

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN BALOK UNTUK
PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK
DWI KARSA BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

TATA NANDA RETA
NPM : 1711070216

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN BALOK UNTUK
PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK
DWI KARSA BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

TATA NANDA RETA

NPM : 1711070216

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin S, M.Si.

Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd.



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M

Abstrak

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terdiri dari beberapa aspek, salah satu aspek penting yang harus dimiliki anak adalah kognitif. Aspek ini dikatakan penting karena akan berhubungan dengan kreativitas dan imajinasi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Dwi Karsa Langkapura, Kemiling. Pada kelompok B3 terdapat 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dapat diketahui kemampuan dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk balok cukup baik. Tetapi terdapat beberapa anak yang belum mengenal bentuk dan sulit membedakan bentuk dan menyebutkan nama dari macam-macam bentuk balok tersebut, ketika di tanya satu persatu oleh guru anak asal jawab bentuk balok yang mereka ketahui atau menunggu teman yang sudah mengenal bentuk menjawab. Dalam perkembangan kognitif lainnya seperti, menggunakan simbol, serta mengenal angka bisa dibilang anak sudah cukup baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media balok untuk pengembangan kognitif anak di TK Dwi Karsa Langkapura, Kemiling. Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu mengadakan penelitian lapangan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini bersifat deskriptif analisis, sumber data yang digunakan data primer dan data sekunder.

Berdasarkan hasil penelitian dapat penulis simpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan balok dalam pengembangan kognitif anak kelas B3 di TK Dwi Karsa Langkapura, Kemiling menentukan rancangan kegiatan sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini sebagai berikut: 1) Memilih tema yang ingin dicapai, 2) Menentukan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan, 3) Menetapkan langkah-langkah kegiatan, 4) Membagi anak dalam beberapa kelompok, 5) Memberi kesempatan kepada anak untuk tanya jawab, 6) Menentukan Tugas yang Akan Dikerjakan Anak, 7) Evaluasi.

Kata Kunci: Permainan Balok, Pengembangan Kognitif, Taman Kanak-Kanak

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : TATA NANDA RETA
Npm : 1711070216
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN BALOK UNTUK PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK DWI KARSA BANDAR LAMPUNG**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung / / 2022
Penulis,

TATA NANDA RETA
Npm. 1711070217



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289

PERSETUJUAN

Judul : IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN BALOK
UNTUK PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK
DI TK DWI KARSA BANDAR LAMPUNG
Nama : TATA NANDA RETA
Npm : 1711070216
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin S, M.Si.
NIP. 195508261983032002

Pembimbing II

Ida Fiteriani, M.Pd
NIP. 19820624 2011012004

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 19620823199903100



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI PERMAINAN BALOK DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK DWI KARSA KEMILING BANDAR LAMPUNG”** Disusun oleh : **TATA NANDA RETA, NPM : 1711070216**, JURUSAN : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : Rabu, 20 April 2022 pukul : 09.30-11.00 WIB, Tempat : Ruang Sidang Google Meet.

TIM MUNAQASAH

Ketua : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Hj. Heny Wulandari, M.Pd.I

Penguji Pendamping I : Prof.Dr.Hj. Nilawati Tadjuddin S, M.Si

Penguji Pendamping II : Ida Fiteriani, M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

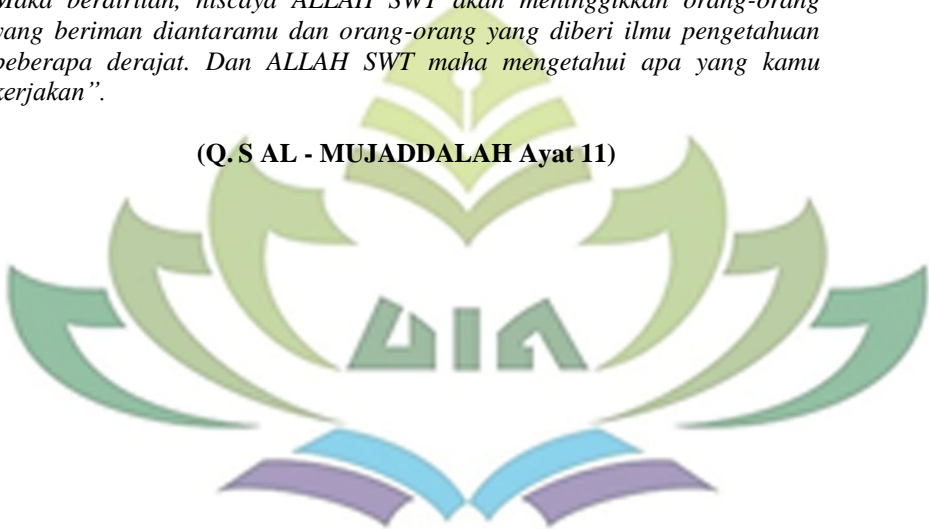
Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu : “Berlapang-lapanglah dalam majlis” maka lapangkanlah, niscaya ALLAH SWT akan memberikelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan :”Berdirilah kamu : Maka berdirilah, niscaya ALLAH SWT akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan ALLAH SWT maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

(Q. S AL - MUJADDALAH Ayat 11)



PERSEMBAHAN

Skripsi sederhana ini saya persembahkan sebagai tanda cinta, sayang, dan hormat yang tak terhingga kepada :

1. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Edi Suryono dan Ibu Andriani S.Pd yang senantiasa mendoakan dengan ikhlas, menasehati dan membimbing saya, memberikan dukungan baik moril maupun materi. Terimakasih atas segala curahan kasih sayang yang tak terhingga sampai menuntun saya pada tahap sejauh ini.
2. Adik saya Panji Wiranata dan Teman saya Ikko Prayogi yang paling saya cintai dan saya banggakan.
3. Tak lupa Almamater tercinta UIN RADEN INTAN LAMPUNG



RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap TATA NANDA RETA lahir pada tanggal 10 April 2000 di Way Kanan, anak pertama dari dua bersaudara buah pernikahan dari pasangan Bapak Edi Suryono dan Ibu Andriani S,Pd.

Pendidikan dimulai dari TK DARMA WANITA pada tahun 2004 selesai pada tahun 2005. Sekolah Dasar (SD Negeri 1 Lembasung) dimulai pada tahun 2005 dan selesai pada tahun 2011. Sekolah Menengah Pertama (SMP N 01 BLAMBANGAN UMPU) dimulai pada tahun 2011 dan selesai pada tahun 2014. Sekolah Menengah Atas (SMA N 01 BLAMBANGAN UMPU) dimulai pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017. Dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi negeri di UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG pada FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN dimulai dari semester 1 Tahun Akademik 2017.

Selama menjadi mahasiswa penulis aktif dalam kegiatan intra SENI TARI dan menjadi anggota KORP SUKARELAWAN PALANG MERAH INDONESIA (PMI) unit UIN RADEN INTAN LAMPUNG.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat dan kelancaran, engkaulah faktor utama dalam keberhasilan penulisan skripsi ini. Selanjutnya shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang merupakan uswatun hasanah atau suri tauladan bagi seluruh umat manusia di muka bumi ini. terselesaikannya skripsi ini.

1. penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dari semua pihak Bapak Prof. Dr. H. Moh Mukri, M.Ag, selaku rektor UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini;
2. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah memberikan berbagai kebijakan untuk memanfaatkan segala fasilitas di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan;
3. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd dan Dr. Heni Wulandari, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan PIAUD UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan arahan, serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini;
4. Prof.Dr.Hj.Nilawati Tadjuddin S, M.Si. selaku pembimbing I dan Ida Fiteriani, M.Pd selaku pembimbing II yang dengan sabar membimbing penulis untuk penyelesaian skripsi;
5. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan skripsi ini. dengan berbagai bentuk kontribusi yang diberikan, baik secara moril ataupun materil, dengan kerendahan dan ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang akan membangun penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya, mudah-mudahan betapapun kecilnya skripsi ini, dapat bermanfaat dalam pengembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu-ilmu keislaman.

Wassalamu'ala ikum Wr.

Wb.

Bandar Lampung, / / 2022

Yang Membuat,

TATA NANDA RETA

Npm. 1711070216

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi masalah	12
D. Rumusan masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	13
H. Metode Penelitian	15

BAB II LANDASAN TEORI

A. Permainan Balok	23
1. Devinisi Permainan Balok	23
2. Manfaat Permainan Balok.....	27
3. Jenis-jenis Permainan Balok	28
4. Tahap-tahap Permainan Balok	29
B. Perkembangan Kognitif	30
1. Devinisi Perkembangan Kognitif	30
2. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	32
3. Karakter Perkembangan Kognitif.....	35
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	38
C. Hubungan Media Balok Dengan Kognitif	40
D. Geometri.....	54
E. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Permainan Balok Geometri	54

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambarn Umum Objek Penelitian	57
1. Identitas Sekolah	57
2. Data Lengkap	57
3. Data Rinci.....	58
4. Data PTK dan PD	58
5. Data Sarpras	56
6. Data Sanitasi.....	60
7. Kontak Umum	61
B. Struktur Organisasi TK DWI KARSA.....	61

BAB IV ANALISI DATA

A. Analisi Data.....	63
B. Temuan Penelitian	68

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	85
B. Rekomendasi	86

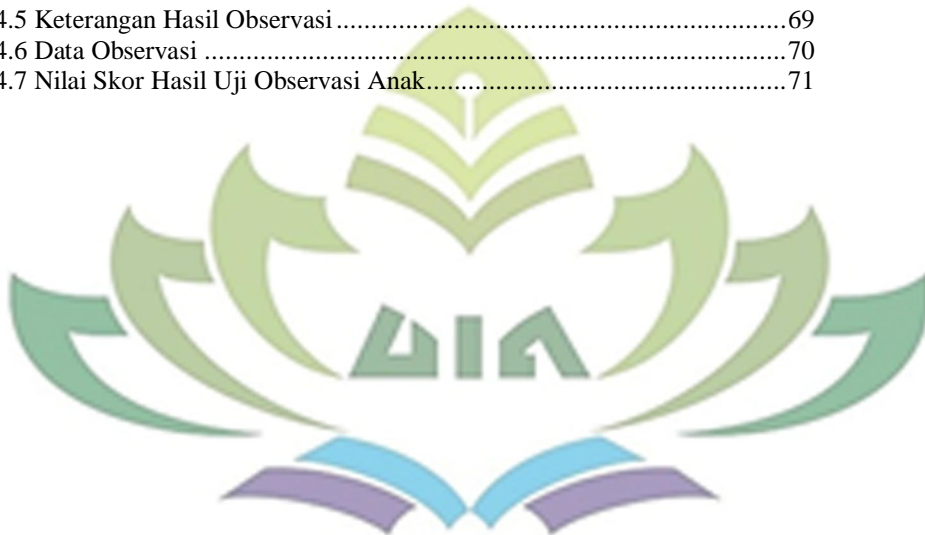
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- ◆ **LAMPIRAN 1 : SURAT IZIN RISET**
- ◆ **LAMPIRAN 2 : KISI-KISI OBSERVASI**
- ◆ **LAMPIRAN 3 : PEDOMAN OBSERVASI**
- ◆ **LAMPIRAN 4 : KISI-KISI WAWANCARA PERSIAPAN PENERAPAN MEDIA PERMAINAN BALOK**
- ◆ **LAMPIRAN 5 : LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA**
- ◆ **LAMPIRAN 6 : DOKUMENTASI PEMBELAJARAN DI TK DWI KARSA**

