



## **Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Balok di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Anggana**

**Astrid Larasati<sup>1\*</sup>, Arinda Oktavia<sup>2</sup>, Dewi Eka Yanti<sup>3</sup>, Rita<sup>4</sup>, Mardiana<sup>5</sup>, Rabiatul Adawiyah<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

<sup>5,6</sup> TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Anggana

Received: July 1<sup>st</sup>, 2023; Revised: July 7<sup>th</sup>, 2023; Accepted: July 10<sup>th</sup>, 2023; Published: July 11<sup>th</sup>, 2023

### **Abstrak**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media balok, khususnya di kelas A TK aisyah bustanul atfhfal 2 anggana, desa handil terusan pada tahun ajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini melibatkan 6 anak di kelas A TK Aisyah Bustanul Atfhfal 2 Anggana. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap kemampuan anak selama proses bermain balok. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak pada kegiatan bermain balok pada setiap siklusnya. Anak-anak mampu dengan terampil menyusun balok, membedakan bentuk, mengklasifikasikan ukuran, dan memecahkan masalah dengan lebih baik. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan bagi guru dan peneliti selanjutnya untuk lebih mengintegrasikan kegiatan bermain balok dalam pembelajaran anak usia dini, dengan memastikan bahwa permainan tersebut sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan menggunakan media balok yang menarik. Dengan demikian, diharapkan dapat terus meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak secara menyeluruh melalui penekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Kata kunci: bustanul athfal, media balok, perkembangan kognitif

### **Abstract**

This research was carried out with the main aim of improving the cognitive abilities of young children through the use of block media, especially in class A of Aisyah Bustanul Atfhfal 2 Anggana Kindergarten, Handil Kanan Village in the 2023/2024 academic year. The research method used is the classroom action research method, which consists of planning, implementation, observation and reflection stages. The subjects of this research involved 6 children in class A of Aisyah Bustanul Atfhfal 2 Anggana Kindergarten. Data collection was carried out through observation of children's abilities during the process of playing with blocks. The results of the research showed significant results in children's cognitive abilities during block play activities in each cycle. Children are able to skillfully arrange blocks, differentiate shapes, classify sizes, and solve problems better. Based on these findings, it is recommended for teachers and future researchers to further integrate block play activities in early childhood learning, by ensuring that the game is in accordance with the desired goals and uses interesting block media. In this way, it is hoped that it can continue to improve children's overall cognitive abilities through a fun and interactive approach.

Keywords: bustanul athfal, block media, cognitive development

Copyright (c) 2023 Astrid Larasati, Arinda Octavia, Dewi Eka Yanti, Rita, Mardiana, Rabiatul Adawiyah

\* Correspondence Address:

Email Address: astridastrid971@gmail.com

## A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan utama untuk menstimulus, membimbing, membina, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang secara holistik bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan prasekolah menjadi landasan penting dalam membentuk fondasi pertumbuhan, dan perkembangan anak, melibatkan aspek-aspek seperti jasmani, kecerdasan, kreativitas, emosional, dan kecerdasan spiritual. Melalui proses pembelajaran yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diarahkan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, mencakup periode kritis dalam perkembangan anak. Fase ini dianggap sebagai pondasi penting yang membentuk landasan bagi pertumbuhan, baik secara rohani maupun jasmani, pendidikan anak usia dini bukan sekedar memberikan pemahaman konsep dasar, tetapi juga merangkul proses perkembangan karakter, emosional, dan sosial. Dengan memberikan stimulus pendidikan yang tepat, anak-anak diarahkan untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan mereka secara optimal. Fokus pada tahap awal ini bertujuan agar anak siap menghadapi perjalanan pembelajaran di sekolah dan pendidikan diluar sekolah. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini tidak hanya menciptakan dasar pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif dan semangat pembelajaran sepanjang hidup. Hal ini memberikan pondasi kokoh bagi perkembangan karir belajar anak, mempersiapkannya secara holistik untuk menghadapi berbagai aspek pendidikan dimasa depan. (Supiati, 2021).

