

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN BALOK DI PAUD DAHARNAS LESTARI TAHUN AJARAN 2012-
2013**

Mahnifra

mahnifra@yahoo.co.id

PAUD Daharnas Lestari

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah: 1) anak belum mampu menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, 2) anak belum mampu mengembangkan kemampuan logika matematika, 3) kurangnya kemampuan dalam menggunakan media yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak, 4) kurangnya rangsangan dan pelatihan dari guru dalam media balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 30 orang, yang terdiri dari 14 orang anak perempuan dan 16 orang anak laki-laki. Alat pengumpul data yang digunakan peneliti adalah lembar observasi. Temuan hasil siklus I menunjukkan bahwa perolehan nilai anak yang tergolong kurang 3,33%, yang tergolong cukup adalah 20%, yang tergolong baik adalah 66,7%, yang tergolong baik sekali adalah 10%. Dengan demikian kemampuan kognitif anak pertemuan I siklus I berada pada tingkat kategori baik sebesar 66,7%. Belum maksimalnya pada saat dilakukan siklus I dengan menggunakan kotak-kotak anak kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, pada siklus II dilakukan dengan menggunakan balok maka diperoleh data hasil siklus II menunjukkan bahwa perolehan nilai anak yang tergolong kurang tidak ada, yang tergolong cukup tidak ada, yang tergolong baik adalah 3,33%, yang tergolong baik sekali adalah 96,7%. Dengan demikian kemampuan kognitif anak pertemuan I siklus I berada pada tingkat kategori baik sekali sebesar 96,7%.

Kata kunci: *kognitif, permainan balok*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak pada rentangan usia 4-6 tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

Selanjutnya berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009

muatan Kurikulum anak usia dini meliputi bidang pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan berbahasa, kognitif, dan psikomotorik.

Menurut Dewi, (2005:11) kognitif adalah “mencakup aspek-aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berfikir dan bagaimana kegiatan berfikir

itu bekerja. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, peringatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan, dan penalaran. Dengan kemampuan kognisi inilah individu mampu memberikan respon terhadap kejadian yang terjadi secara internal yaitu kejadian yang datang dari diri anak dan eksternal yang diperoleh dari lingkungannya keluarga, sekolah dan lingkungannya masyarakat

Perkembangan struktur kognitif berlangsung menurut urutan yang sama bagi semua anak. Setiap anak akan mengalami dan melewati setiap tahapan, yang oleh Piaget tahapan ini disebut asimilasi yaitu tahap yang melibatkan penggabungan pengetahuan baru dengan struktur pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, akomodasi yaitu tahap perubahan struktur pengetahuan yang sudah ada sebelumnya untuk mengakomodasi hadirnya informasi baru, dan ekuilibrium yaitu tahap penggabungan asimilasi dan akomodasi yaitu membuat anak dapat membentuk schema. Yang merujuk pada representasi pengetahuan umum.

Menurut Piaget dalam Jauhari, (2011:13), perkembangan kognitif pada anak terjadi dalam empat tahap, yaitu: (1) tahap sensorimotorik (0-2 tahun), (2) tahap praoperasional (2-7 tahun), (3) tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan (4) tahap operasional formal (11-16 tahun). Dari setiap tahapan itu urutannya tidak berubah-ubah.

Menurut Gunarsa dalam Abdurrahman, (2003:170) tahapan-tahapan perkembangan tersebut adalah (1) tahap sensori-motor (umur 0 sampai 2 tahun), (2) tahap praoperasional (umur 2 sampai 7 tahun), (3) tahap konkret-operasional (7 sampai 11 tahun), dan (4) tahap formal operasional (umur 11 ke atas).

Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan seni, konsep bentuk warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Anak usia 5-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain suka bereksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahunya, sering bertanya tentang berbagai fenomena melalui ujicoba, selain itu anak juga suka mengklasifikasikan berbagai benda berdasarkan warna, ukuran, jenis dan lain-lain serta gemar berhitung. Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui banyak cara. Banyak cara yang bisa digunakan untuk mengasah kemampuan kognitif anak, namun tentu hal ini harus disesuaikan dengan usia perkembangan dan pertumbuhan anak.

