

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori Tentang Permainan Konstruktif Lego

1. Pengertian Permainan Konstruktif Lego

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak terlepas dari kegiatan bermain, karena memang pada dasarnya bermain adalah dunianya di usia tersebut. Pada usia dini bermain merupakan sebuah kegiatan belajar yang paling efektif dalam menstimulus perkembangan anak, baik fisik motorik, bahasa, kognitif, agama dan moral, sosial emosional, dan seni. Bermain merupakan kebutuhan pokok yang harus ada dalam setiap kegiatan anak, hal ini bertujuan untuk mengantisipasi kejenuhan dan kebosanan pada anak, karena memang anak usia dini sangat mudah bosan dan jenuh ketika dihadapkan oleh kegiatan yang monoton, maka dari itu perlu adanya kegiatan bermain untuk mengurangi tingkat kebosanan dan kejenuhan pada anak.

Pengertian bermain menurut pemaparan para pakar pendidikan adalah sebagai berikut :¹

- a. Menurut Piaget, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang dapat menimbulkan kesenangan pada diri seseorang.
- b. Menurut Parten, bermain merupakan kegiatan yang digunakan sebagai sarana dalam bersosialisasi yang mampu memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar yang menyenangkan.
- c. Menurut Buhler dan Danziger, bermain adalah kegiatan yang memberikan kenikmatan pada seseorang
- d. Menurut Docket dan Fleer, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena memang pada dasarnya pengetahuan sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya.
- e. Menurut Mayesty, bermain merupakan kegiatan anak-anak yang dilakukan sepanjang hari, karena memang bagi anak bermain adalah hidupnya dan hidupnya adalah permainan.

¹ M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: prenadamedia group, 2019) hal. 8

Berdasarkan pemaparan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai suatu kepuasan atau kesenangan pada setiap aktivitas yang dilakukan baik menggunakan alat permainan edukatif maupun tidak, karena memang pada dasarnya bermain adalah suatu usaha untuk menghilangkan titik kejenuhan dan kebosanan pada seseorang, hal ini dikarenakan agar tujuan dari kegiatan yang kita lakukan dapat mencapai tingkat pencapaian yang semestinya. Dalam kegiatan bermain, alat permainan yang digunakan harus memiliki nilai edukatif tersendiri untuk membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak.

Menurut Hurlock yang dikutip Fadhillah, menyatakan bahwa bermain dibagi menjadi dua macam, yaitu bermain aktif dan pasif. Bermain aktif merupakan kegiatan bermain yang dapat menimbulkan kesenangan yang dilakukan secara individu, seperti halnya dengan kegiatan berlari, mencoret-coret, melompat, dan lainnya. Sedangkan bermain pasif merupakan kegiatan bermain yang dapat menimbulkan kesenangan yang dilakukan oleh orang lain, anak akan merasa senang ketika anak hanya melihat temannya yang bermain tanpa harus melakukannya.² Dari hal tersebut kita tahu bahwa setiap anak memiliki tipe bermain yang berbeda-beda, apalagi banyaknya alat-alat permainan yang semakin sering ditemui akan dengan sangat mudah untuk anak menjadi pribadi yang aktif bukan pasif. Anak yang aktif bermain akan dengan sendirinya mengeksplor semua permainan yang ada dihadapannya bukan justru melihat temannya bermain, semakin banyak anak mengeksplor segala sesuatu yang ada di sekitarnya maka akan dengan sangat mudah untuk mempengaruhi perkembangan pada anak. Jadi sebagai orang tua maupun pendidik, berikan kepercayaan dan kebebasan pada anak untuk terus mengeksplor dengan bebas permainan yang ada di sekitarnya.

