



Jurnal Pendidikan Universitas Garut
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
ISSN: 1907-932X

Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini

Ade Holis

Universitas Garut, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan bukti empiris tentang bermain balok unit terhadap *pengembangan* kreativitas dan kognitif anak usia dini di TK Al Kautsar Kabupaten Garut dibanding dengan belajar konvensional. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*Eksperimen Quasi*) dengan desain “*nonequivalent Control Group Design*” dengan melibatkan 23 orang anak sebagai kelompok kontrol dan 21 orang anak sebagai kelompok eksperimen. Hasil pengolahan data sebelum dilakukan belajar melalui bermain balok unit, kreativitas dan kognisi anak usia dini di TK Al Kautsar Kabupaten Garut tidak berbeda secara statistik ($p\text{-value} > 0,05$). Setelah mendapat perlakuan belajar melalui bermain balok, hasil *pre-test* dan *post test* ($p\text{-value} < 0,05$). Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kognitif anak usia dini pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut, antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Karena hasil belajar melalui bermain balok unit antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen mempunyai perbedaan yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas dan pengembangan kognitif anak usia dini maka direkomendasikan agar belajar melalui bermain balok unit pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut khususnya di TK/RA yang ada di Kabupaten Garut pada umumnya perlu dikembangkan dengan lebih baik lagi. Selanjutnya bagi anak yang punya pemikiran berbeda (*divergent*), kreativitas yang tinggi, anak yang kurang kreatif perlu mendapat perhatian yang khusus agar semua anak dapat mengembangkan seluruh potensinya secara optimal. Di dunia ini tidak ada anak yang tidak kreatif sama sekali, tergantung pada bakat, gizi, dan lingkungan yang mempengaruhinya. Tugas guru dan orang tua untuk memunculkan/merangsang kreativitas anak.

Kata kunci: belajar; bermain; kreativitas; kognitif; anak usia dini

1. Pendahuluan

Salah satu fungsi penting bermain menurut Piaget ialah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Sebagai implikasi dari beberapa konsep tentang pentingnya bermain terhadap pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar secara efektif.

Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Pentingnya bermain menurut Piaget dalam Riete de Vries (2002) merupakan wahana yang penting

yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Belajar yang paling efektif untuk Pendidikan Anak Usia Dini/Taman Kanak-kanak adalah melalui suatu kegiatan yang kongkrit dan pendekatan yang berorientasi bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Pendidikan Anak Usia Dini/ Taman Kanak-kanak adalah bermain kreatif dan menyenangkan. Froebel dalam Audrey Curtis (1998) mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal.

Mendukung pendapat di atas, Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplin (Hildebrand, 1986: 55-56) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak.

1. Bermain membantu pertumbuhan anak.
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
3. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
5. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
7. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi.
8. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
9. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
11. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
14. Bermain dapat distruktur secara akademis.
15. Bermain merupakan kekuatan hidup.
16. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Oleh karena begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada disekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, kreativitas dan seni. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal. Supaya tercapai seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini dengan menggunakan prinsip belajar melalui bermain dalam metode pembelajarannya.

Hal ini sejalan dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) 2004-2009 yang mencanangkan tekad untuk meningkatkan perluasan PAUD dalam rangka membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, di antaranya dalam pengembangan

keaktivitas dan kognitif anak usia dini. Untuk mengembangkan kreativitas dan kognisi anak usia dini perlu dukungan dari semua pihak; guru, orang tua, dan lingkungan masyarakat.

Terkait dengan itu, orang tua dan guru perlu menyediakan lingkungan yang benar untuk membebaskan seluruh potensi kreatifnya. Di dalam pendidikan anak usia dini, orang tua dan guru bukanlah pengajar, melainkan sebagai motivator, fasilitator. Orang tua dan guru diharapkan memberikan stimulus pada anak, sehingga terjadi proses pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered*). Biarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk, ataupun membuat dengan caranya sendiri dan menguraikan pengalamannya sendiri. Bebaskan daya kreatif anak dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005: 164) bahwa: "Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar".

Kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orang tua. Lebih jauh lagi, sistem pendidikan di Negara kita kebanyakan menerapkan sistem pendidikan satu arah yang mengutamakan IQ (Kecerdasan intelektual). Dengan sistem pendidikan seperti ini, tingkat kreativitas dan kecerdasan EQ (Kecerdasan emosional) seringkali diabaikan. Orang tua atau guru masih banyak yang kurang menyadari dan menghargai akan pentingnya kreativitas anak. Orang tua dan guru kurang dapat memahami arti kreativitas (yang meliputi *aptitude* dan *non-aptitude*) dan bagaimana mengembangkannya pada anak dalam lingkungan pendidikan di rumah, di sekolah. Selanjutnya, pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan intelegensi (kecerdasan) daripada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup. Terkait dengan itu, masih banyak kendala baik secara makro (masyarakat dan kebudayaan) maupun mikro (dalam keluarga, sekolah, dan pekerjaan) terhadap pengembangan kreativitas.

Ketidaksesuaian tersebut, ternyata bermuara pada kompetensi guru. Dalam kenyataannya mayoritas guru bukan berlatangbelakang sebagai guru TK/PAUD sesuai tuntutan UU Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Dimana guru harus memiliki kualifikasi melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma empat, khususnya untuk PAUD minimal S1 PAUD, dan atau S1 Psikologi. Pemahaman guru yang tidak komprehensif terhadap aspek-aspek pengajaran dan penilaian akan berdampak pada pelaksanaan pengajaran dan penilaian itu sendiri, yang salah satu prinsipnya adalah holistik.

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran tersebut, penelitian difokuskan pada penerapan bermain balok unit yang diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan kreativitas dan kognitif anak usia dini di TK Al Kautsar Kabupaten Garut.

2 Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Kreativitas

Morgan (1999) dalam Irina V. Sokolova, *at al.*, (2008: 262-263), setelah melakukan penelitian yang mendalam, mendaftar faktor kreativitas universal untuk menjadi sesuatu yang baru

(Cropley, 1999). Sesuatu yang baru harus mencerminkan keaslian dan kebaruan. Dengan kata lain, kreativitas ini harus menciptakan suatu ide baru yang segar

2.2 Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan kreativitas

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar. Contohnya, bermain di dalam ruangan dan di taman bermain, keduanya mengajak anak untuk mengenal lingkungan di sekitarnya. Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, sosial-emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.

2.3 Peranan Keluarga dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Lingkungan keluarga yang baik, sekurang-kurangnya mempunyai tiga ciri, yaitu: *Pertama*, keluarga memberikan suasana emosional yang baik bagi anak-anaknya, seperti perasaan senang, aman, disayangi, dan dilindungi. *Kedua*, mengetahui dasar-dasar kependidikan, terutama berkenaan dengan kewajiban dan tanggung jawab orang tua terhadap pendidikan anak serta tujuan dari isi pendidikan yang diberikan kepadanya. *Ketiga*, bekerjasama dengan pusat pendidikan tempat orang tua mengamanatkan pendidikan anaknya. Dalam hal ini, orang tua dapat melakukan hal-hal berikut:

- 1) Menunjang dan mendorong kegiatan yang diminati anak.
- 2) Menikmati keberadaannya bersama anak.
- 3) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.
- 4) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- 5) Memberikan pujian yang sungguh-sungguh terhadap karya anak.
- 6) Memberi kesempatan kepada anak untuk berpikir, merenung berkhayal.
- 7) Merangsang daya pikir anak dengan cara mengajak berdiskusi tentang hal yang mampu dipikirkan anak.
- 8) Memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menentukan atau mengambil keputusan.
- 9) Membantu anak yang menemukan kesulitan dengan memberikan penjelasan yang dapat diterima akal anak.
- 10) Memberikan fasilitas yang cukup bagi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- 11) Memberikan contoh dalam membuat karya kreatif.

Adapun di antara sikap orang tua yang tidak mendukung pengembangan kreativitas anak adalah:

- 1) Banyak menanyakan kepada anak: "*Kenapa begini...? Kenapa begitu...?*"
- 2) Selalu memberikan penekanan mengenai sikap: tidak boleh begini, tidak boleh begitu.
- 3) Menganggap anak sebagai manusia kecil yang tidak tahu apa-apa.
- 4) Memberikan pengawasan yang ekstra ketat (*over protective*).
- 5) Selalu mencela karya anak.
- 6) Melarang anak berisik.
- 7) Melarang anak bermain kotor-kotoran.
- 8) Selalu memberikan fasilitas yang sudah jadi (konsumtif).
- 9) Anak diberi kesibukan yang berlebihan, sehingga tidak memiliki kesempatan untuk merenggangkan otot-ototnya dari kelelahan.

