



PROFIL KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM BERIN RANCANG BANGUN PADA KELOMPOK BERMAIN DI KB TAMAN KREATIFITAS ANAK SHOLEH DUNIA SUZAN KOTA MALANG

Ayu Wulandari¹, Ika Ratih Sulistiani, S.Pd, M.Pd², Ika Anggraheni, S.Pd, M.Pd³
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Islam Malang
e-mail: wulandaria558@gmail.com¹, ika.ratih@unisma.ac.id²,
ika.anggraheni@unisma.ac.id³

Abstrak

Early childhood education is education to foster and guide children aged 0 - 6 years. At this age early childhood experiences a sensitive period. Sensitive period is a sensitive period where early childhood easily receives information from the surrounding environment. At the age of 0 - 6 years old children are also times where children are very happy with playing, education and coaching given to students in KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Malang City, there are several lessons provided, one of which is learning cognitive abilities. This cognitive ability makes children learn and solve problems, logical thinking and symbolic thinking. The researcher examined the cognitive abilities of every student in KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Malang City by using interview, observation and documentary methods involving 10 students. The results of the study are 2 students get 1 star with a percentage of 20%, 2 students get 2 stars with a percentage of 20%, 3 students get 3 stars with a percentage of 30% and 3 students get 4 stars with a percentage of 30%. With these results the profile of cognitive abilities in developing design in KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Suzan Malang City is in stars 3 and 4.

Kata kunci: kemampuan kognitif, rancang bangun, kelompok bermain.

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan meruakan sesuatu yang sangat penting yang dibutuhkan untuk kehidupan selanjutnya. Pendidikan akan memberikan ilmu-ilmu yang belum pernah dipelajari ataupun mengembangkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari. Pada usia 0 – 6 tahun, anak mengalami masa peka yaitu masa dimana anak mudah untuk menerima segala informasi dari luar. Informasi-informasi tersebut akan dicerna oleh anak dan akan ditirukan. Karena anak usia 0 – 6 tahun adalah peniru yang ulung. Yang menirukan segala tindakan atau kegitana yang ada disekelilingnya.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsnagan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkemangan jasmani dan

rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU RI No. 20 tahun 2003)

Dalam pendapat tersebut tampak bahwa perkembangan dan pertumbuhan anak perlu adanya pembinaan dan bimbingan agar segala ilmu yang didapatnya dapat menjadi hal yang positif bagi kehidupan selanjutnya. Perkembangan tersebut salah satunya yaitu perkembangan kognitif, pada perkembangan kognitif anak akan menalar segala sesuai yang anak tangkap dari luar.

Sedangkan menurut Mutiara Sari Dewi (2019: 36) “pada rentang usia 0-6 tahun, anak mengalami masa sensitif untuk menerima upaya perkembangan seluruh potensi yang ada dalam dirinya”. Pada usia tersebut anak dapat mengembangkan segala kemampuan dalam dirinya dengan diberikan rangsangan atau pembinaan yang tepat. Dengan diberikannya pembinaan yang tepat inat serta bakat yang dimiliki anak dapat tersalurkan dengan maksimal.

Sesuai dengan Ika Anggraheni (2019) anak yang aktif membangun pengetahuan terus menerus lalu menyesuaikan dan mengakomodasi informasi baru. Pada masa 0-6 tahun merupakan masa di mana anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar di dalam pemikirannya banyak sekali pola pemikiran baru yang dibangun dan bagaimana menyelesaikan masalah secara sederhana.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak-anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan (Yuhastuti & Dewi Wahyuni, 2016: 5)

Dalam pendapat tersebut bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang ditujukan agar anak mampu mengeksplorasi segala kemampuannya dengan menggunakan panca inderanya dan berguna bagi kehidupan selanjutnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam Permendikbud No 146 tahun 2014 diungkapkan bahwa kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini memuat program-program pengembangan yang mencakup beberapa aspek perkembangan yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional dan aspek seni.

Semua kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan kognitif berkaitan pula dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Piaget (Hani Quroisin, 2015: 22) juga mengungkapkan beberapa tahapan perkembangan kognitif : (1) tingkat sensori motor (0 – 18 bulan), (2) tingkat pra-operasional (18 bulan – 6 tahun), (3) tingkat operasional kongkrit (6 – 12 tahun), (4) tingkat operasi formal (12 tahun - dewasa).