Dalam pembelajaran menggunakan media balok, perkembangan kognitif anak menjadi aspek yang sangat penting. Pemberian stimulus, bimbingan, asuhan, dan kegiatan belajar melalui ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak secara signifikan. Media balok menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan anak mengenali angka dengan cermat dan akurat. Selain itu, melalui penggunaan media balok anak dapat lebih mudah memahami konsep bilangan sesuai dengan prinsip perkembangan prasekolah. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan perkembangan berfikir dan kemampuan memecahkan masalah anak. Dengan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran media balok, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah mencapai aspek perkembangan yang telah ditetapkan oleh sekolah, menciptakan dasar yang kuat untuk pemahaman konsep matematika, dan membantu mereka tumbuh menjadi pembelajar yang tanggap dan kreatif.

Kenyataannya, situasi dikelas A TK Aisyiah Bustanul Atfhal 2 Anggana belum mencapai konsep ideal yang diharapkan. Kemampuan kognitif anak dalam menggunakan media balok untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah masih menunjukkan kekurangan, dengan rata-rata hanya dengan 70,50 di kelas A. Tidak hanya itu saja, jumlah peserta didik yang berhasil mencapai tingkat keberhasilan dibawah 79 % menjadi penyebab guru harus melakukan pembelajaran remedial secara klasikal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran media balok perlu ditingkatkan agar dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kemampuan berfikir anak. Permasalahan ini juga mencuatkan kesenjangan dalam perkembangan kognitif anak, yang mungkin disebabkan kesulitan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan tantangan dalam memberikan stimulus kepada peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan dalam strategi pembelajaran media balok menjadi langkah yang sangat penting untuk mengatasi hambatan ini.

Kognitif adalah proses internal dalam tubuh manusia, terutama di otak yang terlibat dalam kegiatan berfikir. Kemampuan kognitif adalah suatu keterampilan untuk menggunakan pengetahuan dalam merespon, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Pengembangan kognitif bertujuan untuk meningkatkan

kemampuan berpikir anak, memungkinkan mereka mengelola informasi yang dipelajari, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, dan mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, serta kemampuan menyusun, mengelompokkan, dan mempersiapkan diri untuk berpikir secara teliti. Setelah pembahasan diatas kita mengetahui bahwa jika perkembangan kognitif anak tidak berkembang dengan maksimal maka anak akan sulit untuk memecahkan masalahnya dan juga anak akan kesulitan untuk kesiapan ke sekolah selanjutnya.

Salah satu alternatif pemecahan masalah diatas yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah dengan menggunakan media balok. permainan balok untuk anak usia dini dirancang dengan tujuan khusus, yaitu melatih kreativitas anak melalui aktivitas menyusun beberapa balok menjadi bentuk permainan yang menghibur dan bermanfaat. Menurut Rachmat, media balok bukan hanya menjadi alat permainan semata, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengimplementasikan kurikulum atau pembelajaran kreatif. Balok, yang memiliki berbagai bentuk dan warna yang berbeda-beda, menjadi sarana pembelajaran yang menarik. Mereka dapat digunakan sebagai alat untuk mengenalkan konsep warna, bentuk, simbol angka, pola, dan ukuran kepada anak-anak. Dengan demikian, permainan balok tidak hanya memberikan kesenangan kepada anak, tetapi juga memainkan peran penting dalam memperkaya pengalaman belajar mereka dan merangsang perkembangan kognitif secara menyeluruh. (Ardiyah & Ajeng Priendarningtyas, 2022).

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Perkembangan Kognitif**

Anak usia dini sering disebut sebagai masa emas atau golden age , karena pada priode ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek kehidupannya. Khususnya dalam perkembangan otak, proses pertumbuhan sangat signifikan terjadi pada 2 tahun pertama kehidupan anak. Saat lahir, berat otak bayi sekitar  $\pm 350$  gram, dan dalam waktu 3 bulan pertama kehidupan, berat otaknya meningkat menjadi 500 gram. Pada usia 1,5 tahun, berat otak bayi semakin bertambah menjadi  $\pm 1$  kilogram. Menariknya, setelah bayi lahir, jumlah sel saraf dalam otak tidak bertambah lagi karena sel saraf tidak dapat membelah diri lebih lanjut. Namun, juluran-juluran yang dimiliki sel saraf mampu bercabang dan membentuk ranting-ranting sepanjang perkembangan anak. Hal ini membuktikan bahwa otak anak dapat terus berkembang dan beradaptasi dengan rangsangan yang diterima. Jika anak mendapatkan rangsangan untuk belajar, cabang-cabang dan ranting-ranting dalam otaknya akan semakin rimbun. Namun, jika tidak digunakan, cabang-cabang tersebut dapat menyusut. Dengan demikian, pertumbuhan berat otak anak bukan disebabkan oleh bertambahnya jumlah sel saraf, melainkan oleh tumbuhnya percabangan oleh juluran pada sel-sel saraf tersebut. Oleh karena itu, memberikan rangsangan yang tepat dan memadai pada anak usia dini sangat penting untuk memastikan perkembangan otak yang optimal dan merangsang potensi kognitif mereka sepanjang masa emas ini. (Markam, Mayza & Pujiastuti, 2003).

