



Bermain Bebas untuk Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta

Ma'fiyatun Insiyah

Received: 15 07 2019 / Accepted: 24 07 2019 / Published online: 25 07 2019

© 2019 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan bermain bebas (*free play*) untuk optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Sumber data diperoleh dari siswa, guru dan tenaga pendidik. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode kualitatif yaitu penyajian data dalam bentuk tulisan dan menerangkan apa adanya sesuai dengan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain bebas di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini. Kegiatan bermain di dalam ruangan (*indoor*), antara lain: (1) bermain manipulatif, seperti: bermain *zombie*, dokter-dokteran dan Kuda Lumping. (2) bermain Balok, seperti bermain: Balok Bentuk Istana, Balok Bentuk Rel Kereta Api. Bermain *puzzle*, bermain DO-MI-KA-DO, bermain Estafet Kata, dan bermain Dakon. Sedangkan untuk Bermain di luar ruangan (*outdoor*), antara lain: bermain Sunda Manda, bermain menangkap Belalang Dan Kupu-kupu. Kegiatan Bermain Bebas (*free play*) yang ditemukan di TK Omah Dolanan dan Bermain Petak Umpet. Peran guru atau pendidik dalam kegiatan bermain bebas adalah: sensitif terhadap kegiatan bermain anak, pengamat, interaktif dan lingkungan. Perkembangan kognitif anak dari hasil evaluasi perkembangan menunjukkan bahwa mayoritas anak didik di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta telah masuk pada kategori berkembang sesuai harapan. Evaluasi ini berasal dari akumulasi laporan harian, laporan mingguan dan laporan bulanan anak didik.

Kata Kunci: bermain bebas, perkembangan kognitif dan anak usia dini

Abstract This study aims to determine free play activities to optimize cognitive development of early childhood at Omah Dolanan YWKA Yogyakarta Kindergarten. This research is a qualitative research. Data sources were obtained from students, teachers and educators. Data collection is done by the method of observation, interviews and documentation. Data analysis using qualitative methods, namely the presentation of data in written form and explain what it is according to the data obtained from the results of the study. Checking the validity of the data in this study used the triangulation technique. The results of this study indicate that free play in Omah Dolanan YWKA Yogyakarta can optimize the cognitive development of early childhood consisting of free play in the room (Indoor) and outdoor play (Outdoor). Indoor play activities, namely: first, manipulative play such as playing *Zombie*, *Doctor-Doctor* and *Lumping Horse*. Second, Play Beams like playing *Palace Beams*, *Train Beams*. Play *Puzzle*, play *DO-MI-KA-DO*, play *Word Relay*, and play *Dakon*. As for outdoor play, namely: *Playing Sunda Manda*, playing catching *Grasshoppers* and *Butterflies*. Free Play activities that are found at Omah Dolanan Kindergarten and Play *Petak Umpet*. The role of teachers or educators in free play activities is: sensitive to children's play activities, observers, interactive and environment. Children's cognitive development from the results of the

development evaluation shows that the majority of students in Omah Dolanan YWKA Yogyakarta Kindergarten have entered the growing category as expected. This evaluation comes from the accumulation of daily reports, weekly reports and monthly reports of students

Keywords: playing free, cognitive development and early childhood

Pendahuluan

Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Bagi anak-anak kegiatan bermain amatlah penting khususnya untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Anak akan mengalami perkembangan fisik-motorik, intelektual, emosi dan sosial melalui proses bermain (Rohmah, 2016, pp. 28-35). Oleh karena itu, bagi anak-anak tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting. Akan tetapi kenyataannya sangat disayangkan bahwa ternyata masih banyak orang tua atau pendidikan yang belum mengetahui makna penting bermain dalam kehidupan seorang anak. Hal ini bisa terlihat dari banyaknya gejala umum yang mulai tampak terutama di kota-kota, di mana anak-anak malah diberi berbagai kegiatan, baik akademik maupun non akademik untuk mengejar prestasi. Lebih parahnya lagi anak mungkin terpaksa untuk mengerjakan berbagai tugas sekolah maupun mengikuti macam-macam les yang belum tentu mereka suka, mereka hanya terpaksa untuk sekedar memenuhi ambisi orang tuanya. Dampak yang ditimbulkan sering terlihat dari anak yang kurang bermain adalah masalah kemandirian, konsentrasi, masalah relasi sosial, masalah motivasi, prestasi belajar rendah, keliru penulisan huruf dan angka, dan lain sebagainya. Di samping itu terdapat pula masalah yang terkait emosi anak di antaranya: mudah marah, mudah memukul dan menyakiti temannya (Andriani, 2016, p. 94).