Berdasarkan pendapat tersebut, perkembangan kognitif anak sangat penting untuk memberikan stimulus agar berkembang secara optimal. Salah satu bentuk stimulus dapat diupayakan melalui pembelajaran yang membuat anak berinteraksi, bermain dengan temannya. Namun, bukanlah hal yang mudah untuk menciptakan sebuah lingkungan belajar yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Kegiatan di KB yang beragam bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan dapat diterapkan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan anak dan tujuan pembelajaran. Salah satunya melalui bermain rancang bangun. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain rancang bangun merupakan cara mempraktikkan keterampilan kognitif. (Yuhatriati & Dewi Wahyuni 2016: 4) Anak beraktivitas melalui apa yang mereka lihat, para orang tua dan guru tidak dibenarkan membatasi anak-anak untuk bermain apa yang ingin mereka ingin eksplorasi.

Menurut Palto anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak, juga melalui memberikan alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia dini pada akhirnya akan mengantarkan anak-anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan (Yuhatriati & Dewi Wahyuni, 2016: 4)

Berdasarkan paparan tersebut, tampak berkaitan positif dari bermain rancang bangun dan kemampuan kognitif anak usia dini, khusus 3-4 tahun. Hal ini menarik lainnya yang melatarbelakangi penelitian ini, yaitu hasil observasi yang telah dilakukan di KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang. Berdasarkan data observasi yang dilakukan terkait keseharian anak kelompok bermain, tampak bahwa dari 10 terdapat 3 anak mampu memecahkan masalah, berpikir simbolik dan berpikir logis. Dalam beberapa kesempatan aktivitas di sekolah, anak tampak lebih mampu membandingkan ukuran besar kecil. Anak lebih mampu mengenal konsep banyak sedikit.

Dalam kegiatan pembelajaran, KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang menggunakan model pembelajaran sentra, dengan salah satu sentra yang menarik perhatian peneliti yaitu sentra balok. Saat anak beraktivitas pada sentra balok, kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik lebih tampak menonjol daripada disentra lainnya. Hal ini pula yang mendasari peneliti melakukan penelitian terkait profil kemampuan kognitif dalam bermain rancang bangun.

Keterkaitan teori dan adanya fakta di KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang tersebut menjadi suatu hal yang menarik bagi peneliti untuk meneliti lebih lanjut terkait profil kemampuan kognitif anak usia 3 – 4 tahun (kelompok bermain) dalam aktivitas bermain rancang bangun di KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang. Peneliti berharap hasil penelitian ilmiah ini, mampu

memberikan bukti terkait kemampuan kognitif anak kelompok bermain dalam kktivitas bermain rancang bangun, sehingga mampu memberi konstribusi positif keilmuan pendidikan anak usia dini.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang selama 1 (satu) bulan. Populasi dan sampel penelitian yaitu anak kelompok bermain KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara. Adapun capaian perkembangan penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen Penelitian Pencapaian Perkembangan Kognitif
Belajar dan Memecahkan Masalah

Aspek yang di Observasi	Kurang (1) ★	Cukup(2) ★★	Baik (3) ★★★	Sangat Baik(4) ★★★★
Anak menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda yang digunakan	Anak belum mampu menyebutkan macam kegunaan benda	Anak mampu menyebutkan macam kegunaan benda dengan bimbingan guru	Anak mampu menyebutkan tiga macam kegunaan dari benda	Anak mampu menyebutkan lebih dari tiga macam kegunaan benda
Anak memahami tentang persamaan dan perbedaan dari benda	Anak belum mampu memahami persamaan dan perbedaan benda	Anak mampu memahami persamaan dan perbedaan benda tetapi dengan bimbingan guru	Anak mampu memahami salah satu antara persamaan dan perbedaan	Anak mampu memahami persamaan dan perbedaan dengan baik
Anak bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru.	Anak belum mampu bereksperimen	Anak mampu bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru dengan bimbingan guru	Anak mampu bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru dengan satu kali tanpa bimbingan guru	Anak mampu bereksperimen dengan dan menggunakan cara baru dengan lebih dari satu kali tanpa bimbingan guru
Anak mengerjakan	Anak belum mampu	Anak mampu mengerjakan	Anak mampu mengerjakan	Anak mampu mengerjakan

hingga tuntas	mengerjakan sama sekali	hingga tuntas dengan bimbingan guru	hingga tuntas tetapi satu kali tanpa bimbingan	hingga tuntas tetapi lebih dari satu kali tanpa bimbingan
---------------	-------------------------	-------------------------------------	--	---

