

Proceeding of ICCI 2015
International Conference on Children Issues

CHILD WELL-BEING AND CHILD PROTECTION

Bandung, November 6th 2015



+

+

Pola Asuh Orang Tua Dalam Mendidik Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Aspek Budaya <i>Nita Fitria</i>	101
Mother's Knowledge that Affect Breast Feeding for Children <i>Simatupang Nurhenti Dirlina</i>	115
Role of Parents in Educating Early Childhood in the Age of Information Technology <i>Renti Oktaria</i>	121
Islamic Parenting on Early Childhood <i>Sriwidayati</i>	129
Rpom (Role Playing Of Macro) Against Emotional Social Abilities <i>Saroinsong Wulan Patria,</i>	133
Filosofi Anak dan Perkembangannya Sebagai Dasar Pendidikan <i>Wuwuh Asrining Surasmi</i>	137
Efektifitas Metode Role Playing Dalam Pelajaran IPS Bagi Siswa dengan Problema Belajar <i>Yosdy Praseko Bayono S.Pd., M.Pd</i>	151
Peningkatan Kemampuan Membaca Simbol Huruf Melalui Media Modifikasi Permainan Tradisional Lokal Pada Kelompok B ITk Islam Smart Cendana Mata Air Padang <i>Dia Asmita, Jendriadi</i>	157
The Effect Of Music And Movements Towards Arabic's Vocabulary Mastery In Early Childhood <i>Dinar Nur Inten</i>	171
Mengembangkan Model Pendidikan Anak Usia Dini Unggul & Berkarakter Melalui Kearifan Lokal <i>Endang Pudjiastuti, Niken Cahyorinartri</i>	183
Emotional Development in Early Childhood Through Sociodramatic Play <i>Muhammad Akil Musi, Muhammad Yusri Bachtiar dan Azizah Amal</i>	193
Children's Cognitive Improvement Through Constructive Game Made From Nature <i>Dewi Mulyani, Dinar Nurinten</i>	203



CHILDREN'S COGNITIVE IMPROVEMENT THROUGH CONSTRUCTIVE GAME MADE FROM NATURE

¹Dewi Mulyani, ²Dinar Nurinten
PG-PAUD Unisba
ewiem@yahoo.com, dinar_nurinten@yahoo.com

ABSTRAK/ABSTRACT

This study was aimed by determining children's cognitive improvement through constructive game made from nature. A classroom action research was employed in this study. The procedural of this study involved a pre-action and action in three cycles. Each cycle consisted of four activities, such as molding the sand, rearranging the twigs and rocks, and creating clay. The results showed that the constructive games using natural material improved children's cognitive abilities. Based on the last data found, it was known that the pre-action of children's cognitive abilities 15%. After three cycles of action, the children's cognitive ability raised up to be 32%. Thus, a natural material constructive game was proper to be used as one of learning method in early childhood. Besides, not only significantly effective to be used in cognitive aspects improvement, but also the various aspects of children development was able to be improved, such as the social-emotional, moral religion, physical-motor and language.

Kata Kunci/Keywords: *Cognitive, Constructive Game, and Made from Nature*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kognitif anak melalui permainan konstruktif berbahan alam. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian yang digunakan meliputi pra-tindakan dan Tindakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu mencetak pasir, menyusun ranting, menyusun batu dan mencipta dari tanah liat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif berbahan alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan data akhir diketahui pada pra-tindakan kemampuan kognitif anak 15%. Setelah tindakan sebanyak tiga siklus, kemampuan kognitif anak menjadi 32%. Berdasarkan hasil penelitian ini, permainan konstruktif berbahan alam dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran pada anak usia dini. Melalui permainan konstruktif berbahan alam ini ternyata tidak hanya meningkatkan aspek kognitif saja, namun juga turut meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, yaitu sosial-emosional, moral agama, fisik-motorik dan bahasa.

Kata Kunci/Keywords: *Perkembangan Kognitif, Permainan Konstruktif, dan Bahan Alam*

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain sebagai media bagi anak untuk mengembangkan dirinya dalam berbagai aspek kehidupannya, baik itu aspek fisik-motorik, sosio-emosional, bahasa, kognitif dan moral agama. Anak-anak yang bermain seraya dirinya sedang belajar untuk mengembangkan dirinya. Bermain bagi anak adalah hal yang serius dan dengan cara itulah anak belajar.

