

**ANALISIS KEMAMPUAN KOGNITIF PEMECAHAN MASALAH ANAK DALAM BERMAIN BALOK**Farida Nur Utami<sup>1</sup>, Ratna Wahyu Pusari<sup>2</sup>  
Universitas PGRI Semarang**Info Artikel****Sejarah Artikel:**

Diterima Mei 2018

Disetujui Mei 2018

Dipublikasikan

Desember 2018

**Keywords:***Cognitive, Problem Solving, Playing Beams***Abstrak**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Mengenai perkembangan kognitif, anak pada rentang usia ini masuk dalam perkembangan berpikir *praoperasional konkret*. Pada saat ini sifat egosentris anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Pemecahan masalah sebagai suatu proses banyak langkah dengan si pemecah masalah harus menemukan hubungan antara pengalaman (skema) masa lalunya dengan masalah yang sekarang dihadapinya dan kemudian bertindak untuk menjelaskan. Fokus dalam penelitian ini adalah analisis perkembangan kognitif pemecahan masalah anak dalam bermain balok dengan tujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif pemecahan masalah anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang bersifat alamiah. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, seleksi data, menyajikan dan penerikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan ada beberapa tahapan dalam memecahkan masalah yang harus diselesaikan anak dalam bermain balok, yaitu membaca dan berfikir, mengeksplorasi dan merencanakan, memilih strategi, mencari jawaban, refleksi dan mengembangkan. Saran yang peneliti berikan kepada guru adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan masalahnya terlebih dahulu tanpa harus memberi bantuan dan juga saran untuk sekolah yakni memberikan ruang yang cukup luas saat anak bermain membangun.

**Abstract**

The demand for Master to inspire educational audiences to become a separate work and if not reorganized into an endless illusion replaced by teacher pragmatism. To what extent is necessary and necessary in a continuous learning process. How is the teacher's workload calculated in sustainable teacher development ?. The essence of the Teacher profession as a true human being should be realized in coloring the profession to develop human potential. Clarity of role and meaning during the running of the profession of teachers is a necessity when the new habitus wants to be developed in the pattern of learning based on the present without remaining feeling left behind. The smart effort to reposition teachers by considering the teacher's workload should consider various elementary aspects such as giving wide creative space, the teacher profession is essentially an artist with no limit of human empowerment. The release of administrative shackles is the key to repositioning the workload of teachers on the present aspect.

**Keywords:** *Cognitive, Problem Solving, Playing Beams*

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta terampil yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa pra sekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar. Menurut Montessori, masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya. Mengenai perkembangan kognitif, Piaget berpendapat bahwa anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir *praoperasional konkret*. Pada saat ini sifat egosentris anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya (Sujiono, 2004: 2.6).

Mengingat pentingnya kemampuan tersebut, pendidik perlu mengetahui seberapa besar kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak usia dini. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Fadilah (2012: 102) dalam Elswati (2014: 7) kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Masalah (*problem*) merupakan bagian dari kehidupan manusia. Hampir setiap hari orang dihadapkan dengan persoalan-persoalan yang perlu dicari jalan keluarnya (Suharnan, 2005: 282). Anak setiap hari melakukan berbagai kegiatan atau aktivitas untuk merangsang kecerdasan baik dibidang kognitif atau lainnya. Untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak, biasanya anak merasa kesulitan atas apa yang anak alami saat itu juga. Pemecahan masalah adalah proses yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Pada tahun 1983 Mayer mendefinisikan pemecahan masalah sebagai suatu proses banyak langkah dengan si

pemecah masalah harus menemukan hubungan antara pengalaman (skema) masa lalunya dengan masalah yang sekarang dihadapinya dan kemudian bertindak untuk menjelaskan (Kirkley, 2003) dalam Widjajanti (2009: 404).

Berdasarkan masalah diatas maka, penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan kemampuan kognitif pemecahan masalah dalam bermain balok.

### **Hakikat Anak Usia Dini**

#### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. menurut Fadilah (2012: 18) dalam Elswati (2014: 6) menyebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1 bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang termasuk dalam rentang usia 0-6 tahun.

Pendapat diatas diperkuat oleh Suyanto (2005: 6) bahwa setiap anak bersifat unik, tidak ada anak yang dua yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri-sendiri. Ada anak yang berbakat menyanyi, ada pula yang berbakat menari, musik, matematika, bahasa, dan ada pula yang berbakat olah raga. Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir.