Pada dasarnya bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan secara bebas tanpa harus mempertimbangkan hasil akhir yang berfungsi sebagai pengembangan potensi dan

²Muhammad Faizuddin, *Pembelajaran AUD Bermain, Cerita, Dan Menyanyi Secara Islami*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 6.

keaktivitas anak. Secara bahasa permainan berasal dari bahasa Inggris yaitu “Play” yang berarti “main”, kemudian mendapatkan imbuhan per-an menjadi “permainan”.³ Sedangkan secara istilah permainan adalah suatu bentuk kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan hanya untuk kesenangan, bukan karena ingin memperoleh hasil dari kegiatan tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata konstruktif memiliki arti yang bersangkutan dengan konstruksi. Selain itu, konstruktif berarti membina, memperbaiki, membangun, dan sebagainya.⁴ Permainan konstruktif merupakan permainan yang menggunakan alat permainan edukatif yang terdapat unsur membangun dalam menstimulus aspek-aspek perkembangan pada anak. Permainan konstruktif juga bisa diartikan sebagai permainan dengan menggunakan objek-objek fisik untuk membangun dan membuat sesuatu dari kegiatan yang dilakukan. Selain itu Santrock juga menyatakan bahwa permainan konstruktif merupakan permainan yang terjadi ketika anak melibatkan dirinya dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah yang merupakan hasil ciptaan sendiri.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra dalam Vebianti menyatakan bahwa permainan konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Seperti halnya membuat rumah-rumahan dengan balok atau lego, menggambar, menyusun kepingan kayu bergambar dan lainnya.⁵

³Elyanti, *Permainan Konstruktif Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Cabang Bantaeng*, (UIN Alaudin : Makasar, 2014) Hal. 11

<http://repository.radenfatah.ac.id/14370/3/BAB%20II%202024%20SEPTEMBER%20FIX.pdf>

⁴Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

⁵Inovia Nurul Vebianti, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Siswa Kelompok B2 Di Ra Sunan Pandanaran Tahun Pelajaran 2012/2013*, Diakses Pada Tanggal 27 Oktober 2021.

<Http://Eprints.Uny.Ac.Id/15422/>

Hurlock menyatakan bahwa permainan konstruktif merupakan permainan yang dilakukan oleh anak-anak yang mana anak membuat berbagaimacam bentuk dari balok, pasir, lumpur, tanah liat, manic-manik, manik-manik, krayon, cat, pasta, dan gunting.⁶ Anak-anak akan membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari, melalui permainan konstruktif anak dapat mengembangkan imajinasinya, dapat mendorong anak dalam memecahkan masalah secara kreatif dan memberikan peluang bagi anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada mereka.

Menurut Andriewongso dalam Suchaimiyah mengemukakan lego merupakan permainan bongkar pasang balok warna, yang bisa dibuat sesuai dengan imajinasi anak. permainan lego dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Lego adalah alat permainan edukatif yang menggunakan plastic maupun kayu dengan memiliki berbagai macam bentuk yang dapat disusun berdasarkan kreativitas setiap anak. misalnya dibuat menjadi bangunan rumah, mobil-mobilan, robot-robotan dan lainnya. Lego dapat digunakan ketika proses pembelajaran yangmana bisa membantu menstimulus perkembangan pada anak. Berdasarkan hal tersebut permainan lego adalah jenis permainan bongkar pasang yang memiliki berbagai macam bentuk yang dicocokkan untuk menciptakan suatu hasil karya sesuai dengan kreativitas dan imajinasi pada setiap anak.

Lego juga diartikan sebagai seperangkat mainan bangunan susun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi, sehingga dapat disatukan dan dibangun menjadi berbagai bentuk. misalnya : berbentuk robot, mobil, pesawat, rumah, gedung, dan lain-lain.⁷ Permainan ini tidak mengenal batas usia bisa digunakan

⁶ Yosi Malinda, *Pengaruh Permainan Kontruktif Terhadap Kreativitas Anak Pada Raudhatul Athfal Al-Fallah Bina Insane Islami Simpang Asrama Simpuruik Kecamatan Sungai Tarab Batus Angkara*, Hal. 24 Diakses Pada Tanggal 2 Oktober 2021.

https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/11559/1558672264095_PUSTAKA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

⁷ M, Fadliilah, *Bermainan Dan Permaianan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana 2013) 89

untuk kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Permainan ini bisa meningkatkan kreativitas dan kecerdasan visual spasial pada anak karena pada dasarnya bermain LEGO membutuhkan imajinasi dan daya pikir untuk menciptakan suatu hasil karya, seperti gedung, hewan, kapal, maupun bentuk lainnya menjadi buah karya yang bisa memacu daya pikir otak

