

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Anak Usia Dini

1. Definisi Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun.¹⁸ Anak usia dini berdasarkan batasan psikologi didefinisikan sebagai anak usia 1-5 tahun.¹⁹ Anak usia dini juga didefinisikan sebagai anak pada rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. pertumbuhan dan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi.²⁰

Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi seorang anak. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga sering disebut dengan istilah masa emas atau *golden age*.²¹ Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep

¹⁸ Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional."

¹⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017). 1

²⁰ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2017). 6

²¹ Maulida, Hendrawijaya, and Imsiyah, "Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember."

diri, seni, moral dan nilai-nilai agama.²² Pada masa ini sangat penting untuk memberikan rangsangan perkembangan pada anak. Pada masa keemasan pemberian stimulasi pada seluruh aspek perkembangan berperan sangat penting untuk perkembangan di tahap selanjutnya. 80% perkembangan anak dicapai pada masa keemasan, sedangkan 20% sisanya dicapai setelah masa tersebut.²³ Pada masa keemasan, otak anak bertumbuh dengan sangat pesat. Oleh karena itu, perlu adanya penyediaan lingkungan yang kondusif untuk perkembangan segala potensi anak. Potensi yang dimaksud antara lain aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik, motorik, dan seni.²⁴ Penyediaan lingkungan tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki beberapa karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atas 8 tahun. Karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

²² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011). 18

²³ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005). 6

²⁴ Lusi Dewi Martiana, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Dengan Media Ular Tangga Pada Anak" 2, no. 2 (n.d.), <http://portalgaruda.fti.unissula.ac.id/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=251663>.

a. Anak Bersifat Egosentris

Karakteristik egosentris artinya anak melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Karakteristik egosentris bisa dilihat dari perilaku anak seperti berebut alat permainan, memaksakan kehendaknya kepada orang lain, dan menangis bila apa yang diinginkan tidak dipenuhi oleh orang tuanya. Piaget menyatakan karakteristik ini berkaitan dengan perkembangan kognitif anak usia dini yang berada pada masa transisi antara fase praoperasional (usia 2-7 tahun) menuju fase operasional konkret (usia 7-11 tahun). Pada fase praoperasional anak memiliki pola pikir yang egosentrik dan simbolik. Sementara itu, pada fase operasional konkret anak mulai menerapkan logika untuk memahami lingkungan sekitarnya.

b. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Besar (*Curiosity*)

Anak melihat dunia dipenuhi dengan hal-hal menarik dan menakjubkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan (*curiosity*) yang tinggi pada anak. Rasa ingin tahu anak bervariasi tergantung apa yang menarik perhatiannya. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasarkan rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.

c. Makhluk Sosial

Anak merasa senang bila diterima dan berada dengan teman sebayanya. Anak senang bekerja sama, membuat rencana, dan menyelesaikan pekerjaannya dengan teman-temannya. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolahnya. Anak belajar membangun konsep melalui penghargaan diri ketika diberi kesempatan untuk bekerja sama dengan temannya.

d. Anak Bersifat Unik

Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, gaya belajar dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain. Setiap anak memiliki perbedaan satu sama lain, meskipun pada dasarnya anak memiliki pola urutan yang umum dalam perkembangannya.

e. Anak Memiliki Imajinasi dan Fantasi

Anak memiliki dunia sendiri, berbeda dengan orang di atas usianya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Terkadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang dewasa. Hal tersebut disebabkan karena anak memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi dari apa yang dilihatnya. Anak perlu diberikan

pengalaman-pengalaman yang merangsang perkembangannya untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak.

f. Memiliki Daya Konsentrasi Yang Pendek

Anak sulit untuk berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama. Anak bisa dengan cepat mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain kecuali bila kegiatan yang sedang dilakukan anak pada saat tersebut menyenangkan, bervariasi, dan tidak membosankan bagi anak.

g. Masa paling potensial untuk belajar

Pada rentang waktu usia dini, anak mengami pertumbuhan dan perkembangan pada berbagai aspek dengan sangat cepat dan pesat. Pada periode ini seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang dengan cepat. Masa ini disebut dengan *golden age* (masa keemasan), yang mana pembelajaran pada masa ini akan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk mencapai tahapan sesuai dengan perkembangannya.²⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan anak usia dini memiliki karakteristik egosentris, rasa ingin tahu yang besar, makhluk sosial, unik, memiliki imajinasi dan fantasi, daya konsentrasi yang pendek, dan berada di masa paling potensial untuk belajar.