DAFTAR TABEL

3.1 Identitas Sekolah	57
3.2 Data Lengkap Sekolah	57
3.3 Data Rinci Sekolah	58
3.4 Data PTK dan PD	58
3.5 Data Srpras	59
3.6 Data Sanitasi.....	60
3.7 Kontak Utama.....	60
3.8 Bagan Organisasi TK DWI KARSA	61
4.1 kisi-kisi Observasi	65
4.2 Pedoman Observasi	66
4.3 Lembar Pedoman Wawancara Tentang Persiapan Penerapan Media Permainan Balok	67
4.4 Hasil Observasi di Kelas B3 TK DWI KARSA.....	68
4.5 Keterangan Hasil Observasi	69
4.6 Data Observasi	70
4.7 Nilai Skor Hasil Uji Observasi Anak.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : mengurutkan Balok dari yang panjang sampai yang pendek	97
Gambar 2 : menyusun balok menjadi bentuk rumah.....	98
Gambar 3 : menyusun balok menjadi bentuk pyramid.....	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai kerangka awal sebelum penulis menguraikan pembahasan lebih lanjut, terlebih dahulu akan dijelaskan istilah dalam skripsi ini untuk menghindari kekeliruan bagi pembaca yang tertuang dalam penegasan judul. Oleh karena itu diperlukan adanya pembatasan arti kalimat dalam skripsi ini, dengan harapan memperoleh gambaran yang jelas dari makna yang dimaksud dengan :

“IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN BALOK UNTUK PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK DWI KARSA BANDAR LAMPUNG”

Beberapa istilah yang perlu penulis uraikan yaitu sebagai berikut :

1. Implementasi atau pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah di susun secara cermat dan rinci.¹
2. Permainan Balok adalah permainan edukatif dengan menggunakan media balok yang terbuat dari kayu warna-warni. Dalam permainan balok tersebut anak akan belajar untuk memecahkan masalah sederhana dengan cara menyusun balok dan juga membuat balok menjadi hal yang baru untuk anak.²
3. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang membuat individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa.³
4. Paud adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun PAUD bertujuan untuk membantu

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011), 1470.

² Hurlock, E. B, *Perkembangan Anak*, (Jakarta:Erlangga, 2018) ,320

³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), 103.

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴

Berdasarkan uraian di atas, maksud judul penelitian ini adalah suatu penelitian tentang Implementasi Media Permainan Balok Untuk Pengembangan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Dwi Karsa Ba istilah dalam skripsi ini untuk menghindari kekeliruan bagi pembaca ndar Lampung

B. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam membentuk karakter dan kepribadiannya pada masa ini atau yang sering disebut masa “*Golden Age*”. *Golden Age* atau usia emas istilah yang sering di berikan pada masa usia dini, di usia ini anak mengalami sangat pesat pertumbuhan dan perkembangannya dalam berbagai aspek. Dengan rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa, yang optimal dari lingkungan akan membantu anak mengembangkan sinapsis-sinapsis yang ada di dalam otak anak. Osbon, White, Bloom, menjelaskan dalam hasil studi bidang neurologi bahwa ketika anak berumur 4 tahun perkembangan kognitif anak akan mencapai 50%, ketika berusia 8 tahun mencapai 80%, dan berusia 18 tahun mencapai 100%. Keberadaan masa *Golden Age*

pada anak usia dini datangnya hanya sekali seumur hidup oleh karena itu jangan disia-siakan. Mentessori dalam Harlock mengatakan bahwa masa ini⁵ merupakan periode sensitif, anak jadi sangat mudah menerima stimulus dari lingkungannya pada saat periode sensitif ini. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bab 1 Ayat 14, menyatakan: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam

⁴ Nilawati Tadjuddin, “*Early Children Moral Education In View Psychology, Pedagogic And Religion*”, *Al-A thfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1), 100-116, 2018.

⁵ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2013), 54

tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal”.⁶

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Hewan “belajar” tetapi lebih ditentukan oleh instingnya, sedangkan manusia belajar berarti merupakan rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih berarti. Jadi, pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal dalam membantu proses transformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan..

Dalam perspektif agama Islam dinyatakan dengan tegas pentingnya memberikan pendidikan yang baik sesuai fitrahnya kepada anak. Berikut firman Allah SWT dalam salah satu surat dalam Al- Quran:

يَأْتِيهَا النَّبِيُّ إِذَا جَاءَكَ الْمُؤْمِنَاتُ يُبَايِعْنَكَ عَلَى أَنْ لَا يُشْرِكْنَ
بِاللَّهِ شَيْئًا وَلَا يَسْرِقْنَ وَلَا يَزْنِينَ وَلَا يَقْتُلْنَ أَوْلَادَهُنَّ وَلَا يَأْتِينَ
بِبُهْتَانٍ يَفْتَرِينَهُ بَيْنَ أَيْدِيهِنَّ وَأَرْجُلِهِنَّ وَلَا يَعَصِينَكَ فِي
مَعْرُوفٍ فَبَايِعْهُنَّ وَأَسْتَغْفِرْ لَهُنَّ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untuk mu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah

⁶ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), 4

*Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan” (QS. Al-mujadalah,58 : 11).*⁷

Ayat Al-Qur’an diatas menjelaskan bahwa keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Pada derajat yang lebih tinggi, dan Allah menganjurkan kita senantiasa mau bekerja keras, menuntut ilmu dan ber lapang-lapang dalam majelis.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terdiri dari beberapa aspek, salah satu aspek penting yang harus dimiliki anak adalah kognitif. Aspek ini dikatakan penting karena akan berhubungan dengan kreativitas dan imajinasi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.⁸

Menurut Berk proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini da lam berbagai aspek seperti: fisik, sosial-emosional bahasa dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.⁹

Menurut Piaget dalam Djaali Kognitif adalah suatu proses berfikir yang merupakan sebuah aktivitas gradual dan fungsi intelektual, yaitu proses berpikir yang konkret lebih kearah abstrak. Berarti memberi kemampuan yang sebelumnya tidak ada melalui perkembangan kapasitas mental.¹⁰

Dalam Islam kognitif sangat diperhatikan, terlihat banyaknya ayat Al-Qur’an yang menerangkan pentingnya menuntut ilmu menggunakan akal Ayat Al-Qur’an yang pertama diturunkan dan menyebut pentingnya pembelajaran, yaitu:

⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al Qur’anul Karim dan Terjemahan* (Surakarta: Ziyad Books, 2014), 434

⁸ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Suka-Press, 2014), 73

⁹ Nilawati Tadjuddin, *Analisis Melejitkan Kompetensi Pribadi dan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini*. (Harak indo Publishing, 2014), 5

¹⁰ Faishal Rahmat, “Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 11 Edisi 2 (November 2017), 239.

أَقْرَأَ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ أَقْرَأَ ۝ وَرَبُّكَ
 الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-Alaq [96]:1-5).¹¹

Dari penjelasan ayat di atas Islam mengajarkan pentingnya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, yang memungkinkan umat Islam untuk memiliki kekuatan dan peradabannya yang tinggi. Penguasaan tersebut tidak terlepas dari bagaimana orang menerima sampai mempersiapkan informasi tersebut, bagaimana proses belajar mengajar terjadi dan bagaimana informasi perkembangan kognitif manusia tersebut diolah.

Dalam aspek perkembangan kognitif Piaget membagi menjadi empat bagian antara lain : 1.) Sensorimotor (0-2 tahun) , 2.) Praoperasional (2- 7 tahun), 3.) Operasional Konkret (7-11 tahun) , 4.) Operasional Formal (11 tahun hingga dewasa). Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun termasuk pada tahap Praoperasional (2-7 tahun).¹² Kemampuan dasar kognitif anak yang berada pada fase Praoperasional diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berpikir secara simbolik, hal ini berarti walaupun benda aslinya tidak ada, anak akan dapat membayangkan bentuk benda itu sendiri di dalam pikirannya.¹³ Para ahli psikologi anak telah membuktikan bahwa usia dibawah lima tahun merupakan masa peletak dasar dari pertumbuhan dan perkembangan dimasa-masa selanjutnya. Menurut Vygotsky, kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk

¹¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'anul Karim dan Terjemahannya* (Surabaya: Ziyad Books), 479

¹² Rini Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Edisi ke 9*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 10.

¹³ Ni Wayan Eka Purnamaningsih, I Nyoman Wirya, Niswani Asril, "Penerapan Metode Mind Mapping"

menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan.¹⁴

Peraturan menteri pendidikan nasional RI Nomor 58 tahun 2009, menerangkan bahwa “ tingkat pencapaian perkembangan kognitif dengan lingkup perkembangan konsep bentuk, warna ukuran dan pola 4-5 tahun antara lain : 1) mengklasifikasikan benda berdasarkan benda atau warna atau ukuran, 2) benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, 3) mengurutkan benda berdasarkan 5 serasi ukuran atau warna “. Dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan kognitif meliputi semua kegiatan yang menggunakan kemampuan berfikir dan menganalisis suatu permasalahan yang dihadapi, dalam hal ini program pendidikan yang diselenggarakan di taman kanak-kanak bertujuan untuk membantu anak meletakkan dasar kearah perkembangan khususnya dalam hal ini perkembangan kognitif yang diperlukan oleh anak untuk bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan kemampuan untuk menyerap informasi sangat tinggi. Dapat peneliti jelaskan bahwa aspek kognitif anak dapat ditingkatkan melalui implementasi media balok dalam pengembangan kognitif anak, untuk itu guru seyogyanya dapat mensiasati pembelajaran yang dapat memotivasi minat belajar anak melalui penggunaan media. Sudiono dkk menjelaskan manfaat media pembelajarannya, salah satunya memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan. Berkaitan dengan perkembangan kognitif maka media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk

¹⁴ Nilawati Tadjuddin, *Optimalisasi Po tensi Bawaan Melalu i Rangsangan Otak, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 1 No 2 (2016), 1

menyampaikan informasi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mengoptimalkan perkembangan kognitif yakni dengan penggunaan media balok.¹⁵

Media balok memiliki pengaruh terhadap perkembangan peserta didik dimana dengan bermain balok peserta didik dirangsang untuk menggunakan daya imajinasinya. Menurut Winn & Porcher, balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat) sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif dimana peserta didik mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.

Penggunaan media balok adalah salah satu media visual, dan media balok juga memiliki manfaat yang sangat besar, permainan ini tepat diberikan kepada anak usia dini. Menurut surviani menegemukakan manfaat dari penggunaan media balok yaitu, meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus, mengenalkan konsep dasar matematika menstimulus imajinasi anak, mengembangkan ketrampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa). Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, dan kemampuan menggerakkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dan menghargai hasil karya orang lain. Anak semakin mahir membuat sebuah konstruksi mereka bisa membuat beberapa gedung atau menara yang kemudian disambungkan dengan jalanan. Anak membuat konstruksi yang lebih rumit.¹⁶

Menurut Rini Hidayani tahap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun menurut Piaget anak sudah masuk kedalam tahap praoperasional. Apa yang sebelumnya telah diperoleh anak

¹⁵ Nazilah, Fadillah, Sutarmanto, “ *peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan media balok pada anak usia 4-5 tahun*” (Pontianak : Universitas Tanjungpura) .

¹⁶ Nur Ida Musa “ *pengembangan permainan edukatif balok pada anak usia dini ditaman kanak-kanak ciluok ba*” program pascasarjana : Universitas Negeri Makassar” Vol 5, No 2017

dikembangkan kembali kedalam bentuk representasi mental. Anak mentransfer gagasan tentang objek, hubungan, sebab-akibat, ruangan dan waktu ke dalam prantara baru dan struktur terorganisasi yang lebih tinggi.¹⁷

Johnson & Halocha, berpendapat bahwa perkembangan kognitif seseorang melibatkan pengembangan pengetahuan, pemahaman konseptual serta kognisi. Kognisi melibatkan sejumlah ketrampilan yaitu ingatan atau memori, kemampuan anak untuk berpikir abstrak, berpikir logis, memecahkan masalah, dan memberikan alasan.

