

**PENERAPAN BERMAIN BALOK UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B  
DI RAUDLATUL ATHFAL AL-HIKMAH SENGON**

**Ika Nurul Khasanah  
21401014006**

**Pendidikan Guru Raudlatul Athfal**

**ABSTRAK:** Permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya wawasan, informasi secara teori maupun praktek dan kopetensi yang dimiliki guru untuk terus menggali kemampuannya dalam memilih permainan yang kreatif, inovatif, tepat sasaran, dan harus tetap menyenangkan sehingga menyebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar dengan menggunakan metode permainan. Penelitian ini bertujuan menemukan solusi pada pembelajaran kognitif dengan penerapan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok RA Al-Hikmah Sengon. Penelitian ini dilaksanakan satu siklus dengan 3 kali pertemuan yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada tahap pra siklus dari 19 anak yang tuntas belajar sejumlah 9 anak dengan persentase 47,3%. Sedangkan pada pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan menjadi 18 anak yang tuntas belajar dengan persentase 94,7%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RA Al-Hikmah.

**Kata Kunci:** Penerapan Bermain Balok, Kemampuan Kognitif Anak

**PENDAHULUAN**

Dunia anak identik dengan dunia bermain. Dunia bermain merupakan dunia yang penuh warna dan menyenangkan bagi para pelaku permainan yakni anak-anak, sehingga mereka merasa terhibur dan senang dengan melakukan permainan. Dari kata bermain saja sudah dapat kita ketahui kegiatan ini dapat memberikan penyegaran pikiran dari berbagai aktifitas yang menjenuhkan. Melalui kegiatan bermain berbagai kompetensi bidang pengembangan dapat diperoleh dan dikembangkan khususnya untuk anak usia dini. Kompetensi tersebut merupakan dasar pengembangan potensi anak kelak dikemudian hari. Pemilihan permainan yang berupa permainan edukatif yang inovatif, menarik dan kreatif sangat menentukan pencapaian kompetensi-kompetensi perkembangan anak. Guru sebagai innovator, kreator, fasilitator, pemimpin dan pembimbing permainan di lembaga RA harus jeli dan kreatif mengoptimalkan permainan di sekolah agar bidang pengembangan dan kecerdasan anak dapat berkembang secara optimal.

Permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya wawasan, informasi secara teori maupun praktek dan kopetensi yang dimiliki guru untuk terus menggali kemampuannya dalam memilih permainan yang kreatif, inovatif, tepat sasaran, dan harus tetap menyenangkan sehingga menyebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar dengan menggunakan metode permainan. Dari permasalahan di atas maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RA Al-Hikmah Sengon.

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi, belajar hal-hal baru, serta melatih melalui ketrampilan yang ada (Direktorat Pembinaan TK & SD, 2010:23). Pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan anak usia dini adalah pembelajaran yang berbasis permainan, yakni bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain. Diawal pembelajaran anak diberikan lebih dominan bermain setelah tahap ini dilewati dilanjutkan dengan pemberian belajar yang lebih dominan. Sebagaimana yang kita ketahui jenis permainan anak akan mengikuti seiring pertumbuhan anak. Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan bermain balok untuk meningkatkan hasil belajar kognitif anak kelompok B di RA Al-Hikmah Sengon Dalisodo?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif anak kelompok B di RA Al-Hikmah Sengon Dalisodo?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi, metode dokumentasi dan penilaian hasil portofolio anak. Yang menjadi sumber data pada penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B RA Al-Hikmah sejumlah 19 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, reduksi data, display data, verifikasi dan penegasan kesimpulan. Pada penelitian ini menggunakan alat peraga edukatif berupa balok yang terbuat dari kayu dengan bermacam-macam bentuk, ukuran dan warna.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti mengadakan observasi pra siklus guna mengetahui kemampuan anak sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama dalam aspek perkembangan kognitif anak kelompok B RA Al-Hikmah. Selain itu kegiatan pra siklus ini dilakukan untuk memperoleh hasil awal sebelum melaksanakan siklus I.

Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus dapat disimpulkan bahwa pada indikator memasang balok sesuai dengan pasangannya ada 6 anak dengan persentase 31,5% yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Pada indikator menyusun balok. mengalami peningkatan yaitu 10 anak dengan persentase 52,6%. Sedangkan pada indikator mengelompokkan balok sesuai dengan ciri-cirinya menjadi nilai tertinggi yaitu 11 anak yang tuntas belajar dengan persentase 57,8%. Dari hasil tersebut didapat rata-rata atau nilai kelas dengan persentase sebesar 47,3%. Hasil akhir nilai kelompok B pada pra siklus yaitu dengan skor 9 anak yang tuntas belajar dengan persentase 47,3%. Dengan kriteria ketuntasan belajar secara klasikal  $\geq 80\%$  maka kelompok B masuk kriteria belum tuntas.

Berdasarkan data dari pengamatan pra siklus diatas, maka peneliti melakukan upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan berupa penelitian tindakan kelas menerapkan permainan balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RA Al-Hikmah Sengon Dalisodo Wagir Malang dengan jumlah anak laki-laki sebanyak 9 anak dan anak perempuan sejumlah 10 anak. Adapun pelaksanaan penelitian ini dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dengan 3 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 30 juli 2018 sampai dengan 1 Agustus 2018.

Pada siklus I pertemuan pertama dengan indikator me pasang balok sesuai dengan pasangan, jenis, persamaan, warna, dan bentuknya. Berdasarkan hasil observasi secara langsung dan penilaian portofolio hasil kerja anak maka didapat hasil akhir nilai anak kelompok B yang sudah masuk kriteria tuntas belajar yaitu anak yang mendapat

bintang 3 atau 4 sebanyak 18 anak dengan persentase 94,7%. Dengan indikator secara klasikal, kelas itu dinyatakan tuntas belajar apabila dikelas terdapat  $\geq 80\%$  yang telah mencapai ketuntasan belajar atau mendapat bintang 3 atau 4 maka kelompok B pada siklus I pertemuan pertama ini masuk kriteria tuntas.

Pada siklus I pertemuan kedua dengan indikator menyusun benda dari besar kecil, panjang pendek, tinggi rendah atau sebaliknya, hasil akhir nilai anak kelompok B yang sudah masuk kriteria tuntas belajar yaitu anak yang mendapat bintang 3 atau 4 sebanyak 16 anak dengan persentase 84,2%. Dengan indikator secara klasikal, kelas itu dinyatakan tuntas belajar apabila dikelas terdapat  $\geq 80\%$  yang telah mencapai ketuntasan belajar atau mendapat bintang 3 atau 4 maka kelompok B pada siklus I pertemuan kedua ini masuk kriteria tuntas.

Sedangkan pada siklus I pertemuan ketiga dengan indikator mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu. Misal, menurut warna, bentuk, ukuran hasil akhir nilai anak kelompok B yang sudah masuk kriteria tuntas belajar yaitu anak yang mendapat bintang 3 atau 4 sebanyak 17 anak dengan persentase 89,4%. Dengan indikator secara klasikal, kelas itu dinyatakan tuntas belajar apabila dikelas terdapat  $\geq 80\%$  yang telah mencapai ketuntasan belajar atau mendapat bintang 3 atau 4 maka kelompok B pada siklus I pertemuan kedua ini masuk kriteria tuntas.

Berdasarkan data nilai pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga maka didapat hasil nilai akhir pada siklus I yaitu anak kelompok B yang sudah masuk kriteria tuntas belajar yaitu anak yang mendapat bintang 3 atau 4 pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 18 anak yang tuntas belajar dengan persentase 94,7%. Pada pertemuan kedua mengalami penurunan menjadi 16 anak yang tuntas belajar dengan persentase 84,2%. Pada pertemuan ketiga mengalami sedikit kenaikan lagi menjadi 17 anak yang tuntas belajar dengan persentase 89,4%. Dengan indikator secara klasikal, kelas itu dinyatakan tuntas belajar apabila dikelas terdapat  $\geq 80\%$  yang telah mencapai ketuntasan belajar atau mendapat bintang 3 atau 4, dengan hasil akhir 18 anak dengan persentase 94,7% anak yang tuntas belajar maka kelompok B pada siklus I penelitian tindakan kelas penerapan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan kelompok B RA Al-Hikmah masuk kriteria tuntas, sehingga tidak perlu diadakan siklus selanjutnya.

