

ANALISIS KEGIATAN PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BOMBIK DI PLAY GROUP AL-KHODIJAH KOTA MOJOKERTO

Fika Septiana Sari

STITNU Al Hikmah Mojokerto

Email: fikaseptiana90@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kegiatan pengembangan kognitif melalui permainan bombik pada Play Group Al Khodijah. Penelitian ini menggunakan metode interpretative yaitu menginterpretasikan dengan cara mengajak anak untuk bermain bombik dan mengajak anak untuk membuat kreasi dengan membentuk dan membangun sebuah bentuk sesuai dengan keinginan mereka, alat permainan bombik yang sudah disediakan oleh pendidik atau guru. Subyek penelitian ini ditujukan kepada Peserta didik, Pemimpin Play Group Al Khodijah. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik tabulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui analisis kegiatan pengembangan kognitif, anak-anak Play Group mampu mengenal berbagai bentuk geometri lebih cepat. Selain itu semakin cepat belajar hal-hal lain dan mampu berpikir kritis. Pengembangan kognitif dicapai melalui permainan bombik,

Kata Kunci : *Pengembangan Kognitif, Permainan Bombik, Play Group Al Khodijah*

LATAR BELAKANG

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan serta memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tau terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan. Mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi serta belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, kaya dengan fantasi dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Salah satu stimulasi yang dapat menumbuhkan kemampuan kognitif mereka yaitu dengan diberi kegiatan melalui berbagai bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak, karena dengan bermain seluruh aspek perkembangan baik perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosional dan nilai-nilai agama serta moral dapat dicapai secara bersama-sama. Kemampuan kognitif pada anak bertujuan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar.

Montolalu (2012:19) Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak untuk memecahkan sesuatu permasalahan. Berdasarkan dari pengertian tersebut disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara dan makna yang beragam.

Menurut Hurlock (dalam Sugianto, 1995:40) mengemukakan ada dua penggolongan utama kegiatan bermain yaitu : 1. bermain aktif, yakni kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri, 2. Permainan pasif, yakni kegiatan dimana anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan anak sendiri dan tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik.

Tahapan kegiatan bermain menurut Hurlock (dalam Ayunita, 2013:46) adalah sebagai berikut: 1.tahap penjelajah, yakni berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya lalu mengamatinya, 2. tahap atas main, yakni anak biasanya hanya mengamati alat permainannya, 3. tahap bermain, pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi *games*, olahraga dan bentuk

permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa, 4. tahap melamun, yakni mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal.

Bombik adalah mainan bongkar pasang, berbentuk kepingan dari bahan plastik yang memiliki warna bermacam-macam, dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk sesuai dengan keinginan pemakainya. Sedangkan dalam analisis ini peneliti menggunakan bombik modifikasi dengan modifikasi bombik yang terbuat dari bahan plastik berbentuk bunga. Dalam bermain bombik modifikasi ini bertujuan untuk menarik perhatian anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam ruang lingkup yang lebih khusus yakni konstruksi atau kemampuan anak-anak berimajinasi kreatif membuat atau membangun sebuah bentuk sesuai khayalan mereka melalui permainan bombik ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode interpretative yaitu menginterpretasikan dengan cara mengajak anak untuk bermain bombik dan mengajak anak untuk membuat kreasi dengan membentuk dan membangun sebuah bentuk sesuai dengan keinginan mereka, alat permainan bombik yang sudah disediakan oleh pendidik atau guru. Subyek penelitian ini ditujukan kepada Peserta didik, Pemimpin Play Group Al Khodijah dan Pendidik di Play Group Al Khodijah