²⁵ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.

B. Kemampuan Kognitif

1. Definisi Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.²⁶ Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam pusat susunan saraf pada saat sedang berfikir. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap seiring dengan perkembangan fisik dan saraf-saraf yang berada di pusat susunan saraf.²⁷ Kata kognitif digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, ingatan, pikiran, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana seseorang mempelajari, memperhatikan, membayangkan, mengamati, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.²⁸ Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang sangat komprehensif yang berkaitan dengan kemampuan berfikir yang meliputi kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan

²⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspek* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012). 47

²⁷ Vera Heryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)* (Bengkulu: Universitas Bengkulu, 2014). 22

²⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015). 103

masalah-masalah nyata, beride, dan kreatifitas.²⁹ Kemampuan kognitif membantu individu membantu memecahkan masalah, memudahkan dalam melakukan tindakan, memperluas kemampuan, dan melakukan sesuai dengan kapasitas alaminya.³⁰ Perkembangan kemampuan kognitif adalah salah satu hal yang penting dalam proses pendidikan yakni dalam proses maupun hasil belajar seorang peserta didik.³¹ Perkembangan kognitif merupakan kunci dari pada perkembangan-perkembangan yang bersifat non-fisik.³²

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, kemampuan kognitif adalah aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, ingatan, pikiran, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan serta proses bagaimana seseorang mempelajari, memperhatikan, membayangkan, mengamati, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif ke dalam 4 tahapan yaitu :

a. Tahap Sensorimotorik (0-2 Tahun)

Tahap sensorimotorik dimulai dari sejak lahir hingga usia 2 tahun. Pada tahap ini, seorang individu sedang membangun

²⁹ Istina Rakhmawati, "Peran Keluarga Dalam Pengasuhan Anak," *Konseling Religi Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6, no. 1 (2015): 1–18, <https://doi.org/10.21043/kr.v6i1.1037>.

³⁰ Yulinai Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2013). 1.4

³¹ Mochamad Nursalim et al., *Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Unesa University Press, 2017). 23-24

³² Rakhmawati, "Peran Keluarga Dalam Pengasuhan Anak."

pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensor (melihat, mendengar, membau, dan lain-lain) dengan tindakan-tindakan fisik. Pada tahap ini, alat-alat indera serta kemampuan-kemampuan melakukan gerakan motorik dalam bentuk refleks sehingga seorang bayi berada dalam keadaan siap untuk mengadakan hubungan dengan dunianya.

b. Tahap Pra-Operasional (2-7 Tahun)

Tahap pra-operasional berada pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar atau simbol, namun anak belum mampu untuk melakukan *operation* (operasi). Operasi adalah tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak-anak melakukan secara mental yang sebelumnya dilakukan secara fisik. pada tahap ini anak telah mampu mempergunakan simbol/semiotik/symbolik. Penggunaan simbol bagi anak pada tahap ini tampak dalam lima gejala yaitu imitasi tidak langsung, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental, bahasa ucapan. Pada tahap ini pikiran dan komunikasi anak cenderung egosentris. Ciri lain dari tahap ini adalah “animisme”, yaitu kepercayaan bahwa benda mati juga memiliki perasaan dan kemauan layaknya manusia.

c. Tahap Operasional Kongkret (7-11 Tahun)

Tahap operasional kongkret terjadi ada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini merupakan awal pemikiran logis seorang anak yang

dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan yang logis. Pada tahap ini seorang anak telah cukup dewasa untuk berpikir logis, akan tetapi terbatas untuk objek yang konkret saja. Proses-proses penting selama tahapan ini antara lain :