- 10) Kurang memfasilitasi dengan bahan mentah.
- 11) Selalu dimarahi ketika anak melakukan kesalahan, meskipun sepele.
- 12) Sering diolok-olok.
- 13) Anak tidak diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan pilihan yang diminatinya.
- 14) Orang tua tidak sabar dengan sikap anak.
- 15) Tidak memberikan bantuan ketika anak menemukan kesulitan.
- 16) Orang tua tidak menyayangi anak dengan sepenuh hati.

2.4 Peranan Sekolah dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menjadi permasalahan yang pelik di Indonesia beberapa tahun terakhir. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berorientasi akademik; pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung (baca: *calistung*). Seharusnya, pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini (0-6 tahun) lebih diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi yang terdapat dalam diri anak, seperti: fisik, kognisi, bahasa, dan sosio-emosional. Kecenderungan tersebut disebabkan antara lain karena pemahaman yang keliru terhadap konsep pembelajaran awal pada anak.

Upaya yang dapat dilakukan sekolah khususnya yang berorientasi pada pendidikan anak usia dini dalam pengembangan kreativitas yaitu:

1. Perbaikan Kompetensi Guru.
2. Pengadaan Sumber Belajar yang Memadai.

Selain itu, lingkungan sekolah perlu diupayakan suatu iklim belajar yang menunjang pendayagunaan kreativitas siswa. Untuk itu, guru-guru perlu memperhatikan beberapa hal:

- 1) Bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan apapun yang muncul dari siswa. Bersikap terbuka bukan berarti selalu menerima tetapi menghargai gagasan tersebut.
- 2) Memberi waktu dan kesempatan yang luas untuk memikirkan dan mengembangkan gagasan tersebut.
- 3) Memberi sebanyak mungkin kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam mengambil keputusan.
- 4) Menciptakan suasana hangat dan rasa aman bagi tumbuhnya kebebasan berpikir eksploratif (menyelediki).
- 5) Menciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima, baik antar siswa maupun guru dan siswa.
- 6) Bersikaplah positif terhadap kegagalan siswa dan bantulah mereka agar bangkit dari kegagalannya tersebut.

2.5 Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Webb (1999: 6), "*Cognition is the Process of Knowing*" artinya kognisi adalah proses mengetahui. Dikatakan proses karena menyangkut sistem pemrosesan informasi melalui beberapa tahap, seperti tahap penginderaan melalui sistem syaraf sensoris yang ada dalam tubuh manusia hingga pembentukan memori jangka panjang. Proses yang dimaksud adalah "*perception, attention, memory, problem solving*".

Persepsi adalah memperoleh arti dari obyek melalui alat indra. Atensi artinya memberi perhatian pada salah satu obyek, sementara yang lain dilakukan. Memori artinya persepsi yang dapat

disimpan dalam sistem memori jangka pendek dan jangka panjang. Problem solving artinya mengambil keputusan untuk memecahkan masalah melalui pemilihan opsi yang tepat secara cepat. Sedangkan Monk (1991) mengatakan bahwa kognisi mengandung proses berpikir dan proses mengamati yang menghasilkan, memperoleh, menyimpan dan memproduksi pengetahuan.

2.6 Tahap Perkembangan Kognitif pada Setiap Masa Menurut Piaget

2.6.1 Perkembangan Masa Bayi

Dalam pandangan Piaget tahap-tahap perkembangan pemikiran dibedakan atas empat tahap, yaitu tahap pemikiran sensoris-motorik, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Pemikiran bayi termasuk kedalam pemikiran sensoris motorik, tahap sensoris motorik berlangsung dari kelahiran hingga kira-kira berumur 0-2 tahun. Selama tahap ini perkembangan mental ditandai dengan perkembangan pesat dengan kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk reflek-reflek sederhana, seperti: menggenggam atau mengisap. Pada akhir tahap ini ketika anak berusia sekitar 2 tahun, pola-pola sensorik motoriknya semakin kompleks dan mulai mengadopsi suatu sistem simbol yang primitif. Misalnya, anak usia dua tahun dapat membayangkan sebuah mainan dan memanipulasinya dengan tangannya sebelum mainan tersebut benar-benar ada. Anak juga dapat menggunakan kata-kata sederhana, seperti “mama melompat” untuk menunjukkan telah terjadinya sebuah peristiwa sensoris motorik.

2.6.2. Perkembangan Masa Anak-Anak Awal

Perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan tahap praoperasional (*preoperational stage*), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis.