Menurut Vygotsky, 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.¹⁸

Menurut Gagne, kognitif adalah “proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf”.¹⁹

Menurut Flavell dan Miller dalam Allen dan Marotz mengatakan kognitif meliputi pengenalan, pemrosesan, dan pengetahuan informasi serta penggunaan informasi secara tepat. Proses kognitif ini mencangkup kegiatan mental seperti menemukan memberi kesempatan, mengelompokkan, memilah, dan mengingat.”²⁰ Pendapat tersebut sama dengan pendapat Piaget yang dikutip oleh Allen dan Marrotz, kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian disuatu lingkungan.

¹⁷Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 3

¹⁸Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Herya Merya, 2014), h.130

¹⁹ Sudarna, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter. Melejitkan Keeribadian Anak secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit dan Sosial)*, (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), h. 11-12

²⁰ K. Eileen Allen, & Lynn R Marotz, *Profil Perkembangan Anak* (Prakelahiran hingga Usia 12 Tahun). Penerjemahan : Valentino. (Jakarta: Indeks. 2010), h. 239

Menurut Burger & Shaughnessy, Geometri menempati posisi khusus dalam kurikulum matematika, karena banyaknya konsep-konsep yang termuat di dalamnya. Dari sudut pandang psikologi, geometri merupakan penyajian abstraksi dari pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Sedangkan dari sudut pandang matematik, geometri menyediakan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, misalnya gambar-gambar, diagram, sistem koordinat, vektor, dan transformasi.

Menurut Van de Walle, Geometri digunakan oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari. Ilmuwan, arsitek, artis, insinyur, dan pengembang perumahan adalah sebagian kecil contoh profesi yang menggunakan geometri secara reguler. Dalam kehidupan sehari-hari, geometri digunakan untuk mendesain rumah, taman, atau dekorasi.

Menurut Usiskin, mengemukakan bahwa geometri adalah (1) cabang matematika yang mempelajari pola-pola visual, (2) cabang matematika yang menghubungkan matematika dengan dunia fisik atau dunia nyata, (3) suatu cara penyajian fenomena yang tidak tampak atau tidak bersifat fisik, dan (4) suatu contoh sistem matematika.

Menurut Bobango, Tujuan pembelajaran geometri adalah agar siswa memperoleh rasa percaya diri mengenai kemampuan matematikanya, menjadi pemecah masalah yang baik, dapat berkomunikasi secara matematik, dan dapat bernalar secara matematik.

Sedangkan Budiarto, menyatakan bahwa tujuan pembelajaran geometri adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengembangkan intuisi keruangan, menanamkan pengetahuan untuk menunjang materi yang lain, dan dapat membaca serta menginterpretasikan argumen-argumen matematik.

Mengatakan bahwa manfaat media balok untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

(a) Meningkatkan motorik kasar dan halus anak serta kreativitas anak.

(b) Mengenalkan konsep matematika, yaitu mengenal konsep berat dan ringan panjang dan pendek, besardan kecil, tinggidanrendahbelajarmengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenalkan konsep arah kiri dan kanan, atas dan bawah, dan balok juga mendidik anak mempelajari perbedaan bentuk geometri.

(c) Merangsang kreativitas dan imajinasi anak, mainan balok merupakan pemicu stimulasi kreativitas, karena anak akan membuat desain sendiri dengan balok. Imajinasi anak dapat segera diwujudkan dengan mainan balok.

(d) Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa), anak dapat mengembangkan kemampuan kata-kata saat mencoba menggambarkan ukuran, bentuk dan posisi.

(e) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan. Dalam penelitian ini, fokus pengembangan yang dilakukan yakni pada aspek perkembangan kognitif anak.²¹

Menurut Ahmad Susanto, perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.”²² Dengan demikian, kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Tujuan pengembangan kognitif pada anak yaitu untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar aktif dalam belajar dan dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan membuka pengetahuan yang luas, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah.

Dalam hal ini guru di TK Dwi Karsa memfokuskan mengajar tentang geometri agar anak-anak bisa mengerti dalam menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu segi empat, segitiga, dan lingkaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Dwi Karsa Langkapura, Kemiling. Pada kelompok B3 terdapat 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dapat diketahui kemampuan dalam mengklasifikasi bentuk-bentuk balok cukup baik. Tetapi terdapat beberapa anak yang belum mengenal bentuk dan sulit membedakan bentuk balok dan menyebutkan nama dari macam-macam bentuk balok tersebut, ketika ditanya satu persatu oleh guru anak asal jawab

²¹ Nazillah, Fadillah, Sutarmanto, “*peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan media balok pada anak usia 4-5 tahun*” (Pontianak : Universitas Tanjungpura).

²² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), 53

bentuk balok yang mereka ketahui atau menunggu teman yang sudah mengenal bentuk menjawab. Dalam perkembangan kognitif lainnya seperti, menggunakan simbol, serta mengenal angka sudah cukup baik.

Faktor anak banyak yang belum paham bentuk-bentuk balok yaitu penggunaan media yang terbatas, guru hanya menggunakan papan tulis dan gambar macam-macam bentuk, dan dalam sentra balok guru hanya menjelaskan tentang tema dan tidak menjelaskan macam-macam bentuk untuk membangun bangunannya. Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar macam-macam bentuk balok jadi saat belajar mengajar berlangsung banyak anak yang bercerita dengan teman, dan ada yang bermain sendiri, akibatnya proses belajar pembelajaran kurang maksimal. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik cenderung merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.²³

Dunia anak adalah dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik. Agar anak mencapai perkembangan yang optimal maka metode pembelajaran yang digunakan guru serta daya dukung alat peraga atau media yang dapat memotivasi belajar peserta didik merupakan faktor yang berperan langsung dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak-anak dapat dilakukan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media permainan balok.

Permainan balok melibatkan individu dalam suatu kreasi atau suatu produk, serta dapat menimbulkan esenangan karena anak bermain sambil belajar. Selain meningkatkan kognitif permainan ini juga menggunakan fisik motorik dimana anak akan menciptakan sendiri bangunan atau produk dari hasil pemikirannya sendiri. Beberapa permainan konstruktif yang bisa anak mainkan contohnya permainan. Permainan yang sangat disukai anak juga mempunyai manfaat untuk proses perkembangan kognitifnya. Sehubungan dengan keadaan tersebut perlu dilakukan tindakan yang dapat meningkatkan

²³ Mugiyati, Hasil Wawancara dengan guru TK Dwi Karsa Langkapura Kemiling. (27 Januari 2021)

kognitif pada kelompok B3 di TK Dwi Karsa Langkapura, Kemiling. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain bentuk ini menjadi salahsatu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan anak menyusun balok dari yang kecil ke besar dan dari yang besar ke yang kecil saat ini sudah berkembang sesuai harapan, anak sudah dapat menyusun tanpa bimbingan guru. Kemampuan anak mengelompokkan balok sesuai dengan ukurannya saat ini sudah berkembang sesuai harapan, anak dapat membedakan balok yang sama besar. Kemampuan anak mengelompokkan balok sesuai dengan gambarnya saat ini sudah berkembang sesuai dengan harapan, anak dapat mengelompokkan balok yang sama besar dengan petunjuk gambar.

Dari permasalahan yang terjadi dilapangan maka peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian tentang bagaimana “IMPLEMENTASI MEDI BALOK UNTUK PENGEMBANGAN KOGNITIF DI TAMAN KANAK-KANAK”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang dapat dibuat sebagai berikut :

1. Terlihat pemanfaatan media balok untuk pengembangan kognitif anak usia dini masih belum optimal.
2. Perlunya stimulasi pengembangan media pembelajaran balok pada anak usia dini.
3. Terindikasi penggunaan media balok sebagai media pembelajaran masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang penulis rumuskan adalah “Bagaimana implementasi media permainan balok untuk pengembangan kognitif anak di TK Dwi Karsa Langkapura, Kemiling?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media balok untuk pengembangan kognitif anak di TK Dwi Karsa Langkapura, Kemiling.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Meningkatkan pemahaman dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan diberikan pada anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui media permainan balok.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung pada anak dalam mengembangkan kognitif dan membuat anak tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran dan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

c. Bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kognitif anak.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian sebelumnya oleh Desta Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung. Dengan judul skripsi Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat, 2017/2018. Hasil penelitian dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kognitif anak kelas B di Taman Kanak-kanak Negeri Sekincau Lampung Barat mempunyai pengaruh yang sangat besar melalui media bahan kardus bentuk geometri dengan memperhatikan rancangan

kegiatan dan indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini yaitu memilih tema yang ingin dicapai, menentukan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan, menetapkan langkah- langkah dalam kegiatan, membagi anak dalam beberapa kelompok dan menentukan tugas yang akan dikerjakan anak. Dari 17 peserta sebanyak 64,7% perkembangan kognitif anak mulai berkembang melalui media bahan kardus bentuk geometri.²⁴

2. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Tri Sinta Trisnawati, Jurusan Pendidikan GuruRaudhatul Athfal, Fakultas Tarbiyan dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dengan judul skripsi Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian ini adalah dalam pengembangan kecerdasan kognitif dari 20 anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 9 anak yang memiliki jumlah persentase 45%. Hasil ini menunjukkan penelitian belum berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan yakni 80% sebanyak 16 anak, maka penelitian berlanjut dan diperoleh anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak yang memiliki jumlah persentase 5%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak yang memiliki jumlah persentase 5%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak yang memiliki jumlah persentase 10% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 16 anak yang memiliki jumlah persentase 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa

²⁴ Desta, "Skripsi: Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat", Program Studi Paud Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung: 2018.

permainan geometri dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak dan dapat dikatakan berhasil.²⁵

3. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Penerapan metode bermain balok dalam mengembangkan nilai kognitif anak usia dini pada paud nuansa kota Bandung, jurnal empowerment vol 4 no 2 september 2014, issn no. 2252-4738, oleh Eni Rohaeni, Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang diharapkan dapat menghasilkan suatu gambaran tentang objek yang diteliti secara utuh dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Hasil penelitian dipaparkan sebagai berikut: penerapan metode bermain balok dilaksanakan oleh tutor dalam mengembangkan nilai kognitif anak, strategi bermain balok dengan diadakannya simulasi atau praktek penyusunan balok, dan efektivitas metode bermain balok yang sangat menunjang terhadap pengembangan nilai kognitif anak usia dini.²⁶

H. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivis digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.²⁷

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, artinya hasil eksplorasi atas subjek penelitian atau partisipan melalui pengamatan dengan

²⁵ Tri Sinta Trisnawati "Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung". Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Atfal Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017

²⁶ Eni Rohaeni, *Penerapan Metode Bermain Balok dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada Paud Nuansa Kota Bandung*, *Jurnal Empowerment* Vol.4 No. 2 September 2014, ISSN No. 2252-4738

²⁷ Su giyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 9.

semua variannya serta harus dideskripsikan dalam catatan kualitatif yang terdiri atas catatan lapangan, catatan wawancara, catatan pribadi, catatan metodologis dan catatan teoritis.²⁸ Genzuck mengemukakan bahwa deskripsi ini ditulis dalam bentuk narasi untuk melengkapi gambaran menyeluruh tentang apa yang terjadi dalam aktivitas atau peristiwa yang dilaporkan. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu.²⁹

Penelitian deskriptif kualitatif ingin melihat bagaimana anak-anak mengenal simbol-simbol dari geometri. yang bertujuan untuk menggambarkan secara objektif keadaan di tempat penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat, mengenai perilaku dan tindakan guru-guru di Kelas B3 TK Dwi Karsa Langkapura Kemiling. Dalam implementasi media balok untuk pengembangan kognitif anak.

b. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini peneliti mengambil tempat di TK Dwi Karsa, Langkapura, Kemiling.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di Kelas B3 TK Dwi Karsa, Langkapura, Kemiling.

c. Instrumen Penelitian

Sugiyono mengatakan bahwa dalam penelitian kualitatif , yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti memiliki peranan yang besar memegang kendali dan menentukan data yang diperoleh. Oleh sebab itu, instrumen utama penelitian implementasi permainan balok dalam perkembangan kognitif ini adalah peneliti sendiri.