Menurut Wiyani, Barnawi, (2012: 93) “Bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak.” Menurut Heruman (2007:167) mengatakan bahwa Balok adalah suatu bangun ruang dimana setiap sisinya berbentuk persegi panjang memiliki tiga pasang sisi berhadapan yang sama bentuk dan ukurannya.

Menurut Subroto, (2009:140) bahwa Balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh enam sisi atau tiga pasang sisi berbentuk persegi panjang.

Sedangkan menurut Negoro dan Harahap (2002:20) menjelaskan bahwa balok adalah suatu bangun ruang. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), 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.

Balok adalah media yang hampir mempunyai variasi yang lengkap (tidak terhitung) sebagai alat permainan yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak. Melalui penggunaan balok anak dapat melatih keterampilan motorik halus, berlatih untuk memecahkan masalah, bebas berimajinasi, dan menciptakan hal-hal baru sebagai sebuah ide kreatif.

Media balok merupakan permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dimana permainan ini dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta.

Berdasarkan hasil observasi awal di lokasi penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum mampu menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, anak belum mampu mengembangkan kemampuan logika matematikanya, media yang digunakan guru belum sesuai dengan banyaknya siswa, anak masih mengandalkan keterampilan memegang benda kecil dari pada benda yang besar, anak kurang mampu memberikan keseimbangan dalam menyusun balok, kurangnya rangsangan

dan pelatihan dari guru, kurangnya kemampuan anak dalam mengelompokkan benda dengan berbagai cara, memasang benda sesuai dengan pasangannya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah pola pendidikan, baik pola pendidik dalam rumah maupun pendidik di sekolah, pola pendidikan dirumah dan di sekolah menyebabkan anak didik tidak dapat bebas melakukan kegiatan sesuai kehendaknya sehingga daya kreatif anak terhambat.

Beragam balok dapat dipergunakan sebagai alat permainan atau sarana belajar. Beberapa jenis balok yang dipergunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok pasak/lego dan balok lainnya.

Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, disamping untuk memberikan kesempatan bagi anak bereksplorasi. Balok perlu memiliki banyak kelengkapan agar anak dapat bereksplorasi secara maksimal. Disamping agar lebih menarik perhatian anak pada saat mereka bermain balok. Balok memberi kesempatan kepada anak untuk berbuat berbagai bentuk benda. Beberapa kelengkapan balok yang dimaksud antara lain: balok pelengkap, binatang mainan, orang-orangan, kendaraan mainan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin mengadakan penelitian di PAUD Daharnas Lestari dengan mengangkat judul: "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di Paud Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013".

Untuk menghindari pembahasan yang cukup luas, maka peneliti

memfokuskan masalah ini pada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok di PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013.

Berdasarkan masalah pokok tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut: “Apakah kemampuan kognitif anak dapat meningkat melalui permainan balok di PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013?”.

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok di PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, suatu penelitian yang mengkaji tentang permasalahan dengan ruang lingkup yang tidak terlalu luas yang berkaitan dengan perilaku seseorang atau kelompok tertentu disertai permasalahan yang diteliti terhadap dampak perlakuan dalam rangka mengubah, memperbaiki, dan meningkatkan mutu perilaku yang sedang diteliti. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak didik.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelompok B PAUD Daharnas Lestari pada tahun ajaran 2012/2013. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik kelas kelompok B dengan jumlah siswa 30 anak yang terdiri dari 16 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut

Arikunto, (2006:16) mengemukakan secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, observasi yang digunakan adalah untuk mengetahui peningkatan kognitif anak melalui permainan balok di PAUD Daharnas Lestari, Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi ini dilakukan dengan mengamati instrumen-instrumen dalam proses evaluasi serta data yang dapat menunjang kelengkapan penelitian ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah metode deskriptif analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tabulasi data

