

UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN LOGICO

Rusmiati
Anis Husni Firdaus

Abstract

Early childhood is a child in the age range of 0-6 years who is experiencing growth and development so that proper stimulation is needed in order to grow and develop optimally. Cognitive development in early childhood is very important so that children are able to explore the world around them. Through cognitive development, the function of thinking can be used quickly and precisely in overcoming a problem in overcoming a problem. Through learning games, it will be fun and can be absorbed by the child optimally. The purpose of this study was to determine the learning process using logico playing media in an effort to improve cognitive development of early childhood group B TPA Al-Falah, Cibeureum District, Cianjur Regency through Logico games. A game that uses a Logico board with question sheets. The research method used is classroom action research using a research model by Jhon Elliot. The research subjects were group B students (ages 4-5 years) for the 2019/2020 TPA Al-Falah TPA, Cibeureum District, Cianjur Regency, totaling 10 children. In this classroom action research, the object of research is an effort to improve early childhood cognitive development through the game Logico in group B. The data collection methods used are observation, interviews and documentation. The instruments used were development assessment instruments, research instruments, observation. This Classroom Action Research was conducted in three cycles and each cycle had one meeting. The results of the study prove that playing Logico can improve early childhood cognitive development, as evidenced by seeing the results of calculations in every aspect of the observation that has increased in each cycle. The results of cognitive development at the pre-cycle play stage showed 32.5% while the first cycle increased by 42% in the second cycle it increased again to 55% while in the third cycle it increased to 75%. In the Logico game to improve early childhood cognitive development, a teacher is recommended to prepare things that support the implementation of the game such as interesting games according to the child's needs.

Keywords: Playing logico, cognitive, early childhood

Pendahuluan

Pada usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada anak-anak sangat berbeda, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diterima dari lingkungan. Masa ini juga merupakan masa kritis untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, agama dan moral.

Perkembangan kognitif manusia juga sangat ditentukan oleh lingkungan dimana dia tinggal. Pentingnya lingkungan dalam perkembangan kognitif terlihat dari ayat Al-Qur'an yang menyuruh manusia untuk belajar di alam semesta. Q.S Ar-Rum: 8 "Dan mengapa mereka tidak memikirkan tentang (kejadian) diri mereka? Allah tidak menjadikan langit dan bumi dan apa yang ada diantara keduanya melainkan dengan (tujuan) yang benar dan waktu yang ditentukan. dan Sesungguhnya kebanyakan di antara manusia benar-benar ingkar akan Pertemuan dengan Tuhannya. (Q.S. Ar-Rum: 8)

Perkembangan kognitif seseorang merupakan sesuatu yang tidak dapat lepas dari faktor sosial dan budaya setempat, dengan bermain logico dapat melatih kemampuan anak dalam berhitung. Kemampuan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah usia 4-5 tahun yang ada sekarang ini kurang terasah, ini terlihat saat anak mengamati benda dan gejala rasa ingin tahu. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan logico sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan sambil bermain untuk mengasah dalam belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melaksanakan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Logico (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B Taman Penitipan Anak Al-Falah Desa Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis).

Landasan Teori

Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan

dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu (Desmita, 2015:103)

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Piaget dalam Khadijah 2016:25) Sebagaimana yang dikemukakan oleh Plato seorang ahli filsafat dalam jamaris bahwa waktu yang paling tepat mendidik anak adalah sebelum usia 6 tahun. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cekoslavia yang bernama Jhon Amus Comenius dalam Jamaris bahwa pendidikan telah di mulai sejak anak berada dalam pangkuan ibunya Jumaris, (2005: 1). Lebih rinci, Montessori dalam Hainstock (1999:10-11), mengungkapkan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori mengungkapkan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungan, baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diterapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari. (Hainstok, 1999:34)

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berfikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

Tahap Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Piaget dalam Sujiono (2008:3.7). Pada uraian berikut, akan dijelaskan lebih lanjut mengenai empat tahapan kognitif

1. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun. Pada tahap ini anak berada dalam suatu masa pertumbuhan yang ditandai oleh kecenderungan-kecenderungan sensori-motoris yang amat jelas. Segala perbuatan merupakan perwujudan dari proses pematangan aspek sensori-motoris tersebut. Menurut Piaget, pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungannya,

termasuk orang tuanya, terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya.

2. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Menurut Sunarto (2008:26) Pada tahap ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun atau berpura-pura menjakemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berfikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi menjadi 3 subfase, yaitu subfase berfikir secara simbolis, subfase berfikir secara egosentris dan subfase berfikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis (Usia 2-4 tahun).

3. Tahap Konkret-Operasional (7-11 tahun)

Tahap ini terjadi pada usia sekitar 7-11 tahun. Menurut Suparno, (2010:48) dalam periode ini siswa berpikirnya sudah dikatakan menjadi operasional. Periode ini disebut operasi konkret sebab berpikir logikanya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek.

Operasi konkret hanyalah menunjukkan kenyataan adanya hubungan dengan pengalaman empirik-konkret yang lampau dan masih mendapat kesulitan dalam mengambil kesimpulan yang logis dari pengalaman-pengalaman khusus. Pengerjaan-pengerjaan logika dapat dilakukan dengan berorientasi ke objek-objek atau peristiwa-peristiwa yang dialami oleh siswa. Siswa belum memperhitungkan semua kemungkinan yang mana yang akan terjadi. Siswa masih terikat kepada pengalaman pribadi yang masih dan belum formal.

Pada tahap ini juga, anak sudah mulai memahami hubungan fungsional karena mereka sudah menguji coba suatu permasalahan. Cara berpikir anak masih bersifat konkret menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi tentang sesuatu yang konkret.

4. Tahap Formal-Operasional (11-dewasa)

Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Penggunaan benda-benda konkret tidak diperlukan lagi. Selain itu pada tahap ini individu dapat berpikir secara abstrak, menangani situasi-situasi perumpamaan dan berpikir mengenai berbagai kemungkinan (dalam *Human Development*, Papalia, dkk, (2009; 46). Sehingga ketika masa ini individu sudah dapat berpikir logis, berpikir dengan pemikiran teoretis formal berdasarkan proposisi-proposisi dan hipotesis, dan dapat mengambil kesimpulan lepas dari apa yang ditaati saat itu.

Tujuan Perkembangan Kemampuan Kognitif

Menurut Depdiknas (2004:6), Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan

masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Berdasarkan kurikulum Taman Kanak-Kanak 2010 tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang ingin dicapai pada konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola yaitu:

- 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran yang berindikator: a) Memasangkan benda sesuai pasangannya menurut fungsi; b) Menunjukkan sebanyak-banyaknya benda, hewan dan tanaman; c) Menunjukkan sebanyak-banyaknya hewan, benda dan tanaman menurut jenisnya.
- 2) Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama dan tidak sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi yang berindikator:
 - a) Menunjukkan benda kedalam kelompok yang sama; b) Menunjukkan benda yang sejenis; c) Mengelompokkan benda yang sejenis; d) Mengelompokkan benda yang berpasangan dengan dua variasi.
- 3) Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC yang berindikator: a) Meniru pola dengan menggunakan berbagai bentuk; b) Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk-bentuk pola yang berurutan.
- 4) Mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna yang berindikator: a) Mengurutkan benda dari besar-kecil atau sebaliknya; b) Mengurutkan benda dari panjang-pendek atau sebaliknya; c) Mengurutkan benda berdasarkan warna; d) Mengurutkan benda dari tebal-tipis atau sebaliknya.

Berdasarkan kurikulum Taman Kanak-Kanak 2010 tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang ingin dicapai pada belajar dan pemecahan masalah yaitu: (a) Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, Pensil untuk menulis), (b) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil), (c) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dsb), (d) Mengetahui konsep banyak dan sedikit, (e) Mengkreasiakan sesuatu sesuai dengan sesuai idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, (f) Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu, (g) Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, (h) Memahami posisi / kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal l: sebagai anak / teman / ibu,)

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini adalah kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya dengan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah dan mampu mengembangkan kemampuan logika matematikanya, serta mempersiapkan

pengembangan kemampuan berpikir teliti dalam berbagai pengetahuan tersebut.