APE lego ini sudah dikenal banyak orang dengan berbagai banyak model yang menarik. Cara bermainnya hampir sama dengan bongkar pasang balok dan konsep permainan bongkar pasang pada umumnya jika anak masih kesulitan memainkannya, dapat diberikan contoh, setelah itu mintalah anak untuk memasangnya sendiri sesuai dengan kreativitasnya, hal ini lah yang membutuhkan kreativitas dan imajinasi pada anak, karena tingkat kesulitannya yang lumayan maka permainan ini secara tidak langsung dapat mengasah kreativitas anak dan mengacu daya pikir otak anak. Permainan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak dan dari permainan ini anak mampu menciptakan sesuatu karya yang unik sesuai dengan pemikirannya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif lego merupakan permainan yang dapat membangun kreativitas anak dengan menggunakan jenis alat permainan edukatif bongkar pasang yang terdiri dari berbagai warna dan bentuk balok kemudian disusun berdasarkan imajinasi dan kreativitas anak. Dalam permainan ini anak dapat mengembangkan imajinasinya serta mendorong anak untuk menyelesaikan masalah sendiri. Jadi permainan konstruktif adalah suatu kegiatan yang mana anak membangun, membentuk, menciptakan hasil karya sesuai apa yang diamati oleh anak melalui berbagai jenis alat permainan edukatif berupa balok, lego, plastisin, dan lainnya, akan tetapi pada penelitian ini alat permainan konstruktif yang akan digunakan oleh peneliti adalah alat permainan konstruktif lego.

Adapun langkah-langkah bermainnya yaitu dengan cara sebagai berikut:

- a. Siapkan Lego yang harus dimainkan.
- b. Kita jelaskan terlebih dahulu tema yang kita gunakan hari itu

- c. Ambil lego terlebih dahulu kemudian kita contohkan kepada anak-anak bagaimana cara memainkannya.
- d. Kita biarkan anak-anak memainkan lego yang telah kita siapkan agar anak mampu mengeluarkan kreativitas atau ide yang akan mereka buat sesuai tema yang kita jelaskan.

2. Tujuan dan Manfaat Bermain Lego

Kegiatan yang tidak bisa terlepas dari anak-anak adalah bermain, yang mana pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain jadi sangatlah sulit untuk dipisahkan, jika setiap kegiatan tidak diselingi dengan kegiatan bermain anak akan menemukan titik kejenuhan dalam melakukan kegiatan yang akan dilakukan. Adapun tujuan dari sebuah permainan yang distimuluskan untuk anak yaitu agar aspek-aspek pada tahapan perkembangan anak dapat terpenuhi dengan baik. Secara umum tujuan bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk diantaranya yaitu untuk eksplorasi anak, untuk eksperimen, untuk tiruan anak, dan sebagai pembantu untuk anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitar.⁸ Utami Munandar mengemukakan bahwa dalam membantu mencapai perkembangan anak baik itu emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, dan nilai agama dan moral bisa dengan melalui kegiatan bermain.⁹ Hal ini menunjukkan bahwa untuk membantu mencapai perkembangan anak agar terstimulus dengan baik yaitu dengan menggunakan permainan yang dapat mengedukasi anak, sehingga anak akan berkembang sesuai dengan tahapan semestinya sesuai dengan usia anak.

Adapun manfaat dalam permainan lego adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengenalkan warna pada anak
- b. Dapat mengenalkan berbagai macam ukuran yang terdapat pada bentuk-bentuk lego
- c. Dapat membantu melatih koordinasi antara mata dan tangan, dapat membantu melatih motorik kasar dan motorik halus pada perkembangan anak
- d. Dapat melatih jiwa seni pada anak dengan melalui pemilihan warna yang digunakan

⁸Fadhliillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 8

⁹Fadhliillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 8.

- e. Dapat melatih anak dalam berhitung dengan melalui bulatan-bulatan kecil yang timbul pada bagian atas lego
- f. Anak mampu mengeksplor berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak
- g. Anak dapat mengenal ruang dengan berbagai dimensi seperti halnya panjang, lebar, dan tinggi bangun
- h. Dapat membantu menstimulus kemampuan dalam berbahasa pada anak sehingga akan menjadikan anak untuk mampu berkomunikasi atau berinteraksi dengan baik
- i. Melatih anak untuk berkonsentrasi pada saat memasang satu per satu bentuk lego sehingga dapat terpasang dengan posisi yang tepat.