²⁸ Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan* (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada,2012), 71.

²⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: KencanaPranamedia Group, 2013), 59

Peneliti sebagai instrumen perlu melakukan validasi terkait seberapa jauh peneliti siap melakukan penelitian untuk selanjutnya. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek-obyek yang akan diteliti. Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan pedoman observasi dalam pengamatan di lapangan agar mendapatkan data-data pendukung yang relevan dengan permasalahan penelitian. Selain itu, peneliti menggunakan alat bantu pengumpulan data yaitu berupa buku catatan dari guru, pedoman wawancara maupun perangkat observasi lain selama proses penelitian berlangsung. Berikut ini peneliti menyajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan. Berikut kisi-kisi penelitian di TK Dwi Karsa.

**Kisi-kisi Penelitian Implementasi Permainan Balok dalam
Perkembangan Kognitif Anak di TK Dwi Karsa
Langkapura, Kemiling.**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item	Jumlah
Perkembangan Kognitif	Menggunakan Symbol	<ul style="list-style-type: none"> ➤ menggunakan benda sebagai suatu perumpamaan ➤ Menyebutkan benda-benda yang ada dikelas. 	1,2 3,4,5	5
	Mengklasifikasikan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengelompokkan benda berdasarkan warna ➤ Mengelompokkan bendaberdasarkan bentuk,ukuran. ➤ Dapat mengikuti arahan sesuai dengan yang dicontohkan 	6,7,8 9,10,11, 12 13,14,15, 16	11

	Memahami Angka	➤ Menghitung banyaknya balok yang digunakan pada bangunan rumah dan piramida	17,18	4
		➤ Menghitung banyaknya balok bentuk segitiga dan persegi pada	19,20	

Sumber : Teori Perkembangan Jean Piaget, dalam buku Nilawati Tadjuddin *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*. (Depok: Herya Media, 2014), 139.

d. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pengamatan partisipatif dilakukan oleh orang yang terlibat secara aktif dalam proses pelaksanaan tindakan. Pengamatan ini dilaksanakan dengan pedoman pengamatan. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui perilaku, aktivitas atau proses lainnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu peneliti tidak ikut berpartisipasi terhadap apa yang akan diobservasi, dalam arti peneliti hanya sebagai pengamat dalam menggambarkan perkembangan anak melalui permainan balok kelas B3 di TK Dwi Karsa Langkapura Kemiling. Pengamatan ini dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar melalui permainan balok. Dalam pengamatan ini peneliti menggunakan lembar observasi dalam mengukur tingkat aktivitas peserta didik dalam kemampuan kognitif.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Metode wawancara digunakan untuk

mengumpulkan data dari tenaga pendidik atau guru yang terlibat dalam penelitian. Terdapat jenis-jenis wawancara, yaitu:

a. Wawancara Terpimpin

Wawancara terpimpin adalah wawancara yang dilakukan pada pedoman-pedoman berupa kuesioner yang telah dipersiapkan sebelumnya sehingga pewawancara tinggal membacakan pertanyaan-pertanyaan terhadap responden.

b. Wawancara Tidak Terpimpin

Wawancara tidak terpimpin adalah tanya jawab yang terarah untuk mengumpulkan data-data yang relevan saja. Kelemahan dari wawancara tidak terpimpin adalah kesan-kesan yang diucapkan serta suasana menjadi formal dan kaku. Keuntungan wawancara tidak terpimpin yaitu pertanyaan yang diajukan sistematis, sehingga mudah diolah kembali, pemecahan masalah menjadi mudah diolah kembali, pemecahan masalah menjadi lebih mudah.

Peneliti menggunakan wawancara terpimpin yang artinya peneliti merencanakan terlebih dahulu apa saja yang harus dipersiapkan untuk melalui tehnik wawancara tersebut. Dalam memperoleh data atau informasi yang lebih terperinci dan untuk melengkapi data hasil observasi, peneliti melakukan wawancara kepada guru. Dalam penelitian ini peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Peneliti memberikan sejumlah pertanyaan kepada guru tentang proses pembelajaran yang terdapat di TK Dwi Karsa Langkapura Kemiling untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan melalui permainan balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

3. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Dokumentasi merupakan suatu proses data dengan cara mencari data-data tertulis sebagai bukti penelitian.³⁰ Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara, 2007), 202.

tentang perkembangan kognitif anak kelas B3 melalui media balok di TK Dwi Karsa Langkapura, Kemiling.

e. Teknik Analisis Data

Metode analisis data merupakan metode untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul dari lapangan. Setelah data-data terkumpul maka langkah selanjutnya di analisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar dan sesuai dengan masalah yang ada. Untuk mengambil kesimpulan dari data-data ini digunakan teknik analisis data yang berdeskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction data display, dan *conclusion drawing/verification*.³¹

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok. Sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan wawancara serta dokumentasi. Reduksi data dalam penelitian ini dengan menyajikan data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian. Dengan tidak mengabaikan data pendukung yaitu mencakup proses pemilihan, penyederhanaan dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data dianggap penting dan relevan yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran.

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data dianggap penting dan relevan yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran.

2. Display Data

Display data adalah proses menampilkan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, kalimat naratif dan tabel. Supaya data yang

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). 224

banyak dan telah direduksi mudah dipahami, baik peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk pemahamannya adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis), tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang pengembangan kemampuan kognitif anak kelas B3 di TK Dwi Karsa Langkapura Kemiling Bandar Lampung, data disajikan dalam bentuk persentase dengan uraian yang singkat dan jelas.

3. Verifikasi/Penarikan Kesimpulan

Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsir dan argumentasi.

Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.³²

f. Dalam penelitian ini, peneliti menguji keabsahan hasil temuan data penelitian dengan uji kredibilitas. Uji kredibilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan terhadap data yang diteliti. Ada 6 cara untuk menguji kredibilitas data, namun penulis hanya menggunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian, yakni :

1. Perpanjangan Pengamatan

Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan melakukan pengamatan berarti peneliti kembali ke sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.

2. Peningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti secara lebih cermat melakukan pengamatan dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka

³² *Ibid.*, 345

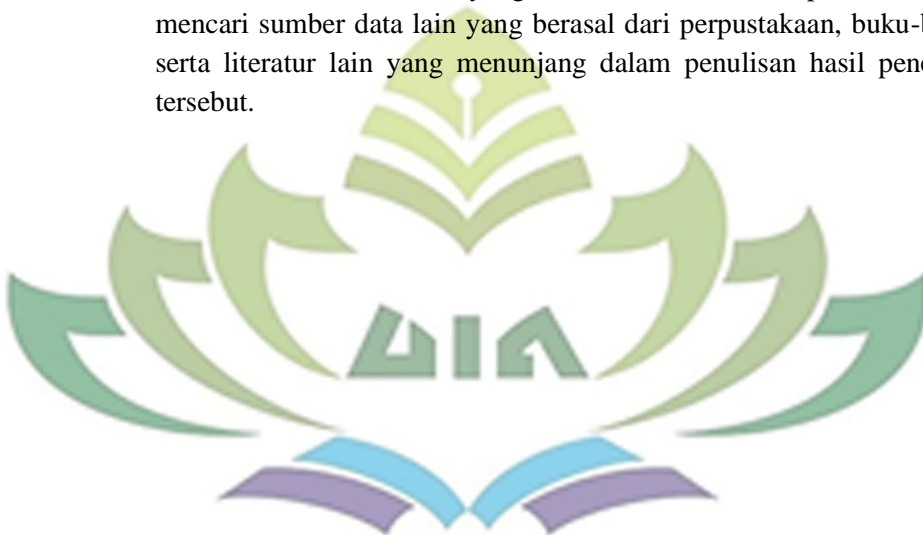
kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.

3. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah pengujian untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

4. Menggunakan bahan referensi

Bahan referensi yang dimaksud adalah adanya data pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti seperti mencari sumber data lain yang berasal dari perpustakaan, buku-buku, serta literatur lain yang menunjang dalam penulisan hasil penelitian tersebut.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Permainan Balok

1. Devinisi Permainan Balok

Menurut Fadlillah balok merupakan alat permainan modern yang terbuat dari potongan-potongan kayu yang beraneka ragam bentuk, warna, dan ukurannya. Model balok jumlahnya sangat banyak ada yang menyerupai kendaraan, piramid, dan ada juga istana. Jadi dapat dijelaskan dari penjelasan di atas bahwasanya balok merupakan salah satu alat permainan yang banyak di temukan di lembaga paud, karna selain bentuknya yang mudah dijumpai dan sederhana, balok dapat dimainkan sesuai dengan imajinasi dan kreativitas yang anak miliki, dengan bermain balok anak dapat mempelajari banyak hal seperti warna, bentuk, dan tekstur.³³

Kegiatan bermain bagi anak usia dini merupakan suatu istilah dalam kurikulum anak usia dini. Semua peristiwa tersebut pada dasarnya mengandung makna yang sama, yaitu berisi seperangkat kegiatan belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak dalam rangka mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki setiap anak. Berhubungan dengan hal tersebut di atas, peristilahan pengembangan kurikulum adalah istilah yang paling sesuai dengan pengembangan program kegiatan bermain (Colker, n.d.).³⁴

Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang, dan lain sebagainya. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang

³³ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 2017, 112.

³⁴ Nilawati Tadjuddin, Syofyan Soleh, Untung Nopriansyah, *Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini di Provinsi Lampung*, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2) 664-679, (25 Juni 2021).

paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan pra sekolah. Menurut Cambell, balok merupakan permainan yang menggunakan aktifitas otot besar dimana permainan ini dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih ketrampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta. Menurut Montolalu dkk, permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi.³⁵

Mukhtar latif dkk mendefinisikan sentra balok ialah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sistematisa berfikir dengan menggunakan media pembangunan terstruktur.³⁶ Balok adalah sejenis alat edukatif yang berupa potongan-potongan dengan berbagai bentuk dan ukuran. Sentra balok berisi beberapa macam balok dalam berbagai bentuk, ukuran, warna dan tekstur.³⁷ Disini anak belajar banyak hal dengan cara menyusun atau menggunakan balok, mengembangkan kemampuan logika matematika permulaan, kemampuan berfikir, dan memecahkan masalah. Jadi balok memiliki berbagai bentuk ukuran yang tersedia dalam mengembangkan ketrampilan anak. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain balok adalah permainan konstruksional dimana anak dapat mengembangkan imajinasi kreatifnya dalam membuat atau merancang sebuah bangunan dari berbagai bentuk balok-balok potongan kayu tersebut. Dengan menggunakan media balok dalam pembelajaran disekolah juga dapat mengembangan aspek-aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan pada aspek kognitif anak, yang terfokus dalam kecerdasan logika matematika. Oleh karna itu seorang guru harus bisa mengarahkan dan memfasilitasi keinginan anak agar dapat memberikan suatu perubahan kemajuan dalam diri anak.

³⁵ M uhammad Fauziddin, “ Penerapan Belajar Melalui Permainan Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas AnakUsia Dini ”, Jurnal Curricu la Kop ertis Wil X , Vol. 1 No.3, (31 Desember 2016), 4.

