

Pengembangan Potensi Kognitif Anak Melalui Bermain Konstruksi dengan Lego di TK. KARTIKA V-49 Pontianak

Rosita, Fadillah, Desni Yuniarni

PG.PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email : Rifan_rifaldi@yahoo.co.id

Abstrak : Pengembangan Kognitif anak melalui bermain Lego terhadap hasil belajar di TK.KARTIKA V-49 Pontianak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan Kognitif anak melalui bermain Lego di TK.KARTIKA V-49 Pontianak. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas terhadap tiga puluh siswa pada usia 5-6 tahun dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Dari analisis dapat disimpulkan Perkembangan Kognitif anak dalam mengenal warna dasar merah, kuning, biru dengan Lego (86,67%). Anak mengenal bentuk Geometri, segitiga, lingkaran dan segiempat dengan Lego(90%). Anak mampu menyusun Lego dari besar ke kecil dan sebaliknya (83,33%). Hal ini berarti pembelajaran dengan bermain konstruksi dengan Lego dapat mengembangkan Kognitif anak usia 5-6 tahun di TK. KARTIKA V-49

Kata Kunci : Potensi Kognitif melalui bermain dengan Lego

Abstract : Developing of Child Cognitive in playing Lego to study result at TK. KARTIKA V-49 Pontianak. The purpose of this research is to know Developing of Child Cognitive in playing Lego at TK. KARTIKA V-49. The research method used classroom action research to thirty student in 5-6 age. Type this research is data roundup technique with observation and documentation. From analysis take conclusion the influence Development of Child Cognitive in knowing basic colour is red, yellow and blue with Lego (86,67%). The children to know Geometry, trilateral, circle, rectangle with Lego (90%). The children can make Lego from Big to small or on the contrary (83,33%). In this case is study with playing construction of Lego can Development of Child Cognitive in 5-6 age at TK. KARTIKA V-49.

Key Word : The potential of cognitive in playing Lego

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui panca indera yang ia miliki. Di Taman Kanak-kanak pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah daya pikir, yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu yang bersifat aktivitas atau perilaku.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal I Ayat 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui

pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas : 2003).

Peraturan pemerintah No. 58 Tahun 2009 (PERMEN. No. 58. Tahun 2009) tentang aspek kognitif menyebutkan ;

Dalam tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) untuk pemahaman tentang konsep, bentuk, warna, ukuran dan pola, anak dapat mengenal dan membedakan warna dasar merah, kuning, biru, mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) menyusun dari besar-kecil atau sebaliknya.

Permasalahan yang dialami anak kelompok B TK. Kartika V-49 Pontianak adalah belum pernah memainkan serta mengenal permainan konstruksi yang menggunakan *lego*, sehingga anak belum bisa dalam mengenal dan membedakan warna dasar merah, kuning, biru, belum bisa mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dengan menggunakan *lego*, belum bisa menyusun *lego* dari besar kecil atau sebaliknya dalam membentuk sebuah bangunan.

Selama ini Paradigma hanya mengenal permainan konstruksi itu hanya balok, kenyataan sekarang telah berkembang permainan yang membangun itu bukan hanya balok, salah satunya *lego*, *lego* juga dapat membentuk pikiran anak dalam mengembangkan kognitifnya, membangun kreativitasnya untuk mengenal warna dasar merah, kuning, biru, mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat), menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya, membentuk sebuah bangunan yang diinginkannya.

Jean Piaget (1969 ; 5.6) (dalam Yuliani, Nurani Sujiono, dkk, 2008) menyatakan bahwa ; pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian, pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antar objek satu dengan lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun melalui bermain konstruksi dengan menggunakan *lego* di TK Kartika V-49 Pontianak?”

Mengembangkan metode pengajaran kognitif melalui bermain konstruksi dengan menggunakan *lego* agar tujuan kegiatan belajar yang dirumuskan tercapai.

Sebagai acuan penelitian dalam bidang pembelajaran lain.

Memberi peluang kepada anak untuk mengembangkan kognitifnya, daya pikirnya melalui bermain konstruksi dengan menggunakan *lego* dalam menciptakan sesuatu dalam berkreatifitas.