Tabel 2. Instrumen Penelitian Pencapaian Perkembangan Kognitif Berpikir Logis

Aspek yang di Observasi	Kurang (1) ★	Cukup(2) ★★	Baik (3) ★★★	Sangat Baik(4) ★★★★
Menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar)	Anak belum mampu menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar)	Anak mampu menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar) dengan bimbingan guru	Anak mampu menempatkan benda dengan salah satu ukuran saja	Anak mampu menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar)
Mengenal konsep banyak dan sedikit	Anak belum mampu mengenal konsep banyak dan sedikit	Anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit dengan bimbingan guru	Anak mampu mengenal salah satu antara banyak atau sedikit	Anaka mampu mengenal konsep banyak dan sedikit
Menjelaskan model/karya yang dibuatnya	Anak belum mampu menjelskan model/karya yang dibuatnya	Anak mampu menjelaskan model/karya yang dibuatnya dengan bimbingan	Anak mampu menjelaskan model/karya yang dibuatnya dengan terbata-bata atau belum jelas	Anak mampu menjelaskan model/karya yang dibuatnya dengan baik

Tabel 3. Instrumen Penelitian Pencapaian Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik

Aspek yang di Observasi	Kurang (1) ★	Cukup(2) ★★	Baik (3) ★★★	Sangat Baik(4) ★★★★
Menyebutkan peran dan tugasnya	Anak belum mampu menyebutkan peran dan tugasnya	Anak mampu menyebutkan peran dan tugasnya dengan bimbingan guru	Anak mampu menyebutkan perannya saja	Anak mampu menyebutkan peran dan tugasnya

Menggambar atau membentuk sesuatu yang spesifik	Anak belum mampu menggambar atau membentuk sesuatu yang spesifik	Anak mampu menggambar atau membentuk sesuatu yang spesifik dengan bimbingan guru	Anak mampu menggambar atau membentuk sesuatu dengan spesifik dengan coretan	Anak mampu menggambar atau membentuk sesuatu dengan spesifik
Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan	Anak belum mampu melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana dengan bimbingan guru	Anak mampu melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana tetapi satu kali tanpa bimbingan	Anak mampu melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana tetapi lebih dari satu kali tanpa bimbingan	Anak mampu melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana tanpa bimbingan sama sekali.

Teknik analisis data pengumpulan analisis deksriptif dengan presentase untuk mengetahui profil kemampuan kognitif anak kelompok bermain. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase yang dicari

F= Frekuensi

N= Jumlah responden

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil penelitian Profil Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Di KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga hasil penelitian tentang profil kemampuan kognitif anak kelompok bermain di KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang, perlu dideskripsikan secara menyeluruh maupun

setiap capaian perkembangan. Adapun hasil penelitian setiap capaian perkembangan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4. *Distibusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam capaian perkembangan Belajar dan Memecahkan Masalah*

No.	Capaian Perkembangan	Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase
1.	Anak menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda yang digunakan	★	4	40%
		★★	1	10%
		★★★	4	40%
		★★★★	1	10%
	Jumlah			100%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal belajar dan memecahkan masalah dalam anak menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda yang digunakan yaitu 4 (40%) anak belum mampu menyebutkan macam kegunaan benda, 1 (10%) anak mampu menyebutkan macam kegunaan benda dengan bimbingan guru, 4 (40%) anak mampu menyebutkan tiga macam kegunaan dari benda dan 1 (10%) anak mampu menyebutkan lebih dari tiga macam kegunaan benda. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak belum mampu menyebutkan macam kegunaan benda dan anak mampu menyebutkan tiga macam kegunaan dari benda.

Tabel 5. *Distibusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam Capaian Perkembangan Belajar dan Memecahkan Masalah*

No.	Indikator	Nilai Anak Didik	Frekuensi	Persentase
2.	Anak memahami tentang persamaan dan perbedaan dari benda	★	4	40%
		★★	1	10%
		★★★	4	40%
		★★★★	1	10%
	Jumlah			100%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal belajar dan memecahkan masalah dalam anak memahami tentang persamaan dan perbedaan dari benda yaitu 4 (40%) anak belum mampu memahami persamaan dan perbedaan benda, 1 (10%) anak mampu memahami persamaan dan perbedaan benda tetapi dengan bimbingan guru, 4 (40%) anak mampu memahami salah satu antar persamaan atau perbedaan benda dan 1 (10%) anak mampu memahami persamaan dan perbedaan dengan baik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak belum mampu

memahami persamaan dan perbedaan benda dan anak mampu memahami salah satu antara persamaan atau perbedaan benda.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam Capaian Perkembangan Belajar dan Memecahkan Masalah

