



Deskripsi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Lego di TK Kartini

Julia Luly¹, Irvin Novita Arifin² & Nunung Suryana Jamin³

^{1,2,3} Program Studi PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Gorontalo

Email: julia.luly06@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari

2022

Disetujui Desember

2022

Dipublikasikan

Maret 2023

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui deskripsi kemampuan kognitif anak usia dini dalam kegiatan bermain lego di TK Kartini Desa Mopusi Kecamatan Lolayan Kabupaten Bolaang Mongondow. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jumlah anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 15 anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam empat aspek yang diamati daya ingat, konsentrasi, perbendaharaan kata dan penalaran tajam berada pada level baik. Aktivitas yang anak perlihatkan seperti dapat menyelesaikan masalah saat bermain lego dan dapat berinteraksi dengan menggunakan kosakata yang tepat.

Kata kunci: Kegiatan Bermain Lego; Kemampuan Kognitif Anak

Abstract

The purpose of this study is to find out the description of early childhood cognitive abilities in playing lego activities at Kartini Kindergarten, Mopusi Village, Lolayan District, Bolaang Mongondow Regency. The research method used in this study is a qualitative descriptive research method. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation. The number of children who were sampled in this study were 15 children. The results of this study indicate that in the four aspects observed memory, concentration, vocabulary and sharp reasoning are at a good level. Activities that children show such as being able to solve problems when playing lego and can interact using the right vocabulary.

Keywords: Playing Lego, Children's Cognitive Ability



PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentan usia 0-6 tahun. Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, anak usia dini ialah anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Masa usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak dimasa depannya atau sering disebut juga dengan masa keemasan (*golden age*) yang menentukan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya

Menurut Wiyani (2016:98), anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Masa usia dini merupakan rentang masa yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya yang berlangsung dengan sangat luar biasa.

Kemampuan kognitif pada anak usia dini adalah salah satu hal yang harus diperhatikan karena pada masa inilah anak mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat. Kognitif merupakan suatu proses berfikir yang di gunakan untuk menjelaskan aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi Yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masadepan atau semua proses psikologis. Kognitif mempresentasikan satu set fungsi mental yang sangat tinggi.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa-peristiwa. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan nya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba, ataupun cium melalui panca indra yang dimiliki nya. Menurut Khadijah (2016), kemampuan kognitif dapat di artikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi lingkungan sekitarnya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana.

Pemberian stimulasi juga merupakan hal yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. pada masa usia dini merupakan pemberian rangsangan yang baik karena masa ini disebut *golden age*, yaitu 80% kapasitas perkembangan dicapai pada usia ini dan 20% setelah

masa *golden age*. Anak yang mendapatkan stimulasi terarah dan teratur akan lebih mudah berkembang. Salah satu cara menstimulasi anak usia dini yaitu dengan cara bermain. Bermain dapat meningkatkan enam aspek perkembangan pada anak salah satunya kognitif. Dalam bermain anak juga dapat melatih kreativitas yang merupakan aspek kecerdasan (Novitasari, 2018).

Menurut Juniarti dan Gustina (2019 : 39) bermain merupakan ruhnya pendidikan anak usia dini, dunia anak adalah dunia bermain, dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali yang ada dalam pikiran anak hanyalah bermain. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hal, antara lain anak akan belajar mengenal lingkungan sekitarnya. Hal ini senada dengan pendapat Habiba dan Kuswardani, (2018), yang mengatakan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang didunia yang dipersiapkan untuk berpetualang. Melalui bermain, anak dapat mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu cermin perkembangan anak. Menurut Montolalu (dalam Hayati & Komala 2020), kemampuan daya pikir seorang anak sebagian besar dapat berkembang melalui kegiatan bermain.