Orang Tua atau pendidik dalam hal ini diharapkan dapat mengetahui pentingnya kegiatan bermain. Mereka harus bisa memahami bahwa tanpa adanya kegiatan bermain di sekolah akan menyebabkan tekanan kognitif yang berlebihan pada anak, sehingga anak akan mengalami *downshifting* (kapasitas saraf untuk berpikir rasional mengecil), yang akan menghambat perkembangan anak serta kemampuan berpikir anak. Apabila kondisi ini terus berlangsung pada anak, maka anak akan mengalami "mati berpikir" (*cognitif shutdown*). Salah satu dampak terjadinya *downshifting*, antara lain: anak mengalami kejenuhan dalam belajar, kehilangan semangat belajar, dan kemampuan anak akan semakin menurun, bahkan bisa mengakibatkan mengalami gangguan mental atau gangguan-gangguan lain pada anak tersebut. (Chatib, 2013, pp.74-76).

Metode

Metode penelitian yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini, adalah Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa ada manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan diutamakan data kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti tidak terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga kehadiran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai observasi partisipan pasif. Observasi partisipan pasif yaitu merupakan "jenis pengamatan yang melibatkan peneliti dalam kegiatan orang yang sedang menjadi sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan" (Idrus, 2009, p.101). Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan 24 Januari 2019 sampai 24 Februari 2019. Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta. Sumber data penelitian terdiri dari siswa, sebagai subjek penelitian ini. Subjek dijadikan sebagai sumber penelitian karena peneliti di sini akan melihat

atau mengobservasi anak dalam proses pembelajaran, bermain dan mengamati perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif anak tersebut. Guru, sebagai pendidikan dan orang yang melihat serta ikut serta dalam proses pengembangan perkembangan kognitif, dalam hal ini guru diharapkan dapat membantu peneliti untuk mengumpulkan data berkenaan dengan perkembangan siswanya. Terakhir adalah Tenaga Kependidikan, di sini peneliti akan mewawancarai kepala sekolah mengenai kurikulum, kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan pengembangan Kemampuan Kognitif Anak, selain itu pada staf tata usaha peneliti akan meminta dokumentasi manajemen pembelajaran, data siswa dan wali murid, profil sekolahan dan data-data yang berkaitan dengan penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data, dalam penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti dalam memperoleh data-data tersebut adalah sebagai berikut: Teknik observasi, Observasi dapat dilakukan peneliti adalah observasi partisipasi pasif, yaitu merupakan “jenis pengamatan yang melibatkan peneliti dalam kegiatan orang yang sedang menjadi sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan” (Idrus, 2009, p.101). Peneliti akan melakukan pengamatan pada objek penelitian tentang perkembangan kognitif anak dan proses kegiatan bermain yang ada di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam hal penarikan kesimpulan nantinya. Teknik wawancara, Wawancara dalam pendekatan kualitatif bersifat mendalam. Wawancara yang mendalam, suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber (informan atau informan kunci) untuk mendapat informasi yang mendalam (Indrawan, 2014, p. 136). Wawancara akan dilakukan peneliti dengan berbagai narasumber sebagai berikut: Guru Kelas, yaitu Bunda Fani, di sini diharapkan guru dapat menjelaskan secara detail mengenai strategi pembelajaran dan media yang dapat menunjang kemampuan kognitif anak. selain itu peneliti juga akan menanyakan mengenai sejarah perkembangan anak. dan Teknik Dokumentasi, Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, foto dan sebagainya. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam. Secara detail bahan dokumenter terbagi beberapa macam, yaitu autobiografi, surat-surat pribadi, buku atau catatan harian memorial, kliping, dokumentasi pemerintah atau swasta, data di server dan flashdisk, data tersimpan di website, dan lain-lain (Arifin, 2011, p.171).