Bermain bukan hanya bersenang-senang. Saat bermain dapat dijadikan cara untuk

mengembangkan potensi anak. Anak bergembira ketika bermain. Anak merasa jiwanya bebas untuk bereksplorasi. Dan lebih dari itu, melalui permainan dapat meningkatkan aspek kognitif anak. Anak dapat menghitung, mencipta, berantusias, berkreasi, dan menamai hasil ciptaannya dengan penuh rasa bangga.

Hal bermain bagi anak tercantum dalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2002, yaitu bahwa anak berhak untuk beristirahat, dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri. Prinsipnya, semua anak memiliki hak untuk bermain. Kekurang memadainya sarana bermain bagi anak tidak mengurangi hak anak untuk bermain dan mengembangkan dirinya. Dalam hal pengembangan kognitif melalui bermain dapat dilakukan dengan berbagai cara dan berbagai alat permainan, dari yang tradisional sampai yang modern atau pabrikan. Alat permainan tradisional salah satunya adalah permainan yang dirancang dengan menggunakan bahan alam. Seperti batu, ranting, tanah liat dan pasir.

Pemilihan bahan alam dikarenakan beberapa alasan, yaitu untuk beberapa daerah yang tidak memungkinkan mendapatkan jenis mainan pabrikan, baik karena tidak terjangkau secara ekonomi atau sulit untuk mendapatkannya. Selain itu bahan alam juga memiliki beberapa keunggulan, yaitu lebih praktis, ekonomis, mudah didapatkan, terhindar dari bahan kimia yang berbahaya, dan memanfaatkan kekayaan lokal. Oleh karena itu, sangat penting mengkaji bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan konstruktif berbahan alam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kognitif anak melalui permainan konstruktif berbahan alam. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian yang digunakan meliputi pra-tindakan dan Tindakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu mencetak pasir, menyusun ranting, menyusun batu dan mencipta dari tanah liat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif berbahan alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan data akhir diketahui pada pra-tindakan kemampuan kognitif anak 25%. Setelah tindakan sebanyak tiga siklus, kemampuan kognitif anak menjadi 38%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, permainan konstruktif berbahan alam dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran pada anak usia dini. Melalui permainan konstruktif berbahan alam ini ternyata tidak hanya meningkatkan aspek kognitif saja, namun juga turut meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, yaitu sosial-emosional, moral agama, fisik-motorik dan bahasa.

TEORI & METODOLOGI

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak usia dini terkait dengan bagaimana kemampuan berpikir mereka berkembang. (Beaty, 2014: 268). Faktor kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivi belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Masih menurut Beaty dalam Uyu dan Mubiar (2011: 37) bahwa anak mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui

kegiatan bermain dengan tiga cara yaitu, *memanipulasi* (meniru) apa yang terjadi dan dilakukan oleh orang dewasa atau objek yang berada di sekitar anak, *mastery*, yaitu menguasai suatu aktivitas dengan mengulangi suatu kegiatan tentunya menjadi suatu kesenangan dan memberikan kebermaknaan pada diri anak, dan terakhir adalah *meaning* yaitu memberikan kebermaknaan pada diri anak sehingga menumbuhkan motivasi bagi anak dalam melakukannya.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, perkembangan kognitif terdiri atas empat tahap, yaitu tahap Sensorimotor (0-2 tahun), tahap Praoperasional (2-7 tahun), tahap Operasional Konkret (7-12 tahun) dan tahap Operasional Formal (12-15 tahun). Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada fase *preoperasional*, yaitu tahapan pada saat anak belum menguasai operasi mental dengan menggunakan nalar yang logis. (Mubiar, 2008: 10).

Tahap Praoperasional merupakan tahap awal pembentukan konsep secara stabil, anak pada tahap ini belum berpikir secara operasional. Piaget membagi tahapan praoperasional menjadi dua bagian, yaitu sub tahap Fungsi Simbolis (2-4 tahun) dan sub tahap Pemikiran Intuitif (5-7 tahun).