Dari segi penerapan bermain balok, belajar berbasis permainan ini diterapkan peneliti dengan tujuan untuk membangkitkan motivasi belajar anak sehingga potensi dan kemampuan anak dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dituliskan Direktorat Pembinaan TK & SD (2010:23) yakni, Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi, belajar hal-hal baru, serta melatih melalui ketrampilan yang ada. Hal ini juga didukung oleh pendapat Susanto (2015:83) menyimpulkan: Bermain merupakan persyaratan untuk keahlian anak selanjutnya, suatu praktik untuk kemudian hari. Bermain penting sekali untuk perkembangan kemampuan kecerdasan. Dalam bermain, anak-anak dapat bereksperimen tanpa gangguan, sehingga dengan demikian akan mampu membangun kemampuan yang kompleks. Bermain dengan krayon dan kertas, menggambar, memanipulasi balok-balok kayu, mekanika, bermain dengan benda dapat memajukan kemampuan untuk membangkitkan cara-cara baru menggunakan benda-benda tersebut.

Berdasarkan salah satu karakteristik anak yaitu *golden age* pada kegiatan pembuka peneliti selalu mengajak anak untuk merapikan sepatu dan baju sebelum masuk kelas. Begitu juga kegiatan di dalam kelas, segala kegiatan diawali dan diakhiri dengan do'a dan merapikan apapun setelah digunakan. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk membiasakan anak sehingga akan tertanam karakter baik sejak dini yang akan dibawa sampai masa mendatang karena pada masa ini anak akan sangat mudah dan kuat ingatannya tentang apa yang didengar, dilihat dan dilakukannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto

(2015:43) menyatakan: Anak usia dini disebut juga masa emas (*golden age*), karena pada masa ini anak sedang berkembang dengan pesat dan luar biasa. Sejak anak dilahirkan sel-sel otaknya berkembang secara luar biasa dengan membuat sambungan antar sel. Proses inilah yang akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidup dan sangat menentukan.

Hal ini juga didukung oleh pendapat Hurlock dalam Susanto (2015:44) yang menyatakan bahwa anak usia dini (terutama anak usia 2-6 tahun) disebut sebagai periode sensitif atau masa peka, yaitu masa dimana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya. Pada kegiatan inti peneliti menerapkan model pembelajaran berpusat pada anak, yakni mulai dari APE yang bisa dimainkan anak-anak secara langsung dengan peraturan tertentu sehingga anak merasa tertantang dan tumbuh motivasi pada diri anak untuk mampu menyelesaikan permainan dengan tujuan menggali pengetahuan baru untuk anak dan peneliti berperan sebagai fasilitator untuk anak. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli psikologi perkembangan (Susanto, 2015:87) yang menyatakan bahwa menurut teori perkembangan, anak memiliki motivasi diri yang dimilikinya sejak lahir untuk menjadi mampu. Hal ini juga didukung oleh pendapat Susanto (2015:88) menyimpulkan: Pembelajaran yang berpusat pada anak ini dapat memberikan manfaat pada anak antara lain: (1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar; (3) mengembangkan sosialisasi anak; (4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak; dan (5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Pada kegiatan penutup peneliti selalu menanyakan perasaan anak selama proses pembelajar dan memberi motivasi anak untuk kegiatan hari esok, hal ini dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang selalu menyenangkan agar anak-anak merasa tertarik dan membutuhkan kegiatan hari esok sehingga anak terdorong dan tumbuh keinginan untuk masuk hari selanjutnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2015:234) yang menyatakan bahwa perubahan perilaku sosial dapat dipengaruhi oleh daya tarik lingkungan, daya tarik akan timbul akibat dari beberapa factor, antara lain kebutuhan (*needs*), dorongan (*drive*), keinginan, aspirasi, dan selera sosial.