Bermain konstruksi dengan menggunakan *lego* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain yang memberikan kebebasan kepada anak dalam membentuk dan menyusun sebuah bangunan yang diinginkannya dalam memahami dengan mengenal warna dasar (merah, kuning, biru), mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dan menyusun *lego* dan besar – kecil atau kecil - besar.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak, bermain adalah kodrat anak, Solehudin (1996) (dalam Masitoh dkk, 2008; 9.3) menyatakan bahwa “pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat spontan, terfokus pada proses memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.

Bermain konstruksi dengan menggunakan *lego* agar anak memahami dalam mengenal warna dasar merah, kuning, biru, mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) serta menyusun *lego* dari besar – kecil atau sebaliknya.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. (dalam B.E.F. Montolalu, 2008; 1.5)

Berikut ini cuplikan yang diambil dari buku *Beginnings and Beyond* (Ann Gordon, 1993; 364). (Dalam B.E.F Montolalu, 2008;1.5)

Salah satu hal yang paling buruk yang dapat dilakukan seorang pendidik anak prasekolah, dengan alasan mengajar adalah menginterupsi kegiatan bermain anak, untuk melakukan sesuatu yang ia pikir lebih penting.

Salah satu hal yang terbaik yang dapat dilakukan seorang pendidik anak prasekolah adalah memfasilitasi serta berpartisipasi dalam permainan (J. Ronald Lally dalam *Play*).

Peranan bermain *lego* terhadap pengembangan aspek kognitif ini sangat penting karena ketika anak akan bermain *lego* anak akan mengamati susunan bentuk-bentuk dari *lego* dan warna-warnanya. Dari pengamatan tersebut anak bisa memahami atau menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya. Karena dari *lego* tersebut akan dapat mengembangkan kreativitasnya, memecahkan masalah sederhana dalam membentuk sebuah bangunan yang diinginkannya.

Sedangkan *lego* adalah alat permainan konstruksi yang merupakan pengembangan dari balok yang dapat dibuat atau disusun menjadi berbagai bentuk yang diinginkan anak, seperti mobil, kapal terbang, robot, pohon, rumah, gerobak (B. E. F Montolulu, (2008 ; 5.20). Jenis *lego* bermacam-macam, *lego* juga berwarna-warni dan berbagai ukuran.

Menurut e.g., Ausubel, (1963), Bruner, Goodnow, & Austin, (1956), *Educational psychologist become Interested in how people think, learn concepts, and solve problems*. (Para ahli pendidikan menjadi tertarik bagaimana cara orang berfikir konsep-konsep belajar dan pemecahan masalah tersebut).

Selanjutnya menurut Ashcraft, 2006 mengatakan: *Most infortantly, cognitive psychologist assume that mental processes exist, that they can be studied scientifically, and that humans are active participants in their own acts of cognition*.

(Ashraft, 2006 mengatakan: ini sangat penting, ahli psikologi kognitif berasumsi bahwa adanya proses mental yang bisa dipelajari secara Ilmiah dan manusia adalah peserta aktif dalam kegiatan kognitif mereka sendiri).

Dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu kompetensi dasar. Kompetensi dasar yang diharapkan dimiliki oleh anak adalah anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan hasil belajar pemahaman tentang anak dapat membangun sebuah

Bangunan yang di inginkannya, indikator atau tingkat pencapaiannya diharapkan adalah: anak dapat mengenal warna dasar (merah, kuning, biru), anak

dapat mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat), anak dapat menyusun benda dari besar – kecil atau sebaliknya.

Hasil belajar yang diharapkan seperti tersebut diatas di upayakan terwujud melalui beberapa indikator yang dituangkan dalam kegiatan pembelajaran setiap hari. Pada pengembangan bidang kognitif dilakukan stimulasi dari berbagai indera secara bersama.

METODE

Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Penelitian ini dilakukan diruangan kelas B1 TK. Kartika V-49 Pontianak.

