

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Rancang Balok di Kelompok B TK Ki Hajar Dewantoro XIII Kecamatan Duingingi Kota Gorontalo

Fatra Mauda¹, Lukman Arsyad²

IAINSultan Amai Gorontalo

Email:

athamauda270@gmail.com

Lukman.arsyad@iaingorontalo.ac.id

Abstrak: Tujuan peneliti adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan rancang balok pada kelompok B Tk Kihajar Dewantoro XIII Kec. Duingingi Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, subjek penelitian adalah kelompok B berusia 5-6 tahun berjumlah 23 peserta didik yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Prosedur penelitian yang di gunakan terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi dan tahap refleksi, teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar kerja siswa untuk melihat keaktifan peserta didik. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti yaitu pada saat Pra Tindakan kemampuan kognitif anak melalui permainan rancang balok hanya sekitar 21.73% atau 5 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). setelah dilaksanakan siklus I kemampuan dengan berkembang sangat baik terdapat 43.47% atau 10 anak. dan pada saat dilaksanakan siklus II terjadi peningkatan yaitu sekitar 91.30% atau 21 anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

Rekomendasi hasil penelitian ini adalah pihak Taman Kanak-Kanak, hendaknya melengkapi perlengkapan bahan dan media dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam kegiatan permainan rancang balok. Diharapkan guru agar lebih kreatif mengembangkan baik bentuk maupun jenis gambar supaya media yang digunakan lebih menarik dan variatif

Keyword: Kemampuan Kognitif, Permainan Rancang Balok

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentangan usia lahir sampai 8 tahun. Pada usia ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan (IQ, EQ, SQ), tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Hal itu dapat terjadi jika dilakukan upaya pengembangan melalui pendidikan. perkembangan kecerdasan anak berkembang sangat cepat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan sudah mencapai sekitar 50%, usia 8 tahun mencapai 80% dan mencapai titik kulminasi 100% pada usia 18 tahun. Oleh sebab itu,

anak usia dini disebut masa emas perkembangan. Usia keemasan (golden age) merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, namun pada umumnya biasa terjadi padarentang usia lahir -6 tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya dalam 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. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan,. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan psikhis (intelektual, motorik, bahasa, sosial, dan emosional). Agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Masa usia dini merupakan masa kritis dalam rentang perkembangan dalam kehidupan individu, untuk itu diperlukan berbagai stimulasi dari orang tua dan lingkungan agar menyiapkan kondisi yang kondusif guna tercapainya perkembangan yang optimal dari seorang anak. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian yang ada di sekitarnya. Bagaimana cara anak belajar mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan dan perbedaan, dan untuk memahami penyebab terjadinya perubahan objek dan suatu peristiwa dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut. Dalam bukunya Sri Esti Wuryani Djiwandono., kemampuan kognitif hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous dan pengalaman- pengalaman yang membantu individu yang beradaptasi dengan lingkungannya¹

Dalam Islam akal (kognisi) sangat dijunjung tinggi, akan tetapi akal

¹ Sri Esti Wuryani Djiwandono. Psikologi Pendidikan. (Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006)

pikiran manusia sangat terbatas hal ini berpengaruh pada pengetahuan yang diperolehnya juga akan terbatas sehingga dengan pengetahuan yang terbatas manusia akan sulit memecahkan segala permasalahan yang ada. Sebagai firman allah SWT QS AL – Isra: 85, berikut

وَيَسْأَلُونَكَ عَنِ الرُّوحِ قُلِ الرُّوحُ مِنْ أَمْرِ رَبِّي وَمَا أُوتِيتُمْ مِنَ الْعِلْمِ إِلَّا قَلِيلًا

Terjemahannya

“Dan mereka bertanya kepadamu tentang roh. Katakanlah : roh itu termasuk urusan tuhanku, dan tidaklah kamu diberi pengetahuan melainkan sedikit.”²

Maka dari hal itu akal (kognisi) perlu arahan dan perlu di kembangkan yakni dengan berbagai hal seperti melalui pendidikan, dan lain sebagainya agar pengetahuan seseorang semakin luas dan mendalam. Dan pendidikan pengembangan akal merupakan hal yang utama dan hal ini berpengaruh terhadap pengembangan sikap dan kepribadiaanya.

Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu megolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kognitif Berhubungan dengan atau melibatkan kognisi. Sedangkan kognisi merupakan kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Kemampuan kognitif adalah penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Gagne Menjelaskan bahwa pengaturan kegiatan kognitif mencakup

² [Al-Qur'an dn terjemhannya Departemen Republik Indonesia -surat-al-isra-ayat-85.html](http://Al-Qur'an%20dan%20terjemhannya%20Departemen%20Republik%20Indonesia%20-surat-al-isra-ayat-85.html).
(Jakarta : Duta Ilmu, 2005)

penggunaan konsep dan kaidah yang telah dimiliki, terutama bila sedang menghadapi suatu problem.”³

Ciri khas belajar kognitif terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi, entah obyek itu orang, benda atau kejadian/peristiwa. Obyek-obyek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan, atau lambang, yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

Kemampuan kognitif adalah penampilan yang dapat diamati dari aktivitas mental (otak) untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Pengaturan aktivitas mental dengan menggunakan kaidah dan 12 konsep yang telah dimiliki yang kemudian direpresentasikan melalui tanggapan, gagasan, atau lambang.⁴

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.⁵

Pengertian bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak.

³ Winkel, W. S. *Bimbingan dan Konseling di sekolah menengah*. (Jakarta: Grasindo, 1996) h. 102

⁴ <http://eprints.uny.ac.id/8549/3/BAB%202-06504241020.pdf> di unduh pada tanggal 9 Agustus 2018 h 10-11

⁵ Ahmad Susanto, *pendidikan anak usia dini konsep dan teori*, Cet.1 (Jakarta: Bumi Aksar, 2010), h.48.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.⁶

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasilakhir yang dimaksudkan dalam realitas luar⁷

Pengertian Bermain Balok

Balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyerupai potongan-potongan kayu yang sama tebalnya dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya, ada yang berbentuk kurfa, silinder, dan setengah dari potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Balok tersebut ada yang berbentuk kurva slinder dan stengah dari potongan balok juga di sediakan. Permainan balok juga sudah tidk asing lagi bagi dunia bermain anak-anak. Di setiap lembaga pendidikan bagi anak usia dini pastinya memiliki balok dengan berbagai variasi bentuk dan warna baik itu yang terbuat dari kayu ataupun plastik.

Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, di mana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok- balok yang sudah di sediakan, hal ini senada dengan pendapat Chandra

⁶ Moeslichatoen. *Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2005)

⁷ Elizabet B Hurlock . *Perkembangan Anak edisi keenam*. (Jakarta,1995) h.320

menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengosturksi stuktur yang di gunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide -ide kreatif.⁸

Tujuan Permainan Balok

Tujuan dari permainan tata balok adalah untuk merangsang kepekaan mengenal struktur bentuk dan merangsang kepekaan untuk kerja sama dengan teman dann menyusun balok tersebut. Adapun alat dan baha yang digunakan adalah balok kreatif berbagai bentuk dan ukuran jumlah set balok adalah setengah jumlah anak dikelas. Sementara langkah-langkah permainan ini adalah

- a. Masukkan semua balok atau unsure menara susun kedalam kotak
- b. Bunyikan peluit panjang, dan setiap pasangan (dua anak) memilih tempat duduk yang diinginkan
- c. Tiup peluit dua kali, dan setiap wakil kelompok mengambil balok atau unsure menara yang mereka inginkan
- d. Tiup peluit lagi, dan wakil kelompok mengambil balok atau unsure menara kembali beri semangat hingga semua balok atau unsure menara terpasang. Lihatlah, apakah anak-anak dapat memasang menara atau menata balok dengan melihat gradasi bentuk dan ukuran
- e. Jika sudah selesai dan anak masih ingin bermain, permainan dapat diulang anak boleh berpasangan dan bertukar balok
- f. Teruslah permainan hingga semua anak ingin bermain mendapatkan giliran.

Berdasarkan jenis permainan diatas dalam penelitian ini penulis menggunakan permainan balok, yang merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, adapun bendanya yaitu permainan balok, seperti: menggunakan balok-balok dengan bermacam ukuran dan warna yang dapat digunakan anak untuk disusun menjadi bentuk atau bangunan tetentu sehingga kreativitas anak akan muncul dengan adanya stimulus dengan adanya permainan balok tersebut.

⁸ Mulyadi .*Sistem Akuntansi*. (Jakarta: Salemba Empat, 2010)

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas atau sering juga disebut class room action research, penelitian tindakan kelas ini adalah kegiatan lebih di arahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan secara langsung di dalam kelas. Peneliti tindakan kelas ini bersifat partisipatif dan refleksi.⁹

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik dan instrumen pengumpulan data yang akandigunakan antara lain ialah :

1. Observasi

Nana Syaodih Sukmadinata berpendapat bahwa observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.¹⁰ Observasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif artinya observer terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang kelas yang sedang diamati namun hanya berperan secara terbatas. Seperti pada saat pengajaran membantu guru membariskan anak-anak sebelum masuk kelas, ikut bernyanyi, membagi permainan balok dan sebagainya.