³⁶ M ukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:kencana, 2013), 127.

³⁷ M.Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini . . .2017*, 176

Media balok termasuk kedalam media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang terlihat dan merupakan media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Media balok mempunyai berbagai macam bentuk, ukuran dan warna. Balok adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi atau persegi panjang, dengan paling tidak satu pasang diantaranya berukuran berbeda. Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut. Balok yang dibentuk oleh enam persegi sama dan sebangun disebut sebagai kubus.³⁸

Balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun. Ketika bermain balok seluruh temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi anak dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir. Daya penalaran anak akan bekerja aktif. Konsentrasi pada waktu bermain balok makin tampak meningkat. Konsep pengetahuan matematika ada di tangan anak, seperti nama-nama bentuk (balok segitiga, silinder, kubus), konsep ukuran (balok panjang, pendek, besar, kecil), dan konsep pola.³⁹

Pengembangan kognitif dapat dilakukan melalui bermain balok. Saat anak membangun jembatan, anak berpikir bagaimana caranya agar baik tidak runtuh, atau saat menyusun menara anak berpikir berapa banyak balok yang diperlukan untuk menyusun menara yang tinggi. Kemudian saat menyusun bentuk dari kepingan balok, anak berpikir bagaimana cara menciptakan bentuk rumah, misalnya dan balok yang berbentuk apa saja yang sesuai untuk menciptakan bentuk rumah. Saat membangun rumah sambil berpikir disitulah kemampuan kognitif sedang berkembang.⁴⁰

³⁸ Nur Ida Musa "Pengembangan Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Ciluk Ba", (Administrasi Pendidikan Kekhususan Paud : Universitas Negeri Makassar)

³⁹ Risma Nugrahani "Perkembangan Kognitif Anak Melalui Penerapan Bermain Table Toys Balok Atribut Di Taman Kanak- Kanak", Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Jurnal Program Studi PGRA, Vol 1 No 1 Januari, 2015., h. 93

⁴⁰ Risma Nugrahani "Perkembangan Kognitif Anak Melalui Penerapan Bermain Table Toys Balok Atribut Di Taman Kanak- Kanak", Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Jurnal Program Studi PGRA, Vol 1 No 1 Januari, 2015., h. 96

Salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini ialah harus berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Sehingga menurut Eliyawati (2005:104), “Diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan dan terjadi perubahan atau peningkatan terhadap kemampuan dasar anak yaitu kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemampuan dasar lainnya”.⁴¹

Permainan balok pertama kali dikembangkan oleh Caroline Pratt 189, dengan menggunakan keahlian mengolah dari bahan kayu, Caroline menciptakan sebuah pendekatan pembelajaran melalui media balok. Dengan menggunakan media balok dalam proses pembelajaran, anak menggunakan seluruh mentalnya, menemukan hal-hal yang berhubungan dengan membuat kesimpulan dan anak dapat belajar untuk berpikir.⁴²

Chambel mengatakan bahwa permainan balok merupakan sebuah aktivitas otot besar, di mana permainan menggunakan media balok dapat melatih mengembangkan koordinasi antara tangan dan mata, melatih keterampilan motorik halus anak dalam memecahkan suatu masalah, memberikan anak kesempatan untuk berimajinasi yang tinggi sehingga hal-hal baru dapat diperoleh oleh anak.⁴³

Sedangkan pendapat menurut Mulyadi, bermain menggunakan balok merupakan kegiatan yang bersifat konstruktif, di mana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok yang sudah disediakan. Pernyataan tersebut sama dengan pendapat Chandra, Chandra menyatakan bahwa bermain balok merupakan kemampuan

⁴¹ Risma Nugrahani “Perkembangan Kognitif Anak Melalui Penerapan Bermain Table Toys Balok Atribut Di Taman Kanak-Kanak”, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Jurnal Program Studi PGRA, Vol 1 No 1 Januari, 2015., h. 96

⁴² Niaci Sartika, “Metode Bermain Dengan Menggunakan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Anak Kelompok A TK Sriwidari Desa Kepongpongan Kecamatan Lautan Kabupaten Cirebon”, Skripsi, (IAI Bangsa Cirebon 2020), t.d., 13–14

⁴³ Ibid 13-14

dalam mengonstruksi yang dibuat oleh anak untuk menciptakan gagasan baru dan kreatif.

2. Jenis-Jenis Balok

Balok-balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Balok terdiri dari berbagai jenis balok menurut Khadijah jenis-jenis balok diantaranya adalah:

- 1) Papan jahit.
- 2) Papan alur.
- 3) Balok natural, susun, warna, balok aksesoris, dan balok keseimbangan.
- 4) Papan planel.
- 5) Timbangan persegi.
- 6) Memancing huruf.
- 7) Aneka balok berhitung.
- 8) Papan balok.⁴⁴

3. Tahap-Tahap Bermain Balok Pada Anak Usia Dini

Dalam pembelajaran anak usia dini, bermain balok memiliki 19 tahap diantaranya adalah:

- 1) Tanpa bangunan Anak menggunakan balok, tetapi tidak membangun. Anak meneliti ciri-ciri fisik dari balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan, dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri, main mengisi dan mengosongkan.
- 2) Susunan garis lurus ke atas. Anak menumpuk atau menyusun balok-balok secara vertikal.
- 3) Susunan garis lurus ke samping. Anak menempatkan balok-balok bersisian atau dari ujung ke ujung dalam satu garis.
- 4) Susunan daerah lurus ke atas. Anak membangun dengan cara menggabungkan tumpukan-tumpukan balok dan/atau menumpuk garis demi garis, sisi demi sisi.

⁴⁴ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana P ublising, 2016), 127

- 5) Susunan daerah mendatar. Anak mengkombinasikan barisan-barisan dari balok dalam daerah mendatar.
- 6) Ruang tertutup keatas. Anak menempatkan dua balok sejajar yang berjarak dan menghubungkan di antara dua balok dengan satu balok di atasnya, membentuk lengkungan atau jembatan.
- 7) Ruang tertutup mendatar. Anak membuat bentuk seperti kotak terbuka dari empat atau lebih balok-balok.
- 8) Menggunakan balok untuk membangun bangunan tiga dimensi yang padat. Anak membuat daerah mendatar dari balok dan menumpuk satu atau lebih lapisan dari balok, menyusun bangunan tiga dimensi yang penuh tidak berongga.
- 9) Ruang tertutup tiga dimensi. Anak membuat atap pada bangunan seperti kotak yang terbuka menjadi ruang tertutup tiga dimensi.
- 10) Menggabungkan/mengkombinasikan beberapa bentuk bangunan. Anak menggunakan bermacam-macam kombinasi dari bangunan-bangunan garis lurus, dua dimensi (area), dan tiga dimensi (ruang), anak belum memberi nama apa yang dibangunnya.
- 11) Mulai memberi nama. Anak membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu-satu sebagai "benda" walaupun bangunan atau bentuk balok itu tidak seperti "benda", tetapi tetap mewakili pikiran anak.
- 12) Satu bangunan, satu nama. Anak memberi nama pada seluruh bangunan balok sebagai satu "benda" satu bangunan merepresentasikan satu benda.
- 13) Beberapa tahapan sebelumnya harus ada, jangan disilaukan oleh nama atau cerita Balok diberi nama. dalam satu bangunan mewakili "benda -benda". Lebih dari satu balok digunakan untuk membentuk objek, (contoh: kursi).
- 14) Memberi nama objek-objek yang terpisah. Anak membangun bangunan termasuk objek- objek yang terpisah memberi nama pada masing-masing objek tersebut.
- 15) Merepresentasikan ruang dalam. Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan dalam ruang belum sempurna.
- 16) Objek-objek di dalam ditempatkan di luar. Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar objek dalam ditempatkan di luar.

- 17) Representasi ruang dalam dan ruang luar secara tepat. Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar. Objek-objek di dalam dan di luar dipisahkan secara tepat.
- 18) Bangunan dibangun sesuai skala. Anak membangun bangunan dengan “bentuk-bentuk” balok terpisah beberapa pengertian tentang skala mulai terlihat dalam bangunan.
- 19) Bangunan yang terdiri dari banyak bagian. Anak membangun secara rumit terdiri dari ruang dalam, petunjuk, jalan, dan pengertian skala.⁴⁵

4. Manfaat dan Tujuan Permainan Balok

Manfaat permainan balok menurut Mukhtar Latif dapat mengembangkan

- a. Keterampilan hubungan dengan teman sebaya
- b. Keterampilan komunikasi
- c. Kekuatan koordinasi motorik halus dan kasar
- d. Konsep matematika dan balok
- e. Pemikiran simbolik
- f. Pengetahuan pemetaan
- g. Keterampilan membedakan penglihatan⁴⁶

Sentra ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial dan logika matematika anak. Tujuan permainan balok menurut Mukhtar Latif dkk ialah membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi mereka dari membuat susunan garis lurus keatas. Presentasi nyata dan dari bermain sendiri ke kemampuan bekerja dalam kelompok kecil, merencanakan, dan membangun.⁴⁷

⁴⁵ Sri Purwanti Nasution, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Balok*, Jurnal, 8

⁴⁶ Mukhtar Latif, Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, 128.

⁴⁷ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar Paud*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), 179

B. Perkembangan Kognitif

1. Devinisi Perkembangan Kognitif

Secara umum kognitif diartikan sebagai potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehention), penerapan (aplication), analisa (analysis), sintesa (sinthesis), evaluasi (evaluation), Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Menurut Starnberg *Cognitive ability/intelegence: "adaptive behavior of the individual ususally characterized by some element of problem solving and directed by cognitivive process and operations"* tingkah laku adiftif dari individu yang umumnya didasari oleh beberapa elemen pemecahan masalah dan di arahkan oleh proses kognitif dan pengoprasiannya. Menurut Piaget dalam David dan Katherine istilah kognitif atau intelegence didefinisikan dengan *"abasic life process that helps an organism adapt to its environment"* suatu proses kehidupan yang membantu organisme melakukan adaptasi dengan lingkungannya.⁴⁸

Menurut Piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahami sebab akibat, dan anak sudah mampu mengklasif ikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).

Nilawati Tajuddin menyatakan bahwa kognitif menurut Piaget dapat dipahami dari sudut pandang mengapa dan bagaimana kemampuan-kemampuan berubah dari waktu ke waktu. Menurut Piaget perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Sebagaimana dijelaskan Nilawati Tajuddin bahwa menurut Piaget kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah harus mengenal simbol, misalnya mengenal bentuk balok, mengenali warna, memahami perbedaan ukuran, bisa memahami menghitung angka.⁴⁹

⁴⁸ Nilawati tadjuddin, *Psikologi Perkembangan Dalam Perspektif Al-Quan Pertumbuhan dan Perkembngan Manusia Melampauwi Keberadaan Fenomena Dunia*, (Bandar lamp ung 2013), 101- 104

⁴⁹ *Ibid*, 139

Islam sangat memperhatikan perkembangan kognitif seseorang, hal ini terlihat dari banyaknya ayat al-quran maupun hadis, yang menerangkan pentingnya menuntut ilmu dan menggunakan akal untuk memahami gejala alam semesta yang memeplihatkan kebesaran Allah SWT. Ayat al-Quran yang pertama kali diturunkan bahkan telah menyebutkan pentingnya proses belajar.

Dalam proses belajar umat manusia dianjurkan untuk menuntut ilmu. seperti hal yang dijelaskan oleh Surah Al-Alaq Bacalah dan tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar manusia dengan perantaran kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ رِبِّكَ
الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya; "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya". (QS Al-Alaq [96] : 1-5)⁵⁰

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa dengan membaca segala kemampuan berfikir akan terelesiasikan dengan baik sesuai dengan ayat al-quran di atas bacalah maka engkau akan mengetahui segala sesuatu yang tidak engkau ketahui, bacalah maka engkau akan mengetahui besarnya kuasa Allah SWT. Maka dengan meningkatnya kognitif pengetahuan yang dimiliki manusia dapat dikembangkan secara optimal.