Sumber data yang peneliti peroleh adalah seluruh anak TK. Kartika V-49 Pontianak yang dilakukan secara kolaboratif yaitu adanya kolaborasi peneliti dengan satu orang guru sebagai observer dengan jumlah anak 30 siswa.

Penelitian ini dilakukan dari kegiatan sebagai berikut :

Perencanaan.

Pelaksanaan Tindakan.

Pengamatan / Observasi

Refleksi.

Perencanaan memberikan tindakan berupa kegiatan bermain kontruksi dengan menggunakan *lego* dengan harapan adanya peningkatan kemampuan kognitif pada anak. Membuat RKH, tempat kegiatan, menyetting lingkungan. Tindakan adalah seluruh kegiatan yang tercantum dalam RKH.

Pada tahap observasi ini, guru mitra melaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan pada tahap perencanaan.

Lembar observer yang digunakan pada penelitian ini terdiri :

Lembar observer guru, untuk mengobservasi dan memastikan pembelajaran yang dilakukan.

Lembar observasi anak, untuk memantau dan memastikan bahwa anak ikut serta aktif terlibat dalam model pembelajaran kognitif yang digunakan serta meliputi pengamatan aktivitas saat melakukan permainan *lego*.

Refleksi kegiatan merenung atau mengingat dan menghubungkan kinerja mengajar yang telah / akan dilaksanakan terjadi dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pengelolaan yang telah dilaksanakan. Yang bersangkutan dibantu teman sejawat.

Penulis menggunakan teknik-teknik sebagai berikut :

Teknik observasi langsung yaitu dengan meminta teman sejawat, guru yang juga mengajar di sekolah tersebut untuk menjadi observer. Teknik ini dimaksudkan agar baik peneliti maupun observer dapat memantau perkembangan anak dalam hal aktivitas belajarnya dengan analisis untuk memperoleh data sesuai dengan indikator hasil belajar.

Kriteria yang digunakan adalah :

B = Bisa, bagi anak yang dapat mengenal warna dasar (merah, kuning, biru), mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat), menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya.

CB = Cukup Bisa, diberikan bagi anak dapat mengenal warna dasar (merah, kuning, biru), mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya tetapi dengan sedikit bantuan guru.

KB = Kurang Bisa, bagi anak yang belum dapat dapat mengenal warna dasar (merah, kuning, biru), mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat), menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya sepenuhnya dengan bantuan guru.

Adapun dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan pada indikator diberikan :

Bisa (B) jika kemampuan kognitif anak meningkat dari 75 % - 100 %.

Cukup Bisa (CB) jika kemampuan kognitif anak meningkat dari 50 % - 74%.

Kurang Bisa (KB) jika kemampuan kognitif anak kurang dari 50 %.

Dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{nilai} = \frac{(\text{jumlah per item}) \times 100\%}{\text{jumlah seluruh anak}} = \dots\dots\%$$

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan bermain konstruksi dengan menggunakan *lego*. Pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali penentuan dengan alokasi waktu 2 x 60 menit tiap pertemuan. penelitian ini dimaksudkan dengan memperbaiki pembelajaran, oleh karena itu sebelumnya disusun rencana perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan di TK. Kartika V-49 Pontianak.

Perencanaan Pembelajaran pada siklus I meliputi : Pembuatan skenario pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan didalamnya terkait persiapan materi yang akan dilaksanakan, dengan harapan adanya pengembangan kemampuan kognitif pada anak. Dalam tahap pembelajaran medianya berupa :

Penyusunan Rencana Kegiatan Harian (RKH) Meliputi Tahap sebagai berikut :

Kegiatan Awal

Kegiatan Inti.

Kegiatan Akhir.

Menyiapkan media pembelajaran meliputi :

Siklus I pertemuan 1 medianya adalah :

lego warna-warni dengan berbagai ukuran dan bentuk. Dalam kegiatan ini anak membedakan warna dasar merah, kuning, biru sebuah bentuk dengan *lego*.

Siklus I pertemuan 2 medianya adalah :

lego warna-warni dengan berbagai ukuran dan bentuk. Dengan *lego* dalam pertemuan ini anak-anak mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) yang sudah membentuk sebuah bangunan.