Uji keabsahan data, dalam penelitian kualitatif memiliki beberapa kriteria di antaranya valid, *reliabel* dan obyektif. Sehingga cara yang dapat digunakan untuk menguji keabsahan penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi, dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan triangulasi teknik, yaitu dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, misal data diambil dari cara wawancara, data tersebut dicek kembali dengan cara observasi (Sugiyono, 2015, pp. 372-374).

Hasil Penelitian dan Analisis

Peneliti dalam menganalisis perkembangan kognitif anak di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta menggunakan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini menurut Permendikbud No.137 tahun 2017. Hal ini sesuai dengan proses evaluasi perkembangan di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta yang menggunakan pedoman Standar Tingkat Pencapaian perkembangan tersebut. Adapun analisis perkembangan tersebut sebagai berikut :

Tabel 1. Analisis Perkembangan Kognitif anak Berdasarkan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5 – 6 Tahun	Analisis Perkembangan Kognitif
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).	 <p data-bbox="791 846 1372 1182">Kegiatan mencari belalang dan kupu-kupu, dijadikan sebagai salah satu sarana pembelajaran sambil bermain yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, karena dengan kegiatan ini anak-anak bebas untuk mengeksplorasi dan menyelidiki lingkungan sekitar, mereka bisa melihat bagaimana bentuk kupu-kupu dan belalang, paham bagaimana kupu-kupu dan belalang terbang, serta memahami lingkungan hidup kupu-kupu dan belalang.</p>
	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial.	 <p data-bbox="791 1541 1372 1872">Kegiatan Bermain petak umpet, dapat digunakan sebagai sarana untuk mengoptimalkan perkembangan anak, hal ini dilihat dari hasil pengamatan peneliti, selama proses kegiatan bermain petak umpet saat itu, terdapat sedikit permasalahan internal yang terjadi antara anak-anak. Lalu peneliti melihat bahwa anak-anak ternyata dapat memecahkan masalah secara berdiskusi bersama, lalu mencapai kesepakatan bersama sampai akhirnya permainan diteruskan tanpa ada masalah lagi.</p>

Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru



Kegiatan bermain ke sawah, pada saat itu adalah kegiatan yang dilakukan secara *outdoor*, dimana anak didik akan belajar pengetahuan baru dan pengalaman mengenai bajak sawah, jadi anak didik akan merasakan pengalaman baru yang mungkin sebelumnya anak menganggap bahwa bajak sawah dilakukan dengan mesin. Dari sini anak akan belajar bahwa ternyata binatang Kerbau bisa dijadikan pengganti mesin bajak sawah.

B. Befikir Logis Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan



Kegiatan bermain estafet kata, menunjukkan inisiatif anak dalam memilih tema permainan, dimana pada saat itu anak-anak setelah belajar bersama, memutuskan untuk bermain estafet kata, dan akhirnya ibu guru memberikan ijin anak-anak untuk bermain estafet kata dengan peran guru sebagai pengamat.

Menyusun rencana yang akan dilakukan



Kegiatan bermain manipulatif menjadi *Zombie* membuat anak-anak berfikir untuk bisa menyusun rencana kegiatan bermain akan berjalan, dan berfikir tugas peran setiap masing-masing tokoh, yaitu ada yang menjadi *Zombie* dan manusia.

Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.



Kegiatan bermain puzzle di atas dapat membuat anak untuk berfikir dan mengklasifikasikan bentuk, warna dan ukuran setiap potongan Puzzle agar dapat tersusun menjadi satu bentuk gambar utuh.

C. **Berfikir Simbolik**

Menyebutkan lambang 1 sampai 10



Kegiatan bermain Petak Umpet dan bermain Do-Mi-Ka-Do ini, akan membuat anak-anak akan belajar menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan tepukan tangan dan ucapan.

Pembahasan

Perkembangan kognitif anak yang berusia 2-7 tahun telah memasuki tahap pra-operasional. Pada tahap inilah konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta keyakinan terhadap hal-hal yang magis terbentuk. Adapun karakteristik kemampuan kognitif pada tahap praoperasional sebagai berikut.