Tabulasi data adalah membuat table-tabel yang berisikan data yang telah diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan.

b. Menghitung rata-rata

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari nilai yang dimaksud.

$$\text{Rumus: } \textit{mean} \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

Mean = rata-rata

Σ = Jumlah

X_i = nilai x ke 1 sampai ke n

N = Jumlah skor

c. Menyajikan data

Penyajian data dapat dilakukan dengan mengklasifikasikan data yang diperoleh ke dalam tabel frekuensi dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \dots \text{Dewi,}$$

(2010:188)

Keterangan:

P = Kemampuan berbahasa

F = Jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah seluruh anak

d. Membuat tabel distribusi

Tabel1. Interpretasi Perkembangan Kognitif Anak

Skor	Kemampuan Bahasa
$0 \leq \text{skor rata-rata} \leq 0,75$	Kurang
$0,75 \leq \text{skor rata-rata} \leq 1,50$	Cukup
$1,50 \leq \text{skor rata-rata} \leq 2,25$	Baik
$2,25 \leq \text{skor rata-rata} \leq 3,00$	Baik sekali

Kriteria penelitian kemampuan kognitif anak tiap indikator:

Baik sekali (BS) atau skor 3 : jika terdapat 3 deskriptor teramati

Baik (B) atau skor 2 : jika terdapat 2 deskriptor teramati

Cukup (C) atau skor 1 : jika terdapat 1 deskriptor teramati

Kurang (K) atau skor 0 : jika tidak satu pun deskriptor teramati

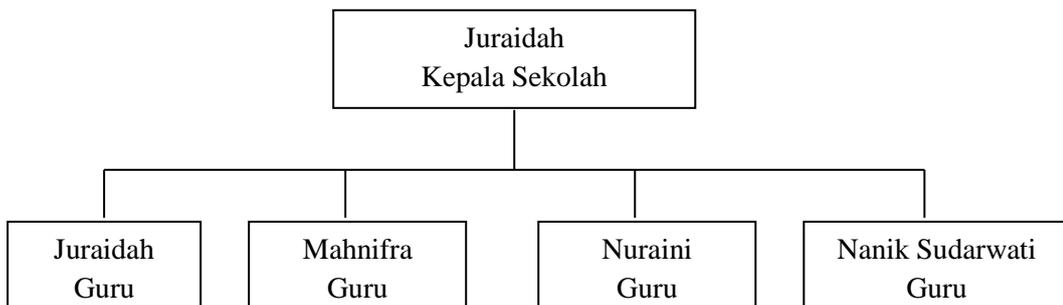
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Daharnas Lestari yang beralamat di Jln. B. Z. Zein Hamid Titi Kuning Kecamatan Medan Johor Medan. PAUD Daharnas Lestari didirikan pada tanggal 16 juli tahun 2007. Awal didirikannya

PAUD Daharnas Lestari ini atas dasar ide dari bapak Dahlan Harahap yang juga menjabat sebagai Lurah pada saat itu.

Struktur organisasi PAUD Daharnas Lestari dapat dilihat pada skema berikut:



PAUD Daharnas Lestari terdiri dari dua kelas yaitu, kelas kelompok A dan kelompok B. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tehnik observasi. Dari hasil observasi terhadap 30 anak, maka penelitian mendeskripsikan data-data temuan penelitian yang telah dilakukan

selama siklus I dan siklus II. Dimana pada setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan.

Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan siklus I, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran yang

akan dilaksanakan di kelas, antara lain:

- (1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum
- (2) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- (3) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu permainan balok
- (4) Mempersiapkan lembar observasi tentang kemampuan kognitif

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai peneliti untuk melakukan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan 2 kali pertemuan.