Menurut Krause,Bochner & Duchesne perkembangan kognitif kemampuan seseorang dalam berpikir,mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang

⁵⁰ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Bandung: Diponegoro, 2010). 597.

melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi.⁵¹

Menurut Rini Hildayani dalam bukunya menyatakan bahwa perkembangan kognitif menurut Piaget anak usia 3-6 tahun anak berada pada masa praoperasional. Pada masa ini anak sudah dapat berpikir dalam simbol, namun belum dapat menggunakan logika. Berpikir dengan simbol berarti anak sudah dapat menggambarkan hal dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut.⁵²

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir dan berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah dapat mengenal simbol, mengklasifikasikan benda, memahami angka dan memahami sebab-akibat dalam memecahkan suatu masalah.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang (anak). Kognitif juga diartikan sebagai perkembangan intelektual yang artinya kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif juga perkembangan intelektual yang berhubungan dengan daya pikir dan pemecahan masalah.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya kemampuan kognitif anak sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Proses kognisi meliputi berbagai

⁵¹ Salmiaty, dkk, "Upaya Guru dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)", Jurnal ISSN 2355-102X, Vol. 3 No. 1 (Maret 2016), 45

⁵² Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 910.

aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.⁵³

Sepeti kemampuan ulama Islam yang membagi perkembangan kognitif berdasarkan empat periode, yang diturunkan pada ayat berikut ini:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ
 مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendak i-Nya dan Dialah yang yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa. (QS. Ar-Ruum [30]:54.)⁵⁴

Kemampuan kognitif setiap orang berbeda-beda. Cara anak berpikir pada suatu tahap tertentu sangat berbeda dari cara mereka berpikir pada tahap lain. Piaget mengategorikan secara aktual perkembangan tahap kognitif anak-anak. Piaget percaya bahwa semua orang yang melewati empat tahap yang sama dengan urutan yang tepat sama. Tahap-tahap ini secara umum berhubungan dengan umur-umur tertentu sebagai berikut:⁵⁵

a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap sensorimotor berlangsung dari kelahiran sampai kira-kira usia 2 tahun. Dalam tahapan ini, bayi membentuk pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik (seperti melihat dan mendengar). Dengan tindakan fisik, motorik oleh karena itu disebut “sensorimotor”. Pada awal tahapan ini bayi yang baru lahir hanya memiliki pola perilaku refleks. Pada akhir tahapan

⁵³ Ni Putu Erna Hartati, dkk, “Penerapan Metode Bermain Berbatuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Santa Maria”, e-Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 1 No.1 (2014), 2

⁵⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'anul Karim dan Terjemhamannya* (Surakarta: Ziyad Books), 410

sensorimotor anak, berusia 2 tahun mampu menghasilkan pola-pola sensorimotor dan menggunakan simbol-simbol primitif (berkembangnya pemikiran simbolik).

b. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Tahapan praoperasional yang berlangsung kira-kira usia 2 hingga 7 tahun adalah tahapan kedua dari teori Piaget. Dalam tahapan ini anak mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran-pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Konsep stabil mulai terbentuk, pemikiran-pemikiran mental muncul, egosentrisme tubuh dan keyakinan-keyakinan magis mulai berkonstruksi. Menurut Siti Rahayu Haditono pra operasional dimulai dengan adanya tanda penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolik, bayangan dalam mental maupun imitasi. Dalam proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku yang simbolik. Maka dalam tahap ini anak sudah mampu melihat sesuatu berdasarkan dari suatu gambar yang berbentuk simbolik.⁵⁶

c. Tahap Operasional Konkret (7- 11 tahun)

Tahapan operasional konkret yang berlangsung kira-kira usia 7 hingga 11 tahun adalah tahapan ketiga dalam teori Piaget. Pada tahapan ini penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolongkan sudah ada tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.⁵⁵

d. Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Tahapan operasional formal yang muncul antara usia 11 hingga 15 tahun adalah tahapan teori Piaget yang keempat dan terakhir. Dalam tahapan ini bergerak melalui pengalaman-pengalaman konkret dan berpikir dalam cara-cara yang abstrak dan lebih logis. Sebagai bagian dari berpikir abstrak, mereka menggambarkan gambaran-gambaran tentang situasi-situasi ideal. Mereka mungkin berpikir seperti apa orang tua yang ideal

⁵⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Cet. 3 (Jakarta: Kencana, 2014), 50

dan membandingkan orang tua mereka dengan standar ideal mereka. Mereka mulai menyukai gambaran tentang masa depan dan membayangkan dan akan menjadi apa mereka kelak. Dalam menyelesaikan persoalan, para pemikir formal ini akan lebih sistematis dan menggunakan pemikiran logis.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget di atas anak usia 5-6 tahun berada di tahap praorasional yaitu fungsi simbolik. Anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya, tahapan bantuan kehadiran sesuatu di lingkungannya, anak dapat mampu mengingat kembali simbol-simbol yang membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik.

Berbeda dengan Piaget, Vygotsky melihat perkembangan kognitif dalam kaitannya dengan komponen-komponen sosial dimana anak berbeda. Menurut Vygotsky kemampuan kognitif seorang anak berkembang tidak hanya karena melakukan sesuatu dengan objek, tetapi juga melalui interaksi dengan orang-orang dewasa atau teman sebaya yang memiliki lebih luas. Orang dewasa dapat meningkatkan kemampuan kognitif seorang anak melalui kegiatan bersama bersama dan menantang. Berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Vygotsky pengarah, bantuan fisik dan pertanyaan-pertanyaan dari guru atau orang dewasa lain yang mengarahkan (probing) akan membantu anak meningkatkan keterampilan perolehan pengetahuan mereka.⁵⁶

3, Karakteristik Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan tahapan lainnya. Adapun cara berpikir anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- A. Transductive reasoning, artinya anak berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- B. Ketidak jelasan hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.

⁵⁶ Rini Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 32.

- C. Animims, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- D. Artifical, artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- E. Perceptually bound, artinya anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihatnya atau yang didengarnya.
- F. Mental experiment, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- G. Contration, artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
- H. Egocentrim, artinya anak melihat dunia dilingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri.⁵⁷

Perkembangan kognitif usia 3 sampai 6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu: (a) Menggunakan simbol. Dimana anak tidak harus kontak sensor imotor dengan objek. Anak dapat membayangkan objek atau orang tersebut memiliki sifat yang berbeda dengan yang sebenarnya. (b) Memahami identitas. Dimana anak memahami bahwa perubahan yang terjadi tidak merubah karakter ilmiah. (c) Memahami sebab akibat. Dimana anak memahami bahwa suatu peristiwa ada sebabnya. (d) Mampu mengklasifikasi. Anak mengelompokkan objek, orang, suatu peristiwa kedalam kategori yang bermakna. (e) Memahami angka. Dimana anak dapat menghitung dan memahami angka. Karakteristik perkembangan kognitif anak tahap praoperasional menurut Sujiono, antara lain: mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, menghitung 1-20, mengenal bentuk-bentuk sederhana, memahami konsep makna berlawanan, mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, memasang dan menyebutkan benda, mencocokkan bentuk-bentuk sederhana, mengklasifikasi angka, tulisan, buah dan sayur, mengenal huruf kecil dan besar, mengenal warna-warna.⁵⁸

⁵⁷ Nanik Ernawati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk -Bentuk Geometri Melalui Media Smart Box Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulung Agung", Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri(2015), 6

⁵⁸ Wulandari Retnaningrum, "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing", Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 3. No. 2. 2016, 15

Selanjutnya menurut Piaget dalam Diane ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif pada tahap ini, sebagai berikut:

1. Menggunakan Simbol

Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Contoh: anak dapat menggunakan bentuk segitiga sebagai perumpamaan atap rumah.

2. Mampu Mengklasifikasi

mengorganisir objek, orang dan peristiwa kedalam kategori yang memiliki makna. Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan kecil”, “panjang atau pendek”.

3. Memahami Angka

Anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.

4. Memahami Huruf Abjad

Anak dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Contoh: Kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan depan dari sebuah kata.

Indikator tersebut sama halnya dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional konkrit. Ciri/karakteristik utama perkembangan kognitif usia ini yakni anak mulai mempresentasikan benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan logis, dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan.

Dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain:

- a) Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.
- b) Dapat memadankan bentuk balok (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar.
- c) Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.

- d) Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- e) Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- f) Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap waktu kegiatan dilakukan.
- g) Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- h) Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di piramid atau di sekolah.
- i) Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.⁵⁹

4. Faktor -faktor Yang Mempengaruhi perkembangan Kognitif

Menurut Ahmad Susanto faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas

Faktor hereditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya (Asrori). Hal ini disebabkan karena masing-masing dari kita memulai kehidupan suatu sel tunggal yang beratnya kira-kira seperdua puluh juta ons.

b. Faktor Lingkungan

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting perannya dalam mempengaruhi perkembangan intelektual anak yaitu keluarga dan sekolah.

c. Faktor Kematangan

Tiga organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

⁵⁹ Joni, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu di TK M utiara P ekan Baru" *Jurnal PAUD STKIP PTT*, Vol.2.No.1(2016), 4

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasan manusia untuk berpikir divergen (menyebar yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan.⁶⁰

Piaget dalam Sujiono menyatakan bahwa pentingnya guru meningkatkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses (ilmiah).

⁶⁰ Dwi Riastuti, "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak", *Jurnal Digital Repository Universitas Jember* (2016), 12-13.

- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.⁶¹

C. Hubungan Media Balok Dengan Kognitif

Hubungan permainan balok dengan kognitif sangat erat kaitannya dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan balok anak mampu mengingat dan berpikir untuk mengolah data-data informasi yang didengarnya dari pengalaman-pengalaman yang dialaminya serta mampu mengenal ukuran, warna dan berbagai bentuk. Dari kegiatan-kegiatan yang anak alami dalam bermain dengan menggunakan media balok anak akan mengenal ukuran, bentuk, warna sehingga akan mudah tercapai perkembangan kognitif anak usia dini.⁶²

Dalam proses pembelajaran anak usia dini guru harus menggunakan berbagai media yang menarik bagi anak, salah satunya seperti media balok, dengan media balok anak akan merasa senang sehingga mereka menyenangi kegiatan yang diberikan oleh gurunya. Hal ini akan meningkatkan dorongan atau motivasi anak untuk bermain sambil belajar sehingga pada akhirnya mereka dapat menguasai konsep bentuk, ukuran, warna dan lain-lain. Dengan demikian akan terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak untuk mengingat berbagai konsep bentuk, ukuran dan warna.

Bermain dengan balok anak dapat mengembangkan keterampilan berhubungan dengan temansebaya, kemampuan berkomunikasi, kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, konsep matematika dan balok, mengembangkan pemikiran simbolik, pengetahuan pemetaan dan keterampilan membedakan penglihatan, karena anak diberi kebebasan untuk menyusun balok sendiri sesuai kreativitas dan imajinasinya, selain itu anak juga dapat mengembangkan kemampuan

⁶¹ Ni P utu Erna Hartati, dkk, “Penerapan Metode Bermain Berbatuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria”, *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha*, Vol. 2 No. 1 (2014), 2.

⁶² Kognitif Anak Di TK Santa Maria”, *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha*, Vol. 2 No. 1 (2014), 2.