#### b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hernia (2013: 11) bahwa anak TK adalah anak pra sekolah yang berusia antara 2-6 tahun. Masa pra sekolah disebut juga masa kanak-kanak awal. Pada masa ini, anak pada masa kelompok TPA, KB, dan pra-sekolah TK kelompok A. Karakteristik anak usia 4-5 tahun terdiri dari lima aspek

perkembangan yaitu perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, emosi, dan sosial. Anak usia lima tahun pertama mengalami kecepatan perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dinyatakan Suyanto (2005: 7) dalam Hernia (2013: 11) bahwa anak usia dini sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun mental yang sangat pesat. Tidak hanya fisik, namun juga secara sosial, emosional, intelegensi, dan bahasa.

Melengkapi uraian diatas, Rahman (2002: 29) menyatakan bahwa anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Berikut adalah karakteristik anak usia 4-5 tahun:

- a. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- b. Perkembangan bahasa juga sangat baik, anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- c. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar.
- d. Bentuk permainan yang masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain dilakukan bersama.

#### **Hakikat Kemampuan Kognitif**

##### **a. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar. Menurut Montessori dalam Sujiono (2004: 2.6) masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterima anak melalui panca inderanya.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting

untuk dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Fadilah (2012: 102) dalam Elsawati (2014: 7) kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Santrock (2001) dalam Gunarti, dkk (2008: 2.24) kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Terman (2005) dalam Parwati, dkk (2013: 5) kognitif merupakan kemampuan berfikir secara abstrak. Sedangkan menurut Sujiono (2004: 1.3) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

##### **b. Tahapan Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget dalam Morrison (2016: 73) menyatakan bahwa tahap-tahap perkembangan sama bagi semua anak dan bahwa anak mengalami semua kemajuan di masing-masing tahap dalam urutan yang sama. Usia-usia yang teridentifikasi oleh masing-masing tahap hanyalah perkiraan dan tidak tetap. Berikut tahap perkembangannya:

- a. Tahap sensorimotor. Tahapan ini terjadi saat anak dari lahir sampai kira-kira dua tahun. Anak-anak menggunakan indera dan gerak refleks untuk menyusun pengetahuan tentang dunia ini. Berikut ciri-ciri tahap sensorimotor:
  - 1) Ketergantungan terhadap dan penggunaan gerak refleks bawaan, yang merupakan blok landasan pembentuk kecerdasan.
  - 2) Awal perkembangan ketetapan obyek tersebut tidak terlihat, terdengar, atau tersentuh.
  - 3) Egosentrisitas, kondisi mental dan emosi dimana anak-anak melihat diri sendiri sebagai pusat dunia dan meyakini bahwa mereka menyebabkan terjadinya banyak hal.

- 4) Ketergantungan terhadap representasi konkret (benda-benda) daripada simbol (kata-kata, gambar).
  - 5) Pada akhir kedua, ketergantungan pada gerak refleks sensorimotor berkurang.
- b. Tahap praoperasional, perkembangan pada tahap ini yaitu usia dua sampai 7 tahun. Berikut adalah ciri-ciri anak periode praoperasional:
- 1) Mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa,
  - 2) Berkurangnya ketergantungan terhadap gerak sensorimotor,
  - 3) Kemampuan untuk memahami kejadian-kejadian dan berfikir menggunakan simbol seperti kata-kata untuk mewakili benda-benda.
- c. Tahap operasional konkret. Piaget mendefinisikan operasional sebagai tindakan yang dapat dilakukan dalam pikiran maupun tindakan langsung. Tahap operasi konkret sering disebut sebagai periode “praktik” dari perkembangan kognitif karena kemampuan untuk berfikir berdasar pada pengalaman nyata.
- d. Tahap operasional formal. Tahapan ini dimulai kira-kira pada usia dua belas dan berlanjut hingga usia lima belas tahun. Selama tahap ini anak-anak mulai mampu menghadapi masalah-masalah verbal dan hipotesis yang semakin kompleks dan kurang bergantung pada obyek konkret.

