

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah jenis pengajaran yang menekankan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Ini termasuk meningkatkan keterampilan motorik fisik, kemampuan kognitif, kreativitas, kecerdasan emosional, dan keterampilan sosial mereka, yang masing-masing memiliki ciri dan fase perkembangan yang berbeda. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memupuk berbagai keterampilan anak sejak usia dini kehidupan serta membantu anak agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya secara optimal (Sri Katoningsih 2021).

Menurut Pasal 28 Ayat 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003, dinyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengacu pada pendidikan formal seperti taman kanak-kanak, Laudatour Atfal, atau bentuk serupa." Proses pembelajaran di taman kanak-kanak mirip dengan kegiatan yang berbasis pada bermain. Kegiatan tersebut sangat penting karena anak usia 0 hingga 6 tahun berada dalam fase praoperasional, di mana mereka mengembangkan pengetahuan melalui pengamatan, mendengarkan, dan membiasakan diri dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus

disampaikan dengan menyajikan ide-ide yang bermakna melalui pengalaman langsung, memastikan anak-anak terlibat dalam pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan menempatkan anak sebagai peserta didik yang pasif (Reni Ardiana 2022).

Dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, pelaksanaannya perlu memperhatikan beberapa prinsip perkembangan, yaitu perkembangan fisik, sosial emosional, dan kognitif yang saling berkaitan satu sama lain. Proses perkembangan dan pembelajaran merupakan hasil interaksi antara Pertumbuhan biologis berhubungan dengan lingkungan tempat anak-anak tinggal, yang meliputi konteks fisik dan sosial. Bermain berfungsi sebagai

mekanisme vital yang mendorong pertumbuhan sosial, emosional, dan kognitif anak, sekaligus menunjukkan perkembangan mereka melalui keterlibatan dalam bermain, orang dewasa dapat memperoleh pemahaman mengenai perkembangan anak serta memiliki kesempatan untuk memberikan dukungan perkembangan melalui berbagai strategi baru (Dadan Suryana 2021).

B. Permainan Balok

1. Pengertian Bermain Balok

Dari perspektif linguistik, bermain adalah aktivitas yang dilakukan anak-anak secara spontan atau alami saat mereka berinteraksi dengan orang dan benda di

lingkungan mereka (Siti Nur Hayati dkk., 2021). Bermain memberikan kesenangan bagi anak-anak, karena memberikan mereka kebebasan dan memungkinkan mereka untuk menghindari situasi yang memaksa.

Bermain adalah cara yang menarik bagi anak-anak untuk menemukan konsep baru, mempelajari aturan, dan meningkatkan kemampuan sosial, empati, kebaikan, dan rasa tanggung jawab mereka. Selain itu, bermain juga menjadi salah satu sarana bagi pendidik dalam melakukan penilaian terhadap aspek perkembangan anak (Sakinah Siregar dan Hayatun Nisak 2021).

Sebagaimana kebutuhan lainnya, Kebutuhan bermain juga harus dipenuhi, karena melalui bermain, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan tambahan yang mendukung pertumbuhan mereka. Mainan yang mereka gunakan biasanya berupa benda nyata, yang membantu perkembangan mereka, seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, ringan dan berat, besar dan kecil, halus dan kasar, banyak dan sedikit, serta konsep lainnya (Dadan Suryana dan Desmila 2022). Melalui kegiatan bermain, anak berinteraksi Mereka menjelajahi lingkungan sekitar untuk menemukan sesuatu atau untuk memuaskan dahaga mereka akan pengetahuan.

Harlock menyebutkan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan, tanpa mempedulikan hasilnya (Aisha Durrotun Nafisa 2022). Keuntungan dari pendekatan ini adalah selaras dengan kebutuhan perkembangan anak, yang membutuhkan sumber daya untuk pertumbuhan komprehensif mereka. Kerugiannya adalah kurangnya persiapan untuk terlibat dalam aktivitas bermain. Bermain dapat meningkatkan kemampuan matematika anak melalui aktivitas balok. Balok adalah alat bangunan sistematis yang membantu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan konstruksi dengan balok (Lathipah Hasanah dan Shinta Agung 2019).