Siklus I pertemuan 3 medianya adalah :

Pertemuan ke 3 ini anak-anak akan menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya dalam membentuk sebuah bangunan (mobil).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti tentang peningkatan kemampuan kognitif pada anak khususnya dalam mengenal dan membedakan warna dasar merah, kuning, biru, mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dan menyusun *lego* dari besar – kecil atau sebaliknya. Pada siklus I melalui tiga kali pertemuan dengan hasil cukup meningkat.

Dengan demikian dapat disimpulkan siklus I pertemuan I peningkatan kemampuan kognitif pada anak saat mengenal warna dasar (merah, kuning, biru) belum menunjukkan peningkatan yaitu hanya sekitar 30% dan Cukup Bisa, dan 26,67% yang Bisa dan anak mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dengan *lego* saat melaksanakan permainan juga belum menunjukkan peningkatan karena hanya 26,67% saja yang Cukup Bisa dan 23,33% saja yang Bisa, sedangkan 30% yang Cukup Bisa dan 26,67% yang Bisa.

Dari data dan kesimpulan diatas dapat dikemukakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus I pertemuan I belum mengalami peningkatan oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke 2.

Dengan demikian dapat disimpulkan siklus I pertemuan 2 peningkatan kemampuan kognitif pada anak dengan mengenal warna dasar (merah, kuning, biru) dalam bermain kontruksi dengan menggunakan *lego* masih belum menunjukkan peningkatan yaitu hanya sekitar 40% yang Cukup Bisa, dan 33,33% saja yang Bisa, dan anak dalam mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dengan *lego* saat melaksanakan permainan juga belum menunjukkan peningkatan karena hanya sekitar 33,33% yang Cukup Bisa dan 30% saja yang Bisa. Sedangkan saat selesai melaksanakan permainan dalam menyusun *lego* dari besar – kecil atau sebaliknya sekitar 40% yang Cukup Bisa, dan 33,33% yang Bisa.

Dari data dan kesimpulan diatas dapat dikemukakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 sudah sedikit mengalami peningkatan oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I pertemuan 3.

Dengan demikian dapat disimpulkan siklus I pertemuan 3 peningkatan kemampuan kognitif pada anak melalui bermain kontruksi dengan menggunakan *lego* dan memperkirakan urutan berikutnya sudah mulai menunjukkan peningkatan yaitu baru sekitar 43,33% yang Cukup Bisa, dan 33,33% saja yang Bisa. Sedangkan saat selesai melaksanakan permainan dan dapat menyusun *lego* dari besar – kecil atau sebaliknya sekitar 43,33% yang Cukup Baik dan 40% yang Baik.

Dari data dan kesimpulan diatas dapat dikemukakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus I pertemuan 3 sudah mulai mengalami sedikit peningkatan oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Hasil dari refleksi maka ditemukan kelemahan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus I, dalam memperkirakan urutan berikutnya merah, kuning, biru – merah, kuning, biru menyampaikan ide, saran atau pendapat, anak saat dengan urutan yang benar serta saat anak selesai melaksanakan permainan dan dapat membuat kesimpulan berdasarkan hasil permainan belum menunjukkan hasil yang meningkat hasil yang meningkat. Kelemahan tersebut dikarenakan metode yang digunakan memakan waktu yang

cukup lama, padahal anak-anak belum dapat untuk memusatkan perhatiannya dalam waktu yang cukup lama.

Selain itu kelemahan dan kekurangan juga dapat dilihat dari :

Media pembelajaran yang kurang banyak.

Media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Pengaturan posisi duduk anak kurang mendukung.

Guru kurang optimal dalam memicu untuk menarik perhatian anak saat melaksanakan permainan.

Perencanaan pembelajaran pada siklus II meliputi : Pembuatan skenario pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang didalamnya terkait persiapan materi yang akan dilaksanakan melalui bermain konstruksi dengan mengenakan *lego*. dengan harapan adanya peningkatan kemampuan kognitif pada anak dalam membedakan warna dasar merah, kuning, biru, mengenal bentuk geometri segitiga, lingkaran, segiempat dengan *lego* serta dapat menyusun *lego* dari besar - kecil atau sebaliknya.

