

PENGGUNAAN PERMAINAN BALOK UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Agustina¹ dan Muchamad Arif²

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia

tinatone78@gmail.com¹, muchamad.arif@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui keberhasilan dari penggunaan permainan balok untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak pada usia 4-5 tahun. Pada penelitian ini, Peneliti fokus pada penggunaan permainan balok untuk meningkatkan hapalan bentuk geometri dan hapalan warna. Jenis penelitiannya adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa TK A KB TK Kristus Raja II Surabaya yang berjumlah 24 siswa. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media balok dapat meningkatkan hapalan bentuk geometri dan warna pada anak usiadini. Perkembangan kognitif anak melalui bermain balok di KB-TKK Kristus Raja II Surabaya telah berkembang sangat baik. Anak juga mampu dengan lancar menghafal bentuk geometri dan menghafal warna dengan cepat.

Kata kunci: *Penggunaan Permainan Balok, Kognitif, bentuk geomteri, warna*

ABSTRACT

This research aims to determine the success of using block games to improve the cognitive development of children aged 4-5 years. In this study, researchers focused on using block games to improve memorization of geometric shapes and memorization of colors. The type of research is descriptive qualitative. The subjects of this research were 24 students from Kindergarten A KB Kindergarten Christ Raja II Surabaya. The results of this research are that the use of block media can improve memorization of geometric shapes and colors in young children. Children's cognitive development through playing with blocks at KB-TKK Christ Raja II Surabaya has developed very well. Children are also able to fluently memorize geometric shapes and memorize colors quickly.

Keywords: *Use of Block Games, Cognitive, geometric shapes, colors*

PENDAHULUAN

Di era perkembangan jaman modern saat ini dituntut pada sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai syarat utama untuk tercapainya tujuan pembangunan mengarah pada sumber daya manusianya. Salah satu media untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah pendidikan. Pendidikan merupakan program sebuah komponen tujuan, yaitu pada proses belajar mengajar antara murid dengan guru sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik. Maka dari itu sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan harus dilakukan secara terus menerus. Sebagai upaya dalam pengembangan sumber daya manusia tersebut yang harus dimulai sejak dini.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah lembaga yang mendasar dalam memberikan layanan pendidikan anak usia antara 4-6 tahun, serta untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh agar dapat berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan non formal yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak yang meliputi aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, agama, sosial emosional dan perkembangan bahasa. Untuk mengoptimalkan potensi anak usia dini dengan berbagai macam rangsangan yang diberikan oleh orang tua, guru serta lingkungan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik minat anak usia dini.

Kognitif dapat diartikan sebagai kecerdasan maupun cara berpikir, menurut Patmodewo dalam Gunarti, 2008;137. Kognitif adalah dalam arti yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi sejak dini. Perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan intelektual serta pertumbuhan mental.

Kemampuan kognitif bagi anak merupakan hal terpenting agar anak dapat mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang mereka lihat, mereka dengar, dan rasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh agar anak mampu melatih daya ingatannya terhadap suatu kejadian atau peristiwa yang telah ia alami, anak mampu memahami simbol-simbol yang ada, anak juga mampu melakukan penalaran, baik terjadi secara ilmiah maupun alami. Anak juga mampu memecahkan persoalan hidup yang ia hadapi sehingga pada akhirnya ia dapat menjadi individu yang mampu menolong dirinya, jika seorang anak memiliki kemampuan kognitif yang tidak berkembang sesuai dengan tahapan usianya, maka kemampuan kognitif anak terhambat kemungkinan anak tidak

dapat untuk berpikir lebih kompleks serta tidak mampu melakukan kemampuan penalaran dan pemecahan masalah serta tugas kognitif yang lain.

Kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun yaitu dapat memahami jumlah dan ukuran setelah itu huruf dan angka bahkan ada yang sudah mampu menulis serta menyalin dan menghitung, selain itu sudah mengenal sebagian besar warna, bentuk geometri, ada juga yang sudah mengerti waktu, kapan harus pergi kesekolah serta pulang sekolah. Mengetahui nama-nama hari dalam satu minggu. Begitu pentingnya kognitif bagi anak maka perlu dikembangkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran. Perkembangan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir secara logis.