### **Pemecahan Masalah**

#### **a. Pengertian Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah selalu melingkupi setiap sudut aktivitas manusia, baik dalam bidang ilmu pengetahuan, huku, pendidikan bisnis, olahraga, kesehatan, industri, literatur, dan sebagainya. Menurut Solso (2007: 434) pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi/ jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik.

Pemecahan masalah oleh Evans (1990) dalam Suharnan (2002: 289) adalah didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang

berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau jalan yang cocok bagi tindakan dan perubahan kondisi sekarang (*present state*) menuju situasi yang diharapkan (*future state* atau *desired goal*).

Sebagaimana dikemukakan oleh Conney (dikutip Hudoyo, 1988) dalam Widjajanti (2009: 404) menyatakan bahwa mengajarkan penyelesaian masalah kepada peserta didik memungkinkan peserta didik itu lebih analitis di dalam mengambil keputusan dalam hidupnya. Dengan perkataan lain, bila peserta didik dilatih menyelesaikan masalah, maka peserta didik itu akan mampu mengambil keputusan, sebab peserta didik itu telah menjadi terampil tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi, dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperoleh.

#### **b. Tahapan Pemecahan Masalah**

Menurut Krulik dan Rudnik (1995) dalam Lidinillah (2008: 4) mengenalkan lima tahapan pemecahan masalah yang mereka sebut *heuristik*. Heuristik adalah langkah-langkah dalam menyelesaikan sesuatu tanpa harus berurutan. Lima langkah tersebut adalah:

1. *Read and Think* (membaca dan berfikir), yang meliputi kegiatan mengidentifikasi fakta, mengidentifikasi pertanyaan, memvisualisasikan situasi, menjelaskan setting, dan menentukan tindakan selanjutnya.
2. *Explore and Plan* (mengeksplorasi dan merencanakan), yang meliputi kegiatan mengorganisasikan informasi, mencari apakah ada informasi yang sesuai/ diperlukan, mencari apakah ada informasi yang tidak diperlukan, menghambat/ mengilustrasikan model masalah, dan membuat diagram, tabel, atau gambar.
3. *Select a Strategy* (memilih strategi), yang meliputi kegiatan menemukan/ membuat pola, bekerja mundur, coba dan kerjakan, simulasi atau eksperimen, penyerhanaan atau ekspansi, membuat daftar berurutan,

deduksi logis, dan berbagi atau mengkategorikan permasalahan menjadi masalah sederhana.

4. *Find an Answer* (mencari jawaban), yang meliputi kegiatan memprediksi, menggunakan kemampuan berhitung, menggunakan kemampuan geometris.
5. *Reflect and Extend* (refleksi dan mengembangkan), memeriksa kembali jawaban, menentukan solusi alternatif, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mengembangkan jawaban, mendiskusikan jawaban dan menciptakan variasi masalah yang asal.

Pendapat lain menyatakan diperkuat oleh Polya (1973) dalam Anggo (2011: 37) bahwa terdapat empat tahapan penting dalam pemecahan masalah yang perlu dilakukan, yaitu mengerti masalah (*understanding the problem*), memikirkan rencana (*devising a plan*), melaksanakan rencana (*carrying out the plan*), dan melihat kembali (*looking back*).

### **Hakikat Bermain Balok**

#### a. Pengertian Bermain

Menurut Mutiah (2010: 91), bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Melengkapi uraian diatas pendapat lain dikemukakan oleh Latif, dkk (2013: 77) bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.

#### b. Manfaat Main Bagi Anak Usia Dini

Main mempunyai manfaat yang sangat penting bagi anak khususnya anak usia dini, menurut Latif, dkk (2013: 225) manfaat bermain diantaranya:

1. Aspek fisik, yakni anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan pregerakan-pergerakan tubuh yang membuat anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi lebih kuat.
2. Aspek sosial emosional, yakni anak merasa senang karena ada temannya bermain.
3. Aspek kognitif (berhubungan dengan berfikir/ kecerdasan), yakni anak belajar mengenal akan pengalaman mengenai objek-objek tertentu, seperti: benda dengan permukaan kasar halus, rasa asam, manis, dan asin. Anak belajar bahasa dan berkomunikasi timbal balik.
4. Aspek seni  
Kemampuan dan kepekaan anak untuk mengikuti irama, nada berbagai bunyi, gerak serta menghargai hasil karya yang kreatif. Disini akan terbangun kecerdasan *musical*, linguistik, dan *bodly kinesthetic*.
5. Mengasah ketajaman pengindraan  
Pengindraan anak perlu diasah agar anak menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi dilingkungannya. Anak menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif.
6. Media terapi  
Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak lebih bebas. Untuk melakukan terapi perlu dilaksanakan oleh ahlinya dan tidak dapat dilakukan sembarangan.
7. Media intervensi  
Bermain dapat digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