Sub tahap Fungsi Simbolis (2-4 tahun). Pada sub tahap ini, anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Anak-anak kecil menggunakan desain corat-coret untuk menggambarkan manusia, rumah, mobil, awan dan lain-lain. Namun demikian, gambar-gambar yang dibuat biasanya penuh khayal dan daya cipta. Hal ini bisa diamati dari gambar yang dibuat oleh anak, di mana mereka menceritakan gambar yang dalam penangkapan orang dewasa kadang-kadang tidak nampak seperti apa yang diceritakan anak.

Sub tahap Pemikiran Intuitif (5-7 tahun). Pada sub tahap ini, anak mengetahui sesuatu tanpa menggunakan pemikiran operasional. Anak mengalami kesulitan untuk mengklasifikasikan objek berdasarkan banyak kesamaan. Misalnya, anak diminta mengklasifikasikan benda-benda (berbagai jenis balok). Biasanya anak jarang konsisten di dalam menggunakan klasifikasi objek tersebut.

Anak-anak pada tahap Praoperasional secara kognitif berbeda dengan anak-anak pada tahap Sensorimotor (Morrison, 2008: 74) dalam hal-hal berikut.

- Mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa
- Berkurangnya ketergantungan terhadap gerak sensorimotor
- Kemampuan untuk memahami kejadian-kejadian dan berpikir dengan menggunakan simbol seperti kata-kata untuk mewakili benda-benda.

Secara umum, ciri perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional menurut masnipal (2014: 68) adalah sebagai berikut.

1. Ketergantungan anak terhadap repleks sensorimotor mulai berkurang. Pengetahuan anak terutama diperoleh dari apa yang ia lihat.
2. Muncul kemampuan untuk memahami sesuatu dalam berpikir menggunakan simbol-simbol untuk mewakili benda, seperti sendok menjadi pesawat, bantal menjadi anak bayi dan batu menjadi binatang.
3. Anak praoperasional menjadi dunia mereka adalah dunia fantasi. Anak sering

berfantasi dan menyukai bermain pura-pura, yang diawali dengan bermain sendiri (soliter), dan berkembang menjadi bermain kelompok. Di rumah anak sering berperan seperti ibu yang sedang menggendong bayi, sang ayah dengan memakai kopiahnya, atau menjadi dokter, atau menjadi pilot.

4. Bersifat egosentris, bahwa anak memandang segala sesuatu dari kepentingan mereka sendiri. Egosentris menjadikan anak lebih senang berbaicara tentang diri mereka sendiri daripada anak lain. Dengan demikian egosentis bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini.

Perkembangan kognitif melibatkan bagaimana anak berfikir, bagaimana mereka melihat dunia, dan bagaimana menggunakan apa yang mereka pelajari. Salah satu ciri perkembangan kognitif anak usai dini adalah kemampuan mereka menggunakan imajinasi dan kreatif dalam berfikir. (Dodge et al., 2002, Santrock, 1988). Bermain sebagai tiang dasar (*corestone*) perkembangan intelektual dipelopori oleh pandangan konstruktivistik dari Vygotsky dan Piaget. Kedua tokoh ini mengetengahkan peranan bermain dalam membangun pengetahuan. Dalah hal ini didukung oleh pendapat Piaget yang menyatakan bahwa bermain mempunyai kekuatan kognitif. (Masnipal, 2013: 133). Lebih jauh tentang teori bermain, khususnya bermain konstruktif akan dibahas kemudian.

Hakikat Permainan Konstruktif

Permainan konstruktif adalah permainan dengan menggunakan bahan-bahan (materials) yang disusun atau dikonstruksi sesuai dengan kreativitas anak, sehingga menjadi suatu karya, misalnya potongan-potongan balok, lego, plastisin, menjadi bangunan rumah, jembatan, binatang dan robot. Pendapat senada juga disampaikan oleh Rogers dan Sawyers dalam Sue-Merilyn (59) menyatakan bahwa dalam permainan konstruktif menggunakan material untuk membangun sesuatu. Piaget dalam Mutiah (2012: 116) menyatakan bahwa permainan konstruktif atau pembangunan ini membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolahnya di kemudian hari.

Mutiah (2012: 116) menguraikan tentang bahan main pembangunan (konstruksi), yaitu *bahan sifat cair /alam*, meliputi air, pasir, cat jari, lumpur, tanah liat, arang, kapur dan *play dough*. Dan *bahan pembangunan terstruktur*, yaitu balok unit, balok berongga, balok berwarna, dan puzzle.