Dari segi kemampuan kognitif anak, anak kelompok B pada usia 5-6 tahun ini memasuki tahap praoperasional yang ditandai dengan anak mulai mengungkapkan apa yang dilihat, didengar, dirasa, dibau dan diraba dengan kata-kata sederhana yang menurut mereka bisa mewakili apa yang didapat oleh panca indra mereka. Seperti pada saat peneliti mengenalkan bentuk geometri lingkaran dengan spontan ada dua anak mengatakan seperti telur ceplok. Hal ini sejalan dengan teori Piaget (Santrock, 2007:48) yang menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional kongkrit dan operasional format. Hal ini juga didukung dengan pendapat Hunt (Sujiono, 2009:1.4) yang menyatakan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Pada saat penerapan bermain balok ada satu anak yang memiliki kebiasaan unik yakni anak selalu mengangkat jarinya ketika peneliti menyebutkan angka, kebiasaan ini karena setiap belajar berhitung di rumah anak oleh orang tua diajari dengan jari sehingga kebiasaan ini terbawa sampai sekolah. Hal ini dapat ditafsirkan bahwa budaya suatu lingkungan sangat berpengaruh terhadap kebiasaan anak sehingga akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak itu juga.. Hal ini sejalan dengan pendapat Colvin dalam sujiono (2009:1.4) yang menyatakan bahwa kognitif adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Selain Colvin hal ini juga didukung dengan teori perkembangan Vygotsky dalam Santrock (2007:50) yang mengutamakan bagaimana interaksi sosial dan budaya menuntun perkembangan kognitif.

Dari hasil penerapan bermain balok anak-anak sudah mampu dan berhasil mengklasifikasikan antara memasang, menyusun dan mengelompokkan balok dengan

baik dan benar. Hal ini karena pada anak usia 5-6 tahun anak sudah mulai membangun pengetahuan dan memahami tentang lingkungannya, disaat itulah otak anak mulai membangun skema-skema yang lebih dari masa yang sebelumnya yaitu masa bayi. Hal ini sejalan dengan teori Piaget dalam Santrock (2007:243) yang Menyatakan bahwa skema-skema mental (aktivitas-aktivitas kognitif) berkembang pada masa kanak-kanak. Hal ini juga didukung dengan pendapat Santrock (2007:244) yang menyatakan bahwa anak-anak yang lebih tua memiliki skema-skema yang meliputi berbagai strategi dan perencanaan untuk mengatasi persoalan. Sebagai contoh, seorang anak yang berusia 5 tahun mungkin telah memiliki skema yang meliputi strategi mengklasifikasikan objek-objek sesuai ukuran, bentuk atau warna.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Al-Hikmah dilaksanakan dengan melalui 5 tahap yang terdiri dari: (1) Tanya jawab dan cerita tentang tema; (2) Pengenalan dan tata cara penggunaan APE; (3) Penjelasan 4 densitas; (4) Pembagian kelompok; (5) Pelaksanaan permainan; dan
2. Penerapan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B di RA Al-Hikmah mendapat hasil yang baik dan antusias anak yang sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Pada pra siklus anak yang tuntas belajar sebanyak 9 anak dengan persentase 47,3% setelah pelaksanaan penerapan bermain balok meningkat menjadi 18 anak dengan persentase 94,7%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RA Al-Hikmah Sengon Dalisodo Kecamatan Wagir Kabupaten Malang.

## **SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis merekomendasikan saran-saran sebagai berikut: (1) Secara garis besar fasilitas yang ada di RA Al-Hikmah sudah baik, alangkah lebih baik lagi jika sekolah membuat program-program yang memanfaatkan fasilitas yang ada baik fasilitas di dalam sekolah maupun fasilitas yang ada di lingkungan sekolah. (2) Dengan perkembangan informasi yang semakin canggih dan modern alangkah baiknya jika guru mencari wawasan yang lebih untuk menerapkan pembelajaran dengan metode-metode baru agar anak tidak merasa bosan dan tidak tertinggal dengan anak-anak yang sekolah di wilayah perkotaan. (3) Semakin gencarnya program parenting yang diadakan dilingkungan RA alangkah lebih baik jika orang tua berpartisipasi dan aktif mengikuti program yang diadakan sekolah guna mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal sesuai dengan harapan sekolah maupun orang tua.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Terjemahan oleh Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. 2007. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Yuliani Nurani dkk. (Ed.) 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.