Konsep Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang usia berada pada rentan usia 0-6 tahun. Menurut Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 yang dimaksud Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut para pakar pendidikan anak, Mansyur (2005:88), menegaskan anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Anak usia Dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan geometri, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Kegiatan pengenalan geometri diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena permainan merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Hartati (2005:8), mengemukakan karakteristik anak usia dini sebagai berikut: (1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) Merupakan pribadi yang unik, (3) Suka berfantasi dan berimajinasi, (4) Masa potensial untuk belajar, (5) Memiliki sikap egosentris, (6) Memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, (7) Merupakan bagian dari makhluk sosial. Anak usia 4-5 seorang individu yang sedang mengalami perkembangan dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, dan memiliki karakteristik dunianya sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa.

Menurut Sudjud (1997:94), berpendapat bahwa anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

1) Usia 0-1 tahun

Menurut Sudjud (1997:94), Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia. Berbagai

kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari anak pada usia ini. Beberapa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan antara lain: (a) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan.; (b) Mempelajari keterampilan menggunakan panca indera, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya; (c) Mempelajari komunikasi sosial; Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontrak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayiUsia 2-3 tahun

2) Usia 4-6 tahun

Menurut Sudjud, (1997:106) Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik antara lain: (a) Berkaitandengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar; (b) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu; (c) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hai ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat, (d) Bentuk permainan d)anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.

3) Usia 7-8 tahun.

Menurut Sudjud (1997: 109), Karakteristik perkembangan anak usia 7-8 tahun antara lain: (a) Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, deduktif dan induktif, (b) Perkembangan sosial anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orangtuanya. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebaya,(c) Anak mulai menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi, (d) Perkembangan emosi anak sudah mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak sebenarnya telah menampakkan hasil.

Beberapa uraian di atas menegaskan bahwa karakteristik anak usia dini adalah pendidikan yang dimulai dari lahir sampai delapan tahun, namun ada juga yang menilainya dari usia empat tahun sampai lima tahun . Dalam pertumbuhan dan perkembangan anak ini disertai dengan karakteristik-karakteristik yang meliputi aspek perkembangan moral, perkembangan fisik, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan emosi, dan perkembangan sosial. Semuanya memegang peranan dalam membantu keberhasilan anak belajar sesuai dengan tingkat usianya.

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, di situ pasti ditemukan kegiatan bermain. Bermain dan Anak usia dini itu saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Bermain adalah kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain (Fadillah 2017 : 6).

Adang Ismail (2009 : 7) berpendapat bahwa bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. *Pertama*, bermain diartikan sebagai 'play', yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. *Kedua*, bermain diartikan sebagai "games", yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah. Pada pengertian pertama bermain dimaknai hanya sebatas mencari kesenangan tanpa mempedulikan hasil akhir yang akan didapatkan, namun pada pengertian kedua selain mendapat kesenangan, juga memperhatikan hasil akhir yang akan didapatkan. Untuk lebih jelas mengenai pengertian bermain, dapat diperhatikan melalui pemaparan para pakar pendidikan anak berikut ini (Yuliani, 2009:34):

- 1) Menurut Piaget dalam Sujiono (2009:144), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.
- 2) Menurut Parten dalam Fadillah (2017 : 7), bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat bermain adalah bermain pada masa praskolah perlu dikembangkan ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran, hal ini agar anak lebih mudah dalam belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk. Tanpa kita sadari anak-anak sejak bayi sudah belajar jenis-jenis suara, seperti mengenali suara ayah dan ibunya. Anak juga sudah mulai belajar mengingat warna-warna yang ada di sekitarnya. Selain itu belajar juga membantu anak di dalam belajar mengenai bagaimana cara bergerak dengan efisien dan pengendalian yang besar untuk membantu meningkatkan keterampilan gerak anak. Bermain memberikan kesempatan agar anak secara bertahap belajar membedakan antara "milikku milikmu", agar anak belajar pola-pola kehidupan dasar dan memungkinkan anak menerima dan mengembangkan berbagai peran, perasaan sikap dan emosi.