Dari pemaparan di atas kita tahu bahwa permainan sangat penting dalam membantu anak untuk mensimulus perkembangannya, karena memang pada dasarnya bermain adalah suatu bentuk ekspresi anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan tanpa adanya suatu tuntutan maupun paksaan dari orang lain, maka dari itu banyak sekali pendidik yang menggunakan metode tersebut dalam menyampaikan materi untuk memudahkan anak dalam memahami apa yang disampaikan karena secara tidak langsung dalam kegiatan bermain tersebut disisipi materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

3. Jenis-jenis permainan konstruktif Lego

Menurut Tedjasaputra dalam Yosi mengemukakan bahwa yang termasuk kedalam permainan konstruktif adalah sebagai berikut:¹⁰

- a. Balok merupakan jenis mainan yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk yang terbuat dari kayu. Misal: membentuk rumah, istana, benteng, dan robot
- b. Menggambar merupakan jenis permainan yang menuangkan sebuah imajinasi dalam sebuah karya dengan cara menggambarkan objek dengan nyata, yang diperkuat dengan warna yang natural agar gambar terlihat lebih indah dan menarik.

¹⁰ Yosi Malinda, *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Pada Raudhatul Athfal Al-Fallah Bina Insane Islami Simpang Asrama Simpuruik Kecamatan Sungai Tarab Batus Angkara*, Hal. 25

- c. Puzzle merupakan jenis permainan yang mengasah otak anak melalui motorik halus dan juga dapat meningkatkan daya ingat pada anak.
- d. Playdough atau plastisin merupakan jenis permainan yang membutuhkan keahlian pada motorik halus, dan membutuhkan suatu kreativitas yang tinggi. Karena memang pada dasarnya dalam permainan ini anak dapat membentuk dan membuat anak jenis benda
- e. Lego merupakan permainan bongkar pasang yang dapat mengasah aspek-aspek perkembangan pada anak yang dihasilkan dalam bentuk sebuah karya secara simbolis berdasarkan imajinasi dan ide yang dikemukakan oleh anak. misalnya membuat menara dari lego, bangunan masjid, mobil-mobilan, dan lainnya. Sebenarnya banyak sekali jenis dari permainan lego ada yang berukuran kecil, sedang, dan besar, yangmana ketiga jenis permainan ini mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda dalam memainkannya, dari hal tersebut secara tidak langsung akan melatih kejelian anak dalam mengasah daya pikir untuk menyelesaikan permainan tersebut secara tuntas. Selain itu, permainan konstruktif lego ini sudah dikenal banyak orang dengan berbagai banyak model yang menarik. Cara bermainnya hampir sama dengan bongkar pasang balok dan konsep permainan bongkar pasang pada umumnya jika anak masih kesulitan memainkannya, dapat diberikan contoh, setelah itu mintalah anak untuk memasangnya sendiri sesuai dengan kreativitasnya, hal ini lah yang membutuhkan kreativitas dan imajinasi pada anak, karena tingkat kesulitannya yang lumayan maka permainan ini secara tidak langsung dapat mengasah kreativitas anak dan mengacu daya pikir otak anak. Permainan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan jika dilakukan oleh anak dan dari permainan ini anak mampu menciptakan sesuatu karya yang unik sesuai dengan pemikirannya.

Pada dasarnya banyak sekali permainan konstruktif yang dapat digunakan oleh anak, akan tetapi pada penelitian ini permainan yang akan digunakan dalam membantu menstimulus perkembangan anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif adalah permainan lego, yang sebagaimana sudah dijelaskan pada latar belakang di atas maka peneliti memilih alat permainan edukatif yang sudah

tersedia di sekolah, selain itu juga memiliki jumlah yang memadai.

B. Perkembangan Kognitif pada anak usia dini

1. Pengertian perkembangan kognitif anak usia dini

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang artinya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yang berarti sebagai kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Selain itu, dikemukakan juga oleh Maslihah bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu yang artinya mengerti dan mampu menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Pada dasarnya perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu kemudian mencari solusi atau penyelesaian jika terjadi suatu kendala.