⁶⁴ Nyoman Ayu Sukreni, dkk, “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol 2, No.1, 2014), 4

kognitif khususnya dalam mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dalam memecahkan suatu masalah.⁶³

Dapat dipahami bahwa sangat erat hubungannya antara media balok dengan pembentukan perkembangan kognitif anak usia dini, dikarenakan dengan anak belajar sambil bermain menggunakan balok, maka anak akan mudah mengenal hal-hal yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari, contohnya pada saat anak bermain balok anak akan mengenal warna, bentuk dan berbagai macam ukuran.

D. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Permainan Balok Geometri

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mampu berpikir kongkrit (nyata), dengan demikian guru dalam kegiatan mengajarnya perlu menggunakan media pembelajaran dengan pertimbangan bahwa salah satu nilai yang dikandungnya yaitu mengkongkritkan sesuatu yang abstrak. Media yang dipilih hendaknya disesuaikan karakteristik perkembangan anak. Salah satu media yang menyenangkan dan dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini adalah media bentuk balok yang dapat ditemui pada media permainan balok.

Langkah-langkah penggunaan media balok dengan metode pemberian tugas dalam mengenalkan bentuk balok dan mengajar sesuai dengan tema yang akan dipelajari.

1. Menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan dipakai dalam pembelajaran.
2. Memberikan penjelasan khusus tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.
3. Membagi alat dan bahan yang akan dipakai dalam pembelajaran.
4. Mengamati proses kerja individu maupun kelompok.
5. Merangkum hasil kegiatan anak dan menilai perkembangan kemampuan anak

⁶³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak*, . . .49

Menurut Fathonah menegaskan bahwa, bermain dengan media balok dengan mengenal bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat pada anak yang mampu mengingat bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segi empat dan persegi panjang. Anak juga dapat mengenal macam-macam warna serta ukuran yang berbeda-beda pada bentuk geometri.

64

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat kita pahami bahwa dengan adanya permainan balok dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan kreativitas anak yang harus dikembangkan sejak anak usia dini, hal ini dilakukan karena anak merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba sesuatu hal yang baru, oleh karenanya kita sebagai guru harus mampu mengarahkan dan memfasilitasi keinginan anak tersebut agar dapat memberikan suatu perubahan kemajuan dalam diri

Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain untuk mengembangkan kognitif anak yang bermanfaat bagi anak. Mainan balok merupakan mainan wajib bagi anak TK, karena balok adalah jenis permainan yang kaya manfaat, terutama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Tidak hanya itu, mainan balok ternyata juga dapat memperkuat genggaman jari dan tangan anak, serta meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Mainan balok juga mendidik anak mempelajari perbedaan bentuk geometri. Permainan susunan balok sama halnya dengan permainan puzzle.

Peneliti dapat memahami bahwa Melalui penggunaan balok geometri tersebut sangat bermanfaat bagi anak selain mengembangkan kreativitas anak, kegiatan ini juga dapat untuk melatih kerja sama mata dan tangan serta koordinasi fisik anak, jadi dapat peneliti pahami bahwa penggunaan media balok bentuk geometri sangatlah banyak manfaatnya untuk anak usia ini, melalui media tersebut dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

⁶⁴ K.Suprismayanti Dkk, *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 3 No 1 Tahun 2015.36

Bermain balok sangat berperan dalam mengembangkan penalaran anak. Mencari

keseimbangan dan memilih mana yang cukup panjang berarti membuat estimasi. Anak juga menaksir jumlah balok yang dibutuhkan olehnya dan teman-temannya. Anak-anak juga menaksir jumlah pemain tiap satu set balok, menentukan nama bangunan yang berhasil dibentuknya, menunjukkan atau membuat bangunan yang sama, bahkan lebih besar atau lebih kecil. Dengan melakukan eksplorasi yang didasarkan pada pilihan sendiri maka anak lebih mudah memahami berbagai konsep.⁶⁵

Bermain balok bentuk geometri merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, terlebih jika media yang digunakan bervariasi. Tombokan Rontokahu mengemukakan bahwa geometri merupakan studi tentang ruang dan berbagai bentuk dalam ruang. Pengetahuan geometri sangat berguna dalam kehidupan anak. Dikarenakan geometri sangat membantu untuk anak memahami, menggambarkan, atau mendeskripsikan benda-benda konkret disekitar anak untuk memahami konsep geometri yang sedang dipelajari.

Dapat kita pahami bahwa Penggunaan media balok bentuk geometri terhadap anak usia dini merupakan suatu proses belajar yang sangat tepat terhadap anak di usia dini, hal yang menarik dalam dari media balok tersebut adalah banyak pengalaman menarik dapat dituangkan anak secara kreatif dimana anak akan mengeluarkan ide-idenya hingga terciptanya berbagai bentuk bangunan dari balok tersebut.

1) Manfaat Permainan balok

Ada beberapa manfaat dari permainan terhadap anak, diantaranya adalah:

- a) Mengenalkan konsep dasar matematika. Dalam bermain susun balok, akan ditemukan beragam konsep, seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan. Orang tua bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susunan balok.
- b) Merangsang kreativitas dan imajinasi anak. Untuk membangun sesuatu, tentunya diperlukan kemampuan anak dalam

⁶⁵ Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), hl. 59

berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya tersebut akan mengasah kreativitas anak dalam menciptakan beragam bentuk dalam permainan ini.

- c) Melatih kesabaran. Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran. Berarti, ia melatih diri sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu. Ia berlatih untuk menyelesaikan pekerjaannya.
- d) Secara sosial, anak belajar berbagi. Ketika bermain susun balok bersama teman, anak terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk berbagi balok yang dibutuhkan. Perlahan tapi pasti, anak juga belajar untuk saling tidak berebut saat bermain. Ini yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.
- e) Mengembangkan rasa percaya diri pada anak. Ketika anak bermain susunan balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini bisa menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuannya.⁶⁶

2) Aturan Permainan

Berikut adalah beberapa aturan main dalam permainan balok bagi anak:

- a) Persiapkan balok-balok yang akan dimainkan dengan beragam bentuk dan warna.
- b) Susun balok-balok tersebut sesuai imajinasi dan keinginan anak.
- c) Permainan ini dapat dimainkan secara individual maupun berkelompok.

Dengan adanya aturan dalam permainan tersebut, dapat kita ketahui bahwa melalui kegiatan tersebut dapat mempermudah anak untuk memahami pembelajaran. Dimana anak akan membuat bangunan dari balok, pada kegiatan ini anak dibagi secara berkelompok, selain mengembangkan kreativitas kegiatan ini juga dapat mengembangkan aspek sosial anak dengan temannya. Dalam kegiatan ini juga dapat mengajarkan kesabaran serta ketelitian anak.

⁶⁶ Ibid hl. 60

3. Langkah-langkah bermain balok

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif dan terintrogasi dengan lingkungan anak. Oleh karena itu agar tujuan bermain balok dapat terpenuhi, guru harus mengetahui langkah-langkah dalam bermain balok secara tepat, menurut Yuliani Nuraini dan Bambang, langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan media balok adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri.
2. Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberitahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir
3. Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan.
4. Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut.
5. Guru memanggil anak untuk menempati alas yang sudah disediakan dan menggabung alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segitiga, siku-siku dan menjadi bentuk persegi.
6. Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan.
7. Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi.⁶⁷

Dengan adanya langkah-langkah di atas pendidik tidak akan merasa kebingungan bagaimana cara permainan balok yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media balok untuk mengembangkan kreativitas pada diri anak sesuai materi yang ingin disampaikan.

⁶⁷ Yuliani Nuraini, Bambang, *Bermain Aktif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010) Hal.34

D. Geometri

1. Pengertian Geometri

Salah satu peningkatan kognitif anak TK dapat melalui kegiatan yang berkaitan dengan geometri. Geometri adalah ilmu ukur. Kohn memberikan pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata.⁶⁸

Pengertian Geometri juga dirumuskan oleh Ismunanto dkk dalam Ensiklopedia Matematika sebagai studi tentang bentuk, garis, serta ruang yang di tempati.³¹ Ide dasar dari bentuk Geometri adalah titik, garis, dan bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik. Bidang, dianggap sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar kesegala arah.³² Kemudian Gardner yang terkenal dengan delapan kecerdasan majemuknya mengemukakan salah satunya adalah kecerdasan logika matematika (logic smart) yaitu kecerdasan dalam hal angka dan logika, misalnya dengan menyelesaikan puzzle, bentuk geometri, bilangan, eksplorasi, pengenalan pola, eksperimen, dan konsep matematika. Pembelajaran kecerdasan ganda pada dasarnya mengembangkan potensi anak, bukan berorientasi pada idealisme guru. Van Cleave dalam *Geometry for Every Kids* mengklasifikasikan geometri menjadi dua yaitu: bangun datar dan bangun ruang.



2. Macam- macam Bentuk Geometri


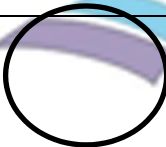
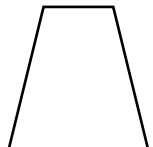
Secara umum bentuk geometri terdiri dari bentuk geometri 2 dimensi dan bentuk geometri 3 dimensi. Bentuk geometri dua dimensi disebut dengan bangun datar sedangkan bentuk geometri tiga dimensi disebut bangun ruang. Menurut Kusni, geometri dua dimensi terdiri dari 6 buah meliputi: segitiga,

⁶⁸ Kohn “*cliffs quick review geometry*”, Bandung : Pakar Raya 200. h 76

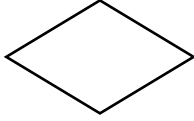
persegi panjang, persegi empat, lingkaran, belah ketupat dan trapesium.⁶⁹

Tabel 2.1
Bentuk- bentuk Geometri Bangun Datar

Bentuk- bentuk bangun datar	Nama
	Persegi panjang
	Segitiga

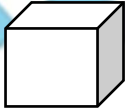
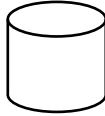
	Jajar Genjang
	Lingkaran
	Trapesium

⁶⁹ Kusni, *Geometri Dasar*, (Semarang:Uneversitas Negeri Semarang, 2008), 14-16.

	Belah Ketupat
---	---------------

Sedangkan menurut Surya, geometri 3 dimensi meliputi: kubus, balok, prisma tegak segi tiga, limas. Kubus adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi, memiliki 6 sisi yang sama, 12 rusuk yang sama panjang, dan memiliki 8 titik sudut. Balok adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi panjang, memiliki 6 sisi dengan 3 pasang sisi yang sama, memiliki 12 rusuk dan 8 titik sudut. Prisma tegak segi tiga memiliki 5 buah sisi, 9 rusuk yang sama panjang, dan 6 titik sudut. Limas adalah bangun ruang yang memiliki banyak alas, misalnya: limas segi tiga, limas segi empat, dan sebagainya.⁷⁰

Tabel 2.2
Bentuk – bentuk Geometri Bangun Ruang

Bentuk – bentuk geometri bangun ruang	Nama
	Kubus
	Balok

⁷⁰ Surya, Yohanes, *Matematika Asik, Mudah dan Menyenangkan*, (Tangerang: Kandel, 2009), 113

Berdasarkan beberapa bentuk yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk geometri dibagi menjadi dua jenis yaitu geometri bangun datar dan geometri bangun ruang. Namun tidak semua bentuk harus dipahami anak di Taman Kanak-Kanak.

Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, menyebutkan bahwa indikator aspek kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri adalah mengenal bentuk geometri 2 dimensi atau geometri bangun datar, dengan indikator: kemampuan usia anak 2-3 tahun adalah mengenal dua buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan persegi, kemudian untuk anak usia 3-4 tahun adalah mengenal empat buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. 5- 6 tahun adalah mengenal enam buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat. Dan dalam penelitian ini bentuk yang harus di pahami anak usia dini ada 6 buah bentuk geometri datar yaitu segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium dan belah ketupat.