Perkembangan anak adalah fase kritis yang membentuk fondasi dasar bagi pembentukan kepribadian dan keterampilan yang akan membimbing pengalaman hidup mereka di masa depan. Dalam pandangan John Locke, jiwa anak pada saat lahir dapat diibaratkan sebagai secarik kertas yang masih kosong. Metafora ini menggambarkan bahwa anak memiliki potensi yang belum terbentuk, dan isi serta corak dari "kertas" tersebut akan tergantung pada cara kita menuliskannya. Dengan kata lain, lingkungan, pengasuhan, dan pendidikan yang diberikan akan membentuk karakter, nilai, dan keterampilan yang akan membimbing anak dalam menjalani kehidupannya. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan lingkungan sekitar sangat penting dalam menciptakan pengalaman positif dan

pembelajaran yang mendukung untuk membentuk individu yang seimbang dan berkembang secara optimal. (Sitti Rahmawati Talango,2020).

Dengan demikian, diperlukan sebuah pengoptimalan pada diri anak berdasarkan 6 aspek perkembangan yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Kemudian peneliti memfokuskan pada salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Teori perkembangan kognitif menekankan bahwa pertumbuhan mental individu merupakan bagian kunci dari perkembangan anak. Jika aspek kognitif berkembang dengan baik, maka anak akan mampu mengembangkan proses berfikir, merespon objek sekitar, dan merefleksikan pengalamannya. Oleh karena itu, memahami dan merangsang perkembangan kognitif anak usia dini menjadi langkah penting dalam memberikan dukungan optimal bagi anak. (Gusniarti dkk, 2020).

Kognitif merujuk pada kemampuan belajar, berfikir atau kecerdasan, yang mencakup keterampilan untuk memperoleh dan memahami konsep serta keterampilan untuk memecahkan masalah. Menurut pandangan Gardner (2000:4), kognitif juga mencakup kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Dalam perspektif Wolfolk (1995:21), kognitif adalah serangkaian kemampuan yang melibatkan perolehan dan penggunaan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, pemahaman dan pengembangan kemampuan kognitif anak melibatkan serangkaian aspek penting yang mencakup belajar, berfikir, kreatif, dan adaptasi terhadap perubahan dalam lingkungan sekitar. Untuk mencapai perkembangan kognitif yang optimal pada anak usia dini, diperlukan penggunaan alat dan media yang dapat merangsang mereka dalam proses bermain dan pembelajaran. Penggunaan alat dan media tersebut tidak hanya bertujuan untuk memberikan kesenangan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengeksplorasi dan mengasah kemampuan kognitif anak.

## **2. Media Balok**

Balok adalah elemen kunci dalam ruang kelas anak usia dini, menjadi peralatan standar yang mendukung implementasi kurikulum kreatif. (Faisal Rachmat, 2017). Unit block, dengan beragam bentuknya, tidak hanya menyediakan kegiatan belajar, tetapi juga membantu anak memahami konsep-konsep matematika, geometri, seni, kreativitas, serta aspek sosial emosional. Keberadaan balok ini bukan hanya sebagai permainan, melainkan sebagai alat pembelajaran yang merangsang perkembangan holistik anak sejak usia dini. (Nidiya Sabta & Nurhenti Dorlina Simatupang)

Media balok merupakan sarana pembelajaran yang efektif dalam menjalankan kurikulum kreatif. Dengan berbagai bentuk dan warna yang berbeda, balok kecil ini tidak hanya membantu anak mengenali warna, bentuk, simbol angka, pola, dan ukuran, tetapi juga melatih kreativitas mereka. Proses menyusun balok satu per satu dapat merangsang imajinasi anak dan memperkaya keterampilan kreatif mereka. Dengan memberikan stimulus melalui media balok secara terus menerus, anak-anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas yang menjadi dasar penting dalam perkembangan mereka. (Ardiyah, 2021).