Konsep Bermain Logico

Setiap anak di dunia ini memiliki hak untuk bermain. Bermain juga adalah kegiatan pokok anak. Dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. Para ahli pendidikan

menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Dengan bermain, anak dapat melakukan kegiatan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal. Bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja, tetapi juga suatu kebutuhan mau tidak mau harus terpenuhi. Menurut Moeslichatoen dalam Simatupang, (2005:45), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. 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 itu sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan yang ditetapkan pemain sendiri, bermain juga kebutuhan yang penting untuk anak, dengan bermain anak bisa belajar berbagai hal selain untuk hiburan, bermain juga dapat melatih kemampuan sosial anak terhadap teman sebaya, orang tua, dan lingkungan sekitarnya. Bermain sangat berperan penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang dan tumbuh dengan sehat.

Logico merupakan permainan edukatif dengan sistem belajar baru, yang dikembangkan di Jerman sejak tahun 1993 oleh Finken-Verlag. Perangkat permainan ini terdiri atas papan dan lembar-lembar gambar beraneka warna yang menarik. *Logico* secara khusus dikembangkan untuk anak-anak pra-sekolah hingga anak-anak sekolah dasar. Permainan edukatif ini memiliki prinsip dimana dalam penerapannya tetap sama tetapi alat-alat dan seri pelatihannya berbeda sesuai dengan kebutuhan dan tingkat usia. Permainan edukatif ini memiliki empat jenis paket permainan yang disesuaikan dengan umur serta jenjang pendidikannya yang terdiri dari *Logico Primo*, *Logico Piccolo*, *Logiko Maximo*, dan *Logico Rondo*. Sementara *Logico* yang sampai saat ini diterapkan oleh Taman Penitipan Anak Al-Falah yaitu *Logico Primo* karena klasifikasi umur yang disesuaikan dengan siswa-siswi Taman Penitipan Anak Al-Falah yaitu untuk umur 4-6 tahun atau dengan jenjang pendidikan *playgroup* dan Taman Kanak-Kanak (Verlag 1993:3).

Logico terdiri atas sebuah papan peraga dan beberapa pak kertas berisi lembaran-lembaran kertas soal bergambar. Pada papan yang terbuat dari plastik terdapat celah yang dapat diselipi lembar-lembar soal, pada sisi bawah dan kanan papan terdapat lintasan untuk menggeser keping-keping

bulat warna-warni yang tertempel. Lembar kertas memuat soal pada sisi satu, dan jawabannya pada sisi yang lain. Pada sisi satu (soal) terdapat kasus (disebelah kiri) dan pilihan jawaban (disebelah kanan), soal dapat juga berupa kaitan antara gambar-gambar disebelah kiri dan kanan, seluruh gambar atau soal ditandai dengan bulatan warna yang sesuai dengan warna keping pada papan peraga.

Prinsip logico - sebagai sebuah sistem belajar - tetap sama, tetapi alat-alat dan seri pelatihan berbeda sesuai dengan kebutuhan dan tingkat usia. Sejak sistem belajar ini diperkenalkan beberapa tahun yang lalu di Jerman, para murid dan guru sangat tertarik, sebab seri program pembelajaran ini sangat bervariasi dan dengan mudah dapat dipakai. Dengan sistem belajar baru ini, anak-anak dapat belajar secara mandiri sambil bermain.