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti selama siklus I pada pertemuan pertama dan kedua adalah sebagai berikut:

- (1) Kegiatan Awal
 - Doa dan salam pembukaan
 - Bernyanyi
 - Tanya jawab tentang tema
- (2) Kegiatan Inti
 - Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan.
 - Anak membentuk lingkaran dengan baik dan memberikan penguatan kepada anak
 - Guru memperkenalkan balok yang akan digunakan
 - Peneliti membentuk kelompok dengan memberi tugas membuat lingkaran segi tiga jajaran genjang,

persegi panjang dengan menggunakan balok untuk dikerjakan

- Peneliti memberikan penghargaan kepada anak yang mampu mengerjakan dengan baik dan memberikan penguatan kepada anak yang belum dapat mengerjakan dengan baik
- Peneliti dan anak secara bersama-sama menyebutkan bentuk gambar yang disusun dengan balok dan anak diberikan kesempatan untuk menceritakan tentang bentuk apa yang telah selesai disusun anak.

(3) Istirahat/ Makan

(4) Kegiatan Akhir

- Mendiskusikan kegiatan yang telah dilaksanakan dengan anak.
- Bernyanyi
- Doa dan salam penutup

c. Hasil Pengamatan

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan balok, peneliti dibantu oleh guru kelas selaku mitra kolaborasi dengan ibu Juraini untuk mengamati seluruh aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

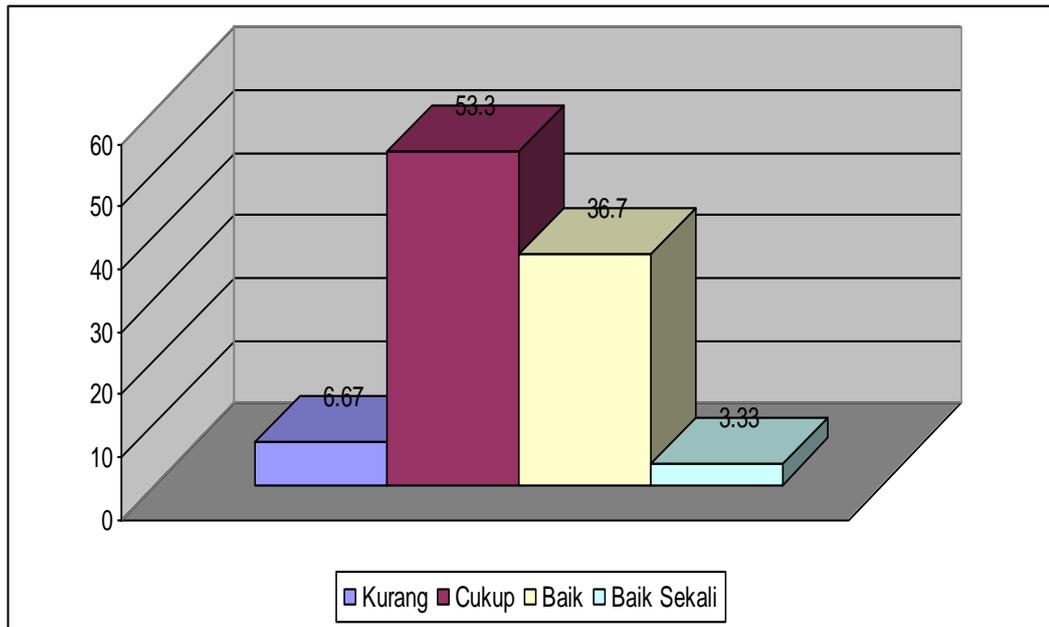
Hasil pengamatan guru tersebut, menunjukkan bahwa aktivitas peneliti selama tindakan pada siklus I pada aspek membuat lingkaran segi tiga jajaran genjang, persegi panjang dengan menggunakan balok tergolong kedalam kategori baik.

Selama proses pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan balok, si peneliti mengamati aktivitas anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.