### **Bermain Balok**

Menanggapi hal tersebut, kegiatan bermain balok menurut Montolalu (2005: 12.4) balok-balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Alat-alat bermain balok memang mahal harganya dan membutuhkan banyak tempat. Namun, hasil bermain dengan balok sangat

berharga. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerjasama mata, tangan serta koordinasi fisik.

Menurut Istiarini (2014: 150) balok merupakan mainan yang digemari anak-anak dapat menciptakan suatu bangunan atau bentuk baru. Dengan kata lain, terjadi temuan-temuan baru ketika anak sedang bermain (Sudono, 2000: 123). Melalui balok-balok kayu yang didirikan oleh anak akan terlihat ide dan gagasan yang dimiliki oleh anak karena anak akan menemukan bentuk-bentuk baru dari bangunan yang mereka dirikan akan berbeda dengan bentuk yang ada dalam pikiran mereka.

### **Manfaat Main Balok**

Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan paling banyak di TK maupun lembaga pendidikan prasekolah. Menurut Asmawati dalam Fatra (2014: 16) menguraikan tujuan bermain balok yaitu sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya  
Sudut/ sentra balok adalah tempat anak bermain bersama dan berbagi pengalaman. Ide seorang anak tentang bagaimana membangun “kebun binatang” mungkin berbeda dengan ide anak lainnya, tetapi mereka belajar satu sama lain. Pada saat mereka membuat bangunan bersama, mereka memecahkan masalah bersama dan belajar manfaat kerjasama.
- 2) Kemampuan berkomunikasi  
Komunikasi diperlukan oleh anak manakala ia ingin menyatakan pendapat atau keinginannya tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang dibuatnya kepada teman bermainnya atau kepada pendidik.
- 3) Kekuatan koordinasi motorik halus dan kasar  
Balok adalah alat yang berguna untuk pembangunan fisik anak. Anak menggunakan otot besar untuk memindahkan balok. Pada saat dia berhati-hati menempatkan balok untuk

membentuk sebuah jembatan atau bentuk tertentu.

- 4) Konsep matematika dan geometri  
Oleh karena balok diciptakan dalam bentuk matematis maka anak-anak akan memainkannya dilatih memiliki pengertian konkret dari konsep-konsep penting dalam berfikir logis.
- 5) Mengembangkan pemikiran simbolik  
Membangun balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak. Sejak anak-anak mempunyai pengalaman dengan dunia disekelilingnya. Mereka merekam gambaran dalam pikirannya tentang apa yang mereka lihat.
- 6) Pengetahuan pemetaan  
Pada waktu anak membentuk bangunan rumah maka ia harus menetapkan dimana ruang tamu, kamar tidur, dapur, ini semua memberikan pencerahan kepada anak.
- 7) Keterampilan penglihatan  
Bentuk dan ukuran balok bermacam-macam membuat anak harus memilih mana yang paling cocok untuk diletakkan pada bangunan yang akan atau sedang dilihatnya untuk itu anak harus memperhatikan baik-baik bentuk dan ukuran balok.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini yang menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah hasil obeservasi di TPA PENA PRIMA Semarang hasil wawancara dengan guru dan sumber tertulis berupa dokumen (buku-buku) yang masih ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode analisis data dari Miles and Huberman (1984) dalam Sugiyono (2015: 337-345). Langkah-langkah dalam analisis data yaitu, *data redution* (reduksi data); *data display*

(penyajian data); dan *concluding data/verivication* (penarikan kesimpulan).

## PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti saat dilapangan pada bulan Juni sampai dengan bulan Juli, menurut guru kelas TPA PENA PRIMA “pemecahan masalah anak yang terjadi saat kegiatan bermain ataupun pembelajaran merupakan hal sangat penting karena dengan memecahkan masalah anak dapat memperbanyak ide dan kreativitas dalam bermain, seperti saat membangun balok bangunan tersebut jatuh karena ukuran balok yang dipasang tidak seimbang sehingga menyebabkan bangunan terus jatuh, hal tersebut membuat anak berfikir ulang “bagaimana bangunan ini agar tidak terjatuh”? dengan melihat bangunannya terjatuh anak membangun kembali dengan memasang balok ukuran besar di bagian paling bawah dan menyusun kembali menjadi sebuah bangunan. Melihat hal tersebut, perkembangan kemampuan kognitif anak akan sangat baik jika guru atau pendidik memberikan suatu stimulasi yang akan meningkatkan tingkat berfikir anak, oleh karena itu dengan memberikan tugas anak untuk membangun, itu sangat baik bagi perkembangan kemampuan kognitif anak.

Pada pengamatan hari pertama ketika guru mulai memberikan kegiatan pembelajaran saat bermain balok guru belum memberikan media menggunakan gambar, sehingga anak masih asyik dengan mainnya sendiri. Ketika guru memberikan media gambar saat kegiatan pembelajaran. Saat itu juga anak sangat antusias melihat gambar yang diberikan guru saat kegiatan. Setelah guru menjelaskan gambar kemudian anak bermain dengan mengambil beberapa balok untuk membangun bangunan yang diinginkan. Data aktifitas kognitif yang dikemukakan ini diperoleh dari kegiatan pembelajaran saat bermain balok di kelas.

Pada pertemuan ini, anak mampu pada tahap membaca dan berfikir, dimana tahapan ini terdiri dari mengidentifikasi fakta, pertanyaan, menentukan *setting*, dan menentukan tindakan selanjutnya.

kemampuan pada tahap ini, DT mampu membaca dan berfikir dengan mengamati gambar atau media yang diberikan guru kemudian menuangkannya dalam bermain balok dan membuat dengan tema yang telah diberikan. Selanjutnya pada tahapan mengeksplorasi dan merencanakan berdasarkan hasil pengamatan, DT mampu mengorganisasi informasi dengan mengamati bentuk bangunan yang dibawakan guru atau pendidik ataupun anak melihat berbagai bentuk informasi dengan bentuk bangunan secara langsung. Seperti saat anak membuat kamar, guru menunjukkan bentuk kamar dengan gambar, tetapi DT membuat kamar yang terinspirasi dari kamar di rumahnya yang lebih dari satu kamar. Merencanakan, dari hasil pengamatan yang di dapat, anak mampu merencanakan dengan mencari informasi yang diperlukan untuk membangun balok melalui melihat gambar. RA dalam tahapan mengeksplorasi dan merencanakan mampu melakukan dengan baik. Anak mampu mengorganisasikan informasi apa yang dilihat anak dalam gambar dengan menggabungkan pengamatan dan imajinasi anak. Ketika anak membuat bangunan yang dibangun temannya tetapi RA tidak punya pintu masuk ke rumahnya kemudian RA mencoba untuk membuat pintu rumah dengan di dorong. Hal tersebut diperlihatkan dengan mendorong pintu dan menceritakan kepada teman dan guru. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, anak mampu mengeksplorasi dengan baik apa yang harus dikembangkan untuk menjadi sebuah bangunan yang bagus. Selanjutnya anak menuangkan hasil karyanya bisa dalam bentuk gambar, tetapi untuk kegiatan pembelajaran disini, anak ketika selesai melakukan kegiatan semua dilaporkan kepada guru atau pendidik dalam bentuk cerita lisan. Pemecahan masalah anak dalam tahap ini sangat baik. Tahapan yang ketiga yakni tahap memilih strategi terdiri dari kegiatan menemukan atau membuat pola, bekerja mundur, coba, dan kerjakan, eksperimen, penyederhanaan, membuat daftar berurutan, berbagi atau mengkategorikan permasalahan menjadi masalah sederhana. Berdasarkan pengamatan dalam penelitian yang dilakukan, subjek DT terlihat mampu dalam