Bermain balok merupakan salah satu kegiatan konstruktif yang memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak. Balok dengan berbagai bentuk seperti segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran, yang ditampilkan dalam warna-warna menarik, membuka peluang kreativitas anak. Aktifitas bermain balok dapat dilakukan secara mandiri atau dalam kelompok, memperkaya pengalaman sosial anak-anak. Lebih dari sekedar hiburan, permainan balok juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep bilangan. Saat mereka membangun struktur menggunakan balok, anak-anak secara alami

memilih jumlah balok, bentuk yang sama, serta warna yang serupa, membantu mengasah pemahaman konsep matematika dalam situasi yang menyenangkan.

### 3. Jenis-Jenis Balok

Seiring perkembangannya, balok sebagai alat permainan tidak lagi terbatas pada bahan kayu saja. Kini, berbagai jenis bahan seperti karton, busa, karet, dan sebagainya turut digunakan dalam pembuatan balok. Keberagaman bahan ini memberikan variasi dalam tekstur, bobot, dan daya tahan, menciptakan pengalaman bermain yang lebih beragam balok ini juga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Dengan berbagai pilihan bahan, balok menjadi alat yang fleksibel, menyediakan berbagai kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan berkreasi.

Beberapa jenis balok yang digunakan sebagai alat permainan kreatif, termasuk balok unit, balok besar, balok berongga, balok pasak/lego, dan variasi lainnya. Balok unit memiliki bentuk dan ukuran standar, sementara balok besar, atau yang disebut sebagai macro play, memungkinkan anak membangun rumah sesuai tinggi mereka. Dalam penelitian ini, karton bekas bungkus, seperti bekas bungkus susu, dapat dijadikan bahan utama. Balok berongga memiliki fungsi serupa dengan balok besar, hanya berbeda dalam pembuatannya yang menggunakan kayu dan papan. Pilihan bahan ini memberikan variasi dan keunikan dalam pengalaman bermain. (Aisyah, 2020).

Beberapa permainan balok sering digunakan di sekolah sebagai alat permainan edukatif yang menarik. Jenis-jenis balok ini bervariasi dalam bentuk, warna, dan cara bermainnya. Salah satu permainan yang populer adalah Menara Geometri, di mana anak-anak dapat membangun struktur geometris dengan menggunakan berbagai bentuk balok. Balok Istana, menyediakan pengalaman membangun istana dengan keberagaman bentuk balok yang tersedia. Sementara itu, Menara Balok, memberikan tantangan dalam membangun menara setinggi mungkin dengan kesetabilan balok. Ada juga permainan Kereta Api Balok, yang mengajak anak-anak untuk merancang jalur kereta menggunakan balok. Melalui berbagai permainan ini, anak-anak tidak hanya dapat mengembangkan keterampilan motorik dan kreativitas, tetapi juga memahami konsep geometri dan struktur secara interaktif.

### C. Metode

Penelitian tindakan kelas berfokus pada pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Anggan, kelas A, yang terdiri dari 6 anak didik. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tehnik pengumpulan data melibatkan observasi terhadap perilaku anak-anak selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru kelas untuk insight lebih mendalam. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang tepat dan efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak pada tingkat usia dini.



Gambar 1. Siklus Ptk Menurut Kurt Lewin

| Perkembangan | Hasil belajar  | Penilaian |    |     |     |
|--------------|--|-----------|----|-----|-----|
|              |  | BB        | MB | BSH | BSB |
| Kognitif     | Menemukan solusi terhadap permasalahan sederhana   |           |    |     |     |
|              | Mengelompokkan jumlah benda berdasarkan konsep banyak dan sedikit  |           |    |     |     |
|              | Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (sebagai peserta didik, anak dan teman) dengan cara yang fleksibel dan diterima oleh lingkungan social            |           |    |     |     |
|              | Mengklasifikasikan benda dengan berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, tekstur dan ciri-ciri.  |           |    |     |     |
|              | Membandingkan konsep besar-kecil, banyak- sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi- rendah, antara benda yang satu dengan benda yang lainnya.dengan satuan tidak baku |           |    |     |     |