Sementara menurut Verlag (1993: 4), Adapun manfaat-manfaat logico sebagai berikut:

- 1) Mendukung perkembangan kognitif anak
- 2) Mendukung perkembangan psiko-motorik
- 3) Mendorong interaksi sosial anak
- 4) Memberikan dan memelihara pokok-pokok pengetahuan yang berlainan
- 5) Mengembangkan kebiasaan belajar yang baik
- 6) Mengutamakan pendekatan holistik pada pendidikan
- 7) Memotivasi anak untuk belajar mandiri
- 8) Menekankan kerjasama dan belajar bersama
- 9) Mengembangkan kemampuan membedakan secara visual auditorif
- 10) Mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, kritis dan deduktif sekaligus kemampuan memecahkan masalah

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dengan logico membuat anak-anak senang karena: tampilan gambar lembar kerja membangkitkan motivasi belajar, memberikan kesempatan untuk belajar sendiri dan mengembangkan penilaian diri sendiri, memusatkan pada perkembangan kemampuan kognitif dan kemampuan motorik, modelnya sangat mudah dipakai.

Verlag (193:6). Adapun kelebihan dari permainan logico adalah sebagai berikut:

- 1) Dirancang dengan mempertimbangkan perkembangan psikologi anak
- 2) Cenderung dinikmati sebagai permainan yang mengasyikkan
- 3) Menumbuhkan kreativitas dan imajinasi
- 4) Mengembangkan kemampuan mengidentifikasi permasalahan secara visual
- 5) Mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik
- 6) Mengasah kemampuan berpikir logis yang mengarah pada pemecahan masalah
- 7) Menumbuhkan semangat pantang menyerah dan usaha mandiri

- 8) Dalam kelompok, membangun kemampuan berinteraksi dengan orang lain, melalui diskusi yang menyenangkan
- 9) Aman dan tidak mudah rusak
- 10) Mudah dimainkan, permainan edukatif untuk anak-anak pra sekolah hingga usia sekolah

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan bermain logico diantaranya dapat menumbuhkan kreativitas dan imajinasi, mengembangkan kemampuan, mengidentifikasi permasalahan secara visual, mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik, mengasah kemampuan berpikir logis yang mengarah pada pemecahan masalah, menumbuhkan semangat pantang menyerah dan usaha mandiri, dalam kelompok, membangun kemampuan berinteraksi dengan orang lain, melalui diskusi yang menyenangkan.

Menurut Devga (2009:4) papan permainan logico telah diakui dunia internasional dengan memperoleh berbagai penghargaan internasional seperti Worlddidac Silver Award pada tahun 1994.

- 1) Masukkan lembar soal pada celah papan melalui sisi atas
- 2) Aturilah agar semua tombol terletak di bagian bawah
- 3) Saat mulai kerja, perhatikan lembar kerja, pastikan jawaban pada pilihan di sebelah kanan. Perhatikan kesesuaian warna tombol dengan jawaban yang paling tepat
- 4) Temukan jawaban yang tepat atas setiap soal dengan pilihan jawaban yang tersedia di sebelah kanan
- 5) Geserlah tombol warna yang mewakili soal ke sisi jawaban yang benar
- 6) Demikian seterusnya, sampai seluruh keping di bagian bawah bergeser ke bagian kanan, dan semua soal terjawab
- 7) Untuk memeriksa jawaban, cabut kertas soal dari papan, dibalik, dan dimasukkan lagi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa cara bermain logico yaitu diantaranya dengan memasukan lembar-lembar soal ke papan logico, kemudian atur tombol-tombol supaya berada dibawah, saat mulai kerja, perhatikan lembar kerja, pastikan jawaban pada pilihan di sebelah kanan. Perhatikan kesesuaian warna tombol dengan jawaban yang paling tepat kemudian temukan jawaban yang tepat atas setiap soal dengan pilihan jawaban yang tersedia di sebelah kanan, kemudian geserlah tombol warna yang mewakili soal ke sisi jawaban yang benar, demikian seterusnya, sampai seluruh keping di bagian bawah bergeser ke bagian kanan, dan semua soal terjawab, untuk memeriksa jawaban, cabut kertas soal dari papan, dibalik, dan dimasukkan lagi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi berikutnya adalah hasil evaluasi indikator yang telah dicapai kelompok B TPA Al-Falah Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis,

yang memperoleh kategori BSB terdapat 2 orang anak, yang memperoleh BSH terdapat 2 orang anak dan yang 6 anak berada di kategori BB dan MB. Atau jika dalam pernyataan persen angka keberhasilan keterampilan indikator-indikator di atas maka baru 30%.