Perkembangan kognitif sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan pembelajaran yang diterimanya. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dibutuhkan sebuah proses pembelajaran secara efektif, menarik, dan menyenangkan bagi anak. Pada proses pembelajaran anak usia dini, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak, salah satunya adalah permainan balok.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelompok TK A KB TKK Kristus Raja II, bahwa belum semua anak mempunyai kemampuan kognitif seperti apa yang diharapkan oleh guru. Dalam satu kelas TK A tersebut masih banyak anak yang kemampuan kognitifnya tergolong rendah, kurang begitu memahami dalam mengenal bentuk serta warna pada bentuk-bentuk geometri apalagi dalam menghafalkan bentuk dan warna juga masih kurang maksimal. Pada rendahnya kemampuan kognitif anak tersebut dapat diamati pada penilaian harian dan rangkuman penilaian yang menunjukkan sekitar 30 persen anak berkemampuan kognitif pada bidang pengembangan kognitif.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi anak didik di KB TKK Kristus Raja II Surabaya terutama pada kelompok anak TK A yakni adanya kemampuan anak yang belum memahami, mengenali konsep bentuk geometri, dan menghafal warna. Ada beberapa anak yang masih bingung dalam membedakan bentuk-bentuk geometri dan warna dikarenakan rendahnya kemampuan anak dalam berpikir. Sehingga apabila dalam permasalahan ini belum ada tindak lanjut sebagai solusi, maka akan sulit untuk mendapatkan hasil belajar anak didik yang diharapkan.

Dalam hal ini terjadi karena pada waktu bermain dengan menggunakan media blok sebagai media bermain dan belajar belum sepenuhnya diterapkan dan kurang menarik bagi anak, dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam mengarahkan penggunaan media balok untuk bermain karena terbatasnya media balok sebagai bahan ajar, sehingga anak kurang berminat pada saat bermain maupun pada saat pembelajaran berlangsung dan anak tidak memperhatikan dengan antusias apa yang

disampaikan oleh guru. Sebagai solusi dalam permasalahan terhadap anak kelompok TK A di KB TKK Kristus Raja II Surabaya dengan menggunakan media balok.

Pada permasalahan yang terjadi dalam penelitian yang dilakukan peneliti terhadap anak kelompok TK A di KB TKK Kristus Raja II Surabaya. Salah satu kendala dalam pemahaman kognitif anak untuk mengenal serta memahami bentuk geometri dan hapalan yang terjadi pada kelompok anak TK A di KB TKK Kristus Raja II Surabaya. Masih banyak anak yang belum memahami dan mengenal bentuk geometri atau sejenisnya, serta untuk menghafal bentuk geometri dan warna.

Dalam mengatasi hal tersebut, peneliti berusaha memberikan pembelajaran yang menggunakan media balok sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penggunaan media balok yang diterapkan pada saat bermain diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara bertahap. Peningkatan tersebut dapat terlihat pada indikator kemampuan mengetahui, memahami, serta menerapkan bentuk geometri di dalam bermain. Sehingga anak mampu membilang atau menyebut, menghafal bentuk geometri dan warna.

Dengan menggunakan media balok dapat mendorong anak untuk mengasah otak serta menuangkan ide kreatifitas yang dimiliki, sehingga anak menjadi lebih aktif dalam belajar. Selain itu, pada saat anak bermain menggunakan media balok secara langsung maupun tidak, anak akan mempelajari berbagai bentuk geometris, menghafal warna, dan belajar untuk berkonsentrasi.

LANDASAN TEORI

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. (Sujiono, 2013) Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku. Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan berpikir. Kognitif dalam arti yang luas tentang berpikir dan mengamati merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan (Sumiati, 2003).

Nilawati (2014), 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.

Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian. Dalam proses kognitif yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan (Intelegensi) yang memadai seseorang dengan berbagai minat terutama telah ditunjukkan dengan ide-ide dan belajar. Kemampuan perkembangan kognitif antara lain dengan mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk dan

ukuran mencocokkan lingkaran, segitiga dan segi empat serta mengenali dan berhitung angka 1 sampai 20.

Perkembangan kognitif identik dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan hal yang mendasar bagi perkembangan intelegensi anak. Anak usia dini memiliki tingkat pengetahuan yang masih bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi objektif jika telah mencapai perkembangan remaja maupun dewasa. Menurut ahli biologi dan psikologi yang berasal dari Swiss, Piaget mengemukakan bahwa anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai retalivitas dunia sejak lahir hingga dewasa.