Penyusunan Rencana Kegiatan Harian (RKH) meliputi tahapan sebagai berikut :

Kegiatan Awal.

Kegiatan inti.

Kegiatan Akhir.

Untuk lebih jelas lihat RKH pada lampiran 2.

Menyiapkan media pembelajaran meliputi :

Siklus II pertemuan 1 medianya adalah :

Lego warna-warni dengan berbagai bentuk dan ukuran.

Siklus II pertemuan 2 medianya adalah :

Lego warna-warni dengan berbagai bentuk dan ukuran.

Siklus II pertemuan 3 medianya adalah :

Lego warna-warni dengan berbagai bentuk dan ukuran.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1, 2, 3 sama tahapnya dengan siklus I pertemuan 1, 2, 3.

Aspek yang diamati pada siklus II ini sama dengan aspek yang diamati pada siklus I yaitu pengembangan kemampuan kognitif pada anak dalam mengenal warna dasar (merah, kuning, biru), mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat), menyusun *lego* dari besar- kecil atau sebaliknya.

Dari data yang ditunjukkan anak dalam mengenal warna dasar (merah, kuning, biru) sebanyak 20 anak (66,67%) mengalami peningkatan dan termasuk kategori bisa, sedangkan 6 anak (20%) kategori cukup bisa, dan 4 anak (13,33%) kurang bisa. Mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dengan *lego* pada saat anak melaksanakannya sebanyak 19 anak (63,33%) mengalami peningkatan dan termasuk kategori bisa, 6 anak (20%) kategori cukup bisa, dan 5 anak (16,67%) kategori kurang bisa. Sedangkan anak yang dapat menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya dalam bermain konstruksi sebanyak 20 anak (66,67%) mengalami peningkatan dan termasuk kategori bisa, sedangkan 6 anak (20%) kategori cukup bisa, dan sisanya sebanyak 4 anak (13,33%) kategori kurang bisa.

Dengan demikian dapat disimpulkan dalam pembelajaran siklus II pertemuan I ini, anak yang dapat mengenal warna dasar (merah, kuning, biru) sudah mengalami peningkatan yang cukup berarti, yaitu 66,67% yang masuk kategori baik, sedangkan 20% yang cukup bisa yang kurang bisa 13,33% saja. Kemudian anak mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dengan *lego*. Bermain konstruksi juga sudah mengalami peningkatan yang cukup berarti, yaitu 63,33% yang termasuk kategori bisa, 20% kurang bisa, dan yang kurang bisa 16,67% saja. Lalu anak yang dapat menyusun *lego* dalam membentuk sebuah bangunan serta juga mengalami peningkatan yang cukup berarti, dimana 66,67% masuk kategori bisa, 20% kategori kurang bisa dan kategori kurang bisa 13,33% saja.

Dari data kesimpulan diatas dapat dikemukakan perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan I masih sedikit mengalami kemajuan oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2.

Dari data diatas menunjukkan bahwa kemampuan yang ditunjukkan anak untuk mengenal warna dasar (merah, kuning, biru) sebanyak 23 anak (76,67%) mengalami peningkatan dan termasuk kategori bisa, 5 anak (16,67%) kategori cukup bisa, dan 2 anak (6,67%) kategori kurang bisa, mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dengan *lego* pada saat anak melaksanakannya sebanyak 23 anak (76,67%) mengalami peningkatan dan termasuk kategori bisa, 5 anak (16,67%) kategori cukup bisa, dan 2 anak (6,67%) kategori kurang bisa. Sedangkan anak yang dapat menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya 2 anak (6,67%) kategori kurang bisa. sebanyak 23 orang (76,67%) mengalami peningkatan dan termasuk dalam kategori baik, 5 anak (16,67%) mengalami peningkatan dan termasuk dalam kategori baik, 5 anak (16,67%) kategori cukup bisa, dan sisanya 2 anak (6,67%) kategori kurang bisa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 anak yang dalam mengenal warna dasar (merah, kuning, biru) berikutnya sudah menunjukkan peningkatan yang berarti, yaitu : 76,67% yang masuk kategori bisa, 16,67% cukup baik, dan sisanya 6,67% saja kategori kurang bisa. kemudian anak dalam mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dengan *lego* saat pelaksanaan berlangsung 76,67% mengalami peningkatan dan termasuk kategori baik, 16,67% kategori cukup bisa, dan sisanya 6,67% saja kategori kurang bisa. Sedangkan anak yang dalam meniru pola dengan *lego* dengan urutan yang benar dan dapat memberuk sebuah bangunan yang diinginkan nya berdasarkan bukti 76,67% mengalami peningkatan dan masuk kategori bisa. 16,67% kategori cukup bisa, dan sisanya 6,67% saja kategori kurang bisa.