Berdasarkan pelaksanaan siklus I, dari 10 anak ada yang sudah mencapai kemampuan maksimal walaupun masih beberapa anak saja. Persentase ketercapaian anak dalam pengetahuan bermain logico sebanyak 40% dengan demikian telah terjadi peningkatan 10% dari yang semula 30% pada pra siklus atau sebelum dilakukan tindakan. Walaupun susah menunjukkan perubahan yang meningkat namun masih dibutuhkan tindakan lagi pada siklus II supaya mencapai indikator keberhasilan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dan untuk dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan siklus I yaitu penguasaan materi oleh guru yang sangat mempengaruhi utamanya untuk merangsang anak dalam pengetahuannya dan teknik penggunaan metode bermain logico untuk lebih membebaskan lagi dalam bereksplorasi.

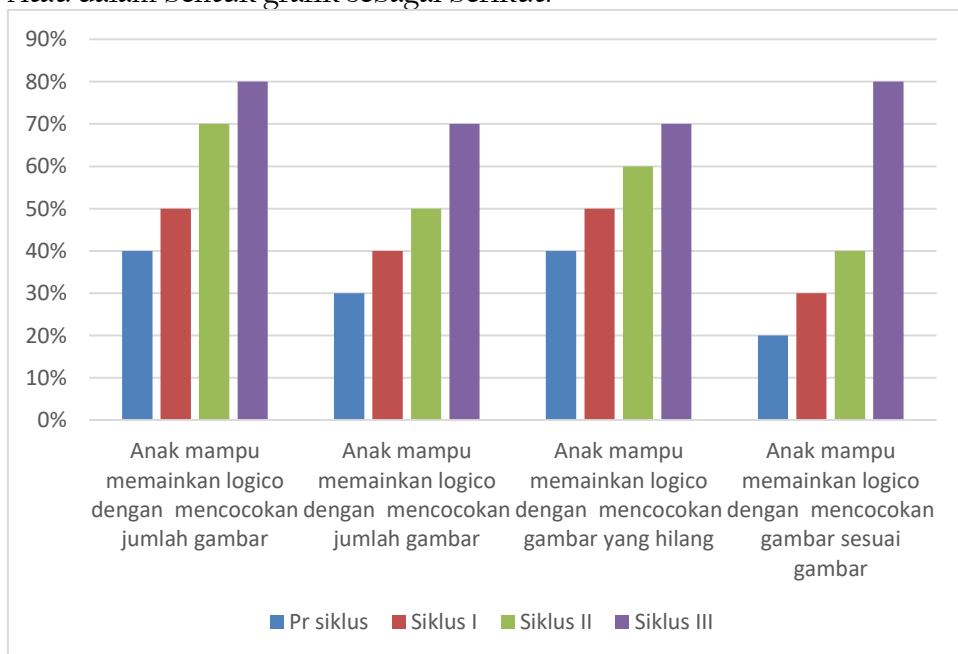
Berdasarkan tabel 4.6 di atas, ada 3 indikator yang diamati dalam perkembangan kognitif dan dibagi menjadi 4 sub indikator yang diamati dengan rata-rata hasil sebagai berikut : Pada proses pembelajaran pada siklus II dengan kegiatan mencocokkan gambar yang hilang melalui penerapan bermain logico dengan soal pasang-pasangan pakaian yang hilang di setiap tali jemuran! Ada 70% bermain logico dengan soal lengkapilah dan pasang-pasangan gambar-gambar yang tepat/sesuai ! 50% bermain logico dengan soal temukan barang-barang apa saja yang salah tempat 60% bermain logico dengan soal memasang atap rumah dan roda yang sesuai! 40%.