Hakikat Bahan Alam

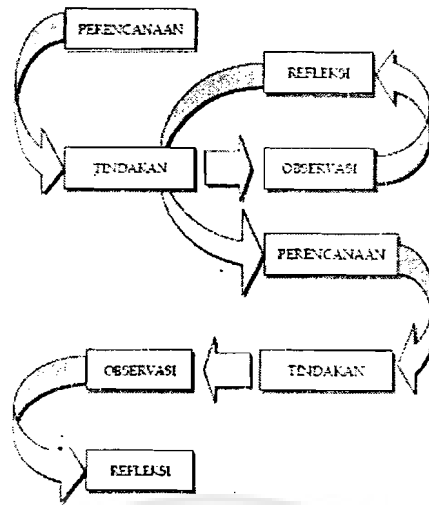
Bahan alam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan-bahan yang berasal dari alam yang mudah duperoleh dari daerah setempat yang aman dan dapat dijadikan media bermain konstruktif, seperti batum tanah liat ranting dan pasir.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang dipilih dalam penelitian tindakan kelas ini mengacu pada

model Kemmis dan Taggart yaitu menggunakan sistem spiral refleksi diri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang keempatnya merupakan satu siklus.

Desainnya dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3.1

Model Spiral Kemmis dan Taggart
(Karwati dan Priansa, 2014:310)

Secara lebih rinci, pelaksanaan metode penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran kognitif dengan teknik permainan konstruktif berbahan alam di RA Al-Muqoddasah Jagabaya Banjaran tahapannya adalah sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*plan*)

- a. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal mengenai gambaran umum kemampuan kognitif anak-anak RA Al-Muqoddasah Jagabaya Banjaran sebelum pembelajaran menggunakan permainan konstruktif berbahan alam.
- b. Identifikasi masalah.
- c. Berdasarkan hasil observasi ditentukan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian.
- d. Menentukan tindakan yaitu menggunakan permainan konstruktif berbahan alam sebagai teknik pembelajaran
- e. Menyusun RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) dan RKH (Rencana Kegiatan Harian) dengan memasukkan permainan konstruktif berbahan alam.
- f. Mempersiapkan sumber, bahan, dan alat bantu yang dibutuhkan.
- g. Menyusun kegiatan untuk anak berkaitan dengan permainan konstruktif berbahan alam
- h. Mengembangkan format evaluasi
- i. Mengembangkan format observasi pembelajaran.

2. Tahap Penerapan Tindakan (*action*)

Tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam tindakan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan permainan konstruktif berbahan alam.
- 2) Pada pertemuan pertama guru menggunakan permainan konstruktif berbahan alam dalam kegiatan mencetak pasir (kegiatan hari kedua menyusun rating, hari ket tiga menyusun bata dan hari ke empat mencipta dari tanah liat).
- 3) Guru memberikan penjelasan sederhana tentang mencetak pasir menjadi berbagai bentuk.
- 4) Anak memperhatikan dan mengamati yang dilakukan oleh guru.
- 5) Setiap anak melakukan kegiatan mencetak dengan pasir.
- 6) Setelah selesai kegiatan mencetak pasir, setiap anak memperlihatkan hasil karyanya pada guru dan menceritakan bentuk pasir yang dibuatnya.

3. Tahap Observasi dan Evaluasi (*observation dan evaluation*)

Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, yaitu selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan yang dilakukan anak-anak.

Tahap evaluasi diberikan pada akhir pembelajaran yang digunakan untuk mengukur [eningkatan yang terjadi pada aspek kognitif anak setelah pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif berbahan alam.

4. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Tahap analisis dan refleksi merupakan kegiatan akhir penelitian, tahap ini merupakan tahap untuk memberikan masukan terhadap proses pembelajaran kognitif dengan permainan konstruktif berbahan alam melalui empat kegiatan, yang diperoleh dengan cara sebagai berikut.

- a. Mengumpulkan data hasil observasi terhadap aktivitas anak, hasil unjuk kerja anak serta hasil evaluasi pelaksanaan tindakan.
- b. Mendiskusikan hasil data yang diperoleh dengan pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan penelitian.
- c. Prosedur refleksi yaitu dengan cara mengolah dan menganalisis data yang telah terkumpul.
- d. Menyusun rencana yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya, untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki dalam siklus selanjutnya.