Dari data dan kesimpulan di atas dikemukakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 sudah mengalami kemajuan yang berarti, meskipun masih ada 2 anak yang kurang bisa. dengan demikian peneliti tetap melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke 3.

Dari data diatas menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna dasar (merah, kuning, biru) sebanyak 26 anak (86,67%) mengalami peningkatan dan termasuk kategori bisa, 4 anak (13,33%) kategori cukup bisa. Dalam mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dengan *lego*

sebanyak 27 anak (90%) mengalami peningkatan dan termasuk kategori bisa dan 3 anak (10%) kategori cukup bisa. Sedangkan anak yang melaksanakan bermain konstruksi dalam menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya sebanyak 25 anak (83,33%) mengalami peningkatan dan termasuk dalam kategori baik dan 5 anak (16,67%) kategori cukup bisa.

Dengan demikian dapat disimpulkan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 3 kemampuan anak dalam mengenal warna dasar (merah, kuning, biru), mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) dengan *lego*, dan menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya pada saat permainan berlangsung sudah menunjukkan perkembangan yang lebih baik, yaitu sekitar 86,67% yang termasuk dalam kategori cukup bisa. ini berarti perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 3 sudah berhasil untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran bermain konstruksi pada anak dengan menggunakan *lego*, anak dapat memperkirakan urutan berikutnya, membuat pola dengan *lego* dan anak dapat menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya dalam membentuk sebuah bangunan yang mereka buat.

Dari data dan kesimpulan diatas dapat dikemukakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 3 sudah mengalami perkembangan seperti yang diharapkan, oleh karena itu penelitian berakhir pada siklus II pertemuan 3.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus II, segala kekurangan yang terdapat pada siklus I tentang pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang bervariasi, pengaturan posisi duduk anak yang kurang mendukung, dan guru yang kurang optimal dalam menarik perhatian anak untuk bermain konstruksi tidak ditemukan lagi pada siklus II. Hal ini dikarenakan anak lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang telah dirancang semenarik mungkin dengan media pembelajaran yang banyak dan pembelajaran yang banyak dan lebih bervariasi, dan pola duduk anak yang mendukung sehingga anak bisa saling memandang saat teman lain bertanya atau menyampaikan ide guru mengoptimalkan diri untuk menarik perhatian atau memicu anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dengan mudah memperoleh informasi pengetahuan dalam pembelajaran. Maka dari itu pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami perkembangan.

Pembahasan ini pada siklus I : Kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan tema kebutuhan dan sub tema bermain terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan pembelajaran dengan bermain konstruksi dengan menggunakan *lego* pada siklus I ini belum menunjukkan hasil seperti yang diharapkan. Hal ini dapat diketahui dari data hasil observasi yang ada. Untuk peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dan penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Dan siklus II : Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan tema dan sub tema yang sama, dengan tujuan yang tetap sama yaitu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui bermain konstruksi dengan menggunakan *lego* yang lebih banyak dan bervariasi, serta posisi duduk anak yang nyaman dan menyenangkan sehingga anak bisa saling memandang antara teman yang satu dengan yang lain. Dengan demikian anak lebih akan tertarik untuk berkreasi dalam setiap kegiatan.