#### D. Hasil dan Pembahasan

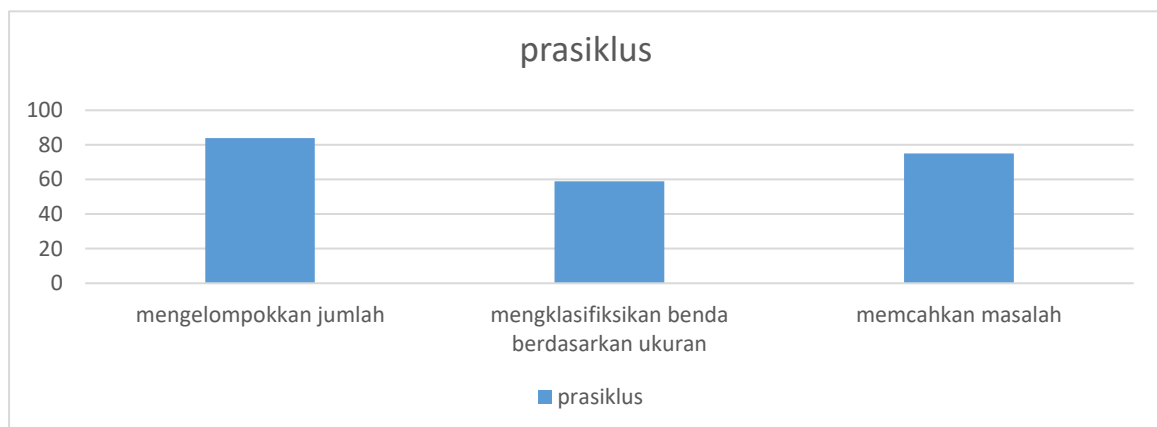
##### Prasiklus

Penelitian tindakan kelas disini akan menunjukkan hasil penelitian tindakan kelas di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Anggana yang mencakup tentang meningkatkan perkembangan kognitif melalui media balok pada anak usia 4 - 5 tahun di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Anggana. Peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada saat pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media balok di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Anggana. Penelitian dilaksanakan dengan observasi dan mewawancarai guru.

Tabel 1. Penilaian prasiklus

| No | Nama Siswa        | Indikator                   |    |     |     |  |    |     |     |                    |    |     |     | Skor |
|----|-------------------|-----------------------------|----|-----|-----|--|----|-----|-----|--------------------|----|-----|-----|------|
|    |                   | Mengelompokkan jumlah benda |    |     |     | Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukurannya |    |     |     | Memecahkan masalah |    |     |     |      |
|    |                   | BB                          | MB | BSH | BSB | BB   | MB | BSH | BSB | BB                 | MB | BSH | BSB |      |
| 1  | 2                 | 3                           | 4  | 1   | 2   | 3  | 4  | 1   | 2   | 3                  | 4  |     |     |      |
| 1  | Maira azrina      |                             |    | ✓   |     |  | ✓  |     |     |                    |    | ✓   |     | 8    |
| 2  | Mellysa           |                             |    |     | ✓   |  |    | ✓   |     |                    |    | ✓   |     | 10   |
| 3  | Muhammad azzam    |                             |    |     | ✓   |  | ✓  |     |     |                    |    | ✓   |     | 9    |
| 4  | Muhammad mukhlash |                             |    | ✓   |     |  | ✓  |     |     |                    |    | ✓   |     | 8    |
| 5  | Muhammad reffi    |                             |    | ✓   |     |  | ✓  |     |     |                    |    | ✓   |     | 8    |
| 6  | Nur avika         |                             |    | ✓   |     |  |    | ✓   |     |                    |    | ✓   |     | 9    |

Berdasarkan table di atas dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Tk Aisyah Bustanul Athfal 2 Anggana kelompok A masih banyak anak-anak yang perkembangan kognitifnya belum berkembang, dapat kita lihat dari keseluruhan skor nya ialah 73%. Data prasiklus dapat dilihat dengan jelas melalui grafik dibawah ini.



Berdasarkan grafik kemampuan kognitif anak prasiklus terlihat dari indikator di atas dengan rata-rata 73 %, oleh karena itu peneliti berencana akan melakukan tindakan dengan menggunakan media balok untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

### Siklus 1

Tindakan penelitian kelas siklus 1 dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, siklus ini menggunakan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kemudian pada setiap pertemuan peneliti mengimplementasikan media balok pada siklus 1 dengan indikator memecahkan masalah, mengelompokkan jumlah, mengklasifikasikan ukuran balok.

