakan yang di butuhkan didalamnya. Sedangkan permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang jaman dulu serta memiliki kekayaan ragam dan kearifan lokal selain itu permainan tradisional juga kaya akan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya, permainan tradisional ini biasa dilakukan oleh tua-muda, laki-laki-perempuan, kaya-miskin, sendiri ataupun berkelompok tanpa ada biaya yang mahal dan alat yang mewah, katakana saja rumputpun bisa di jadikan mainan. permainan tradisional memiliki banyak kegunaan dan manfaat diantaranya yakni sebagi penghibur hati, penyegar pikiran, serta dapat dilakukan sebagi sarana berolah raga.¹²

Permainan yang dilakukan anak-anak, sesungguhnya didalamnya memilki arti yang sagat penting bagi tahap perkembangan anak usia dini. Dengan bermain anak mampu bersosialisasi dan saling kerjasama yang menjadikan anak tidak memilih-milih teman dan gemar menolong sedari dini. Permainan juga membantu anak untuk menjadi kreatif dalam bereksperimen dan berkreasi, dari situ akan membawa anak untuk berfikir aktif dari konkret ke abstrak dan mempergunakan logikanya guna menghantarkan kesuksesan anak ketika dewasa kelak.

¹² Mulyani Novi, M.Pd.I, *Super Asyik Permainan Tadisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Prees, 2016), hal. 47

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:¹³ kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), kemampuan mengingat (*memory*), Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*), kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*), kemampuan bilangan (*numerical ability*), kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*), kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

Menurut Jamaris aspek-aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu :

1. Berfikir Simbolis

Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

2. Berfikir Egosentris

Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.

3. Berfikir Intuitif

¹³Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007), hal. 3

“Fase berfikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya”.¹⁴

Dalam komponen assesment ada beberapa aspek yang di kembangkan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif anak, aspek kognitif ini terdiri dari empat macam yaitu:

1. Informasi/pengetahuan figuratif, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dirinya dan lingkungannya, misalnya mengenal bentuk geometri dan bagian tubuhnya.
2. Pengetahuan procedural / operatif, yaitu 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.
3. Pengetahuan temporal dan spasial, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dan mengetahui keadaan yang ada saat itu, misalnya mengetahui nama hari, waktu, dan kecepatan.
4. Pengetahuan dan pengingatan memori, yaitu proses anak dalam mengolah informasi yang sudah diterima dan mengaitkannya dengan informasi ataupun pengetahuan yang sudah ada, misalnya mengingat nama teman-temannya.¹⁵

¹⁴Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Gramedia, 2006), hal. 23-24.

¹⁵Suyanto Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 194-195.

Permainan akan terasa menyenangkan jika di dalamnya terdapat motivasi yang diberikan, dilain itu pembelajaran akan menjadi mudah dan ringan tanpa beban apabila dilakukan dengan bermain. Sehingga dengan adanya permainan akan dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dalam mentransfer ilmu kepada anak-anak, selain itu pembelajaran dapat di lakukan secara menyeluruh yang di dasarkan pada tahap perkembangan yang sesuai dan di lalui anak.