Terjadinya peningkatan ada siklus II yang berarti dimana 26 anak (86,67 %) dalam kategori bisa.

Disini peneliti dan *observer* mendiskusikan tentang hasil penelitian imana kegiatan perencanaan dalam pembelajaran bermain kontruksi dengan menggunakan *lego* yang telah dibuat dilaksanakan dengan baik, karena peneliti telah melakukan:

Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan peraturan pemerintah No. 58 Tahun 2009.

Peneliti telah menyeting kelas dengan baik sehingga dapat mengatur posisi duduk anak dengan baik dan menenangkan dalam permainan kontruksi melalui metode menggunakan *lego*.

Peneliti telah menyiapkan media dan alat untuk kegiatan pembelajaran bermain kontruksi dengan *lego*.

Kegiatan pelaksanaan telah peneliti laksanakan sesuai dengan isi RKH yang telah dibuat meliputi :

- Kegiatan Awal : Salam, berdo'a, bernyanyi, pengkondisian anak, dan apersepsi
- Kegiatan Inti : Melakukan kegiatan atau pembelajaran bermain Kontruksi dengan menggunakan *lego* sesuai dengan tema yang telah ditentukan
- Kegiatan Akhir : Evaluasi dan penyimpulan materi, *reward* Penghargaan dan pujian kepada anak dan pesan bernyanyi bersama, berdo'a salam dan pulang.

Dengan bermain kontruksi dengan menggunakan *lego* dapat mengembangkan kognitif anak karena pelajarannya dilaksanakan secara individu dan klasikal anak dan guru dan anak dengan anak lainnya sehingga anak merasa lebih akrab, senang, puas dan menjadi lebih mudah menerima sera dapat memecahkan masalah kecil dalam bermain kontruksi dengan *lego* untuk membentuk sebuah bangunan yang diinginkan.

Dengan demikian berarti melalui bermain kontruksi dengan menggunakan *lego* tanpa disadari anak mampu untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam menyusun *lego* membentuk sebuah bangunan yang utuh sempurna yang mereka lakukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa guru untuk mengembangkan aspek kognitif anak. Usia 5-6 tahun TK. Kartika V-49 Pontianak melalui bermain kontruksi dengan menggunakan *lego*. Dapat mengembangkan pemahaman anak tentang dalam mengenal warna dasar merah, kuning, biru dengan *lego*. Dengan *lego* anak dapat mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segi empat) dan anak dapat menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya dengan baik.

Dari hasil kesimpulan diatas dapat disimpulkan secara rinci :

Perencanaan pembelajaran melalui bermain *lego* yang baik dan yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dapat mengembangkan aspek kognitif anak pada siklus I dan siklus II.

Bermain *lego* dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal warna dasar (merah, kuning, biru).

Bermain *lego* dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) pola dengan *lego*.

Bermain *lego* dapat meningkatkan pemahaman anak dalam menyusun *lego* dari besar-kecil atau sebaliknya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan :

Hendaknya dapat menggunakan media bermain konstruksi dengan *lego* dalam pembelajaran, karena melalui bermain *lego* tersebut dapat meningkatkan pengembangan aspek kognitif anak.

Harus lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran, sehingga anak lebih aktif dalam proses pembelajaran misalnya menggunakan Alat permainan konstruksi lainnya serta dapat berkarya dan kreativitas.

Hendaknya dapat mendukung penyelenggaraan pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif anak, dengan cara menyediakan media yang lebih dan mendukung untuk menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Anita Wodlfolk, 2007. *Tenth Edition Education Psycology America*. Pearson Education Inc.

Brewer jo Ann, 2007. *Introduction to Early Childhood. Education Preschool Through Primary Grades*, America : Pearson Education. Inc

Montolalu, B.E.F, dkk, 2008. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta ; Universitas Terbuka

Masitoh, dkk, 2008. *Dasar – dasar Pendidikan Taman Kanak-kanak*, Jakarta ; Universitas Terbuka

Sujiono, Nurani, Yuliani, 2008. *Metode Perkembangan Kognitif*, Jakarta ; Universitas Terbuka

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.