mengerjakan tahapan strategi tersebut. Dimana anak mampu membuat pola saat anak mau membangun rumah. DT membuat pola yang terinspirasi dari kamar di rumahnya. DT melakukan dengan membuat kamar satu dengan kamar lainnya dari beberapa balok sisa yang diambilnya. Salah satu percakapan yang DT katakan "*bunda, ini kamarku sama teman-teman, tapi kok masih kurang satu ya bun, sek tak cobane dulu.*" Kemudian DT mencoba membuat kamar satu lagi dengan mengambil balok yang sudah menjadi bangunannya dan berhasil. Selanjutnya pengamatan di lakukan pada RA, dalam tahapan strategi RA mampu melakukannya dengan berbagai cara dan pengerjaannya. Dalam kegiatan mencoba mengerjakan dan eksperimen, RA mampu mengerjakannya akan tetapi bangunan yang dibuatnya kecil dan hampir lengkap dalam sebuah rumah. Pengamatan yang dilakukan terhadap IN, dalam tahapan ini IN mampu untuk memilih strategi dengan menemukan pola membuat kamar setelah pintu masuk tanpa ruang tamu. Kemudian bereksperimen dengan mengubah kamar diatas dan bawah menjadi ruang tamu. Membuat daftar berurutan belum nampak saat anak membangun tersebut. Berikut sedikit percakapan antara T (guru) dengan IN (salah satu anak):

T : mas, sedang membangun bagian apa?

IN : *sedang buat rumah bunda.*

T : ini ruangan apa mas? (sambil menunjuk ruangan tersebut)

IN : *itu kamar bunda, itu tempat tidurnya.*

T : Lho, ruang tamunya mana mas? Apakah masuk rumah langsung kamar tidur?

IN : *ohh iya bunda, hehe (anak sambil ketawa dan menggaruk kepala). Ini kamarnya aku pindah atas aja bun, nanti dibawah ini ruang tamu.*

Selanjutnya ketika anak selesai membuat guru kemudian mengulang kembali menanyakan apa yang dibangun anak saat itu. Sikap pemecahan masalah dalam lingkup perkembangan kognitif dapat terintegrasi kedalam lingkup perkembangan lainnya,

seperti lingkup perkembangan sosial dan emosional, fisik motorik, seni, bahasa, dan lingkup perkembangan lainnya. Saat bermain balok, kegiatan pemecahan masalah terjadi saat bagaimana anak membangun bangunan dengan mengikutsertakan kemampuan kognitif atau kognisinya, seperti saat membangun anak mengamati gambar atau melihat bangunan asli yang pernah dilihat kemudian dituangkan kedalam bermain balok tersebut. Pada tahapan ini anak mampu pada tahap mencari jawaban dan merefleksi bangunan yang dibangun anak. Tahapan mencari jawaban terdiri dari tahap tahapan ini terdiri dari kegiatan memprediksi, menggunakan kemampuan berhitung, menggunakan kemampuan geometris. Penelitian melalui pengamatan yang dilakukan pada DT, pada tahapan ini DT mampu mencari jawabannya dalam membangun, seperti saat mencoba untuk membangun kembali kamar yang kurang kemudian membuat satu kamar lagi dan selesai. Selanjutnya IN dalam hasil pengamatan juga sudah mampu memprediksi bagaimana dengan bangunan yang akan dibuatnya, memprediksi akan roboh atau tidak bangunannya nanti, yaitu dengan melengkapi bagian bawah sebelum membuat ruang diatas dengan melalui kemampuan hitungnya. Mencari jawaban disini artinya anak-anak mampu untuk menemukan sebuah jawaban yang harus ia temukan dalam kegiatan main tersebut. Berdasarkan penelitian dari hasil pengamatan yang dilakukan, dalam tahapan ini dapat disimpulkan bahwa anak mampu melakukan pekerjaan dengan baik pada tahapan ini. Refleksi dan mengembangkan, tahapan ini terdiri dari menentukan solusi alternatif, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mendiskusikan jawaban, dan menciptakan variasi masalah asal. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, DT memecahkan masalah dengan menentukan solusi alternatif ketika membuat kamar yang kurang dari satu dengan mengambil beberapa balok yang sudah dibangunnya. Kemudian mendiskusikan dengan guru yang menanyakan apa yang sedang dibuat DT dan DT menjawab kalau



balok yang dibuat kamar kurang sehingga mengambil beberapa balok lagi.