Tabel 2. Penilaian siklus 1

| No | Nama Siswa        | Indikator                   |    |     |     |  |    |     |     |                    |    |     |     | Skor |
|----|-------------------|-----------------------------|----|-----|-----|--|----|-----|-----|--------------------|----|-----|-----|------|
|    |                   | Mengelompokkan jumlah benda |    |     |     | Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukurannya |    |     |     | Memecahkan masalah |    |     |     |      |
|    |                   | BB                          | MB | BSH | BSB | BB   | MB | BSH | BSB | BB                 | MB | BSH | BSB |      |
| 1  | 2                 | 3                           | 4  | 1   | 2   | 3  | 4  | 1   | 2   | 3                  | 4  |     |     |      |
| 1  | Maira azrina      |                             |    | ✓   |     |  |    | ✓   |     |                    |    |     | ✓   | 10   |
| 2  | Mellysa           |                             |    |     | ✓   |  |    |     | ✓   |                    |    |     | ✓   | 12   |
| 3  | Muhammad azzam    |                             |    |     | ✓   |  |    | ✓   |     |                    |    |     | ✓   | 11   |
| 4  | Muhammad mukhlash |                             |    |     | ✓   |  |    | ✓   |     |                    |    |     | ✓   | 11   |
| 5  | Muhammad reffi    |                             |    | ✓   |     |  |    | ✓   |     |                    |    |     | ✓   | 10   |
| 6  | Nur avika         |                             |    |     | ✓   |  |    |     | ✓   |                    |    |     | ✓   | 12   |

Dari analisis tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam kemampuan kognitif anak. Pada prasiklus, persentase mencapai 73 % yang menunjukkan kondisi awal kemampuan kognitif anak. Namun melalui intervensi dan implementasi media balok pada siklus 1, terjadi peningkatan yang mencolok hingga mencapai 89 %. Peningkatan sebanyak ini memberi gambaran yang positif, mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak. Lebih jauh lagi, hasil pada siklus 1 telah mencapai kategori sangat baik, menunjukkan bahwa intervensi dengan media balok memberikan dampak yang sangat positif terhadap perkembangan kognitif anak-anak di TK tersebut.