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus III sudah lebih baik dari siklus II. Persentase ketercapaian anak dalam pengetahuannya tentang bermain logico sebanyak 78% ,artinya ada peningkatan pengetahuan tentang permainan logico 8 anak didik dari 10 anak sangat antusias mengikuti permainan logico hal ini menunjukkan anak-anak kelompok B TPA Al-falah Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis ini mempunyai pengetahuan permainan logico yang baik. Keaktifan anak pada siklus III ini sangat meningkat dari sebelumnya pada tindakan siklus II.

Tabel
Data hasil pengamatan kegiatan belajar mengajar menggunakan
permainan logico
Pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III

Indikator	Sub indikator	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Logico	Anak mampu memainkan logico dengan mencocokkan jumlah gambar	40%	50%	70%	80%
	Anak mampu memainkan logico dengan mencocokkan jumlah gambar	30%	40%	50%	70%
	Anak mampu memainkan logico dengan mencocokkan gambar yang hilang	40%	50%	60%	70%
	Anak mampu memainkan logico dengan mencocokkan gambar sesuai gambar	20%	30%	40%	80%

Atau dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Berdasarkan tabel 4.10 diatas maka dapat diketahui bahwa:

1. Anak yang mampu memainkan logico dengan soal mencocokkan jumlah gambar.

Dalam pembelajaran menggunakan permainan Logico pada siklus I ada 40% atau 4 anak. Anak-anak dirangsang oleh guru untuk menyampaikan pengetahuannya tentang binatang melalui permainan Logico khususnya tentang mencocokkan jumlah gambar. Untuk memainkan soal-soal tentang mencocokkan jumlah gambar masih sulit dilakukan oleh sebagian besar anak-anak di TPA Al-Falah Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis. Pada siklus ke II anak yang dapat memainkan soal-soal dengan mencocokkan jumlah gambar, meningkat menjadi 50% atau 5 anak. Pada siklus II anak-anak sudah mengenal pembelajaran dengan bermain logico karena sudah lebih dari jumlah anak-anak kelompok B TPA Al-Falah Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis sudah memainkan permainan logico dengan soal-soal mencocokkan jumlah gambar.

Berikutnya pada siklus III anak lebih antusias dengan kegiatan bermain logico, mereka terangsang untuk bermain permainan logico dengan mencocokkan jumlah gambar. Ada banyak 70% atau 7 anak yang sudah dapat memainkan permainan logico dengan soal-soal mencocokkan jumlah gambar dengan bermain langsung dengan berunjuk kerja dan anak akan selalu mengingat atas pengalamannya setelah bermain logico.

2. Anak yang dapat memainkan permainan Logico dengan soal-soal mencocokkan gambar yang hilang.

Pada siklus I anak yang memainkan permainan Logico dengan soal mencocokkan gambar yang hilang. Ada 50% atau 5 anak, anak-anak belum ada yang mengetahui. Ada yang pada waktu kegiatan pembelajaran ada yang masih maian-main atau anak yang pendiam, ada anak yang fasif atau tidak mau bermain. Walaupun guru telah memotivasi namun pada siklus II ini sedikit memberi perubahan meningkat dari sebelum dilakukan tindakan.

Pada siklus II anak yang memainkan permainan Logico dengan mencocokkan gambar yang hilang meningkat menjadi 60% atau 6 anak. Anak-anak mulai aktif memainkan permainan Logico dengan mencocokkan gambar yang hilang. Pada siklus III anak memainkan permainan Logico dengan mencocokkan gambar yang hilang menjadi 70 % atau 7 anak. Hampir semua anak-anak kelompok B TPA Al-Falah Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis.