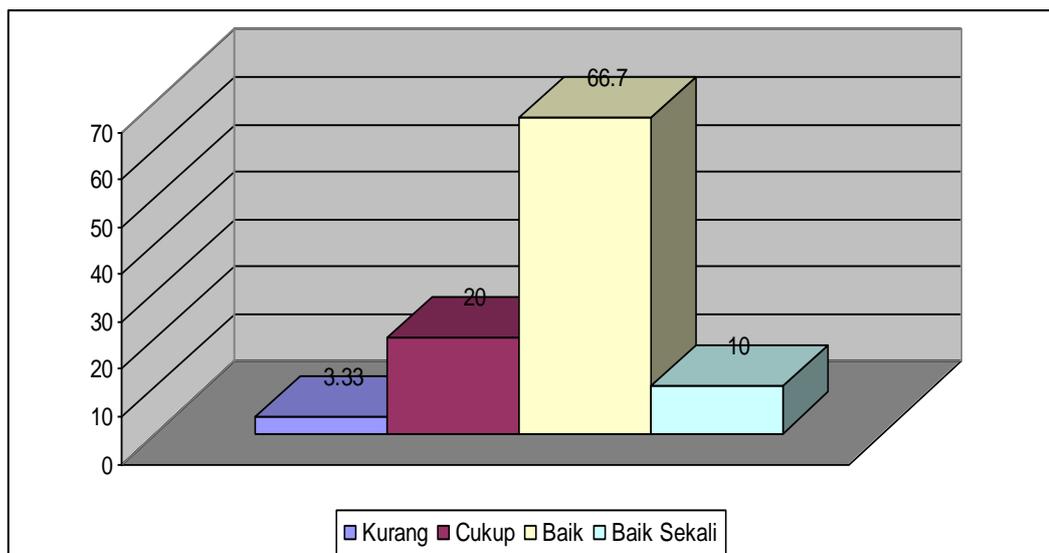
Pelaksanaan penelitian dilakukan oleh peneliti dan dibantu guru kelas.

Lebih jelasnya perkembangan kemampuan kognitif anak pada pertemuan pertama pada siklus I dapat digambarkan pada diagram batang dibawah ini.

Gambar 1. Diagram Batang Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Pertemuan 1 siklus 1



Gambar 2. Diagram Batang Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Pertemuan 2 siklus 1



d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama siklus I dapat dilihat bahwa melalui permainan balok belum secara optimal dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak. Dimana hingga perkembangan kemampuan kognitif anak tergolong masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif menjadi lebih baik. Hasil refleksi pada siklus I yaitu:

- a. Masih terdapat anak yang belum mampu membuat lingkaran segi tiga jajaran genjang, persegi panjang
- b. Masih terdapat anak yang belum mampu membuat lingkaran segi tiga jajaran genjang, persegi panjang dengan menggunakan balok.
- c. Dalam penyampaian penjelasan penggunaan permainan balok peneliti harus lebih memperhatikan apakah anak sudah paham dengan penjelasan peneliti tentang cara penggunaan balok sebagai media yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- d. Peneliti lebih memperhatikan dan memotivasi anak
- e. Peneliti menyajikan permainan balok yang lebih menarik dari media permainan sebelumnya untuk menarik perhatian.

Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I yang telah dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan oleh peneliti, maka diperoleh hasil bahwa kognitif anak masih tergolong rendah, untuk itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus II yang akan dilaksanakan 2 kali pertemuan. Tahap perencanaan siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

- (1) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- (2) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu permainan balok. Pada siklus ini peneliti mempersiapkan permainan balok yang lebih menarik perhatian anak
- (3) Mempersiapkan lembar observasi tentang peningkatan kognitif anak

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pada kegiatan ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan kegiatan berupa perbaikan dari siklus I.