- 1) Pengurutan
 - 2) Klasifikasi
 - 3) *Decentering*
 - 4) Reversibility Konversi
 - 5) Penghilangan sifat Egosentrisme
- d. Tahap Operasional Formal (11 tahun – dewasa)

Tahap operasional formal terjadi pada usia 11 tahun sampai dewasa. Tahap ini memiliki karakteristik diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi tersedia. Pada tahap ini seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas, menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis , kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial. Pada tahap ini, seseorang yang dikatakan remaja telah memiliki kemampuan untuk berpikir sistematis yaitu bisa memikirkan semua kemungkinan untuk memecahkan suatu persoalan.³³

³³ Nursalim et al., *Psikologi Pendidikan*.

Berdasarkan uraian di atas, maka anak TK Kelompok A yang berusia 4-5 tahun berada dalam tahap perkembangan praoperasional berdasarkan tahapan perkembangan kognitif piaget.

3. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak TK Kelompok A

Perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahapan yaitu sensorimotorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun – dewasa). Anak TK kelompok A berada pada tahap praoperasional. Tahap praoperasional dapat dibagi menjadi 2 sub tahapan yaitu subtahap fungsi simbolis (*symbolic function substage*) dan subtahap pemikiran intuitif (*intuitif thought substage*).

Subfase simbolis terjadi pada usia 2-4 tahun. pada masa ini anak telah memiliki kemampuan menggambarkan suatu objek yang tidak hadir secara fisik. kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. pada masa ini anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana.

Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4-7 tahun. Pada tahap ini anak terlihat mengerti dan mengetahui sesuatu seperti menyusun balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada dasarnya anak tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis.

Berdasarkan uraian di atas, anak TK kelompok A masuk pada subfase pemikiran intuitif. Pada tahap praoperasional anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Anak sudah belajar nama-nama benda, menggolongkan, dan menyempurnakan pancainderanya. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis dan mengekspresikan pengetahuannya seperti mengerakkan balok kayu seolah-olah mobil.

Karakteristik perkembangan kognitif pada fase praoperasional menurut piaget yaitu :

- a. Cara berpikir bersifat konkret
- b. Anak mampu menghubungkan sebab-akibat yang tampak secara langsung
- c. Cara berpikir anak bersifat transduksi, yaitu pengambilan keputusan dengan menghubungkan benda-benda yang baru dipelajari berdasarkan pengalaman berinteraksi dengan benda-benda sebelumnya
- d. Masih sulit membuat generalisasi atau menarik kesimpulan
- e. Memiliki cara berpikir sinkretik (gila). Istilah ini dipakai karena cara berpikir anak tidak masuk akal atau gila bagi orang dewasa, terutama yang terkait dengan sebab akibat
- f. Kurangnya keterampilan konservasi.³⁴

³⁴ Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. 94

Sementara itu karakteristik perkembangan kognitif tahap praoperasional pada subtahap intuitif yaitu :

- a. Anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban atas semua pertanyaan
- b. Cara berpikir anak lebih bersifat intuitif daripada logis, dalam artian anak mengatakan mengetahui sesuatu tetapi mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional
- c. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi atas serentetan pertanyaan yang diajukan
- d. Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentan atensi yang pendek
- e. Memiliki daya ingat yang baik.³⁵

Berdasarkan uraian di atas, anak TK kelompok A yang berusia 4-5 tahun berada pada tahapan perkembangan kognitif praoperasional sub tahap intuitif yang memiliki karakteristik terlihat mengerti dan mengetahui sesuatu akan tetapi pada dasarnya anak tidak mengetahui alasan-alasan dari pengetahuannya tersebut atau dapat dikatakan anak belum memiliki kemampuan berpikir kritis.