Pemikiran praoperasional tidak lain adalah suatu masa tunggu yang singkat pada pemikiran operasional, sekalipun label praoperasional menekankan bahwa pada tahap ini belum berpikir secara operasional. Dalam tahap pra operasional pemikiran masih kacau dan tidak terorganisir secara baik. Pemikiran praoperasional adalah awal dari kemampuan untuk merekonstruksi pada level pemikiran apa yang telah ditetapkan dalam tingkah laku. Pemikiran praoperasional juga mencakup transisi dari penggunaan simbol-simbol primitif kepada yang lebih maju. Anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti: kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak).

2.6.3 Perkembangan Masa Pertengahan dan Akhir Anak-Anak

Pemikiran anak-anak pada masa ini disebut pemikiran operasional konkrit (*concrete operational thought*). Menurut Piaget operasi adalah hubungan-hubungan logis diantara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkrit adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit dapat diukur.

Pada masa ini anak sudah mengembangkan pikiran logis, ia mulai mampu memahami operasi sejumlah konsep. Dalam upaya memahami alam sekitarnya, mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indra, karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya, dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap.

Anak-anak pada masa konkrit operasional ini telah mampu menyadari konservasi, yaitu kemampuan anak untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak. Hal ini karena pada masa ini anak telah mengembangkan tiga macam proses yang disebut dengan operasi-operasi yaitu negasi, resiprokasi, dan identitas.

Dan lebih konkret lagi, anak sudah membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi, dan mengubah. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis.

2.6.4. Perkembangan Masa Remaja

Ditinjau dari perspektif teori kognitif Piaget, maka pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal (*formal operational thought*), yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa tenang atau dewasa. Pada tahap ini anak sudah mulai berfikir abstrak dan hipotesis, tidak hanya dengan objek-objek konkret. Remaja sudah dapat berpikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada. Pada masa ini anak sudah mampu memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi, sesuatu yang abstrak. Dengan kata lain, pada masa ini merupakan operasi mental tingkat tinggi.

Di samping itu pada tahap ini remaja juga sudah mampu berpikir secara sistematis, mampu memikirkan semua kemungkinan secara sistematis untuk memecahkan masalah.

Tabel 1. Tahap Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

No	Periode	Usia	Deskripsi Perkembangan
1	Sensori Motor	0-2 tahun	Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau obyek (benda). Skema-skemanya baru bentuk refleks-refleks sederhana, seperti: menggenggam atau menghisap.
2	Praoperasional	2-6 tahun	Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti: kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak).
3	Operasi Konkret	6-11 tahun	Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis.

No	Periode	Usia	Deskripsi Perkembangan
4	Operasi Formal	11 tahun sampai dewasa	Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi. Di sini anak remaja sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret. Remaja sudah dapat berpikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada.

2.7 Mengembangkan Aspek Kognisi Anak Usia Dini

Aspek kognisi dalam tulisan ini diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar nalar yang dipelajari atau diperoleh anak usia dini melalui bermain. Perlu diingat, bahwa pada anak usia dini, anak diharapkan menguasai berbagai konsep. Seperti menguasai tentang warna, ukuran, bentuk, arah, dan besaran. Itu semua akan menjadi landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain.

Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas. Anak masih sulit diatur atau sulit belajar dengan "serius". Tetapi, bila pengetahuan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang. Tanpa ia sadari, ternyata ia sudah banyak belajar. Misalkan saja untuk memperkenalkan warna dan ukuran, bisa digunakan kegiatan bermain memancing ikan yang terdiri dari macam-macam warna ukuran. Anak juga belajar macam-macam hal melalui cerita yang ia dengar, buku-buku yang ia lihat, menonton televisi, dan menjelajahi lingkungan di sekitarnya.

Ia akan merasa kalau dirinya bisa menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka itu akan memberi perasaan puas. Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang ia buat, cerita yang ia ungkapkan, serta hasil karya lainnya. Pengalaman ini bisa diberlakukan kalau anak sudah terjun dalam dunia kerja di usia dewasa. Dalam dunia kerja, ia tidak akan bosan untuk mencoba berkarya dan menciptakan sesuatu yang khas.

Anak perlu berkomunikasi dengan teman-teman sebaya. Pada mulanya, anak berkomunikasi melalui bahasa tubuh. Tetapi, dengan meningkatnya usia dan bertambahnya perbendaharaan kata, ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak perlu dapat memahami kata-kata yang diucapkan oleh teman-teman dan mampu mengemukakan keinginan, pendapat, serta perasaannya. Ia akan banyak belajar kata-kata baru, sehingga memperkaya perbendaharaan kata yang dimilikinya. Anak juga dapat bermain pantun, bernyanyi, dan sebagainya. Permainan itu dapat memperkaya perkembangan bahasa serta bagaimana menggunakan bahasa secara lebih terampil dan luwes.