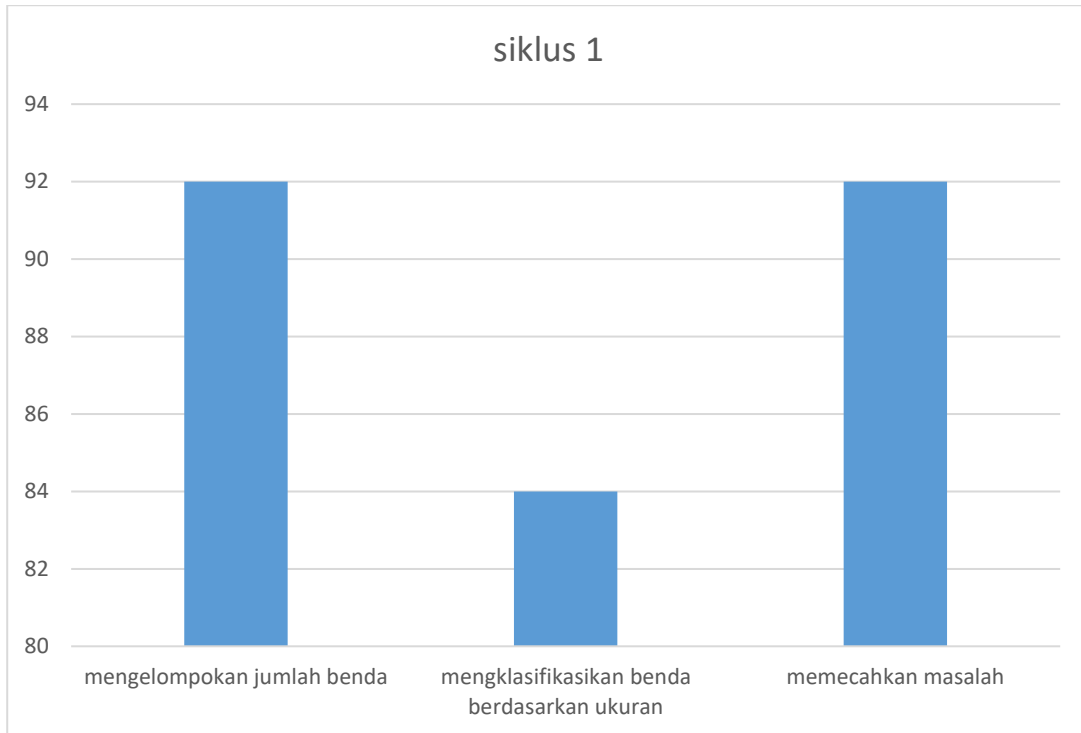
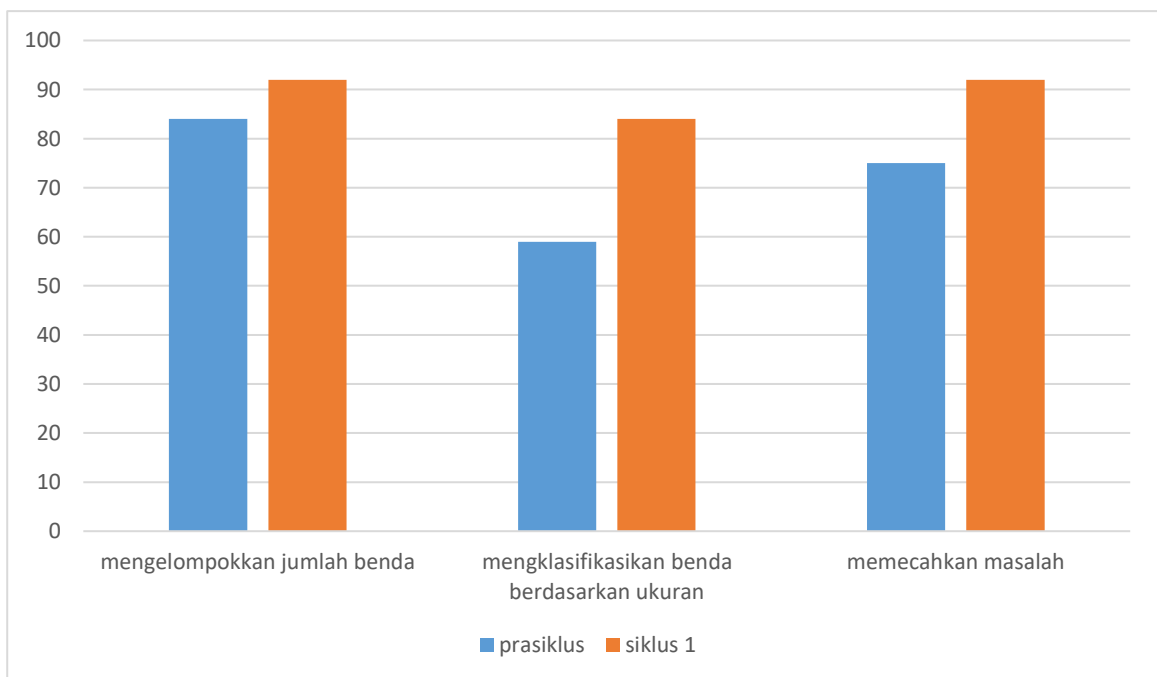


Diagram di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berikut adalah grafik Persentase Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Prasiklus dan Siklus 1.



Dalam hasil observasi perkembangan kognitif anak pada prasiklus, peneliti dapat mengamati bahwa sebagian anak masih mengalami keterbatasan dalam pengembangan aspek kognitif nya. Pada tahap ini, terlihat bahwa beberapa anak menghadapi beberapa kesulitan dalam kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan dalam memecahkan masalah. Kondisi awal ini menggaambarkan bahwa perkembangan kognitif anak-anak tersebut belum optimal. Dari jumlah anak 6 orang di kelas A, terdapat 4 anak

yang masih berkembang (MB) dan 2 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH), anak-anak tersebut masih dibantu oleh guru untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya.