Pengamatan dilakukan untuk mengamati kemampuan mengenal warna menggunakan berbagai kegiatan pengenalan bentuk balok yang digunakan guru di TK Kihajar Dewantoro XIII. Adanya keterbatasan dalam teknik observasi maka akan digunakan instrumen penelitian lembar observasi berupa rubric penilaian dan cek list. Lembar observasi ini digunakan peneliti dengan memberikan tanda cek list (√) pada kemampuan anak dalam kemampuan mengenal warna yaitu

⁹ Mansur Muslich, *Melaksanakan PTK (peneliti tindakan kelas) itu mudah*, (Jakarta: Bumi Akza, 2009), hlm 7-9.

¹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006) h. 220

menyebut, menunjuk, dan mengelompokkan sesuai dengan kondisi sebenarnya. Observasi dilakukan dengan mengisi check list yang diisi oleh peneliti atau guru terhadap perilaku belajar anak.

2. Dokumentasi

Sukardi menyatakan bahwa dokumentasi adalah cara memperoleh data dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat dimana melakukan kegiatan sehari-hari.¹¹ Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai pelengkap sumber data, karena banyak hal yang harus dijadikan sumber data yang dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan meramalkan atau memprediksi kejadian saat penelitian. Analisis dokumentasi ini akan sangat membantu untuk melengkapi dan memperdalam hasil pengamatan. Dengan demikian perlu pendokumentasian untuk melengkapi penelitian.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan dokumen yang ada pada lembaga atau instansi yang terkait atau bahan-bahan tertulis yang bertalian dengan situasi latar belakang obyek penelitian. Dalam konteks penelitian ini peneliti dapat menggunakan dokumentasi resmi berupa surat keputusan, surat intruksi, dan surat bukti yang dikeluarkan instansi yang bersangkutan seperti data-data sekolah dan lain-lain. Dokumen tidak resmi seperti foto-foto berlangsungnya proses kegiatan. Dalam penelitian ini dokumentasi berupa hasil foto-foto kegiatan, foto-foto hasil karya anak, serta RKH yang digunakan pada hari dilaksanakannya penelitian. Tujuan digunakannya teknik ini sebagai penunjang dalam penelitian untuk memperjelas data.

Teknik Analisis Data

Sugiyono menyatakan teknis analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.¹² Teknik analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian. Setelah semua data terkumpul,

¹¹ Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011). h. 81

¹² Ibid, h. 244

selanjutnya melakukan analisis data. Proses analisis data merupakan salah satu usaha untuk merumuskan jawaban dan pertanyaan dari perihal perumusan-perumusan dan pelajaran adalah hal-hal yang kita peroleh dari objek penelitian. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk mencari kebenaran dari data-data yang telah diperoleh, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Data yang diperoleh dari hasil observasi atau pengamatan pada penelitian ini menggunakan angket berupa check list. Pada instrumen penelitian ini skor penilaian bergerak dari 1, 2, dan 3. Penyajian data dalam penelitian ini dianalisis dalam bentuk tabel, diagram lingkaran dan grafik histogram dengan perhitungan persentase, menggunakan rumus dari Burhan Bungin.

Berikut langkah-langkah untuk menganalisis data dalam penelitian ini:

- 1) Menghitung jumlah skor yang diperoleh pada penilaian kemampuan menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan.
- 2) Menghitung jumlah persentase kemampuan menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan.
- 3) Menghitung persentase kemampuan kognitif.¹³

Persentase kemampuan kognitif anak dapat diketahui dengan menghitung rata-rata dari jumlah persentase kategori dapat, belum dapat, dan tidak dapat. Hasil persentase kemampuan kognitif anak tersebut dimasukkan dalam predikat. Predikat yang dijadikan acuan dalam penelitian ini untuk mengetahui kategori kemampuan kognitif anak. Seperti pada rumus di bawah ini:

Nilai = $\frac{\text{skor yang di capai}}{\text{Skor total}} \times 100\%$

Skor total

¹³ Burhan Bungin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2006). h. 182

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada kelompok B TK Kihajar Dewantoro XIII kota gorontalo. Adapun tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan rancang balok yang dilaksanakan dengan menggunakan II siklus. Dalam siklus I ada tiga kali pertemuan dan begitu pula pada siklus ke II dilaksanakan tiga kali pertemuan. Agar anak dapat mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok B TK Kihajar Dewantoro XIII. Dan peneliti juga melakukan pra tindakan sebelum masuk pada siklus.

Kemampuan kognitif anak dapat di tunjukan dari hasil keterampilan jari jemari dan koordinator mata dan tangan. Yang di peroleh dari data dengan kriteria yakni: berkembang sangat baik (BSB) sekitar 0%, berkembang sesuai harapan (BSH) sekitar 13.04% atau terdapat 5 dari 23 anak, mulai berkembang (MB) sekitar 34.78% atau terdapat 8 dari 23 anak, dan belum berkembang (BB) sekitar 43.47% atau terdapat 10 dari 23 anak. Dari jumlah keseluruhan 23 anak dan hanya beberapa anak yang sudah mencapai indikator.