## PEMBAHASAN HASIL

Pada proses pemecahan masalah, subjek telah melibatkan aktivitas kognitif atau kognisinya saat bermain balok. Aktivitas tersebut terlihat saat anak mengambil beberapa macam bentuk yang harus digunakan sebagai bangunan rumah yang pernah dilihatnya atau seperti contoh yang dibawakan sehingga membentuk sebuah rumah. Saat anak melibatkan kognisinya, anak membangun dengan meletakkan balok sesuai pada tempatnya, seperti balok setengah lingkaran sebagai pintu masuk dan balok setengah lingkaran kecil sebagai pintunya. Selanjutnya beberapa balok silinder sebagai tiang tetapi bangunan tersebut tidak tertutup. Pada setiap pertemuan, perkembangan anak dalam pemecahan masalah terlihat ketika guru memberikan media yang menarik bagi anak. Saat bermain balok, anak terlihat antusias untuk mengamati terlebih dahulu media atau gambar yang diberikan guru saat pembelajaran. Media menurut Sudrajat (2008: 1) berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Briggs (1977) masih dalam Sudrajat (2008: 1) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran, seperti buku, film, video, dan sebagainya. Ketika anak mengamati media yang diberikan, anak banyak sekali memberikan komentar atau argumen kepada apa yang guru berikan, kemudian guru memberikan penguatan bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memaknai gambar yang diberikan. Penguatan menurut Usman (2005: 80) dalam Naufalin (2010: 12) adalah segala bentuk respon, apakah bersifat verbal ataupun nonverbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi si penerima (siswa) atas perbuatannya sebagai suatu tindak dorongan ataupun koreksi.

Kemampuan kognitif pemecahan masalah anak dalam bermain balok, kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian. Sedangkan pemecahan masalah adalah anak diharapkan untuk lebih fokus dalam memperoleh dan menggunakan informasi, sumber belajar, dan penalaran. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, kemampuan kognitif pada anak usia dini merupakan pertumbuhan dan perkembangan kapasitas intelektual. Kapasitas intelektual merupakan bagian dari proses berpikirnya otak. Bagian ini digunakan untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, proses mengetahui dan membimbing tingkah laku anak meliputi proses berpikir, belajar, mengingat dan memahami, Risqiyah (2016: 44). Permainan balok merupakan permainan yang mengarah pada pembentukan karakter bagi anak dan mengembangkan kognitif dalam diri anak, Hariyati dalam Arumniati (2015: 14) dalam Risqiyah (2016: 44). Permainan balok merupakan permainan yang bersifat perbaikan, sebab dalam praktiknya dapat melatih memecahkan masalah dan mencontoh benda berdasarkan imajinasinya menjadi suatu bentuk atau benda baru yang mungkin berbeda dengan bentuk asalnya. Bermain balok cocok untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam kemampuan mengonsep dan mengembangkan imajinasi anak dalam membuat berbagai bentuk bangunan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam tahapan pemecahan masalah anak saat bermain balok ada lima tahap, yaitu tahap membaca dan berfikir, tahap mengeksplorasi dan merencanakan, tahap memilih strategi, tahap mencari jawaban, dan tahap refleksi dan mengembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

Andhika, W.D. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Dalam Bertanggung Jawab Melalui Bermain Balok Pada Kelompok*

Farida Nur Utami, Analisis Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah Anak Dalam Bermain Balok

- Bermain*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 18-25. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt/article/view/653/532> (30 Mei 2017).
- Anggo, Mustamin. 2011. *Pemecahan Masalah Matematika Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa*. Edumatica Jurnal Pendidikan Matematika, 1(2). [online-journal.unja.ac.id](http://online-journal.unja.ac.id) (5 Mei 2017).
- Aryadnyanyi, G.A.R. Pudjawan, K. Raga, G. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle Berbantuan Media Balok untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Semester 1 di Paud Kuncup Mekar Skb Bandung*. Jurnal Anak Usia Dini, 2(1). <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewfile/3124/2593> (10 Januari 2017).
- Gunarti, W. dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Isa, A & Arifin, IN. 2014. *Analisis Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo*. Fakultas Ilmu Pendidikan 2(1)
- Istiarini, R. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Bermain Balok*. Jurnal Pendidika Usia Dini, 8(1). <http://pps.unj.ac.id/journal/ipud/article> (8 Mei 2017).
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Morrison, S. George. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Rahman, Hibana S. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Santrock, John W. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks
- Solso, L. Robert, Otto H. Maclin dan M. Kimberly Machlin. 2007. *Psikologi Kognitif Edisi Ke Delapan*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tedjasaputra, S. Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.