Permainan konstruktif memberikan anak pengalaman untuk mengaitkan antara permainan fungsional dengan bentuk permainan yang lebih kompleks yaitu permainan simbolik. Dalam permainan ini anak menggunakan obyek konkrit untuk merepresentasikan obyek yang lain, misalnya balok sebagai pengganti mobil. Pada tahapan ini obyek yang digunakan hendaknya obyek yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan benda yang digantikan. Tahapan berikutnya dan tumpang tindih dengan tahapan konstruktif adalah tahapan *dramatic play*. Pada tahapan ini, anak menggunakan kemampuan kreativitasnya dalam membayangkan peran dan

situasi, serta adanya konstruksi obyek yang digunakan dalam bermain peran. Pada tahapan ini, representasi anak lebih bersifat abstrak. Pada permainan ini, anak lebih menggunakan gerakan dan bahasa untuk menciptakan peran dan situasi dalam permainan dengan tema, karakter dan skrip cerita yang kompleks dibandingkan menggunakan obyek-obyek sederhana.

Kemampuan anak dalam permainan konstruktif dan dramatik akan menjadi landasan bagi anak dalam permainan dengan aturan. Permainan dengan aturan melibatkan adanya aturan dari luar, dan ditandai dengan transisi anak dari masa praoperasional ke operasional konkrit. Aturan-aturan dinegosiasikan dan disetujui oleh para pemain sebelum permainan dilakukan. Kemampuan menegosiasikan aturan berkembang dari kegiatan bermain peran yang dilakukan anak pada tahapan sebelumnya.

Pembelajaran PAUD menggunakan prinsip belajar melalui bermain agar seluruh aspek perkembangannya berkembang secara optimal, termasuk pada aspek pengembangan kognisinya. Begitu halnya dengan pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Al Kautsar Kabupaten Garut, belajar dalam pengembangan kognitif mempunyai ciri khas yang terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili obyek-obyek tersebut dihadirkan dalam seseorang melalui tanggapan maupun gagasan yang disampaikan secara langsung atau bisa berbentuk lambang.

Menurut Direktorat PADU dalam Acuan menu pembelajaran PADU tahun 2002, menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran PAUD sebaiknya:

- a. Proses pembelajaran tidak perlu diatur dalam tata urutan yang ketat, anak hendaknya diberi kesempatan untuk memilih acara kegiatan pembelajarannya sebaiknya dimulai dengan kegiatan yang dapat merangsang minat.
- b. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan yang dapat merangsang minat anak.
- c. Kegiatan yang dijalankan anak dalam satu hari hendaknya bervariasi antara kegiatan yang bersifat ramai dan kegiatan yang melatih konsentrasi anak.

Selain itu, ada beberapa prinsip pelaksanaan pembelajaran dalam mengembangkan kognisi anak usia dini:

1. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya.
2. dalam memberikan kegiatan pengembangan kognisi terutama untuk kegiatan persiapan pengenalan konsep bilangan, hendaknya guru memperhatikan masa peka anak.
3. Melaksanakan kegiatan secara bertahap sesuai dengan keadaan dan tingkat perkembangan anak.
4. Selalu mengacu pada hasil belajar dan indikator yang ingin dicapai dan sedapat mungkin dikaitkan dengan tema yang dibahas.
5. Menggunakan bermacam-macam metode atau gabungan dari beberapa metode sesuai dengan hasil belajar dan indikator yang hendak dicapai.
6. berdasarkan atas jawaban tentang apa dan mengapa mengenai segala sesuatu yang ada di sekitar anak.

2.8. Bahan dan Peralatan Bermain bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain: kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen, divergen, memberi penilaian. Kegiatan bermain

dilakukan dengan mengamati dan mendengar. Mengamati dilakukan dengan: melihat bentuk, warna, ukuran; melihat persamaan dan perbedaan bentuk, warna, dan ukuran; menciptakan masalah berdasar pengenalannya tentang bentuk, warna, ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilaksanakan dengan: mendengar bunyi, suara, nada; melihat persamaan dan perbedaan bunyi, suara, nada; memecahkan masalah berdasarkan pengenalannya tentang bunyi, suara, dan nada.