3. manfaat balok dalam pengembangan geometri

Manfaat Bermain Balok dalam pengembangan geometri Menurut Mei Fitria (2015: 1) manfaat bermain balok yaitu dapat mengembangkan aspek-aspek berikut, yaitu:

- a. Keterampilan hubungan dengan teman sebaya
- b. Komunikasi
- c. Kekuatan koordinasi motorik halus dan kasar
- d. Konsep matematika dan geometri
- e. Pemikiran simbolik
- f. Pengetahuan pemetaan
- g. Keterampilan membedakan penglihatan

- h. Membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi

Sedangkan Imam Musbihin (2006: 20) dan May Lwin (2008: 75-78) berpendapat bahwa bermain balok dapat menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak. Dari paparan tersebut, dapat ditegaskan bahwa bermain balok merupakan kegiatan bermain yang perlu dilakukan pada anak, karena dapat menstimulasi kreativitas, imajinasi, dan berbagai aspek kemampuan lain yang dimiliki anak

4. Tahap- tahap pengenlana geometri

Tahap pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam mengajar dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Agung Triharso, cara agar suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan adalah dengan menggabungkan bermain dan belajar. Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan. Bermain membuat anak senang dan belajar membuat anak mendapatkan ilmu serta mengetahui hal-hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Sehingga dengan belajar melalui bermain anak mampu menguasai materi serta mempraktekkannya langsung.

Prinsip bermain adalah anak harus mengutamakan bermain untuk belajar, bukan hanya bermain untuk mainan itu sendiri. Strategi dan pemilihan jenis permainan untuk anak usia dini harus sesuai dengan tahap perkembangan anak agar pesen edukatif dalam permainan tersebut dapat ditangkap dengan mudah dan menyenangkan oleh anak.

Pola belajar sebagaimana bermain, dan bermainsebagaimana belajar akan membuat anak merasa enjoy, karena antara belajar dan bermain

sama-sama menyenangkan dan menantang. Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini yaitu kegiatannya dikemas dalam bentuk permainan. Melalui kegiatan bermain anak akan mengetahui, memahami, dan mengenal bentuk geometri karena kemampuan dasar dalam mengenal bentuk geometri dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk bola itu seperti lingkaran, bentuk buku itu seperti persegi panjang, dan sebagainya).

Pemberian rangsangan dan stimulus yang tepat pada proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak akan memberikan dampak positif selanjutnya pada anak usia dini. Karakter anak akan terbentuk menjadi seorang pembelajar yang aktif apabila guru mampu menciptakan iklim belajar yang nyaman, menarik dan menyenangkan. Dari kegiatan belajar sambil bermain tersebut, hasil belajar dapat meningkat karena ketika anak belajar matematika khususnya dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri anak akan mampu memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek- objek benda yang konkret.

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis. Mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan yang lainnya, karena itu mulai belajar geometri tidak dimulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkung, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka. Van Hiele dalam Ruseffend dalam bukunya Dasar-Dasar Matematika Modern Untuk Guru

berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut.⁷¹

a) Tahap Pengenalan

Pada tahap ini siswa sudah mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran, dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifat-sifatnya.

b) Tahap Analisis

Pada tahap ini, siswa sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, siswa mengetahui dan mengenal bahwa sisi panjang yang berhadapan itu sama panjang, bahwa panjang kedua diagonalnya sama panjang dan memotong satu sama lain sama panjang dan lain-lain

c) Tahap Pengurutan

Pada tahap ini, siswa sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dan memahami sifat-sifat dan sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain berhubungan.

d) Tahap Deduksi

Pada tahap ini, berpikir deduktifnya sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Matematika adalah ilmu deduktif, karena pengambilan kesimpulan, pembuktian dalil yang harus dilakukan secara deduktif. Pada tahap ini, siswa sudah dapat memahami pentingnya pengambilan kesimpulan secara deduktif itu, karena misalnya ia dapat melihat bahwa kesimpulan yang diambil secara induktif itu mungkin bisa keliru.

⁷¹ Ruseffendi. (1991). Dasar-dasar Matematika Modern Untuk Guru. Bandung: Tarsito. hlm. 161 – 163

e) Tahap Keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting. Van Hiele berpendapat mengenai pengajaran geometri ada tiga dalil, yaitu: kombinasi yang baik antar waktu, materi pelajaran, dan metode mengajar yang digunakan untuk tahap tertentu dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa kepada tahap yang lebih tinggi.

Tahap-tahap Penegesimalan Geometri Khusus Anak Usia Dini Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya seperti berikut :

- a) Pengenalan bentuk dasar. lingkaran, persegi, segitiga
- b) Membedakan bentuk
 - c) Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya
 - d) Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya
 - e) Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.

D. Hubungan media balok dengan kognitif

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembarakan bagi anak, sehingga mampu menarik perhatian anak untuk terlibat dalam pembelajaran (Slamet Suyanto, 2005: 127). Ada dua jenis kegiatan bermain menurut Diana Mutiah (2012: 115-118), yaitu main peran dan main pembangunan.

Kemampuan kognitif anak perlu dikembangkan karena kemampuan kognitif merupakan komponen yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak. Hal ini

sesuai dengan pendapat Vygotsky dalam Hildayani (2015:6.12) bahwa pertumbuhan kognitif seorang anak tidak semata – mata terjadi karena hubungannya dengan objek, namun yang paling penting adalah hubungannya dengan orang lain”. Peningkatan perkembangan kognitif anak dapat meningkat apabila anak – anak dilibatkan dalam

kegiatan–kegiatan yang menantang dan berarti tetapi tetap dalam pendampingan orang tua.

Bermain balok merupakan salah satu ciri anak yang mempunyai

Perkembangan Kognitif (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 62). Hal ini didukung dengan pendapat dari Suyadi (2009: 209), Yudhistira dan Siska (2012: 141) bahwa ketika

anak bermain balok, anak menuangkan ide konsep keruangan dalam pikirannya berupa bangunan balok yang dibangun oleh anak.

E. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan balok geometri

Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan prasekolah. Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi

pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan yang terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir mereka.

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, nilai dan pertimbangan suatu kejadian dan peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali di tujukan kepada ide – ide dan belajar (Sujiono,2011 : 1.3). Tujuan perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan macam – macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai

kognitif anak masih sangat rendah. Sebagian besar anak kesulitan dalam mengenal konsep bilangan, konsep bentuk dan ukuran. Hal ini disebabkan karena guru cenderung masih menggunakan metode ceramah, serta belum memanfaatkan media atau metode pembelajaran yang dapat memperlihatkan secara langsung konsep-konsep tersebut.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, guru harus pandai memanfaatkan media atau sumber belajar agar anak dapat lebih mudah dalam menggali kemampuan kognitifnya. Salah satu untuk media yang meningkatkan kognitif anak adalah media balok, dimana konsep belajar dengan media balok adalah sebagai permainan sehingga anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Media balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Perkembangannya, sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu, sebagai bahan digunakan, karton, busa, karet, dan sebagainya. Anak- anak suka menumpuk balok atau menggabungkan balok untuk memuaskan imajinasinya akan sebuah bentuk. Beberapa jenis balok yang digunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok lego dan balok lainnya.

Melalui media balok anak dapat mengenal bentuk benda, ukuran, serta dapat membedakan berbagai macam warna benda sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang dan meningkat sesuai dengan kemampuan untuk memilah mengelompokkan serta-milah, Media balok ini diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak .



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an

- Departemen Pendidikan Nasional. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* Edisi Keempat Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Kementerian Agama Republik Indonesia., 2014. *Al Qur'anul Karim dan Terjemahan*. Ziyad Books: Surakarta.

Buku

- Anwar Chairul, 2014, *Ha ikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, Suka-Press: Yogyakarta
- Ardy Novan Wiyani. 2016. *Konsep Dasar Paud. Gava Media: Yogyakarta*.
- Arikunto Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Bina Aksara: Jakarta.
- Ayu Nyoman Sukreni, dkk, 2014. "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol 2, No.1).
- Desta. 2018. "Skripsi: Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat", Program Studi Piaud Tarbiyah dan Ke guruan, UIN Raden Intan Lampung: Lampung.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*. PT.Bumi Aksara: Jakarta.
- Riastuti. 2016. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak", *Jurnal Digital Repository Universitas Jember*.
- D Dwi Krida Dyawati. "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Menggunakan Media Balok Pada Anak Kelompok "A" Tk Pkk Selodono Desa Selodono Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri" (Fkip-Pendidikan Anak Usia Dini).
- Ernawati Nanik. 2015. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Media Smart Box Pada Anak

- Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulung Agung*”, *Jurna 1 Universitas Nusantara PGRI Kediri* i..
- Fauziddin Muhammad. 2016. “*Penerapan Belajar Melalui Permainan Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*”, *Jurnal Curricula Kopertis Wil X*, Vol. 1 No.3.
- Gusti I Bagus Prapatma Satwam Wibawa, dkk, 2015. “*Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbatuan Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B TK Ganesha Denpasar*”, *e Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha*, Vol.3, No.1
- Hildayani Rini, dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Edisi ke 9* . Universitas Terbuka: Jakarta.
- Hildayani Rini. 2013. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka: Tangerang Selatan.
- Hildayani Rini. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak* Universitas Terbuka: Tangerang Selatan.
- Hurlock, E. B, 2018. *Perkembangan Anak*. Erlangga : Jakarta.
- Joni. 2016. “*Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu di TK Mutiara Pekan Baru*” *Jurnal PAUD STKIP PTT*, Vol.2.No.1.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publis ing: Medan. Latif Mukhtar Dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. kencana: Jakarta.
- M. Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*.
- Masitoh Dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Mulyasa, 2012. *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Nuraini Yuliani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks: Jakarta.
- Nusa Putra, 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Purwanti S i Nasution. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Balok*, *Jurnal*, 8.
- Putu Ni Erna Hartati, dkk. 2014. “*Penerapan Metode Bermain Berbatuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan*

- Kognitif Anak di TK Santa Maria*”, *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.1 No.1.
- Rahmat Faishal. 2017. “*Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif*”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 11 Edisi 2.
- Retnaningrum Wulandar i. 2016. “*Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing*”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 3. No. 2.
- Rohaeni Eni. 2014. *Penerapan Metode Bermain Balok dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada Paud Nuansa Kota Bandung*, *Jurnal Empowerment* Vol.4 No. 2 September, ISSN No. 2252-4738.
- Sanjaya Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana Pranamedia Group: Jakarta.
- Salmiaty, dkk. 2016. “*Upaya Guru dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)*”, *Jurnal* ISSN 2355-102X, Vol. 3 No. 1.
- Sinta Tri Tris nawati “*Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di Taman Kanak - kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung*”. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfa 1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017.
- Suryana Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Kencana: Jakarta.
- Susanto Ahmad, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Kencana: Jakarta.
- Susanto Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Cet. 3. Kencana: Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Tadjuddin Nilawati, 2014. *Kompetensi Pribadi dan Kompetensi Analisis Melejitkan Sosial Anak Usia Dini*. Harakindo Publishing.

- Tajuddin Nilawati, 2014. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*. Herya Media: Depok.
- Tajuddin Nilawati, 2015, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Aura Printing & Publishinh: Bandar Lampung.
- Tajuddin Nilawati. 2016. *Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 1 No 2.
- Tajuddin Nilawati, Syofyan Soleh, Untung Nopr iansyah, 2021, *Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini di Provinsi Lampung, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2) 664-679.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem pendidikan Nasional*, Sinar Grafika : Jakarta
- Wayan Ni Eka Purnamaningsih, dkk. 2014. "Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B3", e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 2 No.1.