Meningkatkan kemampuan kognitif anak pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada siklus I ini terjadi peningkatan yakni dengan skor sebesar 21.73% atau 5 anak dengan melalui kriteria mulai berkembang (BB), kemudian 34.78% atau 8 anak dengan melalui kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), Selanjutnya 43.47% atau 10 anak dengan melalui kriteria berkembang sangat baik (BSB) dari seluruh jumlah 23 peserta didik. Dalam peningkatan kemampuan kognitif anak yang di capai pada siklus I belum mencapai keberhasilan yang telah di tetapkan. Oleh karena itu peneliti melaksanakan tindakan pada siklus II.

Berdasarkan dari hasil tindakan siklus II pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B TK Kihajar Dewantoro XIII terjadi peningkatan yang sangat baik dengan skor sebanyak 91.30% atau terdapat 21 anak dengan melalui kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sekitar 8.69%

atau 2 dari 23 anak.

Dari hasil penelitian di atas yang telah dilakukan pada dua siklus tersebut bahwa pengelolaan pembelajaran yang baik oleh guru dalam menyajikan bahan materi dengan kegiatan permainan rancang balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan dapat memberikan pengetahuan yang baru terhadap peserta didik di TK Kihajar Dewantoro XIII.

Kemampuan kognitif anak berkembang searah dengan pusat saraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan oleh anak, sederhana apapun sebenarnya hasil interaksi yang kompleks dari berbagai dan sistem yang berada dalam tubuh yang semua dikontrol oleh otak. Menurut teori Piaget merupakan akar revolusi kognitif saat ini yang menekankan pada proses mental anak. Yang memandang perkembangan kognitif sebagai produk usaha anak untuk memahami dan bertindak dalam dunia mereka.¹⁴

a. Hasil rekapitan pada siklus I dan siklus II

No	Pertemuan	Criteria	Jlh Anak Yg Mencapai Criteria	Presentase (%)	Ket
1	Pra Observasi	BSB	0	0	
		BSH	5	21.73 %	
		MB	8	34.78%	
		BB	10	43.47%	
		BSB	10	43.47%	
2	Siklus I	BSH	8	34.78%	
		MB	5	21.73%	
		BB	0	0	
3	Siklus II	BSB	21	91.30%	
		BSH	2	8.69%	
		MB	0	0	

¹⁴ http://id.wikipedia.org/wiki/teori_perkembangan_kognitif

		BB	0	0	
--	--	----	---	---	--

Kesimpulan

Berdasarkan dengan rumusan masalah yakni Bagaimanakah proses meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan rancang balok pada anak kelompok B TK Kihajar Dewantoro XIII. Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti yaitu pada saat melakukan pratindakan kemampuan kognitif anak belum berkisar pada 75%. Setelah di adakan tindakan siklus satu dan siklus dua kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik dengan menggunakan alat dan bahan yang menarik, pada penelitian siklus I dapat di lihat dari pencapaian kriteria yakni berkembang sangat baik 10 anak atau (43.47%), berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak atau (34.78%), mulai berkembang sebanyak 5 anak atau (21.73%). Dan pada tindakan siklus II mencapai kriteria berkembang sangat baik sebanyak 21 anak atau (91.30%) dan yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak atau (8.69%). Tindakan tersebut telah di hentikan pada pertemuan siklus II dikarenakan sudah mencapai kriteria yang sangat baik, dan yang telah di tentukan oleh peneliti yakni pada 75%.

DAFTAR PUSTAKA

[Al-Qur'an dn terjemhannya Departemen Republik Indonesia -surat-al-isra-ayat-85.html](#)

Jakarta : Duta Ilmu 2005

Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.2006

Djiwandono , Sri Esti Wuryani. *Psikologi Pendidikan*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 2006

Hurlock , Elizabet B. *Perkembangan Anak Edisi Keenam*. Jakarta. 1995

Moeslichatoen. *Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2005

Mulyadi .*Sistem Akuntansi*. Jakarta: salemba Empat. 2010

Muslich Mansur, *Melaksanakan PTK (Peneliti Tindakan Kelas) itu mudah*. Jakarta: Bumi Akza, 2009.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.2006

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011

Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, Cet.1. Jakarta: Bumi Aksar. 2010

Winkel, W. S. 1996. *Bimbingan dan Konseling di sekolah menengah*. Jakarta: Grasindo. 1996

http://id.wikipedia.org/wiki/teori_perkembangan_kognitif

<http://eprints.uny.ac.id/8549/3/BAB%202-06504241020.pdf> di unduh pada tanggal 9agustus 2018