³⁵ J.W. Santrock, *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup*, 1st ed. (Jakarta: Erlangga, 2012). 46

4. Indikator Perkembangan Kognitif Anak TK Kelompok A (4-5 Tahun)

Indikator capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 yaitu :

a. Belajar dan Pemecahan Masalah

- 1) Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)
- 2) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)
- 3) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dan sebagainya)
- 4) Mengetahui konsep banyak dan sedikit
- 5) Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah
- 6) Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
- 7) Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu
- 8) Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)

b. Berfikir Logis

- 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
- 2) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya

- 3) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi
 - 4) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
 - 5) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
- c. Berfikir Simbolik
- 1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
 - 2) Mengenal konsep bilangan
 - 3) Mengenal lambang bilangan
 - 4) Mengenal lambang huruf.³⁶

C. Lego Konstruktif

1. Definisi Lego Konstruktif

Lego merupakan sejenis alat permainan bongkah plastik kecil, bongkahan serta kepingan lain bisa disusun berbagai model serta memiliki ukuran berbeda dan jumlah yang banyak.³⁷ Lego terdiri dari potongan persegi maupun persegi panjang yang dapat ditancapkan dan disusun.³⁸ Kepingan-kepingan lego dapat disusun menjadi model apa saja

³⁶ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini."

³⁷ Ni Putu Ratna Udyani Putri, Putri Aditya Antara, and Luh Ayu Tirtayani, "Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A2 Di RA Baitul Mutaallim Desa Tegalinggah Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4, no. 3 (2016), <https://doi.org/10.23887/paud.v4i3.8725>.

³⁸ M Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017). 119

seperti rumah, mobil, kereta api, kota, patung, robot, pesawat, dan lain-lain.³⁹

Berdasarkan uraian di atas, lego adalah alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik yang terdiri dari potongan persegi yang dapat ditancapkan dan disusun sesuai keinginan yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan motorik halus dan kognitif anak. dan bongkahan-bongkahan plastik ini dapat disusun menjadi model apa saja seperti kereta api, kota, patung, pesawat terbang, bangunan, robot, dan lain-lain.

Permainan lego merupakan permainan bongkah plastik yang terkenal di kalangan anak-anak dan sudah dikenalkan oleh orang tua kepada anak-anak sejak balita.⁴⁰ Permainan lego dapat diartikan dengan permainan yang dilakukan dengan membongkar dan menyusun kembali ke bentuk aslinya atau membuat bentuk baru dengan balok plastik yang tersusun dari kepingan balok atau kubus yang berbeda ukuran.⁴¹ Permainan ini hampir sama seperti *building block*, yang mana *building block* hanya berfokus pada bentuk rumah, sedangkan lego dapat disusun menjadi berbagai macam objek.⁴²

Bermain konstruktif adalah bermain yang dilakukan anak secara individu seperti merancang, membentuk, mengkonstruksikan dengan kemampuan, kesenangan dan minatnya sendiri berdasarkan pengetahuan

³⁹ Agus N Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Yogyakarta: Flashbooks, 2011). 54

⁴⁰ Rani Yulianti, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara, 2010). 41

⁴¹ Siti Zaenab and Syahbudin, *Profesionalisme Guru PAUD Menuju NTB Bersaing (Pengantar Manajemen Pendidikan, Praktek, Dan Teori Dan Aplikasi)* (Yogyakarta: Budi Utama, 2015).

⁴² Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, 2011. 54

dan pengalaman sendiri dengan menggunakan inderanya.⁴³ Jenis permainan yang dapat dikelompokkan ke dalam jenis permainan konstruktif antara lain :

a. Balok

Balok yaitu jenis mainan yang terbuat dari kayu yang dapat disusun menjadi bentuk utuh seperti rumah, istana, benteng robot.

b. Menggambar

Jenis permainan yang membuat anak menuangkan imajinasi yang ada dipikirkannya dengan cara menggambar objek dengan nyata yang diperkuat dengan pemberian warna agar lebih menarik dan indah.

c. *Puzzle*

Jenis permainan yang mengasah otak dengan melalui kekuatan daya ingat.

d. *Play Dough* (Plastisin)

Jenis permainan yang membutuhkan kreatifitas sebab dalam permainan ini anak dapat membentuk benda-benda atau serupaan makhluk hidup sesuai imajinasinya.