- (1) Kegiatan Awal
 - Doa dan salam pembukaan
 - Bernyanyi
 - Tanya jawab tentang tema
- (2) Kegiatan Inti
 - Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan.
 - Peneliti mengajarkan pada anak bagaimana cara menggunakan balok, menentukan warna,

- menghitung jumlah warna dan bentuk
 - Peneliti membentuk kelompok dengan memberi tugas membuat lingkaran segi tiga jajaran genjang, persegi panjang dengan menggunakan balok
 - Peneliti memberikan penghargaan kepada anak yang mampu mengerjakan dengan baik dan memberikan penguatan kepada anak yang belum dapat mengerjakan dengan baik
 - Anak memberikan kesimpulan dengan hasil kerjanya. Setelah kegiatan selesai, peneliti dan anak secara bersama-sama menyebutkan bentuk gambar yang disusun dengan balok dan anak diberikan kesempatan untuk menceritakan tentang bentuk apa yang telah selesai disusun anak.
- (3) Istrahat/Makan
- (4) Kegiatan Akhir
- Mendiskusikan kegiatan yang telah dilaksanakan dengan anak

- Bernyayi
- Doa dan salam penutup

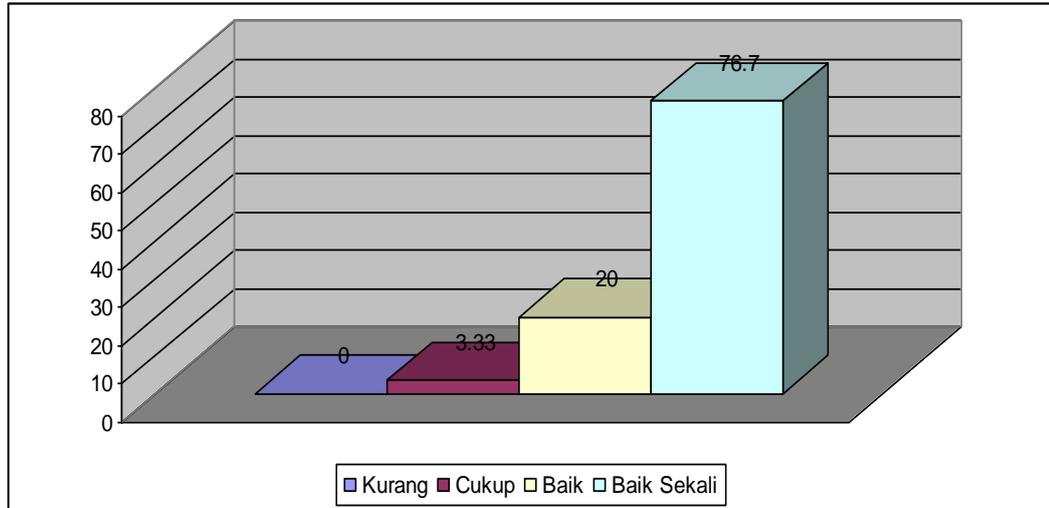
c. Pengamatan

Dengan kegiatan yang sama seperti gambar pada siklus I maka, Hasil observasi yang dilakukan oleh si peneliti dan guru, wali kelas menunjukkan bahwa aktivitas peneliti selaku guru selama tindakan siklus II pada aspek membagi anak dalam kelompok kecil, penyediaan peralatan (permainan balok), menjelaskan tujuan kegiatan dengan menggunakan permainan balok, menjelaskan tentang permainan balok dan memberikan penjelasan yang terdapat dalam media, mengapresiasi hasil karya anak, serta memberikan respon terhadap hasil karya anak tergolong kedalam kategori baik.