Kegiatan refleksi dengan guru kelas setelah prasiklus menjadi langkah yang sangat penting dalam menyusun rencana tindakan selanjutnya. Dengan menyimpulkan banyak kekurangan dalam pelaksanaan prasiklus, peneliti dan guru kelas sepakat untuk melanjutkan ke siklus 1. Keputusan ini dapat diambil untuk memberikan kesempatan lebih lanjut dalam mengimplementasikan intervensi dengan media balok dan mengukur kemajuan perkembangan kognitif anak-anak di kelas tersebut. Siklus 1 diharapkan dapat menjadi fase pengembangan dan penyempurnaan dari prasiklus, dengan fokus pada upaya mengatasi kekurangan yang telah diidentifikasi. Dengan melibatkan guru kelas dalam proses refleksi dan perencanaan, kolaborasi yang baik dapat terjalin untuk mencapai tujuan peningkatan perkembangan kognitif anak secara optimal, dalam mengklasifikasikan benda sesuai ukuran, memecahkan masalah. Pembelajaran media bermain balok yang diterapkan akan dilakukan perbaikan-perbaikan dalam mencapai indikator yang diinginkan.

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di TK Aisyiah Bustanul Athfal 2 Anggana membuktikan bahwa penggunaan media balok efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Melalui serangkaian langkah-langkah penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa media balok dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam konteks pembelajaran tersebut. Adanya perubahan positif sebesar 89% dalam kemampuan kognitif anak merupakan indikator kuat bahwa metode ini tidak hanya efektif tetapi juga relevan dengan kebutuhan pengembangan anak usia dini. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang pentingnya penggunaan media balok dalam mendukung perkembangan kognitif anak di lingkungan TK, serta menegaskan bahwa strategi ini dapat diadopsi oleh lembaga pendidikan sejenis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## E. Simpulan

Perkembangan kognitif pada anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar kemampuan berfikir dan pemecahan masalah yang lebih kompleks di masa depan. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah melalui media balok. Di TK Aisyiah Bustanul Athfal 2 Anggana, menggunakan media balok telah memberikan kontribusi yang signifikan dengan peningkatan sebesar 89% dalam kemampuan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media balok memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, mengelompokkan jumlah balok, dan mengenali ukuran balok sesuai dengan klasifikasinya. Dengan melalui media balok anak-anak dapat lebih efektif mengasah kemampuan kognitif mereka, memperoleh keahlian dalam mengatasi tantangan, dan mengembangkan fondasi yang kokoh untuk pembelajaran yang lebih lanjut.

## Referensi

- Aisyah, Aisyah. "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (29 Desember 2020): 37–41. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>.
- Gusniarti, Gusniarti, Dwi Nomi Pura, dan Mimpira Haryono. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Dari Kardus Bekas Di PAUD Ceria Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma." *Early Childhood Research and Practice* 1, no. 01 (15 Juni 2020): 28–33. <https://doi.org/10.37676/ecrp.v1i01.1071>.

- Rachmat, Faisal. "Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 11, no. 2 (30 November 2017): 238–51. <https://doi.org/10.21009/JPUD.112.04>.
- Sabta, Nidiya, dan Nurhenti Dorlina Simatupang. "Pemanfaatan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3 - 4 Tahun," t.t.
- Talango, Sitti Rahmawati. "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini." *Early Childhood Education Journal* 1, no. 01 (25 September 2020): 93–107.
- Hapsah Rahayu, E. Y. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 835.
- Akhmad Shunhaji, N. F. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif. *Journal Of Islamic Education*.
- Dek Ngurah Laba Laksana, K. D. (2021). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. NEM.
- Fauzia, W. (2022). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Sulawesi Tengah: CV.Feniks Muda Sejahtera.
- Khadijah, N. A. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik. Jakarta: Kencana.
- Natalia Sulistyio Veerman, T. N. (2023). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Get Press Indonesia.
- Nidiya Sabta, N. D. (n.d.). Pemanfaatan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Mahasiswa Negeri Surabaya*.
- Novia Istiqomah, M. (2022). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*.
- Novitasari, K. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Universitas Pgri Yogyakarta.
- RetaTata, N. (2022). Implementasi Media Permainan Balok Untuk Pengembangan Kognitif Anak Di Tk Dwi Karsa Bandar Lampung. Uin Raden Intan Lampung .
- Salma Rozana, R. H. (2020). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik). Jawa Barat: Edu Publisher.
- Yecha Febrieanitha Putri, L. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* .