Menurut Pudjiati dan Masykouri memaparkan bahwasannya kognitif adalah keterampilan seseorang dalam berfikir untuk mengetahui kemampuan menemukan konsep baru, kemampuan dalam menelaah keadaan yang sedang berlangsung di lingkungannya, serta kemampuan dalam mengingat sesuatu dan melakukan penyelesaian terhadap permasalahan kecil.¹¹ Bagaimana telah diungkapkan menurut para ahli, perkembangan kognitif sangat diperlukan dan dikembangkan sejak usia dini untuk mengasah kemampuan berpikir pada setiap orang. Menurut Maslihah bahwa kognitif adalah keterampilan dalam memahami, dan mampu memperlihatkan keterampilan dalam menelaah makna, sifat, ataupun keterangan tentang benda yang memiliki deskripsi yang terperinci.¹² Dimana kognitif itu adalah hal terpenting

¹¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing, 2016) h. 31

¹² Anita Yus, *Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, (Implementasi Kurikulum 2013 PAUD), h. 32.

dalam perkembangan anak dalam memakmiskan kemampuan mengingat dan memahami sesuatu. Gardner menyatakan bahwasannya intelegensi adalah keterampilan seseorang dalam menyelesaikan permasalahan serta menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam sebuah budaya atau beberapa budaya. Makna inteligensi berkaitan dengan kognitif. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan inteligensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.¹³ Bagaimana telah dijelaskan oleh ahli bahwa kognitif bagi anak usia dini merupakan potensi atau daya dalam kemampuan pemecahan dari sebuah permasalahan.

Teori kognitif yang dinyatakan Vygotsky ialah teori kondisi sosial kebudayaan yang berlandaskan pada bagaimana budaya dan intraksi sosial mengarah pada perkembangan kognitif.¹⁴ Maka perkembangan kognitif anak adalah bisa menentukan apa dan bagaimana anak belajar tentang dunia budaya dan intraksi sosial untuk mengarahkan perkembangan kognitif anak. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut Perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan yang meliputi perubahan pada aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, keterampilan berbahasa dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan permasalahan, dan perencanaan yang akan datang, atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan mengetahui cara seseorang sehingga bisa belajar, perhatian, pengamatan, berkhayal, memperhitungkan, menilai dan memikirkan sekitarnya.

Dengan demikian perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan cara berfikir anak dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak akan bertambah sesuai tahapan usia pada masing-masing anak, yang mana anak akan mampu mengeksplorasi

¹³ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: PT Gramedia, 2015) h. 4.

¹⁴ Susianty Selaras Ndari, Dkk, *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya : Edu Publisher, 2018) h. 46.

sekitarnya yang mana dari hal tersebut anak akan mendapatkan pengetahuan yang baru.

2. Karakteristik perkembangan kognitif

Anak usia 2-3 tahun pada umumnya telah bisa berjalan dan berbicara meskipun dengan kata-kata yang terbatas dan pada usia tersebut anak akan mulai merangsang kemampuan yang dimilikinya. Sebagian para ahli kognitif berpendapat bahwa proses perkembangan kognitif manusia sudah mulai berlangsung sejak mulai lahir. Menurut para ahli psikolog kognitif, kemampuan kognitif sudah diasah sejak anak mulai merangsang kemampuan sensoris dan motoriknya, akan tetapi belum terasah dengan benar sesuai dengan tahapannya. Adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut :

a. Tahap sensoris motoris

Menurut Piaget, tahapan sensoris motoris ditandai dengan enam fase yang mana pada setiap fasenya memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Fase pertama (0-1 bulan) memiliki karakter sebagai berikut :
 - a) Anak mampu bereaksi secara reflek
 - b) Anak mampu menggerakkan anggota badan
 - c) Anak mampu merekam apa yang didengar
- 2) Fase kedua (1-4 bulan) memiliki karakteristik bahwa anak mampu memperluas skema yang dimilikinya,
- 3) Fase ketiga (4-8 bulan) memiliki karakteristik bahwa anak mulai memahami sebab-akibat
- 4) Fase keempat (8-12 bulan) memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a) Anak mampu memahami bahwa benda tetap ada meskipun untuk sementara waktu hilang.
 - b) Anak mulai mampu mencoba-coba sesuatu
 - c) Anak mampu menentukan kegiatan yang mau dilakukan
- 5) Fase kelima (12-18 bulan) memiliki karakteristik sebagai berikut :