Balok konstruksi berfungsi sebagai pilihan bermain yang serbaguna dan menarik bagi anak-anak, baik mereka memilih untuk bermain sendiri maupun bersama orang lain. Keuntungan dari balok-balok ini meliputi peningkatan kemampuan interaksi dan komunikasi, penyempurnaan koordinasi mata-tangan, dan pemahaman ide-ide matematika. Balok konstruksi membantu memperkaya pemahaman matematika anak-anak dengan membantu mereka mengidentifikasi berbagai bentuk geometris dan memahami karakteristik berbagai objek berdasarkan ukuran dan jenisnya. Tujuan dari balok-balok ini adalah untuk mendorong

pemahaman anak-anak tentang struktur bentuk dan ukuran (Yasbiati & Gilar Gandana 2018).

Balok susun dapat menumbuhkan pemikiran kreatif anak dan membantu mereka mengembangkan minat dan keterampilan mereka. Selain itu, balok-balok ini memberikan pengalaman belajar alternatif yang menyenangkan bagi anak-anak untuk memahami konsep geometri (Lathipah Hasanah dan Shinta Agung 2019).

Balok susun diklasifikasikan sebagai mainan edukatif (EDU). Mainan ini dirancang dengan cermat untuk tujuan pembelajaran sambil tetap menjaga kesenangan, daya tarik, dan kegembiraan bermain bagi anak-anak. Mainan edukatif secara khusus dirancang agar sesuai dengan usia anak-anak (Yasbiati & Gilar Gandana 2018).

2. Manfaat Bermain Balok

Permainan balok mempunyai beragam manfaat apabila dilihat dari aspek perkembangan anak. Setiap dimensi perkembangan pada anak saling berkaitan, Mereka berkolaborasi dan saling memengaruhi secara positif (Muhammad Hasbi, dkk 2021). Adapun sejumlah manfaat bermain balok bagi anak usia dini antara lain sebagai berikut:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan fisik motorik pada anak.

- b. Mampu mendukung perkembangan sosial emosional anak.
- c. Membantu mengembangkan keterampilan bahasa serta komunikasi anak.
- d. Dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir dan daya imajinasi anak.
- e. Mereka membantu anak-anak mengidentifikasi konsep-konsep seperti warna dan bentuk, serta memahami kategori ukuran seperti besar, kecil, banyak, dan sedikit.
- f. Kami mendorong pertumbuhan nilai-nilai spiritual dan moral anak-anak melalui praktik bersyukur kepada Tuhan menumbuhkan sikap sabar ketika bermain.
- g. Membantu anak memahami konsep keteraturan maupun tahapan urutan (Muhammad Hasbi, dkk 2021).

Melalui aktivitas bermain, anak dapat mempelajari konsep matematika khususnya dalam mengenal Bentuk Geometris. Menurut Gardner, pengenalan bentuk geometris yang terasah dengan baik meningkatkan keterampilan kognitif anak dan membantu mereka memahami dunia di sekitar mereka. Selain itu, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan penalaran logis mereka dan memahami

Berbagai konsep sederhana yang mereka temui setiap hari. Misalnya, ketika seorang anak melihat koin, mereka mengenalinya sebagai bulat, buku sebagai persegi panjang, dan atap sebagai segitiga. Keterampilan penalaran matematika logis yang dipupuk dengan baik memungkinkan anak-anak untuk berpikir secara rasional dan logis (Salma Rozana dkk. 2020).

3. Jenis-jenis Alat Permainan Balok

Ada banyak sekali jenis balok bangunan yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini, termasuk yang berikut ini:

- a. Balok *Cruysener* diciptakan oleh Giosle Cruysener dengan tujuan mengajarkan konsep matematika, meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak, memperkenalkan mereka pada angka, dan mengembangkan kemampuan penalaran mereka.
- b. Balok *Flober*: *Flober* menyediakan sumber daya pendidikan unik yang dikenal sebagai Balok *Blockdos*. Dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia, balok-balok ini dikenal sebagai kubus. Kubus-kubus ini merupakan bagian dari mainan edukatif (APD) dan banyak digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif anak.