No.	Indikator	Nilai Anak Didik	Frekuensi	Persentase
3.	Anak bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru	★	0	0%
		★★	2	20%
		★★★★	4	40%
		★★★★★	4	40%
	Jumlah			100%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal belajar dan memecahkan masalah dalam anak bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru yaitu 0 (0%) anak belum mampu bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru, 2 (20%) anak mampu bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru dengan bimbingan guru, 4 (40%) anak mampu bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru tetapi satu kali tanpa bimbingan guru dan 4 (40%) anak mampu bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru tetapi lebih dari satu kali tanpa bimbingan guru. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak mampu bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru tetapi satu kali tanpa bimbingan guru dan anak mampu bereksperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru tetapi lebih dari satu kali tanpa bimbingan guru.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam Capaian Perkembangan Belajar dan Memecahkan Masalah

No.	Indikator	Nilai Anak Didik	Frekuensi	Persentase
4.	Anak mengerjakan hingga tuntas	★	1	10%
		★★	1	10%
		★★★	4	40%
		★★★★	4	40%
	Jumlah			100%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal belajar dan memecahkan masalah dalam anak mengerjakan hingga tuntas yaitu 1 (10%) anak belum mampu mengerjakan hingga tuntas sama sekali, 1 (10%) anak mengerjakan hingga tuntas dengan bimbingan guru, 4 (40%) anak mampu mengerjakan hingga tuntas tetapi satu kali tanpa bimbingan guru dan 4 (40%) anak mampu mengerjakan hingga tuntas tetapi lebih dari satu kali tanpa bimbingan guru. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak mampu mengerjakan hingga tuntas tetapi satu kali tanpa bimbingan guru

dan anak mampu mengerjakan hingga tuntas tetapi lebih dari satu kali tanpa bimbingan guru.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam Capaian Perkembangan Berpikir Logis

No.	Indikator	Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase
1.	Menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar)	★	4	40%
		★★	2	20%
		★★★	1	10%
		★★★★	3	30%
	Jumlah			100%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir logis dalam menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar) yaitu 4 (40%) anak belum mampu menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar), 2 (20%) anak mampu menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar) dengan bimbingan guru, 1 (10%) anak mampu menempatkan benda dengan salah satu ukuran saja dan 3 (30%) anak mampu menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar). Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak belum mampu menempatkan benda dalam ukuran (paling kecil-paling besar).

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam Capaian Perkembangan Berpikir Logis

No.	Capaian Perkembangan	Nilai Anak Didik	Frekuensi	Persentase
2.	Mengenal konsep banyak dan sedikit	★	1	10%
		★★	2	20%
		★★★	5	50%
		★★★★	2	20%
	Jumlah			100%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir logis dalam mengenal konsep banyak dan sedikit yaitu 1 (10%) anak belum mampu mengenal konsep banyak dan sedikit, 2 (20%) anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit dengan bimbingan guru, 5 (50%) anak mampu mengenal salah satu antara banyak dan sedikit dan 2 (20%) anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit tanpa bimbingan guru. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak mampu mengenal salah satu antara banyak atau sedikit.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam Capaian Perkembangan Berpikir Logis

No.	Capaian Perkembangan	Nilai Anak Didik	Frekuensi	Persentase
3.	Menjelaskan model/karya yang dibuatnya	★	1	10%
		★★	6	60%
		★★★	2	20%
		★★★★	1	10%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir logis dalam menjelaskan model/karya yang dibuatnya yaitu 1 (10%) anak belum mampu menjelaskan model/karya yang dibuatnya, 6 (60%) anak mampu menjelaskan model/karya yang dibuatnya dengan bimbingan, 2 (20%) anak mampu menjelaskan model/karya yang dibuatnya dengan terbata-bata atau belum jelas dan 1 (10%) anak mampu menjelaskan model/karya yang dibuatnya dengan baik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak mampu menjelaskan model/karya yang dibuatnya dengan bimbingan guru.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam Capaian Perkembangan Berpikir Simbolik

No.	Indikator	Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase
1.	Menyebutkan peran dan tugasnya	★	2	20%
		★★	1	10%
		★★★	4	40%
		★★★★	3	30%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir simbolik dalam menyebutkan peran dan tugasnya yaitu 2 (20%) anak belum mampu menyebutkan peran dan tugasnya, 1 (10%) anak mampu menyebutkan peran dan tugasnya dengan bimbingan guru, 4 (40%) anak mampu menyebutkan salah satu antara peran dan tugasnya dan 3 (30%) anak mampu menyebutkan peran dan tugasnya. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak mampu menyebutkan salah satu antara peran dan tugasnya.