1. Permainan simbolis, misalnya pura-pura sebagai orang atau berpura-pura sedang tidur, dan lain sebagainya. Di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta kegiatan bermain yang menggambarkan permainan simbolis ini adalah kegiatan bermain manipulasi *Zombie*, Dokter-dokteran dan kuda lumping.
2. Imitasi (tidak langsung), anak-anak dapat menirukan objek atau aktivitas yang baru disaksikannya. Anak didik di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta kegiatan bermain imitasi adalah: bermain dokter-dokteran, bermain kuda lumping, bermain balok bentuk TV, bermain balok membentuk kereta api dan bermain *Zombie*.
3. Berfikir *egosentris*, merupakan karakter utama baik dalam tahap sensori motorik maupun tahap pra-operasional. Bagi anak-anak usia ini, segala sesuatu berjalan menurut kehendak mereka dan pendapat orang lain tidak berarti. Hal ini dapat terlihat pada kegiatan bermain petak umpet dimana Vano salah satu anak kelas B tidak mau menggantikan temannya untuk berganti menjadi penjaga. Vano berpendapat bahwa dia belum siap bermain dalam kegiatan bermain tersebut, Vano sedikit berdebat dengan temannya. Penyelesaian masalah pada kegiatan bermain ini adalah kembali mengulang berhitung secara acak yang disarankan oleh Abi.
4. *Centralized* (memusat) yang diartikan sebagai kecenderungan anak untuk memusatkan pikiran pada satu bagian tertentu dari objek ataupun aktivitas.¹ Hal ini dapat terlihat pada semua kegiatan bermain di TK Omah Dolanan YWKA dimana disetiap kegiatan bermain anak akan fokus pada kegiatan tersebut sampai mereka merasa bosan, dan mulai mengganti permainan lain setelah mereka merasa bermain sebelumnya sudah tidak asik lagi untuk dimainkan. (Seotjningsih, 2014, p.194).

Simpulan dan Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang di uraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan Kegiatan Bermain bebas (*free play*) untuk optimalisasi perkembangan kognitif anak di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta adalah sebagai berikut: Bermain Bebas Di Dalam Ruangan (*indoor*) dan Bermain bebas di luar ruangan (*outdoor*). Adapun kegiatan bermain bebas tersebut sebagai berikut: Bermain bebas di dalam ruangan yaitu, bermain manipulatif, Bermain Balok, Bermain DO-MI-KA-DO, bermain Estafet Kata, bermain *puzzle*, bermain Lego bentuk Televisi, dan bermain Dakon. Sedangkan bermain bebas di luar ruangan (*outdoor*) yaitu, Bermain Sunda Manda/Engklek, Bermain Menangkap Belalang dengan Kupu-kupu dan Bermain Petak Umpet.

Perkembangan kognitif anak usia dini di TK Omah Dolanan Yogyakarta, terlihat sebagai berikut: *Pertama*, Anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, aktivitas yang dapat menggambarkan kemampuan ini adalah saat anak bermain mencari belalang dan kupu-kupu. *Kedua*, Anak mampu mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, dengan melihat anak bermain *Puzzle*. *Ketiga*, Anak mampu menyebutkan lambang 1 sampai 10, dalam kegiatan bermain Do-Mi-Ka-Do. Sedangkan Dari

hasil penilaian perkembangan anak, dapat disimpulkan bahwa anak di TK Omah Dolanan Yogyakarta mayoritas sudah berkembang sesuai harapan. Penilaian ini dilihat dari data laporan perkembangan harian, penilaian mingguan dan penilaian bulanan.

Daftar Rujukan

- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan (Metode Dan Paradigma Baru)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Chatib, M. (2013). *Orangtuanya Manusia*. Bandung: Mizan.
- Idrus, M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga.
- Indrawan, R. Dan Yaniawati, P. (2014) *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Marwati, E., Sholeh, H. dan Andriani, D. (2017). Kesiapan Memasuki Sekolah Dasar Pada Anak Di Tkit Attaqwa Gumawang Tahun 2016. *Indonesian Journal of Education Counseling*, 1. (1).
- Naili, R.(2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini, *Jurnal Tarbawi*,13.(2), pp. 28-35.
- Seotjiningsih, C.Hari. (2014). *Perkembangan Anak (Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir)*. Jakarta: Prenada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.