- c. Balok Besar, balok besar merupakan jenis balok berukuran besar atau macro play yang memungkinkan anak membangun rumah. Kursi-kursi ini dirancang untuk mengakomodasi berbagai tinggi badan, tetapi bahan yang digunakan relatif ringan, seperti karton.
- d. Balok berongga memiliki fungsi yang mirip dengan balok yang lebih besar, terutama dalam permainan makro, meskipun balok berongga dibuat menggunakan kayu atau papan.
- e. Balok pasak, yang sering disebut Lego, adalah sejenis balok konstruksi dengan bagian yang menonjol di atas dan lubang di bawah. Biasanya terbuat dari plastik, balok-balok ini dikenal luas sebagai Lego. Jenis balok bangunan ini disukai anak-anak karena
- f. Balok satuan terdiri dari satu set balok kayu yang ukurannya seragam dan memiliki permukaan alami, digunakan untuk bermain balok satuan.
- g. Balok angka adalah sejenis balok tiga dimensi yang terbuat dari kayu atau plastik, di mana setiap balok melambangkan sebuah angka, yang membantu meningkatkan kemampuan berpikir anak-anak (Muhammad Hasbi dkk., 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan balok unit untuk mengamati perkembangan kecerdasan matematika anak. Balok unit mempunyai berbagai macam bentuk geometri sederhana yang dapat memperluas pengetahuan anak. Selain itu, penggunaan balok unit juga mampu menstimulasi kreativitas dan kemampuan motorik anak melalui aktivitas menyusun serta membongkar balok. Keanekaragaman warna pada balok turut menjadi daya tarik tersendiri yang dapat meningkatkan minat anak untuk bermain.

4. Tahapan-tahapan Bermain Balok

Johnson menyebutkan bahwa ada berbagai fase dalam permainan blok, yang dirinci sebagai berikut (Lathipah Hasanah dan Shinta Agung 2018).

- a. Membawa (*carrying*), yaitu tahap ketika anak melakukan aktivitas memindahkan serta membawa balok dari suatu tempat menuju tempat lainnya.
- b. Menumpuk (*stacking*), merupakan tahapan saat anak mulai mencoba menyusun. Kamu bisa membuat menara dengan menumpuk balok atau membuat jalan setapak dengan menyusunnya.
- c. Jembatan (*bridging*), pada tahap ini anak mulai mempelajari dan memahami konsep mengenai ruang serta jarak.

- d. Menutup (*enclosures*), yaitu tahap ketika anak menutup suatu ruang menggunakan balok lain dengan memanfaatkan berbagai variasi bentuk balok yang tersedia.
- e. Pola dan Simetri: Pada fase ini, anak-anak membentuk struktur sambil menjaga keseimbangan dengan desain simetris, memastikan struktur tetap stabil.
- f. Pada tahap awal representasi, anak-anak membangun menara, garis, jembatan, dan pola yang berulang, di antara hal-hal lainnya menggunakan struktur serupa berdasarkan teknik yang telah dilakukan sebelumnya.
- g. Representasi akhir terjadi ketika anak memiliki konsep yang lebih berkembang dan jelas tentang desain bangunan yang ingin mereka buat.
- h. Gambaran lengkap (*later representational*), yaitu tahap ketika anak telah memiliki rancangan yang lebih matang dan jelas mengenai bentuk bangunan yang akan dibuatnya.

C. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan proses yang sangat luar biasa karena pada

setiap Seiring bertambahnya usia, anak-anak mengalami perubahan tidak hanya secara fisik tetapi juga dalam berbagai aspek lainnya berkembang pada aspek psikologis serta tingkat kecerdasannya. Perkembangan (*development*) menggambarkan Ini adalah proses spesifik yang berkelanjutan dan terus berlanjut ke masa depan serta tidak dapat dibatalkan. Perkembangan mengarah pada kemampuan fisik dan perilaku yang semakin canggih, seperti tersusun secara sistematis serta dapat diprediksi sebagai hasil dari proses pematangan dan pembelajaran.(Ahmad Susanto 2011).

Kognitif adalah ranah psikologis yang berfokus pada aktivitas otak serta memiliki keterkaitan Suatu proses yang mencakup tekad (motivasi) dan perasaan (afek). Meskipun pertumbuhan kognitif dimulai sejak lahir, sel-sel otak mulai berfungsi dengan baik sekitar usia lima bulan, ketika kemampuan sensorik mulai terlihat (Khairunnisa Simanjuntak dan Rizky Sari Siregar 2022). Dalam teori Piaget dijelaskan beberapa tahapan perkembangan kognitif, yaitu sebagai berikut:

- a. Fase sensorimotor berlangsung dari usia nol hingga dua tahun. Pada fase ini, kemampuan anak meliputi tindakan refleks dan penggunaan

kelima indera mereka, seperti memegang benda serta mengisap. Pada fase ini anak dipandang sebagai individu yang masih egosentris karena belum mampu memahami maupun Mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, dan kepentingan orang lain.