Tabel 12. *Distibusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam Capaian Perkembangan Berpikir Simbolik*

No.	Capaian Perkemangan	Nilai Anak Didik	Frekuensi	Persentase
2	Menggambar atau membentuk sesuatu yang spesifik	★	3	30%
		★★	2	20%
		★★★	1	10%
		★★★★	4	40%
	Jumlah			100%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir simbolik dalam menggambar atau membentuk sesuatu yang spesifik yaitu 3 (30%) anak belum mampu menggambar atau membentuk sesuatu yang spesifik, 2 (20%) anak mampu menggambar atau membentuk sesuatu yang spesifik dengan bimbingan guru, 1 (10%) anak mampu menggambar atau membentuk sesuatu dengan spesifik dengan coretan dan 4 (40%) anak mampu menggambar atau membentuk sesuatu dengan spesifik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak mampu menggambar atau membentuk sesuatu dengan spesifik.

Tabel 13. *Distibusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Bermain Dalam Capaian Perkembangan Berpikir Simbolik*

No.	Capaian Perkembangan	Nilai Anak Didik	Frekuensi	Presentase
3.	Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan)	★	0	0%
		★★	2	20%
		★★★	2	20%
		★★★★	6	60%
	Jumlah			100%

Berdasarkan tabel tersebut tampak bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir simbolik dalam melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan) yaitu 0 (0%) anak belum mampu melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana dengan bimbingan, 2 (20%) anak mampu melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana tetapi satu kali tanpa bimbingan, 2 (20%) anak mampu melakukan aktivitas bersama dengan teman terencana tetapi lebih dari satu kali tanpa bimbingan dan 6 (60%) anak mampu melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana tanpa bimbingan sama

sekali. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori anak mampu melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana tanpa bimbingan sama sekali.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa profil kemampuan kognitif anak kelompok bermain di KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang berkategori baik atau bintang 3 dan baik atau bintang 4. Hal ini tampak bahwa terdapat masing-masing 3 anak yang mendapatkan bintang 3 dan 4 dengan beberapa capaian perkembangan belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Yang mempengaruhi dari kemampuan kognitif yaitu faktor ekstern dan intern, hal tersebut sesuai dengan pendapat Nuraini (Hani Quraisin, 2015: 25) yaitu terdapat faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat serta kebebasan.

Pendapat lain Nuriyani Putri dan Rachman Hasibuan (2016: 1) yaitu kognitif diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan dalam memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi dalam belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.



Gambar 1. Anak bermain rancang bangunan di sentra balok

Berdasarkan hasil dokumentasi tersebut, anak bermain rancang bangun menyusun bangun dari yang paling besar ke paling kecil. Beberapa anak menyusun eksperimen dengan cara baru, menggambar atau membentuk sesuatu yang spesifik dan melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa profil kemampuan kognitif dalam bermain rancang bangun pada kelompok bermain di KB TKAS Dunia Suzan Kota Malang secara keseluruhan adalah sebanyak 3 anak didik dengan presentase 30 %.

Kemampuan kognitif anak didik dengan mendapatkan bintang tiga yaitu saat memecahkan masalah yaitu anak mampu menyebutkan tiga macam kegunaan dari benda, anak mampu memahami salah satu antara persamaan dan perbedaan, anak mampu

berkesperimen dengan bahan atau benda menggunakan cara baru dengan satu kali tanpa bimbingan guru, anak mampu mengerjakan hingga tuntas tetapi satu kali tanpa bimbingan, saat berpikir logis yaitu anak mampu menempatkan benda dengan salah satu ukuran saja, anak mampu mengenal salah satu antara banyak atau sedikit, anak mampu menjelaskan model/karya yang dibuatnya dengan terbata-bata atau belum jelas dan saat anak berpikir simbolik yaitu anak mampu menyebutkan perannya saja, anak mampu menggambar atau membentuk sesuatu dengan spesifik dengan coretan, anak mampu melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana tetapi lebih dari satu kali tanpa bimbingan.

Daftar Rujukan

- Anggraheni, Ika (2019). *Profil Perkembangan Motorik Halus Dan Kreatifitas Anak Kelompok B Dalam Kegiatan Cooking Class*, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 46-62. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/view/2788>
- Nuriya Putri, Devita dan Rachman Hasibuan (2016) *Pengaruh Kegiatan Kolase Dengan Bahan Kapas Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna Pada Anak Kelompok A*: Universitas Negeri Surabaya
- Undang-Undang Republik Indonesia No 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Quroisin, Hani. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri dengan menggunakan Media Alam Sekitar di TK PGRI 69/03 Ngaliya*, Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Semarang
- Sari Dewi, Mutiara (2019). *Profil Perkembangan Sosial Anak Kelompok B Dalam Bermain Peran*: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 35-45
<http://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/view/2778>
- Yuhariati, Dewi Wahyuni (2016) *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun di PAUD IT AL FATIHA Kota Banda Aceh*. Banda Aceh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Darussalam