Salah satu kegiatan permainan yang dapat melatih kemampuan kognitif anak yaitu bermain lego. Permainan lego atau permainan bongkar pasang yang terbuat dari plastik yang berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga dapat disatukan dan dibentuk menjadi rumah, robot, mobil, jembatan, gedung, dan lain-lain. Permainan ini dapat mendorong pemikiran koordinasi, dan daya cipta anak. Menurut Syafrina dan Adiningsih (2020) lego merupakan permainan konstruktif dari kepingan plastik yang dapat disusun dan dipasangkan menjadi suatu bentuk tertentu. Fadilah (2019) menjelaskan bahwa bermain lego dapat membantu menstimulasi kreatifitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian anak. Melalui kegiatan bermain lego diharapkan dapat membantu mengasah perkembangan kognitif anak. Dengan mengalami langsung, anak diharapkan lebih semangat belajar, tidak bosan, menyenangkan dan lebih aktif dalam mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelompok B TK Kartini Desa Mopusi Kecamatan Lolayan Kabupaten Bolaang Mongondow, peneliti melihat bahwa kurangnya kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan kognitif

anak serta kurangnya pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) padahal kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan alat permainan edukatif seperti lego merupakan salah satu cara untuk mengasah kemampuan kognitif anak usia dini. Dengan memanfaatkan alat permainan edukatif (APE) dalam kegiatan belajar diharapkan anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan alat permainan edukatif seperti lego diharapkan dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan mengembangkan imajinasi serta kreatifitas anak.

Bermain lego dapat membantu mengasah kemampuan kognitif anak usia dini seperti melatih ingatan baik anak. Guru memerintahkan anak untuk membuat kreasi seperti bangunan, robot, kendaraan, dan lainnya sesuai dengan keinginan anak dan disini anak mengingat bangunan atau bentuk apa saja yang pernah ia lihat yang dapat ia buat dengan lego. Lego juga dapat mengasah daya konsentrasi baik anak, dimana lego melatih anak untuk berkonsentrasi membuat karya dalam kegiatan bermain lego dan berkonsentrasi menyelesaikan karyanya (Maulida, Hendrawaijaya, & Imsiyah, 2020).

Bermain lego tidak hanya dapat mengasah ingatan serta daya konsentrasi pada anak. Lego juga dapat mengasah perbendaharaan kata yang baik pada anak, karena dalam kegiatan bermain lego anak akan lebih banyak berkomunikasi dengan teman dan guru serta anak diminta untuk menjelaskan kreasi apa yang ia buat dengan lego sehingga anak akan menjelaskannya dengan kalimat yang sederhana. Tidak hanya itu, lego juga dapat mengasah penalaran tajam pada anak. Dimana dengan lego anak dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri sehingga anak dapat menyelesaikan masalah yang ia hadapi dalam membuat kreasinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Kartini Desa Mopusi, Kecamatan Lolayan Kabupaten Bolaang Mongondow yang dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan. Objek penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Objek penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Kartini yang berjumlah 15 orang anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument penelitian sebagai pedoman observasi yang

telah diuji validasi dan reliabilitasnya. Data kemudian dianalisis dengan mereduksi dan menyimpulkan tema utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk melihat kemampuan kognitif anak usia dini dalam kegiatan bermain lego. Dengan ini peneliti melakukan observasi/pengamatan yang mengacu pada 4 indikator yaitu : 1) Ingatan baik. 2) Daya konsentrasi baik. 3) Perbendaharaan kata baik. 4) Penalaran Tajam. Dalam kegiatan bermain lego untuk perkembangan kognitif anak bahan yang disiapkan hanyalah berupa lego yang terbuat dari plastik yang berbagai macam bentuk dan bergerigi sehingga mudah di satukan dan dibentuk menjadi berbagai macam bentuk seperti robot, bangunan, mobil, dan lain-lain.

1. Ingatan Baik

Ingatan baik ini dibagi atas 2 deskriptor yaitu :

- a. Menjelaskan kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini. Pada kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian, 12 orang anak sudah mampu menjelaskan kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini sementara 3 lainnya belum mampu.
- b. Mengerjakan dengan benar apa yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan bermain lego. pada kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian, 12 orang anak sudah mampu mengerjakan apa yang diperintahkan oleh guru sedangkan 3 anak lainnya masih belum bisa mengerjakan apa yang di katakana oleh guru sebelum kegiatan dimulai.

2. Daya Konsentrasi Baik

Ingatan baik ini dibagi atas 2 deskriptor yaitu :

- a. Berkonsentrasi membuat karya dalam permainan lego. pada kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian, dapat dilihat bahwa 13 anak sudah dapat berkonsentrasi dalam kegiatan bermain lego sedangkan 2 lainnya belum.
- b. Berkonsentrasi menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu. Dapat dilihat dari 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian, dapat dilihat bahwa 12 orang

anak. Sementara 3 lainnya masih belum selesai dan masih melanjutkan untuk menyelesaikan kreasinya.

3. Perbendaharaan Kata Baik

Perbendaharaan kata baik ini dibagi atas 2 deskriptor yaitu :

- a. Menggunakan kata yang baik dalam berinteraksi dengan teman dan guru. Pada kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian, 13 orang anak sudah mampu menggunakan kata yang baik dalam berinteraksi dengan teman dan guru sementara 2 lainnya masih suka menggunakan kata yang kurang baik terlebih pada temannya.
- b. Menjelaskan hasil karya dengan kalimat yang sederhana. Pada kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian, hampir semua anak sudah menjelaskan hasil karyanya menggunakan kalimat yang sederhana.

4. Penalaran Tajam

- a. Berkreasi menggunakan lego sesuai dengan imajinasinya sendiri. Pada kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian, 13 anak sudah dapat berkreasi dengan imajinasinya sendiri sedangkan 2 lainnya belum.
- b. menyelesaikan sendiri masalah yang ia hadapi dalam kegiatan bermain lego. Pada kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian, 12 orang anak yang sudah mampu mengatasi masalah yang ia hadapi sementara 3 lainnya masih belum bisa dan masih meminta bantuan guru.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK Kartini Desa Mopusi Kecamatan Lolayan Kabupaten Bolaang Mongondow pada bulan Juli 2021 dengan subjek penelitian 15 anak usia 5 – 6 tahun yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi/pengamatan yang mengacu pada 4 indikator yaitu : 1) Ingatan baik; 2) Daya konsentrasi baik; 3) Perbendaharaan kata baik; 4) Penalaran tajam. Dalam kegiatan bermain lego untuk perkembangan kognitif anak bahan yang disiapkan hanyalah berupa lego yang terbuat dari plastik yang berbagai macam bentuk dan bergerigi sehingga mudah di satukan dan dibentuk menjadi berbagai macam bentuk seperti robot, bangunan, mobil, dan lain-lain. Berdasarkan hasil penelitian yang mengacu

pada 4 indikator dapat dilihat dari 15 orang anak yang menjadi subjek penelitian 9 orang anak sudah memiliki kemampuan kognitif yang baik sementara 6 lainnya mulai berkembang.

Menurut Yuniasih & Warini (2022), permainan lego merupakan sebuah permainan yang tidak hanya untuk dimikmati dalam suatu aktivitas bermain akan tetapi dapat juga dijadikan sarana dalam mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan berfikir pada anak, selain itu lego tergolong kedalam permainan yang konstruktif dan permainan konstruktif itu sendiri termasuk ke dalam permainan produktif. Dengan anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan lego, mereka secara aktif membangun daya pikir, ide dan memori serta pemecahan masalah yang mendukung proses kognitif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa deskripsi kemampuan kognitif anak usia dini dalam kegiatan bermain lego berpusat pada indikator yaitu, ingatan baik, daya konsentrasi baik, perbendaharaan kata baik, serta penalaran tajam meningkat. Anak juga dapat membangun pengetahuan dan menjelaskan bentuk yang sedang mereka lakukan melalui daya ingat dan kosakata yang berkembang selama bermain.

REFERENSI

- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Habiba, S., & Kuswardani, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Kelompok Bermain As-Shobier Wonojati Jenggawah Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 1(2), 117-126.
- Hayati, I & Komala. 2020. "Analisis Permainan Lego Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini" *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Inovatif Adaptif)*. Vol. 3 No. 6 DOI: <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i6.p%25p>
- Juniarti, Y., & Gustiana, E. (2019). Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(1), 37-42.
- Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3 No 6
- Khadija, 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Maulida, D. A., Hendrawajaya, A. T., & Imsiyah, N. (2018). Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 9-11.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90.

Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas Bermain “Lego” Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4–5 Tahun. *Motiva: Jurnal Psikologi*, 3(1), 19-25.

Wiyani, N. A. (2018). Manajemen Program Kegiatan PAUD Berbasis Otak Kanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).