- b. Tahap *praoperasional*, berlangsung pada usia 2–7 tahun, dimana anak telah mampu menggunakan simbol dalam bentuk gambaran mental, bahasa lisan, gerakan, maupun respons tertentu meskipun masih terbatas. Pada tahap ini anak juga mulai terlibat dalam lingkungan sosialnya serta mampu mengenali berbagai objek dengan lebih tepat.
- c. Fase *operasional* konkret terjadi pada usia tujuh hingga sebelas tahun, di mana anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir logis mereka, meskipun hal ini tetap berfokus pada objek nyata. Misalnya, anak-anak dapat memilah barang, dan menyelesaikan suatu permasalahan sederhana.
- d. Tahap operasional formal, berlangsung sejak Mulai usia sebelas tahun hingga dewasa, individu muda memperoleh kemampuan untuk berpikir logis tentang ide-ide abstrak. Pola berpikirnya

juga telah berkembang menjadi lebih efektif, sistematis, serta mampu menganalisis berbagai kemungkinan yang ada.

Menurut Anderson dan Krathwol, ranah penilaian menunjukkan bahwa Seseorang dianggap telah mengalami pengalaman belajar ketika terjadi perubahan dalam dirinya. Tidak setiap perubahan yang terjadi dapat dilihat sebagai hasil dari pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar adalah cara untuk memenuhi target pendidikan dan hasil akhir yang diperoleh dari perjalanan belajar. Berikut adalah elemen kognitif yang diuraikan oleh Anderson dan Krathwohl (Konstantinus Dua Dhiu, dkk 2021).

- a. Mengingat merupakan tingkat aktivitas kognitif yang paling mendasar. Agar ingatan benar-benar berkontribusi pada pembelajaran, ingatan perlu menjadi bagian dari kerangka pengetahuan yang lebih luas dan tidak dipandang secara terpisah berdiri sendiri maupun terpisah. Kategori ini meliputi kemampuan mengenal, menyatakan, menghitung, mengidentifikasi, memberi tanda, serta memberikan nama.
- b. Pemahaman (Tingkat pemahaman) Pertanyaan-pertanyaan mengenai pemahaman menunjukkan

apa yang dimiliki oleh pembelajar memiliki penguasaan yang cukup dalam mengatur serta menyusun materi yang sebelumnya telah dipelajari. Kategori ini meliputi kemampuan menafsirkan, merangkum, mengelompokkan, membandingkan, dan menerangkan.

c. Penerapan dan implementasi melibatkan penggunaan prosedur untuk mencapai tugas-tugas tertentu permasalahan ataupun melaksanakan suatu tugas. Oleh sebab itu, kegiatan mengaplikasikan memiliki keterkaitan yang Hal ini terkait erat dengan pengetahuan prosedural. Kategori ini mencakup kemampuan untuk melaksanakan, menggunakan, mempraktikkan, menyelesaikan, dan mengeksplorasi.

d. Analisis melibatkan memecah suatu masalah atau topik menjadi komponen-komponen yang lebih kecil dan mengklarifikasi bagaimana komponen-komponen tersebut saling berhubungan. Kelompok ini mencakup keterampilan seperti mendeskripsikan, membandingkan, mengatur, menyusun ulang, membedakan, menyamakan, dan mengintegrasikan.

- e. Evaluasi mencakup pengambilan keputusan berdasarkan kriteria atau standar yang telah ditentukan. Kelompok ini mencakup keterampilan untuk mengkritik, memperkirakan, menilai, menemukan kesalahan, membenarkan, dan menguji.
- f. Kreativitas mengacu pada proses menggabungkan berbagai komponen untuk menciptakan keseluruhan yang kohesif. Kategori ini mencakup keterampilan untuk mendesain, menciptakan, merencanakan, memproduksi, berinovasi, meningkatkan, memperindah, dan memodifikasi.