Bermain lego dapat dikategorikan sebagai bermain konstruktif karena dalam permainannya anak dapat membangun sesuatu secara aktif

⁴³ Rosma Hartini Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas (Teknik Bermain Konstruktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika)* (Yogyakarta: Teras, 2010).

menggunakan lego yang telah tersediamelalui pengetahuan yang dimilikinya.⁴⁴

Lego konstruktif adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik yang memiliki berbagai macam bentuk yang digunakan untuk membangun dan menyusun suatu karya nyata yang ada dalam fikiran anak.⁴⁵ Lego memiliki manfaat bagi perkembangan anak antara lain membantu menstimulasi kreativitas, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Lego dapat dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan motorik halus dan kognitif anak.⁴⁶

2. Langkah-langkah Bermain Lego Konstruktif

Bermain lego konstruktif memiliki langkah-langkah yang hampir sama seperti bermain menggunakan permainan bongkar pasang lainnya yaitu menyusun lego sesuai dengan keinginan anak. Orang dewasa disekitarnya dapat memberikan contoh cara memainkannya bila anak terlihat kesulitan dalam memainkannya. Permainan lego membutuhkan kesabaran dan imajinasi dalam memainkannya. Tingkat kesulitan dalam memainkan lego secara tidak langsung dapat mengasah perkembangan kognitif anak.⁴⁷

⁴⁴ Putri, Antara, and Tirtayani, "Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A2 Di RA Baitul Mutaallim Desa Tegalinggah Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017."

⁴⁵ Ernita Nur Rahmandany, "Impelentasi Media Lego Konstruktif Dalam Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di RA Hilal 3 Pucangan Kartasura Tahun 2019/2020" (Surakarta, IAIN Surakarta, 2020).

⁴⁶ Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*. 115

⁴⁷ Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, 2011. 54

Langkah-langkah dalam bermain lego konstruktif di sekolah, yaitu:

- a. Pertama, guru mengajak anak membuat lingkaran untuk diberikan arahan dan aturan-aturan serta tata tertib saat bermain.
- b. Kedua, guru mengajak anak untuk membicarakan alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain yaitu lego.
- c. Ketiga, guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak-anak serta memberikan contoh bagaimana cara menyusun lego.
- d. Keempat, guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya masing-masing agar tidak saling berebut dalam bermain.
- e. Kelima, guru menyiapkan alat-alat bermain (lego). Kemudian guru meletakkan dan menyusun alat permainan sesuai tempatnya. Guru memastikan dalam proses bermain terdiri dari dua orang anak atau lebih agar anak dapat berkomunikasi dengan temannya.
- f. Keenam, guru meminta anak-anak sesuai dengan kelompoknya untuk menyusun lego sesuai kemampuan yang dimiliki anak.
- g. Terakhir, guru hanya mengawasi dan mendampingi anak dalam proses bermain, apabila nanti anak membutuhkan bantuan guru.⁴⁸

3. Aturan Bermain Lego Konstruktif

- a. Mempersiapkan lego-lego yang akan dimainkan dengan beragam bentuk dan warna

⁴⁸ Rahmandany, "Impelentasi Media Lego Konstruktif Dalam Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di RA Hilal 3 Pucangan Kartasura Tahun 2019/2020."

- b. Memberikan arahan kepada anak tentang bentuk dan konsep yang akan dibuat dalam permainan
- c. Menyusun lego-lego tersebut sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak
- d. Permainan ini dapat dimainkan secara individual maupun kelompok.

4. Manfaat Bermain Lego Konstruktif

Permainan lego konstruktif membutuhkan logika dan analisis dalam memainkannya. Lego melatih anak untuk menyusun bentuk dan menyatukan ide apabila permainan dilakukan bersama-sama. Permainan lego melatih otak kiri anak melalui kemampuan logika, analisis, dan menyusun lego. Permainan lego bermanfaat untuk menstimulasi kreativitas, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian.⁴⁹

Secara rinci, bermain lego konstruktif memiliki manfaat yaitu :

- a. Belajar Menciptakan Visi

Bermain lego melatih anak untuk belajar menciptakan visi seperti bentuk yang dikehendaki, jumlah bentuk yang dikehendaki, dan variasi warna dari balok atau kepingan penyusunnya. Pada umumnya, visi dinyatakan terlebih dahulu diawal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti.