Anak mampu menirukan
Anak mampu melakukan berbagai percobaan
- 6) Fase keenam (18-24 bulan) memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a) Anak mampu mengingat dan berfikir

- b) Anak mampu berfikir dengan symbol dan menggunakan bahasa sederhana
- c) Anak mampu memecahkan masalah sederhana
- d) Anak mampu memahami diri sendiri
- b. Tahap pra operasional
Tahapan pra operasional ditandai dengan karakteristik sebagai berikut :
 - 1) Anak mampu mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi
 - 2) Anak mampu mengemukakan alasan dalam menyatakan ide-ide yang dimilikinya
 - 3) Anak mampu mengetahui sebab akibat
 - 4) Cara berfikir yang egosentris yang ditandai diantaranya anak berfikir imajinatif, berbahasa egosentris, rasa ingin tahu, dan perkembangan bahasa sangat cepat.
- c. Tahap operasional konkrit
Tahap operasional konkrit ini ditandai dengan karakteristik bahwa segala sesuatu yang dipahami hanya sesuatu yang tampak atau nyata, jadi anak hanya bisa berfikir jika seandainya yang kita ajarkan adalah benda-benda konkrit bukan abstrak.

3. Indikator Yang Harus Dikembangkan Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Indikator yang harus dikembangkan untuk anak usia dini pasti tidak lepas dari yang namanya Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), yang mana STPPA merupakan standar penilaian yang digunakan apakah anak tersebut sudah berkembang dengan baik atau belum. Selain itu di STPPA juga terdapat rentang usia yang berbeda dan memiliki indikator pencapaian yang berbeda pula pada setiap rentang usia anak. Adapun Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak untuk rentang usia 2-3 tahun dalam aspek kognitif adalah sebagai berikut:

- a. Belajar memecahkan masalah, seperti ; berkonsentrasi dalam mengerjakan, mengeksplorasi sebab-akibat, dll.
- b. Berfikir logis, seperti ; mengenal benda-benda, memahami konsep ukuran, memahami pola, dll.
- c. Berpikir simbolik, seperti ; menirukan perilaku orang lain, memberikan nama atas karyanya, dll,¹⁵

¹⁵Permendikbud 137 Standar Nasional PAUD tahun 2014, hal. 15-16

Berdasarkan STPPA tersebut, sangat membantu para pendidik untuk bisa dengan mudah menjadikan pedoman dalam melakukan penilaian dalam pencapaian perkembangan pada setiap anak. Meskipun seperti itu, perlu adanya pengembangan kegiatan pada setiap harinya guna untuk bisa mencapai standar pencapaian yang sudah ditentukan. Dari beberapa indikator yang mana nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam membuat instrument pada penelitian ini dan akan dikembangkan menjadi beberapa sub indikator yang nantinya juga akan mencakup semua indikator untuk dijadikan standar pencapaian perkembangan pada anak dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya untuk rentang usia 2-3 tahun.

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengaruh permainan lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak bukanlah penelitian yang dilakukan untuk yang pertama kali, tentu ada sumber literasi serta tulisan yang mendahuluinya. Untuk mengetahui apakah terdapat persamaan dan perbedaan yang terdapat dalam penelitian yang akan diteliti lakukan dengan penelitian terdahulu. Maka dari itu perlu adanya kajian dari hasil penelitian terdahulu, adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang akan dipaparkan oleh peneliti diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Inayah Hayati Dan Komala, 2020, Vol. 3, No. 6, *Analisis Permainan Lego Dalam Mengembangkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini*.

Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa kemampuan kognitif merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap anak, yang mana bagian terpentingnya yaitu anak dapat berpikir secara logis. Adapun hasil yang diperoleh dari analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan anak untuk berpikir logis, maka dari itu perlu adanya sebuah stimulus yang baik diantaranya dengan menggunakan permainan lego. Dalam penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui permainan lego dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir logis. Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan studi literatur yang mana data diperoleh melalui dokumentasi yang sudah dipublishkan. Dari hasil tersebut kemudian disimpulkan yang mana dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat

perkembangan yang signifikan terhadap berpikir logis dengan melalui media permainan lego.¹⁶

2. Berda Asmara, 2017, Vol. 2 No. 2, *Penggunaan Permainan Legodalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Dip Pt Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya*.

Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa pendidikan usia dini merupakan tempat bagi anak untuk mengantarkan perkembangan dan pertumbuhan anak dalam meningkatkan kecerdasan, keterampilan, daya ingat, pengetahuan, dan kemandirian dengan melalui kegiatan bermain. Media permainan lego merupakan permainan yang paling banyak diminati oleh anak. penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan lego dalam pengembangan kognitif untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini di PPT Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya. Adapun hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan diantaranya pada hasil observasi I belum baik, karena anak baru mengenal permainan lego belum aktif sehingga kurang aktif, pada observasi II kreativitas dan aktivitas anak mulai meningkat, dan pada hasil observasi III anak sudah mulai aktif dan kreatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan permainan lego dalam pengembangan kognitif dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di PPT Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya.¹⁷

3. Sri Utami, Dkk. *Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun)*.

Berdasarkan pada penelitian tersebut diketahui bahwa dalam mengasah perkembangan kognitif perlu adanya sebuah stimulus-stimulus yang harus dilakukan oleh guru, dalam penelitian ini stimulus yang akan diberikan yaitu dengan

¹⁶ Inayah Hayati dan Komala, 2020, Vol. 3, No. 6, *Analisis Permainan Lego Dalam Mengembangkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini*. Di akses Pada Tanggal 26 Mei 2022. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/viewfile/5060/pdf>

¹⁷ Berda Asmara, 2017, Vol. 2 No. 2, *Penggunaan Permainan Legodalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Dip Pt Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya*. Diakses Pada Tanggal 27 Mei 2022. <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/download/1380/962/3438>

menggunakan permainan edukatif berupa mainan lego. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia pra sekolah melalui kegiatan bermain lego. Adapun hasil pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak prasekolah mengalami peningkatan yang jauh lebih baik setelah diberikan permainan lego, yang mana sebelumnya anak mampu mengerjakan sedikit dengan bantuan guru, sedangkan setelah melakukan permainan tersebut anak mampu mengerjakan tanpa adanya campur tangan dari guru.¹⁸

D. Kerangka berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu acuan tentang hubungan teori dengan variabel yang akan diteliti.¹⁹ Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang sudah dijelaskan diatas, maka variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah permainan konstruktif lego dan kemampuan kognitif. Permainan konstruktif lego merupakan permainan yang bersifat membangun, membuat berbagai macam bentuk, dan menciptakan hasil karya serta mempresentasikannya sesuai dengan ide atau gagasan yang ada di pikiran anak yang disimbolisasikan dengan menggunakan permainan lego. Adapun perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan cara berfikir anak dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak akan bertambah sesuai dengan tahapan usia pada masing-masing anak. Pada dasarnya penelitian ini akan membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan antara permainan konstruktif lego dengan kemampuan perkembangan kognitif. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁸ Sri Utami, Dkk. *Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun)*. Diakses Pada Tanggal 27 Mei 2022. <https://e-journal.unair.ac.id/JNERS/article/download/4993/3235>

¹⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cetakan Ke-22, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal. 60

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



E. Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan yang masih bersifat sementara atau dapat dikatakan sebagai hasil penelitian yang masih memerlukan uji kebenarannya dengan cara pengamatan (empirik, pengelolaan, dan analisis data).²⁰ Jadi hipotesis adalah hasil jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Pada umumnya ada dua lambang dalam hipotesis yaitu H_0 dan H_a . H_0 diartikan sebagai hipotesis yang tidak memiliki

²⁰Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cetakan Ke-22, Hal. 63.

pengaruh dengan variabel yang dihubungkan, sedangkan H_a diartikan sebagai hipotesis yang memiliki pengaruh antara kedua variabel.

Berdasarkan latar belakang, perumusan masalah dan kerangka berpikir yang sudah diuraikan di atas maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak berpengaruh secara signifikan antara permainan konstruktif lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-QU Ittihadul Ummah jekulo kudus

H_a : terdapat pengaruh yang signifikan antara antara permainan konstruktif lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-QU Ittihadul Ummah jekulo kudus