Neisser menyebutkan bahwa proses kognitif melibatkan perolehan, pengorganisasian, penggunaan, dan pengambilan informasi untuk aplikasi di masa mendatang. Hasil yang diharapkan dari pertumbuhan kognitif adalah anak-anak dapat berpikir logis dan kritis, bernalar secara kontekstual, memecahkan masalah, dan menghubungkan tantangan mereka dengan sebab dan akibat (Khadijah & Nurul Amalia 2020).

Kemajuan keterampilan kognitif pada masa kanak-kanak awal diatur dalam Keputusan Kebijakan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 (STPPA

Permendikbud No. 137). Unsur-unsur perkembangan kognitif meliputi tiga bidang: kemampuan memecahkan masalah, penalaran logis, dan berpikir simbolis. Kemampuan kognitif mengacu pada kapasitas untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan intelektual siswa. Melalui pertumbuhan kognitif, kemampuan berpikir dimanfaatkan dengan cepat dan akurat ketika menghadapi berbagai situasi, sehingga memudahkan penemuan solusi. Tujuan pertumbuhan kognitif adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir anak, memungkinkan mereka untuk memproses apa yang mereka pelajari, mengidentifikasi berbagai solusi untuk masalah, meningkatkan kemampuan penalaran matematika, dan mengembangkan pemahaman spasial dan temporal, serta memungkinkan mereka untuk mengatur dan mempersiapkan diri secara efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir mereka.

D. Perbedaan Anak Yang Sering Di Ajarkan Permainan Balok Dengan Yang Kurang Di Ajarkan

Keterlibatan dalam bermain memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi anak-anak. Pada tahun-tahun awal mereka, bermain memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian anak dan membantu integrasi sosial

mereka. Meskipun tingkat pengaruh ini dapat berbeda berdasarkan fase perkembangan, bermain memungkinkan anak-anak untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar, seperti kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas. Dengan bereksperimen secara menyenangkan, anak-anak menemukan kebahagiaan dalam menciptakan sesuatu yang orisinal dan unik, memungkinkan mereka untuk mentransfer antusiasme kreatif ini ke berbagai situasi di luar bermain.

Anak-anak pada tahap perkembangannya membutuhkan sumber daya yang melimpah dan suasana yang mendorong imajinasi dan daya cipta mereka. Permainan, yang memberikan banyak kesempatan untuk menciptakan berbagai proyek mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling rumit, sangat penting untuk menginspirasi kreativitas. Penting bagi anak-anak untuk berada di lingkungan di mana mereka merasa aman dan bebas secara mental, diterima apa adanya, keunikan mereka dihargai, dan mereka tidak menghadapi penilaian yang berlebihan. Faktor-faktor ini sangat penting untuk memupuk kreativitas. Dalam konteks ini, balok bangunan membantu mengembangkan kemandirian dan keterampilan sosial. Karena anak-anak menikmati membuat sesuatu secara mandiri, mereka belajar untuk bersenang-senang dengan berkolaborasi dan mengakui keberhasilan satu sama lain, bahkan tanpa adanya teman bermain.

Memanfaatkan balok susun meningkatkan kreativitas. Anak-anak menggunakan balok-balok ini untuk membuat karya seni yang unik menggunakan berbagai bahan. Mereka membuat kreasi dengan balok susun, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, glitter, krayon, dan banyak lagi. Beberapa karya yang mereka buat meniru benda-benda yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, film, atau di televisi.

Bermain dengan balok susun menawarkan berbagai keuntungan, seperti meningkatkan kreativitas anak, memperbaiki keterampilan motorik halus, dan membangun konsentrasi, kesabaran, dan ketahanan. Ketika anak-anak berhasil dalam bermain, mereka mendapatkan kepuasan dan pengakuan sosial (pujian dari orang lain), yang meningkatkan keinginan mereka untuk berpartisipasi lebih lanjut. Meskipun tingkat kreativitas berbeda dari satu anak ke anak lainnya, setiap anak memiliki potensi untuk berkreasi. Anak-anak kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain mereka untuk menciptakan hal-hal orisinal dengan mainan dan barang-barang bermain, sementara anak-anak yang kurang kreatif hanya meniru desain yang dibuat oleh orang lain.