Peralatan yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan mendengar adalah: berbagai instrumen musik; beberapa macam benda yang menimbulkan bunyi yang berbeda bila dijatuhkan, digerak-gerakkan, dikocok-kocok, dan sebagainya.

Bahan atau peralatan apa pun yang disediakan hendaknya membantu perkembangan anak dalam mengamati dan mendengar agar memperoleh keterampilan dalam hal mengenal, mengingat, berpikir konvergen, berpikir divergen, dan memberi penilaian.

Bahan dan peralatan yang dibutuhkan sebagaimana terdapat dalam Pedoman *Penggunaan Alat Peraga Taman Kanak-Kanak (Depdikbud, 1992)*: balok unit, papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara, gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung. Di samping itu juga bermacam benda yang ada di sekitar anak Usia Taman Kanak-Kanak.

Belajar melalui Permainan Balok

Belajar melalui permainan balok dimaksudkan pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif terbuat dari potongan kayu, plastik yang memiliki berbagai bentuk, dan cara memainkannya disusun/disambungkan menurut imajinasinya sehingga membentuk suatu bangunan atau menyerupai benda-benda seperti rumah-rumahan, jembatan, pagar, dan lain-lain. Permainan ini, selain melatih perkembangan kreativitas, kognisi, juga melatih kekuatan ototnya dan dapat membantu anak meningkatkan imajinasinya. Mungkin anak hanya akan menyusun ke atas, ke samping, atau melempar-lempar saja. Di usia ini, anak memang sedang senang-senangnya bermain kasar. Misalnya, sudah disusun tinggi malah dirobohkan kembali. Buat anak, hal itu amat menyenangkan. Sebetulnya, dari situ pula anak belajar, bahwa jika benda bersusun dijatuhkan, yang tadinya berada di atas sekarang menjadi terpecah.

Balok, apapun jenisnya digunakan anak membuat *konstruksi* atau bangunan. Anak-anak suka menumpuk balok atau menggabung-gabung balok pasak (lego) untuk memuaskan imajinasinya akan sebuah bentuk. Dari sekedar menumpuk dua balok, membuat jembatan, sampai membuat rumah lengkap dengan bagian-bagiannya. Untuk balok pasak anak-anak bahkan dapat membuat bentuk lebih rumit.

Beragam balok dapat dipergunakan sebagai alat permainan atau sarana belajar. Beberapa jenis balok yang dipergunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok pasak, dan balok lainnya.

- (1) Balok unit merupakan balok yang memiliki bentuk dan ukuran standar.
- (2) Balok besar merupakan balok berukuran besar *macro play*. Dimana anak akan membangun rumah-rumahan dengan skala sesuai dengan tinggi mereka. Tidak ada ukuran standar untuk balok besar ini, namun disyaratkan dibuat dari bahan yang ringan, misalnya dari bahan karton. Balok besar dapat juga dibuat dengan memanfaatkan karton bekas bungkus, misalnya bekas bungkus susu. Masukkan kertas koran ke dalam bekas bungkus agar lebih kuat dan awet dipakai bermain. Karton-karton bekas tadi dapat diberi warna agar lebih menarik.

- (3) Balok berongga pada prinsipnya sama dengan dengan balok besar, yaitu untuk bermain *macro play*. Bedanya hanya pada bahannya, dimana balok berongga dibuat dari kayu/papan.
- (4) Balok pasak/lego. Balok pasak merupakan merupakan balok yang setiap baloknya memiliki pasak pada bagian atas dan lobang pada bagian bawah. Bahan balok ini umumnya terbuat dari kayu atau plastik. Contoh terkenal dari balok pasak ini adalah lego. Balok pasak ini lebih disukai anak-anak karena memberikan lebih banyak pilihan bentuk, yang tidak bisa dilakukan bula menggunakan jenis baloklainnya.
- (5) Balok lainnya, jenis balok lainnya cukup banyak, seperti balok alphabet, dan sebagainya.

Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, salah satunya balok unit ini diduga dapat mengembangkan kreativitas dan kognitif anak usia dini.

3. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Dengan desain yang digunakan berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. (Sugiyono, 2008: 16). Penelitian dilaksanakan di TK Al Kautsar Kabupaten Garut, dengan melibatkan seluruh siswa, yang terdiri dari dua kelompok belajar. Sebanyak 21 orang siswa sebagai kelompok eksperimen, dan sebanyak 23 orang siswa sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari; 1) lembaran observasi, wawancara, dan dokumentasi.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Berikut ini disajikan hasil penelitian Pengaruh Penerapan Bermain Balok Unit Terhadap Pengembangan Kreativitas dan Pengembangan Kognitif

Tabel 2. Skor Pretes-Postes Pengembangan Kreativitas Kelas Eksperimen Statistics

		Pretes Pengembangan Kreativitas (Eksperimen)	Postes Pengembangan Kreativitas (Eksperimen)
N	Valid	21	21
	Missing	0	0
	Mean	30.57	46.33
	Median	32.00	47.00
	Mode	32	47(a)
	Std. Deviation	4.057	2.799
	Variance	16.457	7.833
	Range	16	11
	Minimum	24	40
	Maximum	40	51
	Sum	642	973

Dari tabel 2, terlihat bahwa rata-rata nilai pretes pengembangan kreativitas kelas eksperimen adalah 30,57 dan setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata pengembangan kreativitas tersebut menjadi 46,33. Berdasarkan data tersebut, maka tampak adanya peningkatan hasil pada kelas eksperimen.

Tabel 3. Skor Pretes-Postes Pengembangan Kognitif Kelas Eksperimen Statistics

		Pretes Pengembangan Kognitif (Eksperimen)	Postes Pengembangan Kognitif (Eksperimen)
N	Valid	21	21
	Missing	0	0
	Mean	52.52	67.14
	Median	52.00	67.00
	Mode	51(a)	67(a)
	Std. Deviation	6.218	4.362
	Variance	38.662	19.029
	Range	24	15
	Minimum	43	59
	Maximum	67	74
	Sum	1103	1410

Berdasarkan Tabel 3. terlihat bahwa rata-rata nilai pretes pengembangan kognitif kelas eksperimen adalah 52,52 dan setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata pengembangan kognitif tersebut menjadi 67,00. Berdasarkan data tersebut, maka tampak adanya peningkatan hasil pada kelas eksperimen. Selanjutnya, pada tabel berikut ditampilkan raihan nilai pretes dan postes kelas kontrol.

Tabel 4. Skor Pretes-Postes Pengembangan Kreativitas Kelas Kontrol Statistics

		Pretes Pengembangan Kreativitas (Kontrol)	Postes Pengembangan Kreativitas (Kontrol)
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
	Mean	29.91	32.09
	Median	30.00	32.00
	Mode	29	29
	Std. Deviation	3.356	3.999
	Variance	11.265	15.992
	Range	14	17
	Minimum	22	24
	Maximum	36	41
	Sum	688	738

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengembangan kreativitas pada kelas kontrol adalah 29,91 dan setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata pengembangan kreativitas tersebut menjadi 32,09 Berdasarkan data tersebut, maka tampak adanya peningkatan hasil pada kelas kontrol, namun peningkatannya lebih rendah dari pada raihan siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 5. Skor Pretes-Postes Pengembangan Kognitif Kelas Kontrol Statistics

		Pretes Pengembangan Kognitif (Kontrol)	Postes Pengembangan Kognitif (Kontrol)
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
	Mean	52.26	52.83
	Median	52.00	54.00
	Mode	51(a)	50(a)
	Std. Deviation	5.479	4.207
	Variance	30.020	17.696
	Range	18	17
	Minimum	42	44
	Maximum	60	61
	Sum	1202	1215

Dari tabel 5 terlihat bahwa rata-rata nilai pengembangan kognitif pada kelas kontrol adalah 52,26 dan setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata pengembangan kognitif tersebut menjadi 52,83 Berdasarkan data tersebut, maka tampak adanya peningkatan hasil pada kelas kontrol, namun peningkatannya jauh lebih rendah dari pada raihan siswa pada kelas eksperimen.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan data hasil eksperimen penerapan bermain balok unit, maka kelompok yang diberi perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan dibanding kelompok yang menggunakan pembelajaran biasa. Terlihat dari data statistik yang telah dijelaskan di muka. Khususnya pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan pada aspek pengembangan kreativitas dan kognitifnya.

Menurut pemikiran Piaget (1954, 1962, 1965, dalam Hoorn *et al.* 1999: 34) merupakan sumber bagi para ahli untuk merumuskan kaitan antara bermain dengan kemampuan kognitif anak. Menurut Piaget, perkembangan skema anak bersifat dinamis. Ketika anak telah mengkonsolidasikan untuk naik pada tahapan perkembangan berikutnya, anak tidak menghilangkan kemampuan yang dimiliki sebelumnya. Kemampuan yang baru dikuasai anak justru akan mengembangkan strategi dan skema anak.