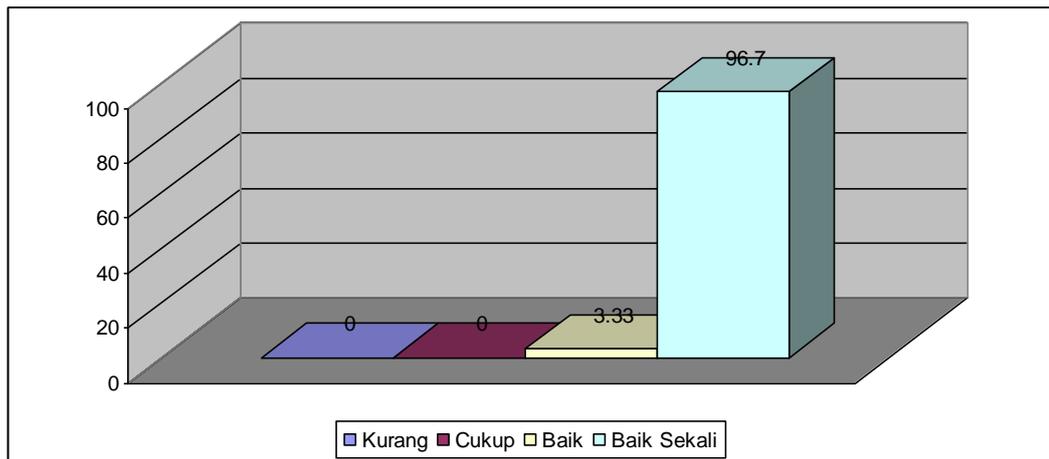
Selama proses pembelajaran menggunakan permainan balok peneliti dan guru sebagai mitra kolaborasi ikut secara bersama-sama mengamati aktivitas anak pada siklus ke II dan mengisi lembar observasi yang telah disediakan.

Secara ringkas, hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak selama siklus II dirangkum pada gambar berikut:

Gambar 3. Diagram Batang Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Pertemuan 1 siklus II



Gambar 3. Diagram Batang Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Pertemuan 2 siklus II



d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas selaku kolaborasi, diperoleh bahwa aktivitas yang dilakukan peneliti selama melaksanakan tindakan siklus II sudah tergolong baik sekali.

Selanjutnya hasil observasi yang telah dilakukan selama siklus II dapat dilihat bahwa melalui permainan balok sudah optimal dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif. Dimana pada

pertemuan kedua siklus II perkembangan kemampuan kognitif anak sudah tergolong baik.

Setelah dilakukan analisis dan refleksi siklus II diperoleh kesimpulan bahwa permainan balok dalam meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak di PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013 telah berhasil.

Pembahasan

Penggunaan permainan balok yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013 merupakan penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kognitif. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Penggunaan

permainan balok terbukti dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak. Peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan balok hingga akhir pertemuan setiap siklus secara ringkas dirangkum pada tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Peningkatan Kognitif Anak Pada Siklus I dan Siklus II

No	Skor Rata-rata	Siklus I		Skor Rata-rata	Siklus II		Kriteria
		F	%		F	%	
1	$0 \leq 0,75$	1	3,33	$0 \leq 0,75$	0	0	Kurang
2	$0,75 \leq 1,50$	6	20	$0,75 \leq 1,50$	0	0	Cukup
3	$1,50 \leq 2,25$	20	66,7	$1,50 \leq 2,25$	1	3,33	Baik
4	$2,25 \leq 3,00$	3	10	$2,25 \leq 3,00$	29	96,7	Baik sekali
Jumlah		30	100		30	100	

Tabel di atas, memberikan informasi bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak hingga akhir pertemuan siklus I menunjukkan bahwa perolehan nilai anak yang tergolong kurang 3,33%, yang tergolong cukup adalah 20%, yang tergolong baik adalah 66,7%, yang tergolong baik sekali adalah 10%. Dengan demikian kemampuan kognitif anak pertemuan I siklus I berada pada tingkat kategori baik sebesar 66,7%

Perkembangan kemampuan kognitif anak hingga akhir pertemuan siklus I menunjukkan bahwa perolehan nilai anak yang tergolong kurang tidak ada, yang tergolong cukup tidak ada, yang tergolong baik adalah 3,33%, yang tergolong baik sekali adalah 96,7%. Dengan demikian kemampuan kognitif anak pertemuan I siklus I berada pada tingkat kategori baik sekali sebesar 96,7%