⁴⁹ Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*. 115

b. Belajar Mengerti Fondasi

Langkah awal dalam pembuatan lego adalah pembangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.

c. Belajar Mengerti Alat Bantu

Terdapat beberapa cara untuk membuat konstruksi atau rangka yang kuat, dan terkadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.

d. Belajar Berkomunikasi Dan Berbagi Ide

Pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif. Apabila dilakukan bersama-sama, ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.

e. Belajar Alokasi Sumber Daya (*Resource Allocation*)

Jumlah balok atau kepingan pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya. Sehingga, perlu dipikirkan bagaimana bentuk atau bangunan tersebut dapat terselesaikan dengan jumlah balok atau kepingan yang terbatas.

f. Belajar Seni

Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan serta belajar bersabar.⁵⁰

⁵⁰ Yulianti, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. 41

D. Kajian Pustaka

Penelitian berjudul “Pengaruh Bermain Lego Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kelompok A Di TK Sabilul Hikmah Surabaya” yang dilakukan oleh Durrotul Milla dan Mas’udah pada tahun 2017. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh bermain lego terhadap kemampuan kognitif khususnya mengenal warna anak kelompok A di TK sabilul hikmah. Anak kelompok A dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa anak diminta menyebutkan warna lego, mengelompokkan lego berdasarkan warna yang sama, dan menyusunnya menjadi tiga bentuk yang telah ditentukan. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain lego dapat mempengaruhi kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A TK Sabilul Hikmah Surabaya.⁵¹

Penelitian berjudul “Hubungan Antara Permainan *Lego* Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember“ yang dilakukan oleh Dinda Agustin Maulida, A.T Hendrawijaya, dan Niswatul Ismiyah pada tahun 2018. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *play group* al-irsyad al-islamiyyah Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lego memberikan sumbangsih sebesar 86,86% terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Permainan lego memiliki hubungan yang tinggi dengan perkembangan

⁵¹ Milla and mas’udah, “Pengaruh Bermain Lego Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kelompok A Di TK Sabilul Hikmah Surabaya.”

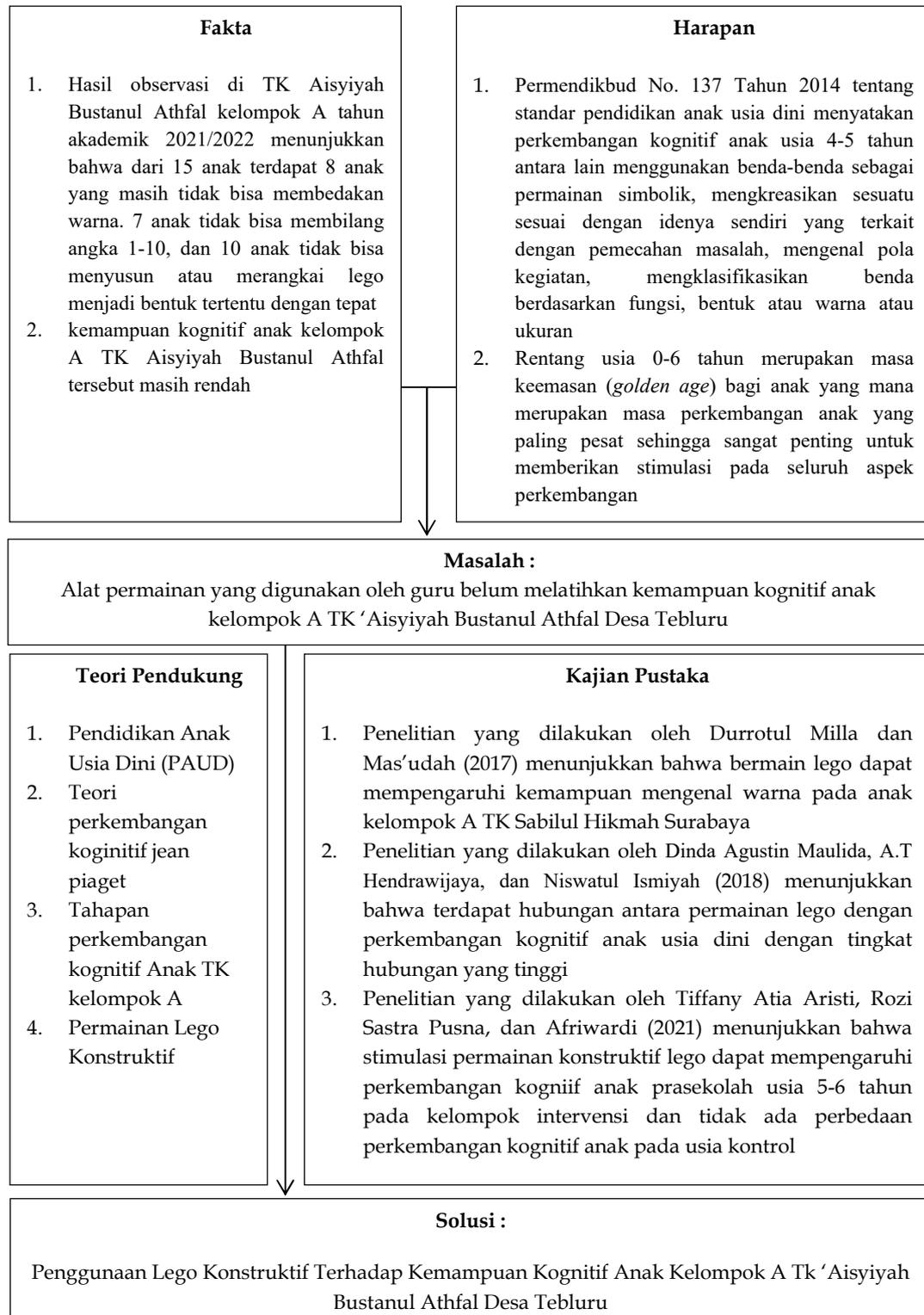
kognitif anak usia dini di *play group* al-irsyad al-islamiyyah Jember. Kesimpulan yang didapat yaitu terdapat hubungan antara permainan lego dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *play group* Al – Irsyad Al – Islamiyyah Jember dengan kategori tingkat hubungan yang tinggi.⁵²

Penelitian berjudul “Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Konstruktif Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah Usia 5 Sampai 6 Tahun” yang dilakukan oleh Tiffany Atia Aristi, Rozi Sastra Purna, dan Afriwardi pada tahun 2021. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh pemberian stimulasi permainan konstruktif lego terhadap perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah 5 sampai 6 tahun serta mengetahui perkembangan kognitif pada kelompok yang diberi stimulasi. Pada penelitian ini terdapat kelompok intervensi dan kelompok kontrol anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak prasekolah usia 5 sampai 6 tahun yang diberikan stimulasi permainan konstruktif lego dibandingkan dengan anak yang tidak diberikan stimulasi permainan konstruktif lego. Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh stimulasi permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah usia 5 sampai 6 tahun pada kelompok intervensi dan tidak ada perbedaan perkembangan kognitif anak prasekolah usia 5 sampai 6 tahun pada kelompok kontrol.⁵³

⁵² Maulida, Hendrawijaya, and Imsiyah, “Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember.”

⁵³ Aristi, Purna, and Afriwardi, “Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Konstruktif Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah Usia 5 Sampai 6 Tahun.”

E. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis juga bisa didefinisikan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian. Selain hipotesis penelitian juga terdapat hipotesis statistik. Hipotesis statistik ada jika penelitian menggunakan sampel. Jika penelitian tidak menggunakan sampel maka tidak menggunakan hipotesis statistik.

Pada penelitian ini hipotesis yang digunakan hanya hipotesis penelitian dan tidak menggunakan hipotesis statistik karena pada penelitian ini seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Hipotesis pada penelitian ini yaitu : Terdapat pengaruh penggunaan lego konstruktif terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Tebluru