Piaget membagi perkembangan bermain dalam beberapa tahapan yang terkait dengan perkembangan kognitif anak. Tahapan pertama adalah *practice* atau *functional play* dengan karakteristik utama yaitu terkait dengan tahapan intelegensi sensorimotor anak. Piaget menyebut bermain dalam tahapan ini sebagai "*a happy display of known action*" yaitu bahwa anak-anak mengulangi pengalaman-pengalaman yang mereka rasakan baik dengan obyek maupun dengan tubuhnya. Hal ini dilakukan bayi dengan merengkuh, menarik, menendang, atau mendorong tangannya dimana bayi menikmati kemampuannya dalam menggerakkan anggota tubuhnya. Kegiatan bermain *functional play* merupakan kegiatan bermain utama yang dilakukan oleh anak hingga usia dewasa. Kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain ini menjadi sumber bagi perkembangan dan kesenangan sepanjang hidup.

Bermain simbolik merupakan tahapan kedua dalam perkembangan bermain menurut Piaget. Tahapan ini terjadi pada anak usia 18 bulan dengan karakteristik utama yaitu perkembangan kognitif anak pada tahapan praoperasional. Bermain simbolik melibatkan kemampuan anak dalam mengembangkan *mental representation* yaitu kemampuan untuk membayangkan suatu benda sebagai pengganti benda yang lain dalam kegiatan bermain tersebut. Kemampuan ini akan menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan dalam mengorganisir pengalaman. Tiga bentuk permainan simbolik menurut Piaget meliputi permainan konstruktif, permainan dramatik dan permainan dengan aturan.

Implikasi teori Piaget bagi pembelajaran anak usia dini sangat banyak. Anak usia dini menurut Piaget berada pada tiga tahapan pertama. Oleh karena itu, guru harus mampu mendesain kegiatan pembelajaran sesuai tingkat perkembangan anak. Bagi anak yang sedang berada sensorimotor, belajar melalui interaksi organ sensoris dan motoris dengan lingkungan sangat penting. Ia belum bisa berpikir seperti orang dewasa. Begitu pula anak fase praoperasional, jangan dipaksa menarik kesimpulan dari dua variabel yang tidak diamati langsung. Memberikan pengalaman nyata jauh lebih berharga daripada mencekoki anak dengan konsep yang harus dihafalkan. Anak pada fase konkret operasional paling baik belajar dari benda-benda atau obyek secara langsung. Teori Piaget kelak menjadi dasar paham konstruktivisme.

5. Kesimpulan

Hasil penelitian menggambarkan bahwa belajar melalui bermain balok unit berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini pada siswa Taman Kanak-kanak Al Kautsar Kabupaten Garut. Hal ini digambarkan pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Daftar Pustaka

- Brewer An Jo. (2007). *Introduction to Early Childhood Education Prescholl though primary Grades*. Sixth Edition: University of Massachusetts Lowell: Person
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Departemen Pendidikan Nasional. (2001) *Informasi tentang Pendidikan Anak Dini.. Usia Pendidikan Prasekolah Pada Jalur Pendidikan Luar Sekolah*. Jakarta: Ditjen Diklusepora.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Naskah Akademik Pendidikan Anak Dini Usia (PADU)*. Jakarta : Ditjen Diklusepora.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Departemen Pendidikan Nasional. (2003), "*Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*" . Jakarta.
- Hurlock, E.B. (1991). *Psikologi Perkembangan*. (terjemahan Istiwidiyanti) Jakarta: Erlangga
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurikhsan Juntika. (2007). *Buku Materi Pokok Perkembangan Peserta Didik*. Bandung. Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sa'ud, Udin. (2007). *Buku Materi Pokok Metodologi Penelitian Pendidikan Dasar*. Bandung. Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.

- Sa'ud, Udin. (2008). Problematika Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar untuk Membangun Manusia Indonesia yang Unggul, dan Alternatif Solusinya. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional Peningkatan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar. SPs. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Sokolova, V Irina, *et.al.*,(2008). Kepribadian Anak Mengupas Tumbuh Kembang Kepribadian Anak dalam Masa Perkembangannya. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi A. (2006). "Standarisasi Alat Permainan". Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini. 5, (1), 7-13
- Suyanto, S, 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Syah, M. (1997). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.