Instrumen kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1). Observasi yaitu untuk melihat fenomena yang unik atau menarik untuk dijadikan fokus penelitian, yaitu dengan cara melakukan pengamatan secara langsung tentang tindakan yang dilakukan pendidik serta sikap dan perilaku yang dilakukan oleh anak. 2) Wawancara yaitu sebagai suatu proses tanya jawab lisan, dua orang atau lebih berhadapan secara fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan suaranya dengan telinganya sendiri. Wawancara yang dilakukan adalah dengan pengelola dan pendidik hal ini untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai fokus penelitian. 3) Dokumentasi yaitu mengumpulkan bukti-bukti dan penjelasan yang lebih luas mengenai fokus penelitian. dokumentasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk mencari data-data otentik yang bersifat dokumentasi, baik data itu berupa catatan harian, memori atau catatan penting lainnya, dokumentasi foto ataupun video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memudahkan analisis data, maka data hasil penelitian dibuat tabulasi. Hasil Observasi sebagai berikut 1) Anak-anak duduk dibangkunya masing-masing berhadapan. 2) Dalam pembelajaran bermain bombik guru sudah mempersiapkan alat untuk melaksanakan kegiatan. Dan memberikan beberapa contoh bentuk kreasi hasil buatan guru. Anak-anak menjawab apa bentuk yang dibuat. 3) Setelah melakukan tanya jawab didepan. Guru membagikan bombik kepada anak-anak. 4) Anak-anak mulai membuat bentuk, guru membimbing anak-anak agar tidak kebingungan dalam membuat bentuk.

Dari hasil wawancara dengan pimpina Play Group sebagai berikut (1) Dengan adanya PG yang menerima dan memberikan pelayanan yang terbaik terhadap anak, dan guru serta orang tua, kami berharap agar anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya.(2) Kami berkeinginan agar kemampuan anak dapat berkembang dengan optimal termasuk kemampuan kognitif pada anak karena bermain bombik adalah bentuk ekspresi imajinasi anak-anak. (3) Kami mengembangkan potensi anak sejak dini sedemikian rupa sehingga anak tidak hanya mengenal lewat gambar dan tulisan yang nantinya akan terarah pada suatu pencapaian perkembangan yang optimal.(4) Kami lebih menekankan pada pengembangan potensi anak sejak dini yang dirancang untuk perkembangan anak sejak dini.

Hasil Dokumentasi adalah sebagai berikut (1) Dalam rencana kegiatan anak-anak mau berkreasi sendiri dengan Alat Permainan Bombik. (2) Dalam program kegiatan KB tercantum bahwa tujuan pendirian KB adalah mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak agar dapat berkembang dengan optimal melalui kegiatan yang menyenangkan. (3) Dalam rencana kegiatan tertulis bahwa salah satu alat peraga edukatif yang digunakan adalah bombik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis pada saat penelitian maka diperoleh hasil dalam kegiatan Bermain Bombik di PG Al-Khodijah Kota Mojokerto adalah Di PG Al-Khodijah Kota Mojokerto guru melakukan kegiatan pembelajaran Bermain Bombik diharapkan mampu mengembangkan Kognitif anak yang dapat menghasilkan bentuk bombik yang kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget melihat

permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir (Gagne dalam Januari, 2006). Kognitif secara umum adalah salah satu wilayah psikologis/satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan termasuk kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan rasa.

Kegiatan Bermain Bombik di PG Al-Khodijah Kota Mojokerto bahwa belajar melalui permainan bombik pada hakekatnya menyenangkan yang menjadikan anak belajar dari dalam dirinya sendiri sehingga belajar lebih bermakna dari pada sekedar perintah guru. Sesuai dengan pendapat Santrock (2002) permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Erikson dan Freud : Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik.

SIMPULAN

. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam kegiatan bermain bombik pada PG Al-Khodijah Kota Mojokerto termasuk dalam kategori sangat baik.

Bahwa kegiatan bermain bombik selain untuk mengembangkan kreatifitas anak dalam bermain dan memilih bentuk yang dipilih, bermain bombik juga dapat membantu mengembangkan kognitif anak karena kegiatan ini mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunita, Deviani. 2013. *Panduan Lengkap Mencerdaskan Anak Usia 1-6 tahun*. Yogyakarta: Araksa.
- Jihad, Asep. 2008. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2009. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:Depdiknas.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slamet Suyanto. (2005b). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triharso. 2013. *Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi.
- Yuliani, N.S. dkk. 2005. *Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.