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif atau intelektual dengan beberapa pendapat: Gardner dan Munandar (2011:47) mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Gardner (2000:47) mengajukan konsep pluralistis dari inteligensi dan membedakan kepada delapan jenis inteligensi. Didalam kehidupan sehari-hari inteligensi tidak berfungsi dalam bentuk murni tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah inteligensi yaitu inteligensi inguistic, logis, music, kinestetik, intrapribadi, antarpribadi, dan pribadi.

Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, mengamati, membayangkan, memperhatikan, menilai, memperkirakan serta memikirkan lingkungannya. Perkembangann kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Perkembangan kognitif muncul dari konteks kerjasama atau kolaborasi atau dialog antar orang yang lebih ahli dengan mencontohkan kegiatan dan menyampaikan pelajaran secara verbal. Pembelajaran diterapkan dengan partisipasi terbimbing dari guru maupun orang yang lebih ahli.

METODE PENELITIAN

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Karena fokus penelitian yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan permainan balok untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui bermain balok di KB TK Kristus Raja II Surabaya, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang utuh, kompleks, dinamis, penuh makna, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah instrumen kunci dalam pengumpulan data guna menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapi (Sugiono, 2013). Bog dan Tylor yang dikutip oleh Margono, penelitian kualitatif adalah

prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Margono, 2010).

Jenis Penelitiannya adalah deskriptif Kualitatif. (sumbernya) penelitian ini bersifat deskriptif karena dalam penyajian data penelitian, penulis berusaha dengan mengambil gambar (dokumentasi) peristiwa dan kejadian tentang tindakan guru dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak melalui permainan balok di KB TK Kristus Raja II Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan penelitian terhadap anak usia 4-5 tahun yang terdapat pada rumusan masalah satu dan dua tentang perkembangan kognitif anak dalam menghafal bentuk geometri dan warna dengan menggunakan permainan media balok kayu. Sebelum dimulai pembelajaran guru harus mempersiapkan suatu perencanaan pembelajaran secara tertulis kemudian menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan pada saat pembelajaran pada saat itu. Perencanaan tertulis yang telah disebutkan dibuat dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam hal ini perencanaan sebagai program pembelajaran memiliki beberapa pengertian dan makna yang sama sebagai proses mengelola, mengatur serta merumuskan unsur-unsur pembelajaran dan merumuskan tujuan, materi maupun isi, metode pembelajaran serta merumuskan evaluasi pembelajaran.

Hal tersebut sama dengan teori yang telah dikemukakan oleh Moeschlihatun, menjelaskan bahwa permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan bersifat mendidik. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Permainan memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Berdasarkan hasil wawancara yang diteliti dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok A KB-TK Kristus Raja 2 Surabaya, telah berkembang dengan baik akan tetapi masih ada beberapa anak masih memerlukan bimbingan guru.

Pelaksanaan permainan edukatif balok, berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian pada pelaksanaannya adalah berjalannya suatu proses pembelajaran yang telah dipersiapkan, kemudian dilakukan secara langsung pada peserta didik seperti yang telah diketahui bahwa pelaksanaan yang telah dilakukan guru pada KB-TK Kristus Raja 2 Surabaya berdasarkan indikator pelaksanaan permainan balok, diantaranya; 1. Mengurutkan balok, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar atau sebaliknya, 2. Mengelompokkan balok dengan berbagai macam cara yang diketahui anak, misalnya; menurut warna, bentuk, ukuran 3. Dapat menyebutkan konsep depan, belakang, tengah, atas, bawah, kiri kanan, luar, dalam, pertama, terakhir, diantara, keluar, masuk, naik, turun, maju, mundur. Setelah itu dievaluasi, dalam pelaksanaan permainan balok telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan prosedur yang telah dibuat dan dilaksanakan sesuai kurikulum paud.