3. Anak memainkan Permainan Logico dengan soal-soal mencocokkan gambar sesuai gambar.

Pada siklus I anak yang memainkan permainan Logico dengan mencocokkan gambar sesuai gambar ada 30% atau 3 anak. Jadi sebagian anak masih terlihat fasif dalam memainkan permainan Logico. Pada siklus II anak yang memainkan permainan Logico dengan mencocokkan gambar sesuai gambar ada 40 % atau 4 anak. Mereka tampaknya mulai serius, dengan rasa

aman dan menyenangkan yang timbul dari diri anak itu sendiri maka akan memunculkan imajinasi-imajinasi pada anak, pada akhirnya anak dapat menambah pengetahuan /pengalaman dalam bermain Logico.

Selanjutnya pada siklus III anak yang memainkan permainan Logico dengan soal-soal mencocokkan gambar sesuai gambar ada 80% atau 8 anak yang sudah mampu memainkan permainan logico dengan soal mencocokkan gambar sesuai gambar. Anak-anak semakin serius dan semangat dalam memainkan permainan Logico sehingga dapat menambah perkembangan kognitif anak tersebut.

Bermain permainan Logico merupakan permainan yang dimunculkan kembali setelah beberapa lama tidak dimainkan lagi di TPA Al-Falah Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis. Sehingga dibutuhkan kembali penyesuaian permainan Logico dengan anak dan guru. Permainan Logico ini dilakukan melalui 3 siklus dikarenakan akan masih butuh penyesuaian atau pengenalan kembali. Oleh karena itu Penelitian Tindakan Kelas disini tidak bisa dilakukan hanya I atau II siklus saja.

Pendidikan adalah yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan. Pada pendidikan anak usia dini sebagai guru harus bertanggung jawab membimbing belajar anak sesuai tahapannya dan dengan karakteristik kebutuhan dan perkembangan anak, serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Adanya komunikasi timbal balik antara peserta didik dengan guru yang terarah sangat penting pada pencapaian tujuan pendidikan. Misalnya pada pendidikan anak usia dini, ketika guru membimbing anak bermain dan belajar dalam situasi yang menyenangkan atau dalam lingkungan belajar yang telah di tata sedemikian rupa sehingga memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan menyenangkan dan tidak bosan bagi peserta didik.

Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas tentang upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui bermain logico di TPA Al- Falah Kelompok B Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis dilaksanakan selama III siklus telah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan perkembangan kognitif anak didik TPA Al-Falah melalui pembelajaran dengan permainan logico telah dibuktikan dengan hasil pengamatan pada keaktifan anak didik dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada siklus I, II, dan III. Pada siklus I persentase ketuntasannya 42% pada perhitungan 3 orang BB, 3 orang MB, 2 orang BSH, 2 orang BSB. Pada siklus II persentase ketuntasannya 55% pada perhitungan 2 orang BB, 2 orang MB, 2 orang BSH, dan 4 orang BSB. Siklus III persentase ketuntasannya 75% pada perhitungan 1 orang BB, 1 orang MB, 4 orang BSH, dan 4 orang BSB.

2. Anak-anak TPA Al-Falah terlihat sangat mudah dalam meningkatkan perkembangan kognitif melalui bermain logico.
3. Berdasarkan pengamatan dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapat disimpulkan bahwa bermain logico dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak didik TPA Al-Falah Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. (2015). *Psikolog Perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas (2004). *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tiggi.
- Khadijah, (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing. Medan
- Jamaris, Martini. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sofia Hartati. (2005) *Kemampuan Belajar Anak TK*. Yogyakarta: FIP UNY
- Sudjud, Asnawi.1989. *Berbagai Pendekatan dalam proses Belajar Mengajar*. Jakarta.PT Bina Aksara.
- Sujiono, Nurani Yuliani. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sunarto. (2008). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas Yogyakarta.
- Yuliani Nurani Sujino, (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Yusuf, Munawir. (2005). *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar:Konsep dan Penerapannya di Sekolah dan Rumah*. Jakarta: Depdiknas.
- Verlag, F (1993). *Alat Permainan Edukatif LOGICO Alat Bermain Sistem Belajar Baru*. Yogyakarta: PT Kanisius