Kreativitas anak dapat berkembang ketika didukung oleh beberapa pengaruh, termasuk stimulasi mental yang tepat, pembentukan lingkungan yang mendukung, keterlibatan guru

dalam meningkatkan kreativitas, dan peran orang tua. Dalam analisis ini, elemen-elemen yang memfasilitasi kreativitas meliputi penyediaan stimulasi, lingkungan yang mendukung, dan keterlibatan guru dalam memelihara kreativitas anak. Penyediaan stimulasi dan peran guru dapat diamati dalam penghargaan yang mereka berikan untuk memotivasi anak-anak agar terlibat. Aspek lain yang mungkin memengaruhi kreativitas anak adalah kurangnya kreativitas atau daya tanggap. Situasi ini muncul ketika seorang anak memiliki kemampuan berpikir yang terbatas dan cenderung pemalu serta enggan berinteraksi dengan teman sebaya.

E. Penelitian Yang Relevan

1. Aisyah dalam jurnal berjudul Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok menjelaskan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan: 1) kemampuan kognitif termasuk salah satu aspek pengembangan dasar yang dipersiapkan guru guna meningkatkan kemampuan serta kreativitas anak sesuai tahapan perkembangannya; 2) melalui aktivitas bermain yang bersifat edukatif, kemampuan berpikir anak dapat terstimulasi sehingga mendukung perkembangan emosional, sosial, fisik, dan kognitif; 3) alat permainan edukatif bagi anak usia dini dirancang berdasarkan tahapan usia anak. Permainan untuk anak usia 4–5 tahun dibuat lebih sederhana dan memiliki

tingkat kesulitan yang lebih rendah dibandingkan permainan bagi anak usia 5–6 tahun yang memiliki tingkat pengerjaan lebih kompleks.

2. Soleka dari Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, melalui skripsinya yang berjudul Upaya Guru Mengembangkan Kognitif Anak melalui Bermain Balok di Taman Kanak-kanak Bangsa Ratu Sukabumi Bandar Lampung, menemukan bahwa perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok di TK Bangsa Ratu Sukabumi Bandar Lampung berkembang dengan sangat baik. Hal tersebut dipengaruhi oleh peran guru yang aktif dalam membimbing anak untuk berkreasi lebih lanjut melalui penyusunan balok menjadi bentuk bangunan yang lebih unik, kompleks, dan kreatif.
3. Timina Kogoya dari Program Studi Keperawatan Universitas Tribhuwana Tungadewi, dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Permainan Balok terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4–5 Tahun) di RT 05/RW 06 Desa Saptorengo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang Tahun 2021, menyatakan bahwa permainan balok memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan

perlakuan berupa permainan balok terdapat 18 anak dengan tingkat perkembangan kognitif rendah, sedangkan setelah kegiatan bermain balok dilakukan, perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan. Hasil pengujian statistik menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$ yang mengindikasikan adanya pengaruh permainan balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Adapun perbedaan penelitian Timina Kogoya dengan penelitian ini terletak pada indikator pencapaian yang digunakan.

4. Noviani dengan judul permainan balok dalam menembangkan kreativitas anak di taman kanak-kanak dwi pertiwi sukarama bandar lampung jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan hasil analisis dan data yang digunakan metode bermain balok dapat mengembangkan kreatifitas anak usia dini di TK dwi pertiwi sukarama bandar lampung tahun ajaran 2016/2017 dikarenakan guru menyediakan balok-balok dan bahan. Guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak melalui bermain balok dan bagaimana cara menggunakannya, guru membimbing anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dilakukan, guru guru hendaknya melakukan kegiatan secara berulang-ulang

agar dapat merangsang perkembangan kreatifitas anak secara optimal.

5. Ni Komang Novi Tri Aryastuti dengan judul Peningkatan Pemahaman Seriasi Melalui Bermain Balok Pada Anak Taman Kanak-Kanak jenis penelitian tindakan kelas (PTK) Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman seriasi setelah penerapan bermain balok pada anak Kelompok B4 Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Widya Santhi Denpasar sebesar 20,24%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan seriasi anak pada siklus I sebesar 68,65% dengan kriteria rendah menjadi sebesar 88,89% pada siklus II dengan kriteria tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan bermain balok dapat meningkatkan pemahaman seriasi anak kelompok B4 Semester II Tahun Pealajaran 2015/2016 di TK Widya Santhi Denpasar.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka konseptual dikembangkan untuk membantu memperjelas hubungan antara berbagai faktor yang memengaruhi. Kerangka ini mengkorelasikan permainan balok dengan kemampuan mengidentifikasi bentuk dan