Dalam penjelasan tersebut sama dengan apa yang telah dikemukakan oleh Bruner bahwa permainan edukatif (APE) yang dibuat ataupun yang dimanfaatkan seharusnya mempunyai fungsi dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak untuk tercapai tujuan yang ingin dicapai. Anak usia dini dikatakan anak yang unik karena dalam belajar mereka dengan cara belajar sembari bermain. Kemampuan mengenal dan menghafal bentuk geometri dan warna dalam permainan yang menggunakan media balok merupakan salah satu aspek terpenting bagi perkembangan kognitif anak. Dalam mengenal dan menghafal bentuk geometri dan warna dapat menjadikan bekal bagi anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Pada penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskrip Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di KB TTK KRISTUS RAJA II Surabaya, kemampuan mengenal warna merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai oleh anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian yang tercatat pada beberapa bab sebelumnya, maka penelitian yang berjudul Penggunaan Permainan Balok untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- Penggunaan permainan balok dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- Tema yang dicapai dalam memberikan kesempatan terhadap anak untuk pengalaman anak secara langsung yang menggunakan media balok.
- Dengan membagi anak menjadi beberapa kelompok sesuai panduan guru. Guru mengajak anak melakukan tanya jawab untuk melatih anak agar anak dapat menghafal bentuk geometri dan warna.
- Menunjukkan benda-benda yang telah dikreasikan oleh imajinasi anak, serta secara tidak langsung memberikan kesempatan kepada anak memperoleh pengalaman langsung dengan berbagai efektifitas, melakukan evaluasi kepada anak dengan berdiskusi untuk mengulang kembali kegiatan yang telah dilakukan.

Perkembangan kognitif anak melalui bermain balok di KB-TKK Kristus Raja II Surabaya telah berkembang sangat baik. Peran dan bimbingan guru yang memberikan kebebasan dalam berkreasi sesuai imajinasi anak untuk menyusun balok yang rumit, unik, dan kreatif dalam menunjukkan kreasinya membentuk suatu bangunan yang terbuat dari balok. Anak juga mampu dengan lancar menghafal lebih banyak menyebutkan bentuk geometri dan menghafal warna dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. (2011). Jakarta. Materi Pokok Pengelolaan Kegiatan Pengembangan PUAD, h. 2.
- Cambell, d. (1997). Yogyakarta: Kanisius. Mengembangkan Kreativitas, h 31.
- Hartati, S. (2007). Jakarta. Manfaat bermain, h. 37.
- Hurlock, E. B. (1997). Jakarta: Gramedia. Pola Perkembangan Kognitif.
- K. Eileen Allen, & L. (2010). Penerjemah: Valentino. Jakarta: PT. Indeks. Profil Perkembangan Anak (Prakelahiran Hingga Usia 12, h 29-30.
- Komang Srianis, N. K. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2 No 1 (, h 3.
- Ma'rat. (2015). Jakarta. Permainan Anak Usia Dini, h 141.
- Margono. (2010). Jakarta: Rineka Cipta. Metodologi Penelitian Pendidikan, h 36.
- masruroh. (2019). mengenal bentuk geometri.
- Mukhtar Latif, D. (n.d.). (On-line), tersedia di: [http://melyloelhbox.blogspot/2013/05/Hakikat permainan balok anak htm](http://melyloelhbox.blogspot/2013/05/Hakikat-permainan-balok-anak-htm) (4 April 2017).
- Munandar, G. d. (2011). Kognitif atau Intelektual, 47.
- Musfiroh., T. (2008). Jakarta: Grasindo,. Cerdas melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini), h. 1-4.
- Patmonodewo, S. (2003). Jakarta: Renika Cipta h. 27. Pendidikan Anak Prasekolah, h. 27.
- Patmonodewo, S. (2003). Jakarta: Rineka Cipta. Pendidikan Anak Prasekolah, h. 95.
- Piaget, J. (2007). Tahap Perkembangan Kognitif.
- R, M. (2004). Jakarta, PT Rineka Cipta. Metode Pengajaran , 34.
- Rineka, J. (2004). Moeslihatun. Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak, 9.
- Sanrock, J. W. (2007). Jakarta Erlangga. Perkembangan Anak, edisi 7 Jilid 2 h 246.
- Sugianto. (1995). Jakarta. Permainan Anak, h. 10.
- sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R & D, Bandung, 15.
- Surachman, W. (1979). Metodologi Pengajaran Nasional. Bandung: Jemmars, h 136.

Suryadi. (2012). Psikologi Belajar PAUD, Pedagogia, (Jakarta: 2012), h.285.

tadjuddin, n. (2014). pengertian kognitif.

wulandari, a. (2021). perkembangan kognitif. perkembangan kognitif.