Setting Penelitian

Waktu yang diperlukan peneliti dalam melaksanakan penelitian di RA Al-Muqoddasah Jagabaya - Banjaran selama kurang lebih 2 bulan yang dimulai pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian dilakukan di RA Al-Muqoddasah Jagabaya Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung.

Subjek Penelitian

Subjek yang akan diteliti adalah anak-anak kelompok B, RA Al-Muqoddasah Jagabaya Banjarn. Jumlah anak tiga belas orang, terdiri dari 6 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Kondisi sosial siswa yaitu latar belakang ekonomi siswa dari kalangan menengah kebawah. Pendidikan orang tua siswa rata-rata lulusan sekolah menengah atas. Kedudukan peneliti dalam PTK ini yaitu sebagai observer.

Teknik Pengumpulan Data

Cara mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi, tes hasil belajar/ unjuk kerja, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas anak selama kegiatan belajar mengajar, observasi ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran.

2. Unjuk Kerja

Unjuk kerja merupakan alat pengumpul data untuk memperoleh data hasil tes tingkat kemampuan pemahaman setelah pelaksanaan pembelajaran. Tes yang digunakan adalah berupa penugasan pada anak untuk membuat mencipta, menghitung dan menceritakan hasil karya mereka. Alat ukur untuk penugasan ini menggunakan unjuk kerja. Tes ini diberikan pada saat akhir pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilaksanakan sejak pra tindakan dilaksanakan sampai dengan berakhirnya siklus terakhir yaitu siklus tiga. Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan, video kegiatan dan hasil karya anak.

Instrumen Penelitian

Adapun instrumen pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu

1. Lembar Observasi Aktivitas Anak

Lembar observasi ini digunakan untuk menilai aktivitas anak selama pembelajaran menggunakan permainan konstruktif. Lembar observasi ini berbentuk tabel penilaian aktivitas yang di beri skor penilaian kemudian skor akan di ubah menjadi nilai aktivitas anak, aspek yang dinilai sebanyak empat kategori yaitu keaktifan, perhatian, kemampuan mencipta, menghitung hasil karya dan menceritakan hasil karya. Format yang berisi tentang aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Menggunakan observasi terstruktur berupa ceklist dan tidak terstruktur, yaitu narasi.

2. Unjuk kerja

Tes dengan cara melihat hasil karya anak berupa mencipta dari pasir, ranting, batu bata dan tanah liat. Unjuk kerja ini dilaksanakan pada akhir kegiatan dengan melihat hasil karya anak. format unjuk kerja berupa tabel yang berisi indikator atau aspek yang diharapkan dicapai oleh anak pada setiap kegiatan pembelajaran. Bentuknya unjuk kerja terstruktur dan tidak terstruktur.

7. Dokumantasi

Berupa data portofolio anak dari lapangan seperti foto kegiatan, video kegiatan, hasil karya anak, dan segala aktifitas anak selama pembelajaran menggunakan permainan konstruktif berbahan alam.

Teknik Analisis Data

Analisis data di fokuskan pada peningkatan kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah, mencipta, mengenal hitungan, menamai hasil ciptaannya dan mengenal berbagai bentuk. Adapun prosedur dari tiap data adalah sebagai berikut.

Teknik Analisis Data untuk Mengetahui Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Konstruktif Berbahan Alam

Teknik analisis data aktivitas siswa berupa penilaian terhadap aktivitas anak selama pembelajaran. Adapun rinciannya sebagai berikut.

Permainan Konstruktif Berbahan Alam	Aspek yang dicapai Anak
Mencipta dengan Pasir	Antusias
	Anak mampu mencipta/ membangun
	Mencetak dengan padat
Mencipta dengan batu	Antusias
	Anak mampu mencipta/ membangun
	Berani untuk mencipta
	Menamai hasil ciptaannya
	Membilang
	Menunjukkan inisiatif
Mencipta dengan Ranting	Antusias
	Anak mampu mencipta/ membangun
	Berani untuk mencipta
	Menamai hasil ciptaannya
	Menghitung
Mencipta dengan tanah liat	Antusias
	Anak mampu mencipta/ membangun
	Anak berani mencipta
	Anak dapat menamai hasil ciptaannya
	Anak menggunakan alat main
	Anak menunjukkan inisiatif
	Anak dapat mencipta beberapa bentuk

Keterangan Penilaian

- 3 : Anak mampu sendiri
- 2 : Anak mampu tapi dibantu
- 1 : Anak Belum bisa

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah seluruh skor}}{\text{banyaknya subjek}}$$

Kriteria Penilaian Format Observasi Aktivitas Siswa

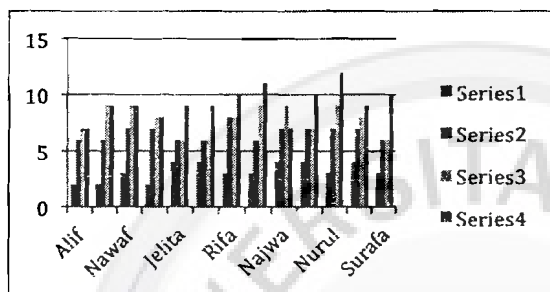
Rentang Penilaian	Kriteria Penilaian
81% - 100%	Baik Sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Kurang Sekali

Target proses keberhasilan aktivitas siswa adalah 80% dengan kriteria baik (B) yang berada pada rentang penilaian 61%-80%.

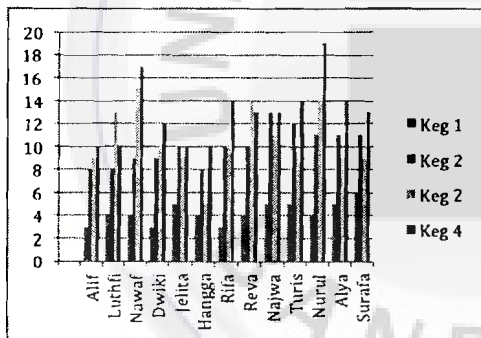
TEMUAN & PEMBAHASAN

Penelitian tindakan yang dilakukan pada anak-anak kelompok B, RAAI-Muqoddasah Jagabaya Banjaran dilakukan dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus sebanyak empat kegiatan. Adapun kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah mencipta dengan pasir, mencipta dengan batu, mencipta dengan ranting dan mencipta dengan tanah liat. Berikut ini gambaran hasil temuan di lapangan.

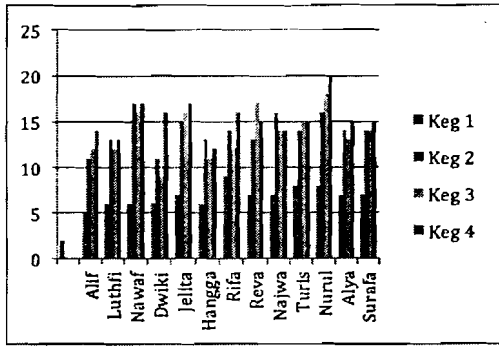
1. Pra-siklus



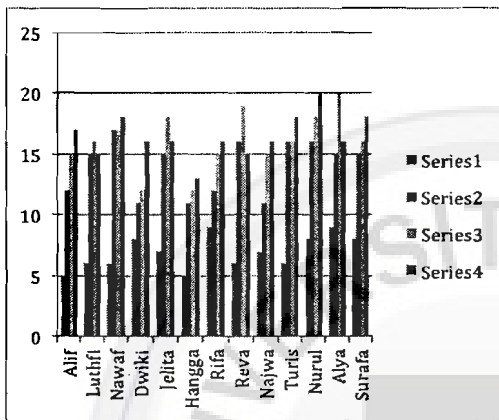
2. Siklus 1



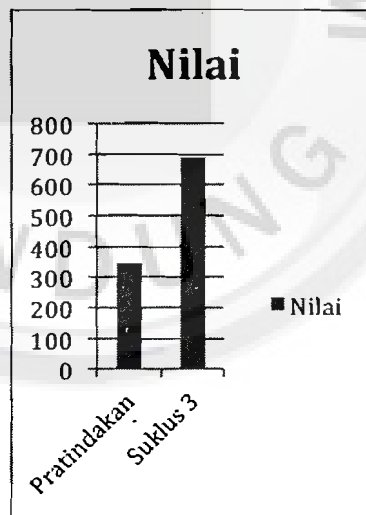
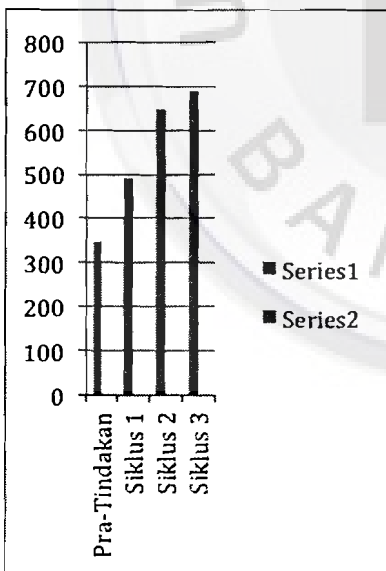
3. Siklus 2



4. Siklus 3



5. Hasil perbandingan pra siklus ke siklus 3 adalah sebagai berikut.



Berdasarkan kenyataan di lapangan, maka temuan penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut.

1. Anak-anak menunjukkan sikap antusias, mampu mencipta bentuk dan mencetak dengan padat pasir
2. Anak-anak dapat mencipta dengan batu dengan sikap antusias, menunjukkan kemampuan dapat mencipta, berani mencipta, memahami hasil ciptaannya, membilang hasil ciptaannya, menunjukkan inisiatif dalam berkarya, dan mampu menceritakan apa yang diciptakannya.
3. Anak-anak dapat mencipta dengan ranting dengan sikap antusias, berani mencipta, berinisiatif, menghitaung hasil karyanya, dan memahami hasil karya ciptanya.
4. Anak-anak dapat mencipta dengan tanah liat dengan sikap antusias, berani dan mampu mencipta, berinisiatif, menghitaung hasil karyanya, memahami hasil karya ciptanya, menggunakan alat main dalam mencipta karya, dan mampu mencipta beberapa bentuk.
5. Pada umumnya anak-anak mengalami peningkatan aspek kognitifnya dengan pemberian kegiatan bermain konstruktif berbahan alam melalui empat kegiatan yaitu pencipta dengan pasir, mencipta dengan batu, mencipta dengan ranting dan mencipta dengan tanah liat.

Siklus	Nilai	Persentasi
Pra-Tindakan	348	15%
Siklus 1	491	23%
Siklus 2	648	30%
Siklus 3	690	32%

KESIMPULAN & SARAN/CONCLUSION & SUGGESTION

1. Hasil peningkatan kognitif anak setelah adanya kegiatan permainan konstruktif berbahan alam adalah sebagai berikut.
 - Kondisi awal, pada umumnya kemampuan kognitif anak kurang begitu tinggi, yaitu 15% .
 - Siklus 1, pada umumnya anak telah dapat meningkat kemampuan kognitifnya, yaitu 25%.
 - Siklus 2, pada umumnya kemampuan kognitif anak meningkat sebanyak 30%.
 - Siklus 3, kemampuan anak-anak pada umumnya meningkat sebanyak 32%.
2. Setelah melihat hasil keseluruhan, penelitian tindakan ini juga dapat meningkatkan aspek fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, dan moral-agama. Anak lebih terlatih motorik halusnya, menceritakan hasil ciptaannya, memiliki sikap antusias, membiasakan berdoa sebelum beraktivitas, dan memiliki inisiatif dalam menghasilkann suatu karya.
3. Berdasarkan temuan di lapangan dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif berbahan alam, yaitu mencetak pasir, menyusun ranting, menyusun batu dan

mencipta dari tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, khususnya pada kelompok B.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, Janic J, 2014, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dockett, Sue and Marilyn Flear, *Play and Pedagogy in Early Childhood*, Sydney: Harcourt.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Perlindungan Anak (Berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak), 2003, Jakarta: UNICEP.
- Hurlock, Elizabeth B, 2006, *Perkembangan Anak*, Terj, Jakarta: Erlangga.
- Masnipal. 2013. *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Morrison, George S, *Early Childhood Education Today*, Terj, Ohio: Merrill Publishing, 1988.
- Agustin, Mubiar, 2008, *Mengenali dan Memahami Dunia Anak*. Bandung: Refika Aditama.
- Oxford University Press, *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, Walton Street, 1991.
- Santrock, John W, *Perkembangan Anak*, Terj, Jakarta: Erlangga, 2007.
- Santrock, John W, *Psikologi Pendidikan*, Terj, Jakarta: Kencana, 2008.
- Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. 2002.
- Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: Refika Aditama, 2011.
- Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2009.