ukuran. Individu memiliki keterampilan kognitif yang perlu dikembangkan melalui berbagai pendekatan pendidikan. Menurut pengamatan para peneliti, beberapa faktor harus diperhatikan untuk mencapai tujuan ini. Permainan balok merupakan salah satu metode yang dapat membantu pertumbuhan kognitif anak-anak usia dini. Pada masa kanak-kanak awal, bermain dan beraktivitas merupakan aspek penting dalam kehidupan anak, dan melalui bermain, anak-anak mengalami berbagai rangsangan yang membantu dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Selain itu, bermain membantu memberikan dasar yang kuat bagi anak-anak untuk mengatasi masalah secara efektif.

Suatu metode untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan balok dalam pendidikan anak usia dini melibatkan perancangan strategi pembelajaran yang komprehensif. Dengan demikian, guru dapat mempersiapkan berbagai komponen yang diperlukan, seperti media permainan yang akan digunakan serta langkah-langkah penerapannya dalam proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang disusun secara baik dan tepat akan memberikan Bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

Table 2.1
Skema Kerangka Berfikir



G. Asumsi Penelitian

1. Asumsi Teoritis

Bermain konstruktif (mis. menyusun balok) merangsang proses kognitif anak *pra-operasional* sehingga meningkatkan kemampuan persepsi visual dan klasifikasi. Paparan terstruktur terhadap aktivitas menyusun balok membantu anak mengenali dan membandingkan bentuk (segitiga, persegi, lingkaran, dsb.) serta ukuran (besar–kecil, panjang–pendek). Perkembangan kemampuan membedakan bentuk dan ukuran pada usia 5–6 tahun sensitif terhadap stimulasi berulang dan terarah.

2. Asumsi Operasional

Aktivitas “permainan menyusun balok” dapat dioperasionalkan menjadi program intervensi terstruktur (mis. 30–45 menit/sesi, 3x/minggu, selama 4 minggu) dengan tugas-tugas bertingkat (mengenal bentuk → mengelompokkan → mengurutkan berdasarkan ukuran). Kemampuan membedakan bentuk dan ukuran dapat diukur melalui tes objektif (lembar kerja bergambar) dan/atau daftar observasi perilaku yang sudah tervalidasi untuk anak usia 5–6 tahun.

3. Asumsi Metodologis

Perbedaan yang teramati antara kelompok yang mendapat intervensi dan kontrol disebabkan oleh intervensi bermain balok, bukan variabel luar lain (asumsi kontrol atas faktor pengganggu: usia, jenis kelamin, pengalaman bermain sebelumnya, kondisi sensor-motor). Sampel yang diambil mewakili populasi anak usia 5–6 tahun di setting penelitian (mis. satu RA/TK atau beberapa kelas), sehingga hasil dapat digeneralisasi ke populasi serupa dengan batasan yang jelas. Instrumen pengukuran valid dan reliabel untuk mengukur kemampuan membedakan bentuk dan ukuran.

4. Asumsi Etis dan Praktis

Orang tua/wali memberikan persetujuan (informed consent) sehingga anak boleh mengikuti intervensi dan pengukuran. Aktivitas aman, menyenangkan, dan sesuai perkembangan sehingga tidak menimbulkan stres pada anak.

H. Hipotesis Penelitian

Dalam suatu penelitian, hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah yang sedang diteliti dan masih memerlukan pengujian untuk membuktikan tingkat kebenarannya (Sugiyono 2021). Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang bersifat positif dari kegiatan bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu. Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian, maka hipotesis kerja yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Hipotesis utama (hipotesis alternatif, H_a): Anak-anak dalam kelompok usia 5-6 tahun yang terlibat dalam permainan balok diharapkan menunjukkan peningkatan kemampuan mereka membedakan bentuk dan ukuran

yang signifikan dibandingkan anak yang tidak mengikuti intervensi.

Hipotesis nol (H_0): Tidak ada perbedaan signifikan dalam keterampilan membedakan bentuk dan ukuran antara anak yang mendapat intervensi permainan menyusun balok dan yang tidak mendapat intervensi.