Hal ini berarti melalui penggunaan permainan balok yang dilakukan pada siklus I belum sepenuhnya dapat meningkatkan

perkembangan kemampuan kognitif anak, sehingga perlu dilakukan tindakan yang lebih baik pada siklus II. Pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran dengan tetap menggunakan permainan balok, namun pada siklus II ini peneliti memperbaiki cara penyampaian penjelasan penggunaan media dan peneliti juga harus lebih memperhatikan apakah anak sudah paham dengan penjelasan pseneliti tentang penggunaan permainan balok tersebut. Selain itu pada siklus II ini peneliti lebih memperhatikan dan memotivasi anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan serta menyajikan permainan balok yang lebih menarik dari permainan balok sebelumnya untuk menarik perhatian anak.

Setelah dilakukan tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dibanding pada siklus I yaitu bahwa jumlah anak yang kognitifnya tergolong baik bertambah dari 2 anak menjadi 17 anak (57%).

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang dilakukan hingga siklus II, menunjukkan adanya peningkatan kognitif anak. Temuan yang diperoleh melalui penggunaan permainan balok antara lain:

- (a) Melalui penggunaan permainan balok dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi sehingga dapat meningkatkan kognitif anak.
- (b) Keberhasilan dalam memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kemampuan kognitif anak melalui permainan balok ini dapat meningkatkan dengan memberikan penguatan serta pujian kepada anak supaya anak lebih bersemangat dalam bermain sambil belajar.

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan balok, karena melalui pemanfaatan permainan balok kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup, dimana ketika proses pembelajaran berlangsung anak dapat mengamati objek materi yang disampaikan guru kepada anak.

Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan terbukti bahwa melalui permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap penelitian tindakan yang telah dilakukan selama 2 siklus dan diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Melalui penggunaan permainan balok dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B PAUD Daharnas Lestari Tahun ajaran 2012-2013, (2) Data hasil siklus I menunjukkan bahwa perolehan nilai anak yang tergolong kurang 3,33%, yang tergolong cukup adalah 20%, yang tergolong baik adalah 66,7%, yang tergolong baik sekali adalah 10%. Dengan demikian kemampuan kognitif anak pertemuan I siklus I berada pada tingkat kategori baik sebesar 66,7%, (3) Data hasil siklus II menunjukkan bahwa perolehan nilai anak yang tergolong kurang tidak ada, yang tergolong cukup tidak ada, yang tergolong baik adalah 3,33%, yang tergolong baik sekali adalah 96,7%. Dengan demikian kemampuan kognitif anak pertemuan I siklus I berada pada tingkat kategori baik sekali sebesar 96,7% dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus II berada pada tingkat baik, dan (4) pada siklus II dilakukan perbaikan cara penyampaian pembelajaran oleh peneliti, namun tetap dengan kegiatan pembelajaran melalui permainan balok. Setelah dilakukan tindakan siklus II, maka diketahui bahwa kognitif anak mengalami peningkatan yaitu menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dibanding pada siklus I yaitu bahwa jumlah anak yang kognitifnya tergolong baik bertambah dari 2 anak menjadi 17 anak (57%).

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardy, Novan dan Barnawi, 2012. *Format PAUD*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arif S. Sadiman. 2003. *Bunga Rampai Dan Psikologi Pembelajaran*. Semarang. WRI Walisongo Research Institute.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danim, Surya. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Diknas, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Bahasa
- Diknas. 2003. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta: Diknas
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan, Cetakan ke-7*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Jauhari. Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*, Jakarta: PrestasiPustakaraya.
- Kurniasih, Imas. 2012. *Kumpulan Permainan Interaktif untuk meningkatkan Kecerdasan Anak*, Yogyakarta: Cakrawala.
- Negoro, dan Harahap. B. 2002. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- S.C.V. Munandar. 2004. *Mengembangkan Bakat Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: Media Pustaka.
- Subroto Joko, dkk. 2009. *Cepat Kuasai Matematika Supermudah Kelas 4,5, dan 6*. Jakarta Limas.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, 2009, *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syah. Muhibbin. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika