

**PENGARUH BERMAIN BALOK TERHADAP  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI RA DARUL ULUM  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)*

**OLEH:**

**SITI KHOLILA SIREGAR**

**NIM. 1920600010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2023**

**PENGARUH BERMAIN BALOK TERHADAP  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI RA DARUL ULUM  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)*

**Oleh**

**SITI KHOLILA SIREGAR**

NIM. 1920600010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGARUH BERMAIN BALOK TERHADAP  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI RA DARUL ULUM  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)*

**Oleh**

**SITI KHOLILA SIREGAR**  
NIM. 1920600010



**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Nur Fauziah Siregar, M.Pd.**  
NIP. 198408112015032004

**Rahmadani Tanjung M.Pd.**  
NIP. 199106292019032008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

: Skripsi  
a.n. Siti Kholila Siregar

Padangsidempuan, November 2023  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad  
Addary Padangsidempuan di-  
Padangsidempuan

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Siti Kholila Siregar yang berjudul **"Pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

**PEMBIMBING I**



Nur Fauziah Siregar, M.Pd.  
NIP 198408112015032004

**PEMBIMBING II**



Rahmadani Tanjung, M.Pd.  
NIP 199106292019032008

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Kholila Siregar  
NIM : 1920600010  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi/ tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 27 November 2023

Saya yang Menyatakan,



Siti Kholila Siregar  
NIM. 1920600010

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Kholila Siregar  
NIM : 1920600010  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: ***Pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan*** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 27 November 2023  
Pembuat Pernyataan



Siti Kholila Siregar  
NIM. 1920600010

## SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Kholila Siregar  
NIM : 1920600010  
Semester : IX (Sembilan)  
Program Studi : S1- Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Pasar Binanga, Kec. Barumun Tengah, Kab. Padang Lawas

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 27 November 2023



Siti Kholila Siregar  
NIM. 1920600010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Siti Kholila Siregar  
NIM : 19 206 00010  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan

Ketua

Dr. Almira Amir, S.T., M.Si  
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Sakinah Siregar, M.Pd.  
NIP. 19930105 202012 2 010

Anggota

Nur Fauziah Siregar, M.Pd.  
NIP. 19840811 201503 2 004

Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi.  
NIP. 19880809 201903 2 006

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2  
Tanggal : 12 Desember 2023  
Pukul : 09.00 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus, 80,75 (A)  
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,73  
Predikat : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude  
(\*Coret yang tidak sesuai



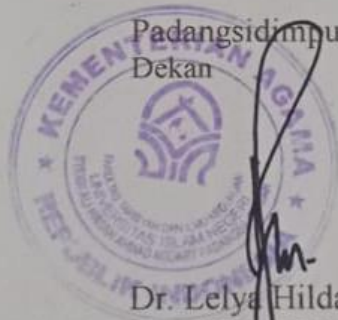
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

### PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Balok terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan  
Nama : Siti Kholila Siregar  
NIM : 1920600010  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, Maret 2024  
Dekan



Dr. Lelya Hilda, M.Si  
NIP 19710920 200003 2 002

## ABSTRAK

**Nama** : Siti Kholila Siregar  
**Nim** : 1920600010  
**Fakultas/Jurusan** : FTIK/ PIAUD  
**Judul** : **Pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya menerapkan metode bermain sambil belajar bagi aspek perkembangan anak usia dini. Metode bermain penting diterapkan supaya anak tidak mudah bosan dan antusias dalam belajar. Bermain balok merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini salah satunya aspek perkembangan kognitif anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan. Pembahasan penelitian ini berkaitan dengan bidang ilmu matematika. Sehubungan dengan itu pendekatan yang digunakan adalah teori yang berkaitan dengan perkembangan kognitif. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif ini dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain balok. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Eksperimen. Populasi pada penelitian ini ialah anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan yang berjumlah 40 anak dengan sampel yang diambil sebanyak 30 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah tes berupa lembar kerja anak dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen sebesar 89,97 dan kelas kontrol sebesar 67,80. Hasil yang diperoleh dari Uji t nilai signifikansi 5% yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $9,896 > 2,160$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya ada pengaruh signifikan dari metode bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan.

**Kata kunci: Bermain, Balok, Kognitif**

## ABSTRACT

**Name** : Siti Kholila Siregar  
**Nim** : 1920600010  
**Faculty/Department** : FTIK/ PIAUD  
**Title** : **The Influence of Playing With Blocks on the Cognitive Development of Children Aged 5-6 Years at RA Darul Ulum Padangsidempuan City**

This research is motivated by the importance of applying play while learning methods for aspects of early childhood development. Play methods are important to apply so that children do not get bored easily and are enthusiastic about learning. Playing with blocks is a method that can improve aspects of early childhood development, one of which is aspects of children's cognitive development. This research aims to determine whether there is an influence of playing with blocks on the cognitive development of children aged 5-6 years at RA Darul Ulum Padangsidempuan City. The discussion of this research is related to the field of mathematics. In this regard, the approach used is a theory related to cognitive development. In this case, research uses Jean Piaget's theory which states that children actively build and understand the world through stages of cognitive development. This cognitive development can be developed through playing with blocks. This research is a type of quantitative research using experimental methods. The population in this study were children aged 5-6 years at RA Darul Ulum, Padangsidempuan City, totaling 40 children with a sample of 30 children. The data collection methods used were tests in the form of children's worksheets and observations. The results of the research show that there is a difference in the average of the experimental class and the control class, namely the experimental class is 89.97 and the control class is 67.80. The results obtained from the t test have a significance value of 5%, namely  $t_{count} > t_{table}$  so that  $9.896 > 2.160$ , so  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. This means that there is a significant influence of the block playing method on the cognitive development of children aged 5-6 years at RA Darul Ulum, Padangsidempuan City.

**Keywords:** play, blocks, cognitive

## خلاصة

- الإسم : ستي خليله سيرجار  
رقم القيد : ١٩٢٠٦٠٠٠١٠  
الكلية/القسم : كلية التربية و علوم التعليم/ التربية الإسلامية للطفولة المبكرة  
موضوع البحث : تأثير اللعب بالمكعبات على التطوير المعرفي للأطفال بعمر ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال دار العلوم مدينة بادانج سيديمبوان

خلفية هذا البحث هي أهمية تطبيق أسلوب اللعب أثناء التعلم في جوانب تنمية الطفولة المبكرة. مستعمل تطبيق أساليب اللعب مهم جدا حتى لا يشعر الأطفال بالملل بسهولة ويكونون متحمسين للتعلم. اللعب بالمكعبات هو وسيلة الذي يمكنها تحسين جوانب تنمية الطفولة المبكرة، وأحدها جوانب التطور المعرفي للأطفال. يهدف هذا البحث إلى تحديد ما إذا كان هناك تأثير اللعب بالمكعبات على التطوير المعرفي للأطفال بعمر ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال دار العلوم مدينة بادانج سيديمبوان. تتعلق مناقشة هذا البحث بمجال الرياضيات. وفي هذا الصدد، فإن المنهج المستخدم هو نظرية تتعلق بالتطوير المعرفي. في هذه الحالة، يستخدم الباحثة نظرية جان بياجيه التي يدلي بأن الأطفال يبنون فهماً للعالم بشكل فعال من خلال أربع مراحل من التطوير المعرفي. يمكن تطوير هذا التطور المعرفي من خلال اللعب بالمكعبات. هذا البحث هو نوع من البحث الكمي باستخدام الأساليب التجريبية. كان عدد السكان في هذا البحث من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال دار العلوم مدينة بادانج سيديمبوان ويبلغ مجموعهم ٤٠ طفلاً مع عينة مكونة من ٣٠ طفلاً. وكانت طرق جمع البيانات المستخدمة عبارة عن اختبارات في شكل أوراق عمل وملاحظات للأطفال. وأظهرت نتائج الدراسة وجود اختلاف في متوسط الفصل التجريبي والفصل الضابط، يعني الفصل التجريبي ٨٩,٩٧ والفئة الضابطة ٦٧,٨٠. النتائج التي قد الحصول عليها من اختبار لها قيمة معنوية ٥٪ وهي ر العدد ر قلوواط > بحيث يكون ٩,٨٩٦ < ٢.١٦٠ ثم يتم قبول ورفض. وهذا معناه أن هناك تأثيراً معنوياً لأسلوب اللعب بالتطوير المعرفي للأطفال بعمر ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال دار العلوم مدينة بادانج سيديمبوان.

الكلمة المفتاحية: اللعب، المكعبات، المعرفي

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah, peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman dan nikmat islam serta karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada baginda nabi Muhammad SAW, yang telah membawa rahmat serta petunjuk kepada seluruh ummat manusia dari alam yang gelap menuju alam yang terang benderang.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA. Darul Ulum Kota Padangsidempuan”. Disusun untuk melengkapi tugas dan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Peneliti menyadari bahwa proses penulisan ini tidak akan berjalan lancar jika tidak banyak pihak yang memberikan bantuan. Maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusinya baik secara material maupun spiritual khususnya kepada.

1. Ibu Nur Fauziah Siregar, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan tenaganya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini.

2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag. Sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida sebagai Penasehat Akademik sekaligus wakil dekan bidang Akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan dalam proses perkuliahan. Serta Bapak/Ibuk Dosen dan Pegawai Administrasi Program Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Bapak Kepala Perpustakaan serta pegawai Perpustakaan yang telah memberikan fasilitas bagi peneliti untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd sebagai validator yang telah senantiasa meluangkan waktunya membimbing peneliti dalam pembuatan tes dan observasi agar penelitian ini berhasil sesuai dengan yang diharapkan
7. Ibu Duma Sari Harahap S. Ag. Kepala sekolah RA. Darul Ulum Kota Padangsidempuan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian
8. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta Ramadan Siregar dan Ibunda/ Umak tersayang Asni Harahap yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan serta Doa terbaik dan pengorbanan yang tiada terhingga kepada peneliti.
9. Saudara/abang-abang tercinta Ali Hasan Fauzi Siregar, Ali Sufri Siregar S.P., Taufik Ismail Siregar, saudari/ kaka perempuan tersayang Reskia

Siregar yang selalu memeberikan dukungan dan menguatkan peneliti dalam menyelesaikan pendidikan.

10. Teman-teman seperjuangan disegala cuaca keluarga di Padangsidimpuan (Samsidar Nasution S.Sos., Nur Aisyah Siregar, Anggi Agustiana S.H., Nurislan Harahap, Rahma Afriasti Nasution, Sartiya Daulay, Fadillah Lubis, Marito Harahap) yang senantiasa membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini baik suka maupun duka.
11. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2019/ Group Cewek-cewek Cantik terkhusus kosma cantik PIAUD 19 Nidaun Nabila yang selama ini saling memotivasi dan berjuang bersama sejak awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan.
12. Teman-teman seperjuangan tetangga kost (Diana, Wahyu, Tika, Fanny, Lasmi, Amni, Linda)

Peneliti menutup dengan mengucapkan rasa Syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT. Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik berkat Rahmat dan Karunia-Nya. Skripsi ini mungkin masih memiliki banyak kekurangan karena peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalamannya. Akhir kata, peneliti mempersembahkan karya ini dengan segala kerendahan hati, berharap pembaca dan peneliti dapat memperoleh manfaat.

Padangsidimpuan, Oktober 2023  
Peneliti



Siti Kholila Siregar  
1920600010

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Definisi Operasional Variabel.....	6
E. Rumusan Masalah .....	8
F. Tujuan Penelitian .....	8
G. Manfaat Penelitian .....	8
H. Sistematika Pembahasan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Kerangka Teori.....	11
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	11
2. Bermain Balok.....	14
a. Pengertian Bermain Balok.....	14
b. Manfaat Bermain Balok.....	17
c. Jenis-jenis Alat Permainan Balok.....	18
d. Tahapan-tahapan Bermain Balok .....	20

3. Perkembangan Kognitif.....	21
a. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	21
b. Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini .....	26
c. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Usia 5-6 Tahun.....	29
d. Implementasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Balok .....	31
B. Penelitian Yang relevan .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	35
D. Hipotesis.....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	39
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel .....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Uji Instrumen .....	43
F. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>51</b>
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	51
B. Deskripsi Data Penelitian.....	52
1. Data Hitung Pretest .....	52
2. Data Hitung Posttest.....	55
C. Analisis Data .....	59
1. Data Hitung Pretest .....	59
2. Data Hitung Posttest.....	61
D. Uji Hipotesis .....	63
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	64
F. Keterbatasan Penelitian .....	66

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	67
C. Saran.....	68

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Desain Eksperimen dan Kontrol .....	40
Tabel III. 2 Sampel Penelitian.....	41
Tabel III. 3 Kisi-kisi Instrumen Tes .....	42
Tabel III. 4 Pedoman Observasi Perkembangan Kognitif Anak.....	42
Tabel III. 5 Skala Validitas .....	44
Tabel IV. 1 Distribusi Frekuensi Data Awal (Pretest) Kelas Eksperimen.....	52
Tabel IV. 2 Distribusi Frekuensi Data Awal (Pretest) Kelas Kontrol.....	53
Tabel IV. 3 Deskripsi Data Akhir (Pretest) Perkembangan Kognitif Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
Tabel IV. 4 Distribusi Frekuensi Data Awal (Posttest) Kelas Eksperimen .....	56
Tabel IV. 5 Distribusi Frekuensi Data Awal (posttest) Kelas Kontrol .....	57
Tabel IV. 6 Deskripsi Data Akhir (Posttest) Perkembangan Kognitif Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Soal Pretest Posttest
- Lampiran 2 RPPH
- Lampiran 3 RPPH
- Lampiran 4 Daftar Nilai Uji Coba Instrumen
- Lampiran 5 Daftar Pretest Kelas Eksperimen
- Lampiran 6 Daftar Pretest Kelas Kontrol
- Lampiran 7 Daftar Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran 8 Daftar Posttest Kelas Kontrol
- Lampiran 9 Kisi-kisi Instrumen Validasi
- Lampiran 10 Surat Validasi
- Lampiran 11 Penilaian Perkembangan Kognitif
- Lampiran 12 Perhitungan Validitas
- Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 14 Deskripsi Perkembangan kognitif Anak
- Lampiran 15 Uji Normalitas Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 16 Uji Homogenitas Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas  
Kontrol
- Lampiran 17 Hasil Analisis Independent T Test
- Lampiran 18 Time Schedule
- Lampiran 19 Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi anak usia dini, dari bermain anak akan mendapatkan pengalaman secara langsung baik dengan atau tanpa alat permainan. Saat sedang bermain anak akan bereksplorasi dan mengembangkan potensi secara optimal sehingga dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Bermain juga dapat memperkuat kemampuan dan keterampilan anak dalam memecahkan suatu masalah.<sup>1</sup>

Bermain adalah salah satu prinsip dasar dari pendidikan anak usia dini, metode bermain merupakan salah satu metode wajib yang diterapkan oleh pendidik dalam memberikan pengajaran pada anak usia dini.<sup>2</sup> Kelebihan dari metode bermain ini ialah dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak baik itu perkembangan sosial emosional, fisik maupun perkembangan kognitif, yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak dan mudah diterapkan dalam lingkungan PAUD ialah bermain balok. Bermain balok bersifat fleksibel dan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok baik kelompok kecil maupun kelompok besar serta dilakukan di dalam maupun di luar ruangan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Siti Nur Hayati, dkk, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 4, No. 1, Mei 2021, hlm. 54

<sup>2</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm, 6-7

<sup>3</sup> Muhammad Hasbi, dkk, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini* (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021), hlm. 2.

Bermain balok adalah kegiatan yang bersifat konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, memecahkan masalah serta memberikan kebebasan berimajinasi sehingga terciptanya hal-hal baru. Permainan balok juga termasuk salah satu dari alat permainan edukatif (APE) yang telah ditetapkan sejak tahun 1972 oleh Dewan kesejahteraan nasional.<sup>4</sup>

Kognitif merupakan proses dimana dimana seorang anak mencerna informasi dan stimulasi yang diterima oleh panca indera kemudian mengolahnya dan menggunakan informasi pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah. Neiser menyatakan bahwa proses kognisi adalah sebuah proses memperoleh, menata, menggunakan dan mengambil kembali informasi tersebut untuk digunakan diwaktu yang akan datang.<sup>5</sup>

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi pada domain kognitif dimana aktifitas mental seperti berfikir, mengingat, berimajinasi, memecahkan masalah, berkreaitivitas dan berbahasa menjadi lebih baik, lebih matang, lebih kompleks dan berfungsi lebih baik. Piaget mengungkapkan beberapa manfaat perkembangan kognitif yakni: yang pertama dapat mengembangkan persepsi anak berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan oleh anak sehingga memiliki pemahaman yang utuh. Kedua anak mampu melatih ingatannya terhadap berbagai peristiwa yang terjadi

---

<sup>4</sup> Erine Agustia, "Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Egileaner*, Volume 1, No. 1, Maret 2023, hlm. 3-4.

<sup>5</sup> Wulan Fauzia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera), Desember 2022, hlm. 1-2

dihidupnya. Terakhir anak dapat menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lain dan mengembangkan pemikirannya melalui itu.<sup>6</sup>

Proses perkembangan kognitif manusia terjadi sejak anak baru lahir, bekal dan modal utama perkembangan manusia yakni kapasitas motor dan sensor yang ternyata pada batas tertentu juga dapat dipengaruhi oleh aktivitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya benar-benar mulai tampak. Menurut para ahli psikologi kognitif, daya guna kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mulai menggunakan kapasitas motor dan daya sensorinya. Tetapi cara dan intensitas daya penggunaan kognitif belum bisa dipastikan kebenarannya.<sup>7</sup>

Perkembangan kognitif merupakan suatu pengembangan kemampuan dasar anak yang bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan. Dalam mengembangkan aspek kognitif anak kegiatan harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan tema. Bermain sambil belajar dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan antara lain adalah nilai moral dan agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kognitif yaitu bermain dengan balok. Balok unit merupakan kegiatan bermain dengan cara menyusun potongan-potongan kayu yang

---

<sup>6</sup> Wulan Fauzia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera), Desember 2022, hlm. 7-8

<sup>7</sup> Khadijah & Nurul Amalia, "Asesmen Perkembangan kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" *Al-Athfal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3, No. 1, 2020, hlm. 72-73

memiliki bentuk beraneka ragam seperti segitiga, segiempat, persegi panjang dan lingkaran. Manfaat bermain balok adalah dapat mengembangkan konsep matematika dan geometri, serta mengembangkan keterampilan membedakan pengelihatannya.<sup>8</sup>

Diperoleh dari hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Akhmad Shunhaji di TK Permata Plus diketahui bahwa penggunaan media balok dapat meningkatkan imajinasi anak dalam bentuk kemampuan kognitif untuk dapat membuat konstruksi berbagai macam bidang. Bidang matematika, bidang *science*, bidang agama dan motorik halus serta motorik kasar anak. Melalui praktik pembelajaran menggunakan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini diantaranya: mengenal bentuk geometri, mengenal warna, mengurutkan benda berdasarkan ukuran atau warna dan mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis.<sup>9</sup>

Namun dilihat dari kondisi dilapangan, berdasarkan beberapa hasil penelitian jurnal terkait metode pembelajaran di lembaga PAUD bahwa pendidik belum memasukkan metode bermain dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Hal ini ditunjukkan dari dimana pendidik masih menggunakan metode ceramah dan menulis dalam penyampaian pembelajaran dimana hal ini terlalu monoton dan kurang kreatif untuk usia anak yang mudah bosan. Hal ini terlihat dari beberapa anak yang kurang

---

<sup>8</sup> Aisyah, "Mengembangkan Kemampuan Anak Usia Dini melalui Permainan Balok" *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 02, No. 02, hlm. 38-39.

<sup>9</sup> Akhmad Shunhaji & Nur Fadiyah, "Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini" *Alim: Journal Of Islamic Education*, Volume 2, No. 2, 2020, hlm. 3-28.

antusias saat belajar sehingga tidak memahami bagaimana konsep matematika yang sebenarnya.

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap bermain praoperasional yakni memerlukan materi kreatif sebagai alat bermain yang edukatif. Untuk itu alat permainan edukatif berperan penting dalam perkembangan pemikiran konkrit anak usia dini selain sebagai media pembelajaran alat permainan edukatif juga dapat meningkatkan antusias anak usia dini dalam belajar.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan pada Maret 2023 bahwa sebagian anak memiliki kemampuan kognitif yang masih rendah, hal ini dilihat dari anak belum memahami konsep bilangan, anak belum mengenal bentuk geometri sederhana dan masih sukar dalam mengelompokkan benda. Hal ini bertolak belakang dengan kemampuan kognitif yang seharusnya dimiliki anak usia 5-6 tahun.<sup>11</sup>

Seperti paparan beberapa teori di atas bermain balok merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dari permainan ini anak dapat mengenal bagaimana konsep bilangan, apa saja bentuk geometri, penjumlahan sederhana, konsep perbandingan serta mampu mengelompokkan berdasarkan warna dan bentuk.

---

<sup>10</sup> Astiani KHolida dkk, "Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2, No. 2, November 2020, hlm. 77

<sup>11</sup> Observasi, 7 Maret 2023 di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan.

Dengan melihat perkembangan Kognitif anak yang masih rendah dan pentingnya metode bermain sambil belajar bagi perkembangan anak usia dini. Maka dari latar belakang di atas peneliti tertarik mengambil judul tentang **“Pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi masalahnya antara lain sebagai berikut.

1. Pendidik belum sepenuhnya menggunakan metode bermain dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.
2. Kurangnya minat dan antusias anak saat belajar konsep matematika
3. Kurangnya pengelolaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas maka masalah dalam penelitian dibatasi pada pengaruh bermain balok unit terhadap kemampuan kognitif berpikir logis dan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

## **D. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel merupakan aspek penelitian yang memberikan informasi yang diperlukan untuk mengetahui bagaimana cara mengukur variabel. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

## 1. Bermain Balok

Bermain balok merupakan jenis bermain bebas (*open ended play*) yang memberikan ruang kepada anak untuk berkreasi dan tidak terpaku pada aturan yang kaku. Ciri utama bermain balok ialah membongkar pasang balok menjadi suatu bentuk serta menyusun dan menumpuk balok seperti menara. Balok merupakan kegiatan yang bersifat edukatif serta memiliki banyak manfaat diantaranya, dapat melatih konsentrasi anak, mengembangkan rasa percaya diri, kesabaran, mengasah kecerdasan, meningkatkan keterampilan dan dapat memfasilitasi anak untuk belajar berpikir kritis, berkomunikasi dan kerjasama.<sup>12</sup>

## 2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah Perkembangan perubahan yang terjadi pada domain kognitif dimana aktifitas mental seperti berfikir, mengingat, berimajinasi, memecahkan masalah, berkeaktifan dan berbahasa menjadi lebih baik, lebih matang, lebih kompleks dan berfungsi lebih baik. Manfaat perkembangan kognitif menurut Piaget yaitu: pertama dapat mengembangkan persepsi anak berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan oleh anak sehingga memiliki pemahaman yang utuh. Kedua mampu melatih ingatannya terhadap berbagai peristiwa yang terjadi dihidupnya. Terakhir dapat menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lain dan mengembangkan pemikirannya melalui itu.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Muhammad Hasbi, dkk, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021), hlm. 6-7.

<sup>13</sup> Wulan Fauzia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera), Desember 2022, hlm. 7-8

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah yaitu: “Apakah ada pengaruh yang signifikan kegiatan bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan?”

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA. Darul Ulum Kota Padangsidempuan.

### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis dan teoritis yakni sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta menambah wawasan, bermanfaat untuk mengembangkan ilmu dalam pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini, terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain balok.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan memperbaiki proses belajar

mengajar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

b. Bagi Peserta didik

Anak didik dapat lebih memahami konsep matematika melalui bermain balok

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu bekerja sama dengan pihak sekolah untuk memperbaiki masalah dalam penggunaan permainan balok terhadap perkembangan kognitif anak.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman peneliti dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami penulis menyusun pembahasan yang terdiri dari lima bab secara sistematis dan sedemikian rupa. Dengan deskripsi sebagai berikut.

1. BAB I, yaitu bagian pendahuluan yang di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.
2. BAB II, memuat uraian landasan teori yang menjadi acuan kajian ini serta kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis.

3. BAB III, menjelaskan metode penelitian yang dipakai oleh peneliti berupa lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, uji instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. BAB IV, merupakan hasil penelitian di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan yang mencakup gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan hasil penelitian.
5. BAB V, yakni bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan saran-saran yang dianggap perlu.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. KERANGKA TEORI**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional anak usia dini adalah anak yang berusia sejak lahir sampai enam tahun.<sup>14</sup> Pada usia 0-5 tahun anak disebut berada dalam masa *golden age* atau masa keemasan, pada masa ini anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal dengan peran orang tua dan lingkungan yang mendukung. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dari masa bayi sampai dewasa dalam berpikir logis. Piaget menyatakan terdapat 4 tahap pada masa perkembangan manusia yakni tahap sensori motor, tahap pra operasional, tahap operasional konkrit dan tahap operasional formal.<sup>15</sup>

Anak usia dini merupakan usia yang membutuhkan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani. Usia dini merupakan masa keunikan manusia yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini unik dalam potensi yang dimiliki, maka perlu diberikan pelayanan yang sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam memperbaiki perkembangan tahap selanjutnya.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 29.

<sup>15</sup> Hasan Baharun dkk, "Pengelolaan APE Berbahan Limbah Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak" *Jurnal OBSESI*, Volume 5, No. 2, 2021, hlm. 1390.

<sup>16</sup> Dadan Suryana dan Aini Hijriani, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik

Dalam Al-Qur'an surah Luqman ayat 13 Allah menjelaskan tentang tata cara mendidik anak usia dini.

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ

الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: “dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".<sup>17</sup>

Dari ayat di atas dijelaskan bahwa Luqman menasihati anaknya yang pertama dengan penuh kasih sayang dan menyentuh hatinya yakni memberi larangan namun dengan penuh kasih sayang. Dalam larangannya menekankan untuk tidak mempersekutukan Allah atau syirik. Larangan ini mengandung pelajaran bahwa Allah itu satu Allah itu Maha Esa. Larangan ini merupakan pesan untuk tidak mempersekutukan Allah dengan melaksanakan perintah Nya dan meninggalkan larangan Nya. Maka dari itu dalam mendidik anak hendaklah dilakukan dengan penuh kasih sayang, dilakukan dari waktu ke waktu secara terus menerus tanpa adanya rasa bosan sampai anak mampu menerima pelajaran dan memahaminya.

---

Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal” *Jurnal OBSESI*, Volume 6, No. 2, 2022, hlm. 1084.

<sup>17</sup> QS. Luqman (31): 13

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu penyelenggara pendidikan yang fokus pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, peningkatan daya pikir, daya cipta, kecerdasan spiritual, sosio emosional yang meliputi sikap dan perilaku agama serta bahasa dan komunikasi yang mempunyai keunikan dan tahap-tahap perkembangan anak usia dini. PAUD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak sejak dini agar menjadi bekal hidup dan dapat beradaptasi dengan lingkungannya secara baik.<sup>18</sup>

Berdasarkan UU Sisdiknas 2003 pasal 28 ayat 3 menegaskan bahwa “PAUD merupakan pendidikan formal berbentuk TK, Raudathul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat”

Proses pembelajaran Taman Kanak-kanak identik dengan proses belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Proses tersebut merupakan sebuah aspek kegiatan penting dimana anak usia 0-6 tahun berada pada tahap praoperasional yakni konstruksi pengetahuan anak berasal dari apa yang ia lihat dan dipahami melalui pembiasaan dilingkungannya. Proses pendidikan anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata, sehingga anak diharapkan terhindar dari pembelajaran

---

<sup>18</sup> Sri Katoningsih, *Keterampilan Bercecerita*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2021), hlm. 1-2

yang hanya berorientasi pada guru yang menempatkan anak secara pasif.<sup>19</sup>

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif maka, pelaksanaannya harus memperhatikan beberapa prinsip perkembangan yakni, perkembangan fisik, sosial emosional dan kognitif yang terkait erat satu sama lain. Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang mencakup baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Bermain merupakan salah satu sarana penting bagi perkembangan sosial emosional dan kognitif anak dan juga merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak memberikan wawasan pada orang dewasa tentang perkembangan anak dan kesempatan untuk mendukung perkembangan dengan strategi-strategi baru.<sup>20</sup>

## 2. Bermain Balok

### a. Pengertian Bermain Balok

Secara bahasa bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak secara spontan atau langsung yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan individu lain maupun dengan benda-benda disekitarnya.<sup>21</sup> Bermain merupakan suatu aktivitas menyenangkan bagi anak karena saat bermain anak merasa bebas tanpa paksaan.

---

<sup>19</sup> Reni Ardiana, "Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3, No. 1, Juli 2022, hlm. 5-6.

<sup>20</sup> Dadan Suryana, *Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana 2021) hlm. 36-37

<sup>21</sup> Siti Nur Hayati, dkk, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 4, No. 1, Mei 2021, hlm. 54

Bermain adalah salah satu metode pembelajaran menarik dalam pemahaman pengetahuan baru, mengenal aturan, sosialisasi, simpati, empati dan tanggungjawab serta menjadi salah satu wadah penilaian aspek perkembangan anak bagi pendidik.<sup>22</sup>

Sama halnya dengan kebutuhan bermain juga harus dipenuhi karena dengan bermain anak dapat menambah pengetahuan untuk dapat mengembangkan diri. Alat permainan yang digunakan anak untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal ini dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, ringan berat, besar kecil, halus kasar, banyak sedikit dan lain sebagainya.<sup>23</sup> Anak bermain dengan lingkungan sekitar untuk memperoleh sesuatu dan memenuhi rasa ingin tahu yang berhubungan dengan pengetahuannya.

Hurlock menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan dan tanpa memperhatikan hasil.<sup>24</sup> Kelebihan dari metode ini ialah sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek sedangkan, kelemahannya ialah tidak ada persiapan yang matang dalam proses bermain. Bermain dapat membantu meningkatkan kecerdasan matematika anak salah satunya yaitu

---

<sup>22</sup> Sakinah Siregar dan Hayatun Nisak, "Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran", *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Volume 1, No. 2, 2 Desember 2021, hlm. 235-236.

<sup>23</sup> Dadan Suryana dan Desmila, "Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok", *Jurnal Paud Lectura*, Volume 5, No. 2, April 2022, hlm. 4-5.

<sup>24</sup> Aisyah Durrotun Nafisah, *Teori dan Praktik Bermain untuk Anak Usia Dini* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022) hlm. 96.

dengan bermain balok. Balok merupakan suatu alat permainan konstruksi terstruktur yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan suatu bangunan balok.<sup>25</sup>

Bermain balok adalah salah satu jenis permainan konstruktif yang bersifat fleksibel dan dapat dilakukan oleh anak secara individu maupun kelompok. Beberapa keuntungan dalam bermain balok ialah dapat meningkatkan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi melatih koordinasi mata dan tangan serta dapat mengembangkan konsep matematika. Dengan bermain balok dapat mengembangkan kecerdasan matematika anak karena, dari bermain balok anak dapat mengenal berbagai bentuk geometri, dapat mengenal berbagai macam konsep benda berupa ukuran dan jenis benda. Tujuan dari permainan balok adalah untuk merangsang kemampuan pada struktur bentuk dan ukuran.<sup>26</sup>

Kegiatan bermain balok dapat menyalurkan dorongan-dorongan dalam diri anak untuk berimajinasi dan mengembangkan minat dan bakat yang diinginkan. Bermain balok juga merupakan sebuah alternatif kegiatan yang menyenangkan bagi anak untuk belajar tentang geometri.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Lathipah Hasanah dan Shinta Agung, "Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun", *Journal Of Early Childhood Education*, Volume 1, No. 2, 2019, hlm. 119

<sup>26</sup> Yasbiati & Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), hlm. 160

<sup>27</sup> Lathipah Hasanah dan Shinta Agung, "Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun", *Journal Of Early Childhood Education*, Volume 1, No. 2, 2019, hlm. 119

Permainan balok termasuk Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah alat permainan yang sengaja di rancang secara khusus untuk tujuan pendidikan tetapi tidak menghilangkan unsur permainan yang asyik, menarik dan menyenangkan untuk anak. Alat permainan edukatif dirancang dengan pemikiran yang mendalam dan disesuaikan dengan rentang usia anak.<sup>28</sup>

#### b. Manfaat Bermain Balok

Bermain balok memberikan banyak sekali manfaat jika ditinjau dari aspek perkembangan. Setiap aspek perkembangan anak bersinergi dan saling berpengaruh satu sama lain.<sup>29</sup> Terdapat beberapa manfaat bermain balok bagi anak usia dini yakni sebagai berikut.

- 1) Dapat melatih perkembangan fisik motorik anak
- 2) Dapat memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak
- 3) Melatih kemampuan berbahasa dan komunikasi anak
- 4) Meningkatkan daya pikir dan imajinasi anak
- 5) Mengenal konsep warna, bentuk dan mengetahui ukuran konsep besar, kecil, banyak dan sedikit.
- 6) Meningkatkan nilai agama dan moral anak yakni dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan serta melatih kesabaran anak saat bermain

---

<sup>28</sup> Yasbiati & Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), hlm. 1-2

<sup>29</sup> Muhammad Hasbi, dkk, *Aktivitas Bermain Balok Anak USia Dini*, (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021) hlm. 7

#### 7) Memahami konsep keteraturan/ urutan.<sup>30</sup>

Melalui kegiatan bermain anak akan belajar matematik terutama dalam pengenalan bentuk geometri. Gardner menyatakan bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan dapat memahami lingkungannya. Selain itu anak mampu berpikir logis serta memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat uang koin logam anak akan tau kalau bentuk logam tersebut adalah lingkaran, buku memiliki bentuk segi empat, atap rumah berbentuk segi tiga dan lain sebagainya. Dengan kemampuan berpikir matematis logis yang terarah dan terasah anak akan bisa berpikir secara logis dan rasional.<sup>31</sup>

#### c. Jenis-jenis Alat Permainan Balok

Terdapat beberapa jenis balok untuk anak usia dini yakni sebagai berikut.

##### 1) Balok Cruissenaire

Balok ini diciptakan oleh Geosre Cruissenaire untuk mengajarkan konsep matematika, mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

##### 2) Balok Flober

---

<sup>30</sup> Muhammad Hasbi, dkk, *Aktivitas Bermain Balok Anak USia Dini*, (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021) hlm. 8

<sup>31</sup> Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jawa Bara: Edu Publisher, 2020) hlm. 9-11.

Flober memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok *blookdoss*. Balok *blookdoss* dikenal dengan istilah kotak kubus dalam program pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kotak kubus ini termasuk APE dan banyak digunakan untuk melatih motorik dan daya nalar anak.

### 3) Balok Besar

Balok besar merupakan balok berukuran besar *macro play* dimana anak akan membangun rumah dengan skala sesuai dengan tinggi mereka, namun terbuat dari bahan ringan seperti karton.

### 4) Balok Berongga

Penggunaan balok berongga sama dengan balok besar yakni untuk bermain *macro play* namun pada balok berongga bahannya terbuat dari kayu atau papan.

### 5) Balok Pasak atau Lego

Balok pasak merupakan balok yang setiap baloknya memiliki pasak pada bagian atas dan lobang pada bagian bawah. Umumnya balok ini terbuat dari plastik atau sering disebut lego. Balok ini lebih disukai anak-anak karna mempunyai lebih banyak pilihan bentuk dan warna yang bisa dilakukan jika dibandingkan dengan jenis balok lainnya.

### 6) Balok Unit

Balok unit merupakan balok-balok dengan warna alami

kayu memiliki standar ukuran tertentu dalam kegiatan balok unit.

#### 7) Balok Angka

Balok angka merupakan jenis balok yang terbuat dari kayu atau bahan jenis plastik berbentuk tiga dimensi dan disetiap unit balok mewakili satu simbol angka guna meningkatkan kemampuan kognitif anak.<sup>32</sup>

Pada penelitian ini peneliti menggunakan balok unit untuk melihat perkembangan kecerdasan matematika anak. Balok unit memiliki berbagai bentuk geometri sederhana sehingga dapat menambah pengetahuan anak. Selain itu balok unit juga dapat mengembangkan kreativitas, motorik anak melalui kegiatan menyusun dan membongkar balok. Warna yang beragam pada balok juga dapat menarik minat anak untuk memainkannya.

#### d. Tahapan-tahapan Bermain Balok

Jonson menyatakan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam bermain balok yakni sebagai berikut.<sup>33</sup>

1) Membawa (*carrying*), dimana anak melakukan kegiatan mengangkat dan membawa balok dari satu tempat ke tempat lain.

2) Menumpuk (*stacking*), tahap dimana anak mencoba membangun

---

<sup>32</sup> Muhammad Hasbi, dkk, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, (Jakarta: Tut Wuri Handayani, 2021) hlm.10-11

<sup>33</sup> Lathipah Hasanah dan Shinta Agung, "Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Paud Agapedia*, Volume 2, No. 2, Desember 2018, hlm. 120

balok dengan menumpuk satu balok dengan balok lainnya sehingga membentuk suatu menara ataupun jalur-jalur dari balok yang dijajarkan.

- 3) Jembatan (*bridging*), yakni anak mulai belajar mengenal konsep ruang dan jarak.
- 4) Menutup (*enclosures*) anak menutup balok dengan balok lainnya untuk menutup ruang dengan menggunakan varian balok lainnya.
- 5) Pola dan Simetri (*patterns and symmetry*), anak membuat suatu bangunan dengan menjaga keseimbangan bangunan yang berpola simetris agar tidak mudah roboh.
- 6) Gambaran awal (*early representational*) anak membangun menara, barisan, jembatan, menutup dan pola diulang dengan struktur yang sama sesuai dengan teknik yang dilakukan sebelumnya.
- 7) Gambaran lengkap (*later representational*) dimana, pada tahap ini anak sudah memiliki perencanaan yang matang mengenai bangunan yang akan dibuatnya.

### 3. Perkembangan Kognitif

#### a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Tahapan tumbuh kembang anak memang sangat menakjubkan karena disetiap fase perkembangannya, anak tidak hanya tumbuh dari segi fisik semata melainkan juga dari segi psikologis hingga inteligesinya. Perkembangan (developmet)

menunjukkan suatu proses tertentu yaitu, suatu proses yang meuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Perkembangan meuju pada bertambahnya fungsi tubuh yang lebih kompleks pada pola yang terstruktur dan dapat diramal sebagai hasil proses pematangan dan belajar.<sup>34</sup>

Kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan kehendak (konasi) serta perasaan (afeksi), proses perkembangan kognitif ini dimulai sejak lahir namun, campur tangan sel-sel otak dimulai setelah individu berumur 5 bulan saat kemampuan sesnsorinya benar-benar tampak.<sup>35</sup> Dalam teori Piaget dikemukakan tahap perkembangan kognitif yaitu:

- 1) Tahap sensori motor, terjadi pada usia 0-2 tahun pada tahap ini anak masih memiliki kemampuan yang terbatas pada gerak reflex dan panca indranya, seperti menggenggam dan menghisap. Pada tahap ini anak dianggap egosentris dimana anak belum bisa mempertimbangkan kebutuhan, keinginan atau kepentingan orang lain.
- 2) Tahap Praoperasional, tahap ini terjadi pada usia 2-7 tahun dimana anak sudah mampu menggunakan simbol berupa gambaran mental, pengucapan bahas, gerakan serta respon meski

---

<sup>34</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011) hlm. 5-6

<sup>35</sup> Khairunnisa Simanjuntak dan Rizky Sari Siregar, "Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran", *Jurnal Riyadhah*, Volume 1, No. 1, Juni 2022, hlm. 114

terbatas. Anak juga sudah masuk kedalam lingkungan sosialnya dan dapat mengenali objek secara tepat.

- 3) Tahap Konkret, tahap konkret terjadi pada usia 7-11 tahun dimana anak sudah memiliki kecakapan berfikir secara logis namun hanya sebatas benda yang bersifat nyata (konkret), misalnya anak sudah dapat mengelompokkan benda dan memecahkan suatu masalah.
- 4) Tahap operasional Formal, yang terjadi pada usia 11 tahun sampai dewasa. Pada tahap ini remaja mampu melakukan aktivitas penalaran dengan menggunakan hal-hal yang bersifat abstrak. Kondisi berfikirnya juga sudah dapat bekerja secara efektif, sistematis dan dapat menganalisa beberapa kemungkinan.<sup>36</sup>

Ranah penilaian menurut Anderson dan Krathwol bahwa seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu dalam dirinya telah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar. Berikut aspek kognitif menurut Anderson dan Krathwol.<sup>37</sup>

#### 1) Mengingat (*Remembering*)

Mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar mengingat bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya

<sup>36</sup> Wiwien Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), hlm. 41

<sup>37</sup> Konstantinus Dua Dhiu, dkk, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021) hlm. 14-16

selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai sesuatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup, mengetahui, menyebutkan, membilang, mengidentifikasi, menanda, menamai.

2) Memahami (*Understanding*)

Pertanyaan pemahaman menurut peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Kategori ini mencakup, menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan dan menjelaskan.

3) Menerapkan (*Applying*)

Penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan *procedural*. Kategori ini mencakup, melaksanakan, menggunakan, menjalankan, mempraktikkan, menyelesaikan dan mendeteksi

4) Menganalisis (*Analyzing*)

Analisis menguraikan suatu permasalahan atau objek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling berkaitan antara unsur-unsur tersebut. Kategori ini mencakup, menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang,

membandingkan, membedakan, menyamakan dan mengintegresikan.

5) Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi yaitu membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kategori ini mencakup, mengkritik, memprediksi, menilai, menyalahkan, membenarkan dan menguji.

6) Mencipta (*Creating*)

Mencipta adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Kategori ini mencakup, merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, memperbaharui, menyempurnakan, memperindah dan mengubah.

Neisser menyatakan bahwa proses kognisi adalah sebuah proses memperoleh, menata, menggunakan dan mengambil kembali informasi tersebut untuk digunakan diwaktu yang akan datang. Hasil yang diharapkan dari pengembangan kognitif adalah anak mampu berpikir secara logis, dapat berpikir kritis, dapat membuat alasan sesuai konteks, dapat memecahkan masalah dan dapat mengaitkan sebab akibat dalam permasalahan yang sedang dihadapinya.<sup>38</sup>

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini telah ditetapkan dalam STPPA Permendikbud No. 137 tahun 2014. Aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 yaitu, menyelesaikan

---

<sup>38</sup> Khadijah & Nurul Amalia, "Asesmen Perkembangan kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" *Al-Athfal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3, No. 1, 2020, hlm. 72-73

permasalahan, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual siswa. Melalui pengembangan kognitif kemampuan berpikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta dapat memilah-milah, mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

b. Pembelajaran Matematika Untuk Anak Usia Dini

Agar anak dapat belajar secara efektif dan berkembang secara maksimal, faktor-faktor seperti cara mengajar guru, pendekatan yang benar dan kapasitas alat peraga atau media yang mendukung akan membangkitkan minat dan motivasi belajar anak. Dengan memberikan strategi yang baik, pemanfaatan media dan motivasi yang besar akan mempercepat proses belajar dan memahami materi pelajaran.<sup>39</sup> Terdapat beberapa pembelajaran yang dapat dilakukan untuk pengenalan matematika terhadap anak usia dini yakni sebagai

---

<sup>39</sup> Eva Monika Safitri Lubis, dkk, "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini Melalui Media Fuzzle Interaktif", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3, No. 1, juni 2023, hlm. 20

berikut.<sup>40</sup>

#### 1) Inkuiri

Inkuiri merupakan suatu rangkaian kegiatan-kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan anak untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, analitis, kritis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

#### 2) Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*)

*Problem Solving* menekankan pada penyelesaian suatu masalah secara nalar. Proses ini berlangsung secara bertahap, mulai dari penerimaan stimulus dari lingkungan sampai memberi respon yang tepat terhadapnya. Adapun cara menyelesaikan masalah yaitu:

- a) Menyelesaikan masalah berdasarkan pengalaman anak, penyelesaian masalah dengan cara ini dianggap kurang rasional.
- b) Menyelesaikan masalah secara intuitif, yaitu masalah tidak diselesaikan berdasarkan akal melainkan berdasarkan intuisi atau firasat
- c) Menyelesaikan masalah dengan cara *trial and eror*, yakni masalah diselesaikan dengan coba-coba tidak dilakukan berdasarkan hipotesis melainkan secara acak.

---

<sup>40</sup> Maisarah, *Matematika & Sains Anak Usia Dini*, Medan: Akasha Sakti, 2018, hlm. 82-85

### 3) Pembelajaran Deduktif

Bahan pelajaran yang diolah mulai dari yang umum, generalisasi, khusus atau bagian-bagian. Bagian tersebut berupa sifat, atribut atau ciri-ciri. Pembelajaran deduktif dapat digunakan dalam mengajarkan konsep, baik konsep konkrit maupun konsep terdefenisi.

### 4) Pembelajaran Area

#### a) Area Balok

Area balok dilengkapi dengan berbagai macam bentuk, warna dan ukuran, untuk menciptakan susunan khayal anak. Melalui bermain balok anak dapat mengembangkan kemampuan matematika, berfikir, kreativitas, memecahkan masalah dan memperkuat daya konsentrasi anak.

#### b) Area Matematika dan Berhitung

Area matematika dan berhitung merupakan tempat yang menyediakan permainan-permainan yang dapat membantu anak belajar mencocokkan, berhitung dan mengelompokkan serta menciptakan sendiri permainan yang mereka sukai selanjutnya melatih kemampuan berbahasa anak.

### 5) Pembelajaran melalui Sentra Balok

Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep, bentuk, ukuran, kerapihan, ketelitian, bahasa serta kreativitas. Bermain balok selalu dikaitkan dengan main peran dengan

menggunakan bangunan yang sudah dibuat dalam bermain peran. Sentra balok berisi berbagai macam balok dengan berbagai bentuk, warna, ukuran dan tekstur. Anak belajar cara menyusun menggunakan balok, mengembangkan kemampuan logika matematika berhitung permulaan, kemampuan berfikir serta memecahkan masalah.

c. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek kognitif dalam pembelajaran AUD meliputi Belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Masing-masing aspek tersebut, telah dikembangkan menjadi tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran pada aspek kognitif berdasarkan Taksonomi Anderson dan Krathwol dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun disajikan pada tabel berikut.<sup>41</sup>

**Tabel II. 1**  
**Tingkat Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun pada Aspek Kognitif**

<b>Tingkat Perkembangan Anak pada Aspek Kognitif</b>
<p>1. Belajar dan Pemecahan Masalah</p> <p>a. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik</p> <p>b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial</p> <p>c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru</p>

---

<sup>41</sup> Konstantinus Dua Dhiu, dkk, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021) hlm. 14-16

d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
<p><b>2. Berpikir Logis</b></p> <p>a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling atau ter”</p> <p>b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan</p> <p>c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>d. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya</p> <p>e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran</p> <p>f. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>g. Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil sampai paling besar atau sebaliknya.</p>
<p><b>3. Berpikir Simbolik</b></p> <p>a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</p> <p>c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> <p>d. Mengenal berbagai macam lambang huruf dan vokal konsonan</p> <p>e. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan</p>

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini diantaranya sebagai berikut.

- 1) Hereditas/Keturunan yakni manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan

- 2) Lingkungan, perkembangan manusia ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan
  - 3) Kematangan, dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing
  - 4) Pembentukan, yakni segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensinya
  - 5) Minat dan Bakat, Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik
  - 6) Kebebasan, yakni manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah dan memilih masalah sesuai kebutuhannya.
- d. Implementasi perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual anak. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang lebih sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus

memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan oranglain.

Melalui pengembangan kognitif, kemampuan berfikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.<sup>42</sup>

Media balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat. Perkembangannya, balok sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu, berbagai bahan dipergunakan seperti, karton, busa, karet, dan sebagainya. Anak-anak suka menumpuk balok atau menggabungkan balok untuk memuaskan imajinasinya akan sebuah bentuk.

Untuk mengembangkan nilai kognitif anak maka perlu dilakukan penerapan metode bermain balok, sekolah menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat menunjang

---

<sup>42</sup> Salma Rozana dkk, *Perkembangan Kognitif (Teori dan Praktik)*, (Tasik Malaya: Edu Publisher, 2020)

pembelajaran dengan penerapan metode bermain balok. Guru tampaknya kurang memperhatikan penggunaan media lain selain media yang sudah disediakan oleh sekolah tersebut.

Oleh karena itu pemanfaatan media yang dimiliki sangat diperlukan guna menunjang kegiatan pembelajaran yang maksimal dengan perencanaan kegiatan yang matang sehingga diharapkan kemampuan berbicara anakpun dapat meningkatkan lebih baik lagi sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Aisyah dalam jurnalnya yang berjudul: Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. Dari hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa 1) kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. 2) Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk perkembangan emosi, sosial, fisik dan kognitif anak. 3) Alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan rentang usia anak. Alat permainan pada anak usia 4-5 tahun dibuat dengan lebih sederhana dan tidak terlalu sulit dibandingkan dengan anak yang berada pada rentang usia 5-6 tahun yang lebih sulit pengerjaannya.

Perbedaan penelitian Aisyah dengan penelitian ini ialah pada

penelitian Aisyah mencoba mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui bermain balok. Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen untuk melihat pengaruh bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak melalui bermain balok dan membandingkannya dengan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan mewarnai.

2. Soleka Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dengan skripsi yang berjudul: Upaya Guru Mengembangkan Kognitif Anak melalui Bermain Balok di Taman Kanak-kanak Bangsa Ratu Sukabumi Bandar Lampung. Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa melalui bermain balok di TK Bangsa Ratu Sukabumi Bandar Lampung berkembang sangat baik dikarenakan peran guru dalam membimbing anak berkreasi lebih lanjut untuk menyusun balok yang lebih unik, rumit dan kreatif untuk membangun suatu bangunan.<sup>43</sup>

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh soleka dengan penelitian ini ialah pada penelitian ini peneliti mencoba melihat pengaruh bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak. Sedangkan penelitian Soleka mencari tau bagaimana upaya Guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui bermain balok. Persamaannya ialah sama-sama menggunakan metode bermain balok untuk perkembangan kognitif anak

3. Timina Kogoya program studi keperawatan Universitas Tribhuwana

---

<sup>43</sup> Soleka, Upaya Guru Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok di Taman Kanak-kanak Bangsa Ratu Sukabumi Bandar Lampung, *Skripsi*, 2017

Tunngadewi dengan judul skripsi: 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. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh permainan balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Sebelum pemberian permainan balok terdapat 18 anak yang perkembangan kognitifnya rendah dan setelah dilakukan permainan balok perkembangan kognitif anak meningkat. Dengan hasil test didapatkan  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.<sup>44</sup> Perbedaan penelitian Timina Kogoya terletak pada indikator yang ingin dicapai.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir dibuat untuk mempermudah mengetahui pengaruh antara variabel. Dalam pembahasan ini kerangka berpikir ini menghubungkan antara kegiatan bermain balok dengan perkembangan kognitif. Setiap individu memiliki kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan dengan berbagai metode pembelajaran. Untuk itu setelah peneliti amati ternyata ada suatu permasalahan dalam mencapai tujuan tersebut yang perlu diperhatikan.

Permainan balok merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini. Anak usia dini tidak pernah lepas dari kegiatan bermain dan permainan karena, dengan bermain anak akan mendapatkan rangsangan untuk melakukan berbagai tugas

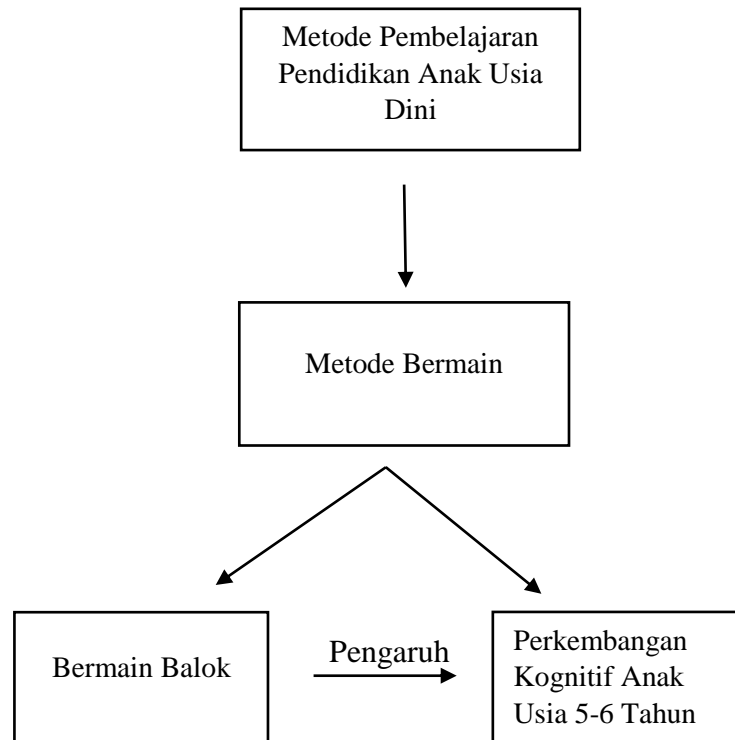
---

<sup>44</sup> Timina Kogoya, Pengaruh Permainan Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun) di RT 05/RW 06 Desa Saptorengo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, *Skripsi*, (Malang: Universitas Atribhuwana Tungga Dewi, 2021)

dan perkembangannya. Selain itu dapat juga menjadi pondasi yang kuat dalam mencari jalan keluar suatu masalah.

Adapun cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok dalam pembelajaran anak usia dini ialah dengan merencanakan kegiatan pembelajaran. Sehingga guru dapat menyiapkan hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan seperti alat permainannya, cara bermainnya di dalam pembelajaran, karena dari rancangan yang telah dibuat dengan baik dan benar akan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

**Gambar II.1**  
**Skema Kerangka Berfikir**



#### D. Hipotesis

Dalam penelitian hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang di teliti dan masih perlu adanya pembuktian untuk mengetahui kebenarannya.<sup>45</sup> Berdasarkan kerangka berfikir di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah: adanya pengaruh positif dari kegiatan bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA. Darul Ulum. Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, maka hipotesis kerja yang ditetapkan dalam penelitian ialah.

<sup>45</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: ALFABETA Cv, 2021), hlm.84.

Ha: Terdapat adanya pengaruh yang signifikan dari bermain balok terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum kota Padangsidempuan

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh signifikan dari bermain balok terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Ulum yang berlokasi di Jln. Sudirman Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidempuan. Dan penelitian ini mulai dilaksanakan pada 26 Agustus sampai 27 September 2023.

#### B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.<sup>103</sup> Adapun yang akan di eksperimenkan pada penelitian ini ialah metode bermain balok terhadap Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *kuasi eksperimental design* dengan desain *pretest-posttest control group design* dengan membandingkan perkembangan kognitif dua kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen dilakukan kegiatan bermain balok sedangkan kelas kontrol dilakukan kegiatan mewarnai.

Desain penelitian ini terdapat dua subjek penelitian. Melakukan pengukuran awal (*pre test*) terhadap kedua kelompok, kemudian memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen saja. Selanjutnya kedua kelompok tersebut dilakukan kembali pengukuran akhir (*post test*). Setiap

---

<sup>103</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm. 75

kelompok mendapat bahan ajar yang sama dan dalam waktu yang sama pula. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain balok sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran dengan kegiatan mewarnai.

**Tabel III.1**  
**Desain Eksperimen dan Kontrol**

Kelas	Pre Test	Treatment	Post test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

X : Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan kegiatan bermain balok

O<sub>1</sub> : Nilai pre- test

O<sub>2</sub> : Nilai post- test

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek yang menjadi sasaran dalam sebuah penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subyek dan mempunyai kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Peneliti mengambil populasi dari 2 kelas yang terdiri dari 40 anak dengan kelompok usia 5-6 tahun di RA. Darul Ulum Kota Padangsidimpuan.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian objek yang diambil dari populasi dan memiliki karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Jika populasi besar dan tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari semua yang ada dipopulasi maka, peneliti dapat memilih wakil-wakil dari populasi untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

Dalam penelitian ini sampel dilakukan dengan dua kelas yang kemudian dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen yang berjumlah 30 anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *probability random sampling* atau memilih sampel secara acak karena, populasi memiliki karakteristik yang sama dilihat dari usia anak yang berada pada rentang usia 5-6 tahun.

**Tabel III.2**  
**Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah siswa
1	Eksperimen	15
2	Kontrol	15
Jumlah		30

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi dan bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes yang dilakukan pada

penelitian ini berupa tes melalui Lembar Kerja Anak (LKA) yang sudah disusun sedemikian rupa untuk menilai perkembangan kognitif anak.

**Tabel III.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Tes**

No	Indikator Pencapaian Anak	No Butir	Jumlah
1	Mengetahui konsep bilangan	1, 2, 3	3
2	Anak mengetahui bentuk geometri	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
3	Anak mampu mengelompokkan balok	5, 6, 7, 8	4
Jumlah			15

## 2. Lembar Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis yakni proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi dilaksanakan untuk mengamati keterlaksanaan bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak.

**Tabel III.4**  
**Pedoman Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Indikator	Aspek
1	Mengenal konsep bilangan	1. Menyebutkan angka 1-10 secara berurutan 2. Menghitung jumlah balok 1-10 (selang waktu 20 detik)

2	Mengetahui bentuk geometri	3. Menunjukkan balok bentuk lingkaran
		4. Menunjukkan balok bentuk segitiga
		5. Menunjukkan balok bentuk persegi panjang
		6. Menunjukkan balok bentuk persegi empat
3	Dapat mengelompokkan balok	7. Mengelompokkan balok berdasarkan bentuk
		8. Mengelompokkan balok berdasarkan warna

## E. Uji Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah ketetapan alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang harusnya diukur. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini instrumen tentang aspek-aspek perkembangan kognitif anak akan diukur berdasarkan teori tertentu dan selanjutnya akan dikonsultasikan kepada ahli (*judgement expert*) oleh ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd dosen PIAUD di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan ibu Duma Sari Harahap S.Ag Kepala sekolah RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan. Kemudian dari hasil penilaian para ahli tersebut diolah melalui formula Matriks Gregory dengan skala sebagai berikut.<sup>104</sup>

<sup>104</sup> Ni Putu Meina Ayuningsih, "Validitas isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi

**Tabel III.5**  
**Skala Validitas**

<b>Koefisien</b>	<b>Validitas</b>
0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	Validitas tinggi
0,4 – 0,59	Validitas sedang
0,2 – 0,39	Validitas rendah
0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

$$Validitas = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Setelah dilakukan perhitungan melalui formula Matriks Gregory diketahui hasil Validitas dari kedua ahli yaitu sebesar 0,6. Maka dapat disimpulkan instrumen memiliki kriteria validitas tinggi sehingga dapat digunakan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak. Hasil perhitungannya terdapat pada lampiran 10.

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah tes dinyatakan valid maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas, suatu instrumen dinyatakan *reliable* apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Dimana apabila instrumen tersebut digunakan pada objek yang sama maka akan memperoleh data yang sama juga.

Realibilitas yang digunakan untuk mengukur tes pada penelitian ini ialah *Alpha Crownbach* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Untuk mengukur realibilitas suatu variabel dapat dilakukan dengan

membandingkan nilai *Pearson Correlation* dengan  $r_{\text{tabel}} = 0,514$  dengan kriteria yaitu: a) apabila nilai *Pearson Correlation* ( $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ ) maka instrument dapat dikategorikan reliable dan b) apabila nilai *Pearson Correlation* ( $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ ) instrumen dapat dikategorikan tidak reliable.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes diperoleh  $r_{\text{hitung}} = 0,595$  dengan  $r_{\text{tabel}} = 0,514$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa tes tersebut dikategorikan bersifat reliable sehingga dapat dipergunakan dalam penelitian ini. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 11.

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Data Awal (Pretest)**

Untuk menguji data awal digunakan uji normalitas, Homogenitas dan uji kesamaan rata-rata.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan dilakukan dari nilai yang didapat dari pretest. Dalam penelitian ini digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria: 1) Jika nilai signifikan (Sig.)  $> 0,05$ , maka data Pretest berdistribusi normal dan 2) jika nilai signifikan (Sig.)  $< 0,05$ , maka data pretest tidak berdistribusi normal.

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

- $x^2$  : Harga chi kuadrat  
 $k$  : Jumlah kelas interval  
 $O_i$  : Frekuensi hasil pengamatan  
 $E_i$  : Frekuensi yang diharapkan

b. Uji Homogenitas varians

Uji Homogenitas diantara kelompok dimaksudkan untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok. Sama atukah berbeda misalnya untuk pengujian Homogenitas menggunakan uji varians dua peubah bebas, hipotesis yang akan diuji adalah:

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Dimana:

$\sigma_1^2$  : Varians kelompok eksperimen

$\sigma_2^2$  : Varians kelompok kontrol

$H_0$  : Hipotesis pembanding, kedua varians sama

$H_1$  : Hipotesis kerja kedua varians tidak sama

Uji Homogenitas data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai signifikan (Sig.) *Based On Mean* > 0,05, maka varians data kedua kelas adalah Homogen (terima  $H_0$ )
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* < 0,05, maka

varians data kedua kelas adalah tidak Homogen (terima  $H_a$ )

Untuk memperkuat hasil analisis uji Homogenitas digunakan uji statistik untuk mengetahui Homogenitas data dengan rumus.

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  : Varians terbesar

$S_2^2$  : Varians terkecil

Dengan kriteria uji:

- 1) Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka sampel bervarians Homogen.
- 2) Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka sampel bervarians heterogen.

c. Uji kesamaan Rata-rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui kelompok sampel yang akan diberikan perlakuan diketahui apakah rata-rata kemampuan awal mereka sama atau berbeda. Jika data berdistribusi normal dan Homogen digunakan uji t. Uji t yang digunakan adalah uji *Independent Sampel T Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian.

$H_0$  diterima apabila nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$

$H_0$  ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ .

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

## 2. Analisis Data Akhir (Posttest)

### a. Uji Normalitas

Langkah-langkah untuk menguji normalitas pada tahap ini adalah sama dengan uji normalitas pada tahap akhir (pretest).

### b. Uji Homogenitas

Langkah-langkah untuk menguji Homogenitas pada tahap ini adalah sama dengan uji Homogenitas pada tahap awal (pretest).

### c. Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Untuk menguji perbedaan dua rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah diberikan perlakuan menggunakan rumus uji-t. hal ini dipengaruhi oleh hasil uji Homogenitas antara dua kelas yaitu jika variansnya Homogen maka dapat digunakan dengan rumus uji-t yang kriterianya adalah:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$  : Rata-rata hasil belajar matematika anak kelas eksperimen

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar matematika anak kelas kontrol

Uji Perbedaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui kelompok sampel yang diberikan perlakuan diketahui apakah rata-rata kemampuan awal mereka sama atau berbeda. Jika data

berdistribusi normal dan Homogen digunakan uji t. uji t yang digunakan adalah *Uji Independent Sampel T Test* dengan menggunakan Aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian:

- 1)  $H_0$  diterima apabila nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$
- 2)  $H_0$  ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan Kebenarannya dapat diterima atau tidak. Dikarenakan sampel berdistribusi normal dan bervarians Homogen, maka perhitungan menggunakan uji-t dengan rumus, yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

$t$  : Luas daerah yang dicapai

$n_1$  : Banyak anak pada sampel kelas eksperimen

$n_2$  : Banyak anak pada kelas kontrol

$S_1$  : Simpangan baku pada kelas eksperimen

$S_2$  : Simpangan baku pada kelas kontrol

$S$  : Simpangan baku  $S_1$  dan  $S_2$ .

$\bar{X}_1$  : Rata-rata selisih kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  : Rata-rata selisih skor kelas kontrol

Kriteria pengujian:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan *sign. 2 tailed*  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan *sign. 2 tailed*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

RA Darul Ulum berdiri pada tanggal 15 Agustus 2007, dan berlokasi di Jln. Sudirman Kelurahan Sadabuan. RA Darul Ulum terdiri dari 4 ruangan 3 ruangan untuk belajar anak dan satu ruangan untuk Kantor guru, setiap kelas dipimpin oleh dua guru tenaga pendidik. Di halaman RA terdapat beberapa alat bermain yang dipakai oleh anak saat waktu istirahat. Sejak awal berdirinya RA Darul Ulum sampai sekarang dipimpin oleh ibu Duma Sari Harahap S.Ag sebagai kepala sekolah RA Darul Ulum. Adapun visi misi dari RA Darul Ulum yaitu sebagai berikut.

Visi: Menjadikan siswa/i mampu membaca Al-Qur'an, pandai menulis, baca latin dan pintar berhitung.

Misi:

1. Terbiasa berperilaku baik, benar dan sopan sesuai ajaran islam
2. Terbiasa melakukan kegiatan sendiri serta memiliki rasa percaya diri
3. Terbiasa peduli terhadap lingkungan baik di sekolah dan masyarakat
4. Terbiasa berkreasi sesuai imajinasinya
5. Terbiasa berkomunikasi dengan bahasa yang santun
6. Terbiasa cinta Qur'ani
7. Terbiasa menghafal surah-surah pendek dan doa sehari-hari

## B. Deskripsi Data Penelitian

### 1. Data Hitung Pretest

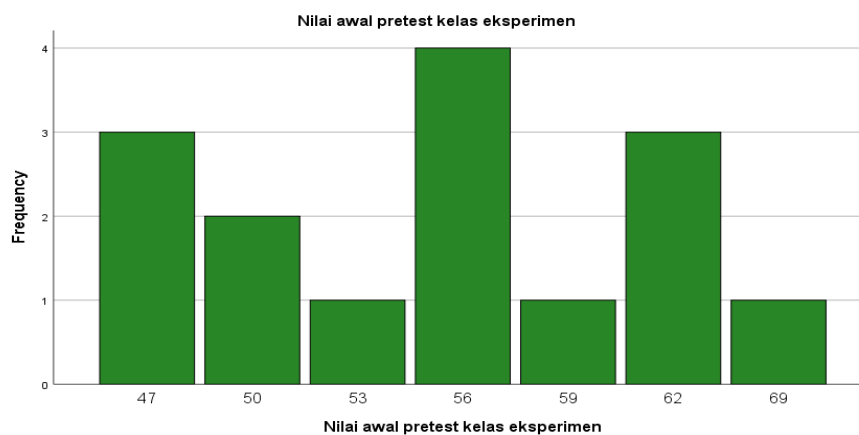
Data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

**Tabel IV.1**  
**Distribusi Frekuensi Data Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen**

Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
47-50	5	33.3%
51-54	1	6.7%
55-58	4	26.7%
59-64	4	6.7%
65-69	1	26.7%
Jumlah	15	100.0%

Berdasarkan data distribusi awal kelas eksperimen di atas maka, dibuat gambaran karakteristik variabel penelitian yaitu berupa histogram dari data kelompok tersebut sebagai berikut.

**Gambar IV.1**  
**Histogram Pretest Siswa Kelas Eksperimen**



Dari gambar histogram di atas terlihat bahwa data pretest pada kelas eksperimen mengalami keadaan tidak tetap. Kemudian kemampuan anak dalam menjawab soal *pretest* masih kurang baik, hanya terdapat 1 anak yang dapat mengerjakan soal test sesuai harapan. Karena nilai 47-62 termasuk kedalam kategori kurang, sesuai dengan skor penilaian yang dilampirkan pada lampiran 9.

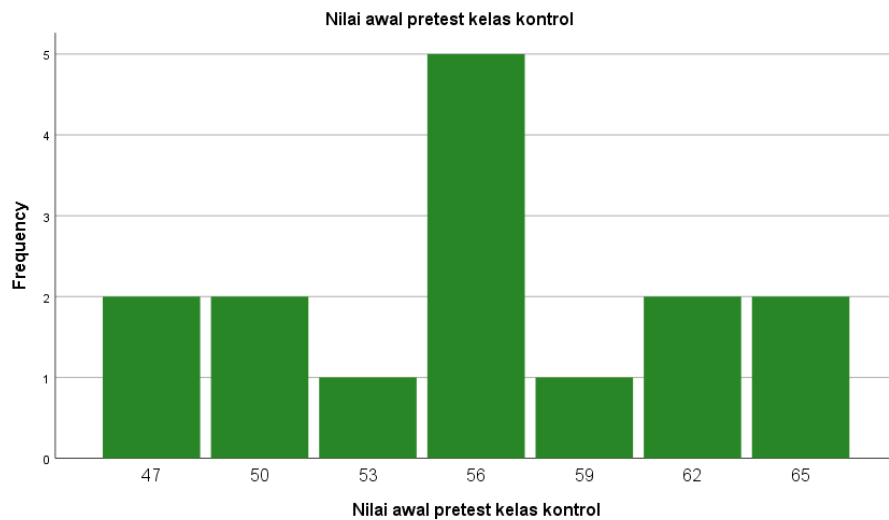
Berikut ini daftar distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

**Tabel IV.2**  
**Distribusi Frekuensi Data Awal (*Pretest*) Kelas Kontrol**

Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
47-50	4	26.7%
51-54	1	6.7%
55-58	5	33.3%
59-62	3	20.0%
63-65	2	13.3%
Jumlah	15	100.0%

Data di atas dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian. Berdasarkan hasil data-data tersebut maka dibentuk histogram data kelompok kelas kontrol yaitu sebagai berikut.

**Gambar IV.2**  
**Histogram Pretest Kelas Kontrol**



Dari gambar histogram di atas terlihat bahwa data pretest pada kelas kontrol mengalami keadaan tidak tetap. Kemudian kemampuan siswa dalam menjawab soal pretest masih kurang baik, karena dari data histogram tersebut hanya terdapat 2 anak yang mampu menjawab soal pretest sesuai harapan sedangkan 13 anak lainnya memperoleh nilai 47-62 yang termasuk kategori kurang.

Berikut ini deskripsi hasil belajar untuk *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan aplikasi SPSS v. 26, yang disajikan dalam tabel.

**Tabel IV.3**  
**Deskripsi Data Akhir (*Pretest*) Perkembangan Kognitif Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	55.47	56.00
Median	56.00	56.00
Modus	56	56

Std. Deviasi	6.578	5.892
Varians	43.267	34.714
Range	22	18
Nilai Minimum	47	47
Nilai Maksimum	69	65

Berdasarkan uraian pada tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* di kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata sebesar 55,47 dan di kelas kontrol 56,00 dan termasuk kategori kurang. Standar deviasi sebesar 6,578 untuk kelas eksperimen dan 5,892 pada kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen memusat ke nilai 55,47 dan menyebar sebesar 0-6,578 satuan dari rata-ratanya, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pretest* eksperimen masih rendah. Maka dari itu dibuat perlakuan khusus untuk kelas eksperimen yaitu dengan penerapan metode bermain balok.

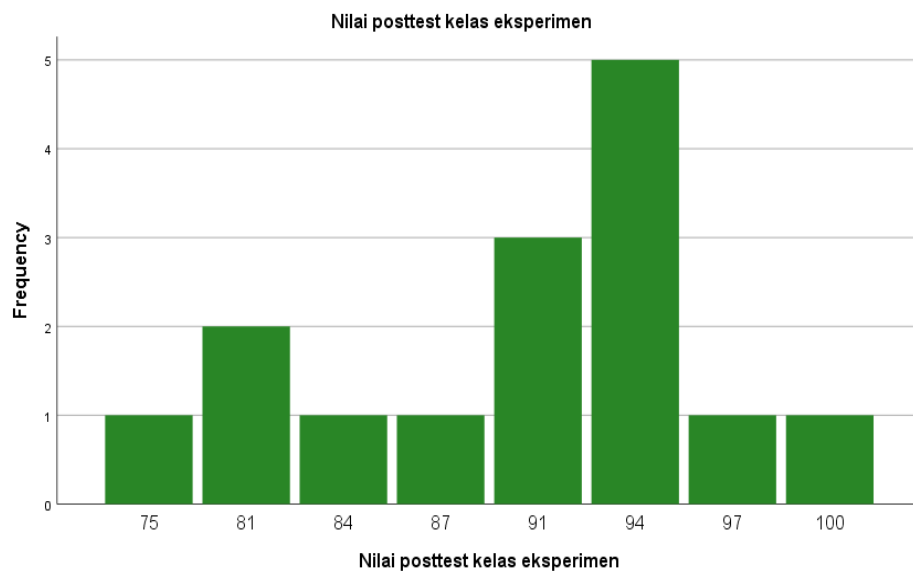
## 2. Data Hitung Posttest

Setelah mendapatkan data awal dari kelompok usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan, selanjutnya peneliti menggunakan metode bermain balok pada kelas eksperimen. Data *posttest* kelas eksperimen ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

**Tabel IV.4**  
**Distribusi Frekuensi Data Awal (*Posttest*) Kelas Eksperimen**

Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
75-79	1	6.7%
80-84	3	20.0%
85-89	1	6.7%
90-95	8	53.3%
96-100	2	13.3%
Jumlah	15	100.0%

**Gambar IV.3**  
**Histogram Posttest Kelas Eksperimen**



Berdasarkan dari histogram data posttest kelas eksperimen menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak jauh lebih berkembang. Artinya perkembangan kognitif anak lebih baik pada data posttest dibandingkan data pretest pada kelas eksperimen.

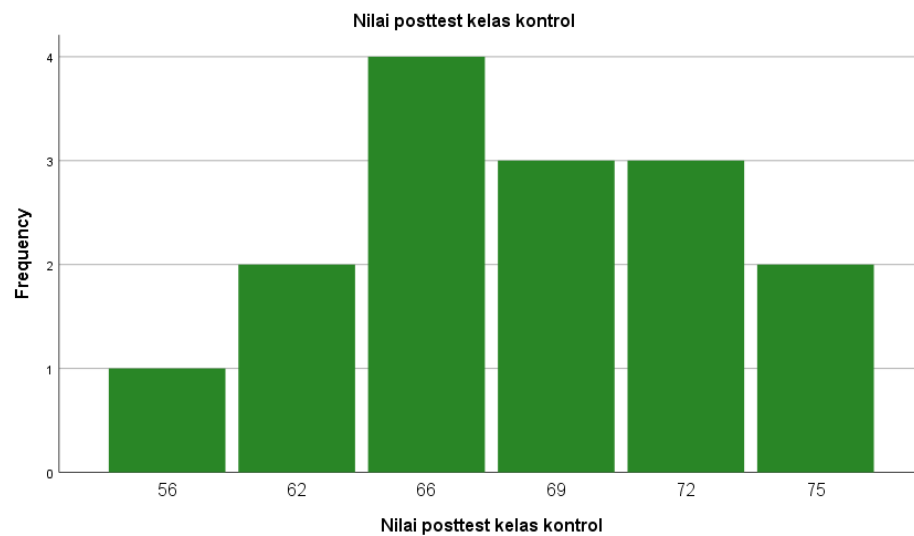
Daftar distribusi frekuensi nilai posttest pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel IV.5**  
**Distribusi Frekuensi Data Nilai Awal (*Posttest*) Kelas Kontrol**

Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
56-59	1	6.7%
60-63	2	13.3%
64-67	4	26.7%
68-71	3	20.0%
72-75	5	33.3%
Jumlah	15	100.0%

Data kemudian dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian.

**Gambar IV.4**  
**Histogram *Posstest* Kelas Kontrol**



Berdasarkan histogram di atas, maka dapat dilihat bahwa keadaan kelas kontrol baik pada data *posttest* maupun *pretest* keadaanya tidak jauh berbeda. Artinya kemampuan anak dalam menjawab soal masih monoton.

**Tabel IV.6**  
**Deskripsi Data Akhir (*Posttest*) Perkembangan Kognitif Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	89.87	67.80
Median	91.00	69.00
Modus	94	66
Std. Deviasi	6.885	5.213
Varians	47.410	27.171
Range	25	19
Nilai Minimum	75	56
Nilai Maksimum	100	75

Berdasarkan hasil deskripsi dari tabel di atas, nilai *posttest* kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata 89,87 pada kelas eksperimen dan 67,80 pada kelas kontrol. Standar deviasi sebesar 6,885 sehingga dapat disimpulkan bahwa data di atas memusat ke nilai 89,87. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *posttest* eksperimen mengalami perubahan dan meningkat dengan baik.

## C. Analisis Data

### 1. Data Hitung *Pretest*

#### a. Uji Normalitas

Kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji normalitasnya untuk melihat apakah data berdistribusi normal. Uji *Klomagrov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 digunakan untuk menghitung uji normalitas data kedua kelompok pada SPSS versi 26.

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikan ( $\text{sig}$ )  $> 0.05$ , maka data *pretest* siswa berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikan ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , maka data *pretest* siswa tidak berdistribusi normal.

Dengan menggunakan program SPSS versi 26, analisis normalitas uji kolmogrov-smirnov terhadap data *pretest* menghasilkan nilai signifikan 0,200 untuk kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol menghasilkan nilai yang sama juga yakni 0,200. Sehingga data *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan berdistribusi normal jika diinterpretasikan sesuai dengan kriteria tes. Untuk perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 13.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data awal (*pretest*) mempunyai varians yang homogen. Uji homogenitas data

dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikan (sig) *based of mean*  $> 0,05$  maka varians data kedua kelas adalah homogen (diterima  $H_0$ )
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) *based of mean*  $< 0,05$  maka varians data kedua kelas adalah tidak homogen (terima  $H_1$ )

Berdasarkan hasil analisis homognitas data pretest dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh nilai signifikansi berdasarkan mean =  $0,580 > 0,05$  diperoleh dari analisis uji homogenitas data nilai awal (*pretest*), kemudian  $H_0$  diterima yang menunjukkan bahwa nilai kedua kelas memiliki nilai varians yang homogen. Perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran 14.

c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Analisi data dengan uji t dan Uji *Independent T Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan hipotesis uji.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Berdasarkan hasil analisis perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) = 0.817. Sesuai dengan dasar pengambilan dari uji Independent Sampel T Test, maka dapat disimpulkan bahwa nilai (Sig. (2-tailed))  $> 0,05$

yaitu  $0,817 > 0,05$  artinya  $H_0$  diterima. Perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran 15.

## 2. Data Hitung *Posttest*

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas data kedua kelompok dilakukan menggunakan SPSS versi 26 menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Adapun kriteria pengujinya sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$  maka data *posttest* berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$  maka data *posttest* tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis normalitas data *posttest* dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS versi 26 diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen 0,029 dan untuk kelas kontrol 0,200. Sehingga dapat disimpulkan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 13.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data awal *posttest* mempunyai varians yang homogen.

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) *based of mean*  $> 0,05$  maka varians kedua data adalah homogen (diterima  $H_0$ )
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) *based of mean*  $< 0,05$  maka varians data kedua kelas adalah tidak homogen (terima  $H_a$ )

Diperoleh signifikansi (sig) berdasarkan mean = 0,269 menurut kinerja uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 26. Nilai signifikansi berdasarkan mean  $0,269 > 0,05$   $H_0$  diterima yang menunjukkan bahwa nilai kedua varians homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14.

c. Uji kesamaan Rata-rata

Analisis data dengan uji t dan uji *Independent T Test* menggunakan aplikasi SPSS Versi 26 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan hipotesis uji.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Berdasarkan hasil analisis perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh (Sig. (2-tailed)) = 0,000. Sesuai dengan dasar pengambilan dari uji *Independent Sampel T Test*, maka

dapat disimpulkan bahwa nilai (Sig. (2-tailed))  $< 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$  artinya  $H_a$  diterima. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

#### D. Uji Hipotesis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada data awal (*pretest*) baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan bahwa kondisi yang diperoleh sama. Kemudian setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya setelah dilakukan uji kesamaan rata-rata diperoleh kedua kelas tersebut memiliki rata-rata yang sama. Dari hasil uji persyaratan *posttest* yang telah dilakukan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menguji hipotesis digunakanlah uji statistik parametric dengan menggunakan rumus uji t dan *Uji Independent Sampel T Test* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26, hasil perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 15.

Dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan rumus uji t, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} = 9,896 > t_{tabel} = 2,160$  dengan taraf signifikansi 0,05% sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa **“Terdapat Pengaruh Signifikan Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidimpuan.**

## E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Darul Ulum Kota Padangsidimpuan. Yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen berjumlah 15 anak dan kelas kontrol berjumlah 15 anak. Pada bagian ini akan diuraikan deskripsi dan interpretasi data sebagai hasil penelitian. Deskripsi data dilakukan terhadap perkembangan kognitif anak dengan menggunakan metode bermain balok.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dimulai pada kondisi yang sama. Diketahui setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas pada data *pretest*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata *pretets* pada kelas eksperimen = 55,47 dan kelas kontrol 56,00.

Dari hasil analisis data, soal *posttest* yang diberikan kepada anak untuk mengukur perkembangan kognitif diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen = 89,87 dan kelas kontrol = 67,80. Berdasarkan pengelolaan data dengan menggunakan uji t, kedua kelas memiliki perbedaan, dimana nilai (Sig. (2-tailed)) < 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima.

Berdasarkan penyajian dan analisis data yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Hasil analisis uji t diperoleh  $t_{hitung} = 9,896$  dan diketahui nilai  $t_{tabel} = 2,160$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yakni terdapat pengaruh yang signifikan bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun RA Darul Ulum Kota Padangsidimpuan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Shunhaji dan Nur Fadiyah dengan judul: Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. Diketahui dari hasil penelitian tersebut bahwa bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini diantaranya: mengenal bentuk geometri, mengenal warna, membuat kreasi bentuk dari balok, mengurutkan benda dan mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok sejenis.<sup>105</sup> Kemudian Farida dan Herna dalam penelitiannya di PAUD Bina Lestari menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh bermain balok terhadap keterampilan kognitif anak yakni diperoleh *t-test* lebih besar dari *t-tabel* ( $17,27 > 1,833$ ).<sup>106</sup>

Hasil penelitian di atas cenderung sama dengan penelitian ini, langkah-langkah bermain balok dan indikator kecerdasan matematika anak yang saling berhubungan menunjukkan bahwa metode bermain balok dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Anak yang diajarkan melalui metode bermain balok hasilnya mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan metode bermain balok merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan mengandung nilai-nilai edukatif yang dapat merangsang perkembangan anak terutama pada aspek kognitif anak. Oleh karena itu metode bermain balok dapat menarik antusias anak dan membuat anak tidak bosan untuk

---

<sup>105</sup> Akhmad Shunhaji dan Nur Fadiyah, "Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini" *Journal of Islamic Education*, Volume 2, No. 2, 2020, hlm.27-28

<sup>106</sup> Farida Herna Astuti dan Hipziah, "Pengaruh Permainan Balok Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun PAud Bina Lestari MONTong Are Kecamatan Kediri", *Jurnal Realita*, Volume, 5, No. 1, April 2020, hlm. 932.

mencari tau dan memecahkan masalah melalui kegiatan bermain balok sehingga lebih disukai oleh anak.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh ketelitian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian kuantitatif. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil sebaik mungkin. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna sangatlah sulit, karena dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan. Keterbatasan penelitian ini adalah.

1. Dalam pemberian soal *pretest* peneliti belum mampu mengendalikan kondisi kelas sehingga proses pembelajaran menjadi kurang kondusif
2. Pada penelitian ini hanya meneliti pengaruh bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak berpikir logis dan berpikir simbolik, sedangkan aspek lainnya belum diteliti

Demikian keterbatasan dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai kekurangan dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Meskipun banyak tantangan dan hambatan dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bersyukur karena penelitian ini dapat terselesaikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bermain balok berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan berdasarkan data yang dianalisis. Hal ini dibuktikan dengan melihat hasil nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dengan hasil rata-rata perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok pada kelas eksperimen ialah 89,87 sedangkan rata-rata nilai pada kelas kontrol melalui kegiatan mewarnai adalah 67,80. Hipotesis diuji pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil  $t_{hitung} = 9,896$  dan  $t_{tabel} = 2,160$  jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $9,896$  lebih besar dari  $2,160$ ), maka  $H_a$  diterima. Oleh karena itu peneliti sampai pada kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain balok memiliki pengaruh signifikan terhadap terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan.

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian dapat memberikan implikasi bahwa metode bermain balok dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan. Maka dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan berpikir simbolik anak pendidik bisa menerapkan metode bermain balok.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka yang menjadi saran peneliti dalam skripsi ini adalah.

#### 1. Bagi Guru

Diharapkan guru mampu menggunakan berbagai media pembelajaran dan mengaplikasikan bermain sambil belajar dalam proses belajar mengajar dan menggunakan media bermain balok dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

#### 2. Bagi Anak

Anak diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar dan mengembangkan kognitif anak, khususnya dalam berpikir logis dan berpikir simbolik

#### 3. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat lebih melengkapi fasilitas pembelajaran dan meningkatkan kedisiplinan siswa dan guru selama proses kegiatan belajar dan menerapkan metode bermain dalam proses kegiatan pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, E., (2023), Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini, *Jurnal Egileaner*, Volume 1 (1), Maret, hlm. 3-4
- Anisa & Hartini, S., (2019), Upaya Meningkatkan Kecerdasan Matematika Melalui Permainan Balok dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Kelompok B TK Pelemgadung 3 Jaten Pelemgadung, *Jurnal AUDI*, Volume 4 (1), hlm. 45
- Atiasih., (2020) Pengaruh Media Balok Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini, *Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, Volume 1 (1), hlm. 4-5
- Astuti, F. H., & Hipziah., (2020), Pengaruh Permainan Balok Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun PAud Bina Lestari MONTONG Are Kecamatan Kediri”, *Jurnal Realita*, Volume, 5 (1) hlm. 932.
- Baharun, H. dkk., (2021), Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak, *Jurnal Obsesi*, Volume 5 (2), hlm. 1390.
- Eva, M. S., dkk. (2023), Pembelajaran Matematika Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini Melalui Media Fuzzle Interaktif, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 (1), juni, hlm. 111-112
- Fadillah, M., (2017) *Bermain dan Permainan* Jakarta: Kencana, hlm. 6-7.
- Fauzia, W., (2022) *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera, hlm. 1-50
- Fitria & Marlina, L., (2020) Kecerdasan Majemuk (Multiple Intellegences) Anak Usia Dini Menurut Howard Gardner Dalam Perpektif Pendidikan Islam, *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Volume 3 (2), hlm. 161.
- Golinkoff, R. M., dkk., (2013) *Meledakkan Daya Ingat Anak Anda ala Einstein*, Jakarta Selatan: PT Ufuk Publishing House.
- Hayati, S. N., & Khamim, Z. P., (2021), Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 4 (1), Mei, hlm. 54
- Kartoningih, S., (2021) *Keterampilan Bercerita*, Surakarta: Muhammadiyah University Press, hlm. 1-157.

- Khadijah & Amaliah, N., (2020) Assesmenm Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, *Al-Athfal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 (1)
- Kezia, V. L., dkk., (2019), Kecerdasan Anak Usia Dini Ditinjau dari Persfektip Teori Kecerdasan Howard Gardner, *Jurnal OSF Preprints*, hlm. 2
- Kusmiati., (2022), Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran Berman Balok Anak Kelompok A TK Negeri Kepanjenkidul, *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, Volume 2 (3),
- Lathipah, H. & Shinta, A., (2018), Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Paud Agapedia*, Volume 2 (2), Desember, hlm. 119-120.
- Hasbi, M. dkk., (2021) *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, Jakarta: Tut Wuri Handayani, hlm. 2-11.
- Maisarah., (2018) *Matematika & Sains Anak Usia Dini*, Medan: Akasha Sakti. Hlm. 82-85.
- Marliah, S., (2019) Pengaruh Bermain Sains Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini, *Journal Of Childhood Education (JCE)*, Volume 2 (1), hlm 4.
- Mutiah, D., (2012), Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana, hlm. 105-164.
- Novia, I. & Maemonah., (2021), Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif pada anak Usia Dini Menurut Jean Piaget, *Jurnal Khazanah Pendidikan*, Volume 15 (2), hlm. 152.
- Nafisah, A. D., (2022), *Teori dan Praktik Bermain Anak Usia Dini*, Surabaya: Cipta Media Nusantara, hlm. 96.
- Rahmatia, dkk., (2021), Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi*, Volume 6 (1),
- Rangkuti, A. N., (2016) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Perdana Mulya Sarana, hlm. 75.
- Reni, A., (2022) Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 (1),


- Rahmawati, U. dkk., (2023), Pengaruh Kegiatan Bermain Balok Terhadap Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 5 (1), Juni, hlm. 271-272.
- Khairunnisah. & Sari, R., (2022), Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran, *Jurnal Riyadhah*, Volume 1 (1),
- Sanusi, A.& Khaerunnisa, S., (2022), Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini dalam Kebijakan Pendidikan Nasional, *Jurnal Al-Ilm*, Volume 4 (2), November, hlm. 36-39.
- Santrock, J.W., (2007), *Perkembangan Anak*, Penerbit Erlangga
- Siregar, N. F., (2021), Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education, *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 05 (02), Juli, hlm. 1920
- Siregar, S. & Nisak, H., (2021) Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran, *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol 1 (2), Desember, hlm. 235-236.
- Simanjuntak, K. & Siregar, R. S., (2022), Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran, *Jurnal Riyadhah*, Volume 1 (1), hlm. 114-115
- Suryana, D. & Hijriani, A., (2021), Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal, *Jurnal Obsesi*, Volume 6 (2), Agustus, hlm. 1084.
- Suryana, D. & Desmila., (2022), Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok, *Jurnal Paud Lectura*, Volume 5 (2), hlm. 4-5
- Sugiyono, (2021) *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: ALFABETA Cv, hlm. 84
- Tasliyah, L., (2020) Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui APE Kids'N Kit, *Jurnal Khazanah Kependidikan*, Volume 15 (2), hlm. 308-309.
- Wahyun, N. N., dkk. (2022) Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka, *Jurnal Obsesi*, Volume 6 (4),

Lampiran 1

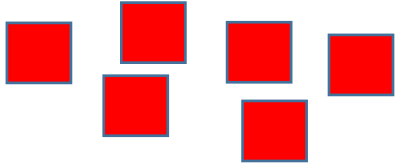
LEMBAR KERJA ANAK

Lingkari angka sesuai jumlah balok!

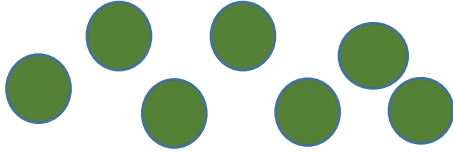
1

<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
		

2




<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
		

3

<b>1</b>	<b>7</b>	<b>9</b>
		

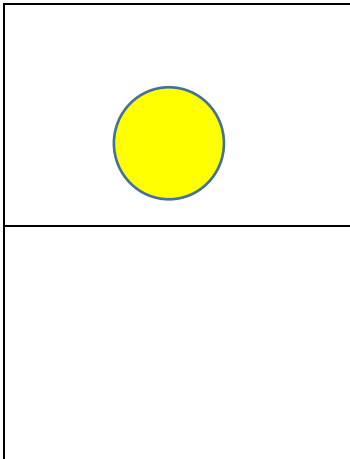
Tempelkan balok pada kolom berwarna putih sesuai dengan warna dan bentuk!

4

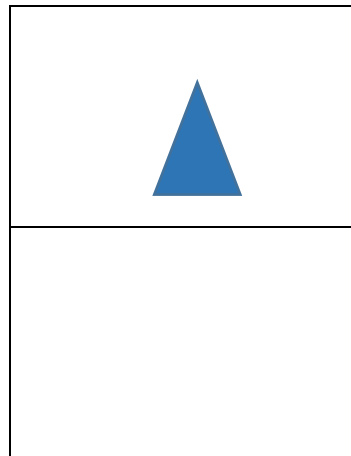
			
Merah			
Hijau			

Tempelkan gambar benda yang menyerupai bentuk balok pada kolom!

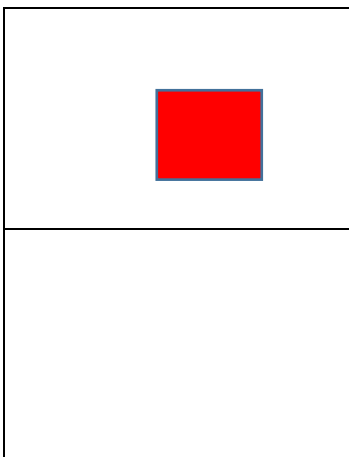
5



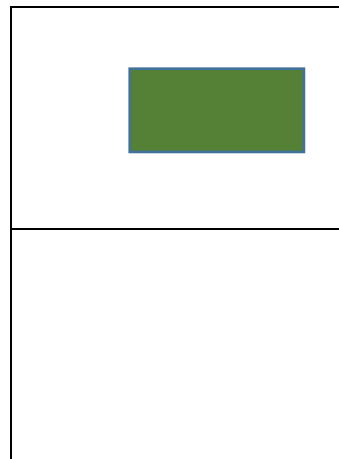
6



7



8



## Lampiran 2

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Nama lembaga : RA. Darul Ulum  
Semester/Usia : 1/5-6 tahun  
Tema/Subtema : Lingkunganku/ Rumah/Bagian-bagian rumah  
Kompetensi Dasar : 1.1 - 1.2 - 2.5 - 2.3 - 3.2 - 3.5 – 3.6 - 4.3 -3.8 - 4.8 - 3.15 -  
4.15

Materi/ Tujuan pembelajaran:

1. Anak dapat mengetahui bentuk geometri
2. Anak dapat mengenal konsep bilangan
3. Anak dapat mengelompokkan balok berdasarkan bentuk dan warna
4. Anak dapat mengenal berbagai macam warna

Alat permainan edukatif (APE): Balok

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Penerapan SOP	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Memberi salam dan berdoa sebelum belajar</li><li>➤ Guru menanyakan kabar peserta didik</li><li>➤ Mengenalkan bagian-bagian rumah (dinding, jendela, pintu, lantai dan atap)</li><li>➤ Mengenalkan warna dan bentuk dari permainan balok</li></ul>	08.00-08.25
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Anak menyebutkan bagian-bagian rumah</li></ul>	08.25-09.30

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Anak bermain balok (membuat rumah dari balok) dan di pandu oleh guru</li> <li>➤ Anak menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ada pada rumah</li> <li>➤ Anak menghitung jumlah balok</li> <li>➤ Anak menyebutkan warna pada balok dengan bahasa inggris</li> </ul>	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru menanyakan perasaan anak selama mengikuti proses pembelajaran</li> <li>➤ Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini</li> <li>➤ Siswa menyebutkan kembali bentuk-bentuk geometri</li> <li>➤ Guru menginformasikan kegiatan untuk besok</li> <li>➤ Berdoa sebelum pulang dan memberi salam</li> </ul>	10.00-10.30

Kepala RA Darul Ulum



### Lampiran 3

#### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Nama Lembaga : RA Darul Ulum

Semester/Usia : 1/5-6 tahun

Tema/Subtema : Lungkunganku/ Rumah/ Ruang tamu

Kompetensi Dasar :

Materi/Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengetahui bentuk geometri
2. Anak dapat mengenal konsep bilangan
3. Anak dapat mengelompokkan balok berdasarkan bentuk dan warna
4. Anak dapat mengenal berbagai macam berbagai macam warna

Alat Permainan Edukatif (APE) Balok

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Penerapan SOP	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Memberi salam dan berdoa sebelum belajar</li><li>➤ Guru menanyakan kabar peserta didik</li><li>➤ Mengenalkan bagian-bagian di ruang tamu (televisi, jam dinding, sofa dan lemari)</li><li>➤ Guru mengingatkan kembali bentuk-bentuk pada balok (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang)</li></ul>	08.00-08.25
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Memperkenalkan benda-benda di sekitar yang berbentuk geometri</li><li>➤ Anak bermain balok (membuat rumah dari balok) dan di pandu oleh guru</li><li>➤ Anak mengelompokkan balok</li></ul>	08.25-09.30

	berdasarkan bentuk dan warna ➤ Anak menyebutkan warna pada balok dengan bahasa inggris	
Kegiatan Penutup	➤ Guru menanyakan perasaan anak selama mengikuti proses pembelajaran ➤ Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini ➤ Siswa menyebutkan kembali bentuk-bentuk geometri ➤ Guru menginformasikan kegiatan untuk besok ➤ Berdoa sebelum pulang dan memberi salam	10.00-10.30

Kepala RA Darul Ulum



**Lampiran 4****Daftar Nilai Uji Coba di RA Al-Husin Desa Binanga**

No	Nama	No. Butir								Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Anak A	3	3	2	2	3	3	3	3	22	69
2	Anak B	2	3	2	1	3	2	3	4	20	62
3	Anak C	3	3	2	1	2	3	3	3	21	65
4	Anak D	3	3	1	1	2	2	3	3	18	56
5	Anak E	2	1	1	2	3	2	3	3	17	53
6	Anak F	3	3	1	1	2	3	2	3	18	56
7	Anak G	3	3	2	1	3	2	3	3	20	62
8	Anak H	2	3	2	1	2	2	2	3	17	53
9	Anak I	3	2	2	2	2	2	2	3	18	56
10	Anak J	2	2	1	1	2	2	2	3	15	47
11	Anak K	1	2	2	1	2	3	2	3	16	50
12	Anak L	3	2	2	2	3	2	2	3	19	59
13	Anak M	2	2	2	1	2	2	2	3	16	50
14	Anak N	3	3	2	2	3	2	2	3	20	62
15	Anak O	2	2	1	1	2	2	2	3	15	47
Jumlah										272	847

## Lampiran 5

### Daftar Pretest Kelas Eksperime

No	Nama	No. Butir								Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	A (01)	3	3	2	2	3	3	3	3	22	69
2	J (02)	3	2	1	1	3	2	3	3	18	56
3	K (03)	3	2	2	1	2	2	3	3	18	56
4	A (04)	3	3	1	1	2	2	3	3	18	56
5	H (05)	2	2	1	1	2	2	2	3	15	47
6	A (06)	3	3	1	1	2	3	2	3	18	56
7	D (07)	3	3	2	1	3	2	3	3	20	62
8	N (08)	3	2	1	1	2	2	2	3	16	50
9	A (09)	2	3	2	1	2	2	2	3	17	53
10	A (10)	2	2	1	1	2	2	2	3	15	47
11	Z (11)	3	2	2	1	3	3	3	3	20	62
12	A (12)	3	2	2	2	3	2	2	3	19	59
13	Z (13)	2	2	2	1	2	2	2	3	16	50
14	R (14)	3	3	2	2	3	2	2	3	20	62
15	H (15)	2	2	1	1	2	2	2	3	15	47

## Lampiran 6

### Daftar Pretest Kelas Kontrol

No	Nama	No. Butir								Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	A (01)	3	3	2	2	3	3	3	3	22	69
2	J (02)	3	2	1	1	3	2	3	3	18	56
3	K (03)	3	2	2	1	2	2	3	3	18	56
4	A (04)	3	3	1	1	2	2	3	3	18	56
5	H (05)	2	2	1	1	2	2	2	3	15	47
6	A (06)	3	3	1	1	2	3	2	3	18	56
7	D (07)	3	3	2	1	3	2	3	3	20	62
8	N (08)	3	2	1	1	2	2	2	3	16	50
9	A (09)	2	3	2	1	2	2	2	3	17	53
10	A (10)	2	2	1	1	2	2	2	3	15	47
11	Z (11)	3	2	2	1	3	3	3	3	20	62
12	A (12)	3	2	2	2	3	2	2	3	19	59
13	Z (13)	2	2	2	1	2	2	2	3	16	50
14	R (14)	3	3	2	2	3	2	2	3	20	62
15	H (15)	2	2	1	1	2	2	2	3	15	47

## Lampiran 7

No	Nama	No. Butir								Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	A (01)	4	4	4	4	4	4	4	4	31	100
2	J (02)	4	4	3	3	3	4	4	4	29	91
3	K (03)	4	3	3	2	3	3	4	4	26	81
4	A (04)	3	4	3	3	4	4	4	4	29	91
5	H (05)	4	3	3	2	4	4	4	4	28	87
6	A (06)	4	4	3	3	4	4	4	4	30	94
7	D (07)	4	4	3	3	4	4	4	4	30	94
8	N (08)	3	3	4	3	4	4	4	4	29	91
9	A (09)	3	4	4	4	4	4	4	4	31	97
10	A (10)	4	3	3	2	3	4	4	4	27	84
11	Z (11)	2	4	2	2	4	4	4	4	30	94
12	A (12)	4	3	3	3	4	4	4	4	30	94
13	Z (13)	3	4	3	2	3	3	4	4	26	81
14	R (14)	4	4	3	3	4	4	4	4	30	94
15	H (15)	3	3	2	2	3	3	4	4	24	75

**Daftar Posttest Kelas Eksperimen**

## Lampiran 8

### Daftar Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	No. Butir								Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	D (01)	3	4	2	2	3	3	4	3	24	75
2	I (02)	3	3	3	2	3	2	3	4	23	72
3	P (03)	3	3	3	2	3	3	3	3	23	72
4	O (04)	3	3	3	2	2	2	3	3	20	62
5	R (05)	3	3	2	2	3	3	2	3	21	66
6	A (06)	4	3	2	2	2	3	3	4	22	69
7	S (07)	4	3	2	2	3	3	3	4	24	75
8	C (08)	3	3	2	2	2	2	3	3	20	62
9	R (09)	3	3	2	2	2	3	3	3	21	66
10	N (10)	4	3	2	2	3	2	2	4	22	69
11	N (11)	3	3	2	2	3	3	3	3	23	72
12	A (12)	3	4	2	2	3	2	3	3	21	66
13	P (13)	2	3	2	2	2	2	2	3	18	56
14	A (14)	3	3	2	2	3	3	2	3	21	66
15	A (15)	4	3	3	2	2	2	3	3	22	69

## Lampiran 9

### Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi

Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah
Pengaruh bermain balok terhadap perkembangan kognitif	Mengetahui konsep bilangan	1, 2, 3, 4	4
	Mengetahui bentuk geometri	5, 6, 7, 8	4
	Mengelompokkan balok berdasarkan bentuk dan warna	9, 10, 11, 12	4
Jumlah			12

### Instrumen Validasi Materi

Sasaran Program : Anak usia 5-6 tahun

Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA. Darul Ulum Kota Padangsidimpuan.

Peneliti : Siti Kholila Siregar

Validator : Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd

#### A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini ialah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator materi, pendapat, masukan dan saran dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk menghasilkan sebuah instrumen yang valid dan dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

#### B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk yang dikembangkan yakni Bermain balok terhadap perkembangan kognitif
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala 1-5. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang sesuai

dengan penilaian berdasarkan instrumen yang ada. Di bawah ini keterangan skor penilaian:

- 1 = Tidak sesuai
- 2 = Kurang sesuai
- 3 = Cukup
- 4 = Sesuai
- 5 = Sangat sesuai

3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	skor				
			1	2	3	4	5
Bermain Balok terhadap Perkembangan Kognitif	Mengenal konsep bilangan	1. Menyebutkan angka 1-10 secara berurutan					
		2. Menghitung jumlah balok 1-10 (menggunakan alokasi waktu)					
	Mengetahui bentuk geometri	3. Menunjukkan balok berbentuk lingkaran					
		4. Menunjukkan balok berbentuk segitiga					
		5. Menunjukkan balok berbentuk persegi panjang					
		6. Menunjukkan balok berbentuk persegi empat					
	Mengelompokkan balok	7. Mengelompokkan balok berdasarkan bentuk					

		8. Mengelompokkan balok berdasarkan warna					
Jumlah							

**Komentar/Saran:**

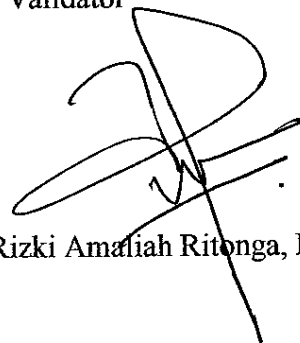
**Kesimpulan**

Metode bermain balok terhadap perkembangan kognitif ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, Agustus 2023

Validator



Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd

## Lampiran 10

### SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN SYAHADA

Telah memberikan pengamatan terhadap instrumen penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Pengaruh Bermain Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan”

Yang disusun oleh:

Nama : Siti Kholila Siregar

Nim : 1920600010

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan penugasan pada indikator 1
2. Butir 2 tambahkan alokasi waktu

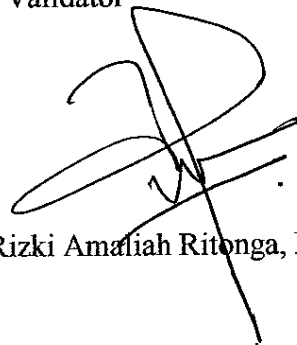
Kesimpulan

Metode bermain balok terhadap perkembangan kognitif ini dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, Agustus 2023

Validator



Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd

## Lampiran 11

### Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

No	Kriteria	Deskripsi
1	BB	Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
2	MB	Mulai Berkembang: Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri
4	BSB	Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus dibantu dan diingatkan oleh guru serta dapat membantu temannya

Rubrik Penilaian:

BB = Belum Berkembang

Mb = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Teknik menentukan rentang skor perkembangan kognitif anak

1. Skor maksimum ( $4 \times 8 = 32$ )

Keterangan: skor tertinggi per item soal (4) dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 8 sehingga hasilnya 32

2. Skor minimum ( $1 \times 8 = 8$ )

Keterangan: skor minimum (1) dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 8 sehingga hasilnya adalah 8

3. Penilaian ( $32:32 \times 100 = 100$ )

Keterangan: Jumlah skor yang didapat (32) bagi skor maksimum (32) dikalikan 100 maka hasilnya 100

4. Rentang ( $100 - 25$ ) + 1 = 75

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah nilai maksimum dikurang nilai minimum

5. Banyak kriteria = 4

Keterangan: banyak kriteria diambil dari 4 tingkatan penilaian (berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang)

6. Panjang kelas interval ( $75 : 4 = 18,75$ )

Keterangan: panjang kelas diperoleh dari hasil penjumlahan rentang dibagi banyak kriteria, karna dari hasil perhitungan diperoleh 18,75 maka pada penyusunan tabel panjang kelas dibulatkan menjadi 19

Dari teknik penentuan skor diatas maka klasifikasi skor mengenai perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebagai berikut.

No	Interval skor	Kategori
1	82-100	Berkembang sangat baik
2	63-81	Berkembang sesuai harapan
3	44-62	Mulai berkembang
4	25-43	Belum berkembang

## Lampiran 12

### Perhitungan Validitas dengan Matriks Gregory

Koefisien	Validitas
0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	Validitas tinggi
0,4 – 0,59	Validitas sedang
0,2 – 0,39	Validitas rendah
0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

Indikator	Ahli/Skor		Tabulasi
	I	II	
1	4	4	D
2	4	4	D
3	3	5	C
4	3	5	C
5	5	5	D
6	5	5	D
7	5	5	D
8	5	5	D
9	4	5	D
10	4	5	D
11	4	3	B
12	4	3	B

Matriks 2 x 2		Penguji I	
		Tidak Relevan	Relevan
Penguji II	Tidak Relevan	(A)	2 (B)
	Relevan	2 (C)	8 (D)

$$Validitas = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$Validitas = \frac{8}{0 + 2 + 2 + 8}$$

$$Validitas = 0,6$$

## Lampiran 13

### Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.595	8

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	15.60	2.971	.440	.509
x2	15.60	3.114	.367	.539
x3	16.40	3.543	.311	.558
x4	16.73	3.781	.176	.597
x5	15.67	3.238	.470	.508
x6	15.80	4.029	.062	.623
x7	15.67	3.381	.383	.536
x8	15.00	4.143	.136	.598

## Lampiran 14

### Deskripsi Perkembangan Kognitif Anak

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kelas Eksperimen	15	22	47	69	55.47	6.578	43.267
Posttest Kelas Eksperimen	15	25	75	100	89.87	6.885	47.410
Pretest Kelas Kontrol	15	18	47	65	56.00	5.892	34.714
Posttest Kelas Kontrol	15	19	56	75	67.80	5.213	27.171
Valid N (listwise)	15						

## Lampiran 15

### Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pretest kelas eksperimen	.134	15	.200 <sup>*</sup>	.932	15	.297
	Posttest kelas eksperimen	.232	15	.029	.914	15	.155
	Pretest Kelas kontrol	.167	15	.200 <sup>*</sup>	.932	15	.291
	Posttest kelas kontrol	.165	15	.200 <sup>*</sup>	.940	15	.384
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

## Lampiran 16

### Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil pretest kelas eksperimen dan kontrol	Based on Mean	.314	1	28	.580
	Based on Median	.222	1	28	.641
	Based on Median and with adjusted df	.222	1	27.864	.641
	Based on trimmed mean	.368	1	28	.549

### Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil postets kelas eksperimen dan kontrol	Based on Mean	1.269	1	28	.269
	Based on Median	.600	1	28	.445
	Based on Median and with adjusted df	.600	1	25.970	.446
	Based on trimmed mean	1.088	1	28	.306

**Lampiran 17**

**Hasil Analisis Independent T Pretest**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	Equal variances assumed	.314	.580	-.234	28	.817	-.533	2.280	-5.204	4.137
	Equal variances not assumed			-.234	27.667	.817	-.533	2.280	-5.206	4.140

**Hasil Analisis Independent Posttest**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest Kelas eksperimen dan kontrol	Equal variances assumed	1.269	.269	9.896	28	.000	22.067	2.230	17.499	26.634
	Equal variances not assumed			9.896	26.080	.000	22.067	2.230	17.484	26.649



## Lampiran 19

### DOKUMENTASI

1. Pemberian Pretest berupa Lembar Kerja



2. Kegiatan pengenalan bentuk-bentuk balok





3. Kegiatan bermain balok





4. Pemberian soal posttest berupa lembar kerja



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

Nama : Siti Kholila Siregar  
Nim : 1920600010  
Tempat/Tgl Lahir : Pasar Binanga/ 08 Juni 2001  
Email : [sitikholilasiregar86@gmail.com](mailto:sitikholilasiregar86@gmail.com)  
Jenis kelamin : Perempuan  
Jumlah saudara : 4  
Alamat : Pasar Binang Kec. Barumon Tengah

### B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Ramadan Siregar  
Pekerjaan : Petani  
Nama Ibu : Asni Harahap  
Pekerjaan : Petani

### C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 0201 Binanga  
SMP : MTsN 3 Padang Lawas  
SMA : MAN 2 Padang Lawas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 4353 /Un.28/E.2/TL.00.9/08/2023

24 Agustus 2023

Tempiran : -

Judul : Izin Penelitian  
Penyelesaian Skripsi.

Th. Kepala RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Siti Kholila Siregar

NIM : 1920600010

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat : Pasar Binanga, Kab. PALAS

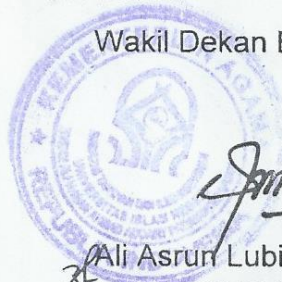
adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **Pengaruh Bermain Balok Terhadap Kecerdasan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang AUPK FTIK



*Ali Asrun Lubis*  
Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd  
NIP197104241999031004



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN

YAYASAN PENDIDIKAN

RA DARUL ULUM KOTA PADANGSIDIMPUAN

Alamat: Jln. Sudirman Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidempuan

SURAT KETERANGAN

Nomor: 051/RA.DU/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Duma Sari Harahap S.Ag  
Jabatan : Kepala Sekolah RA Darul Ulum

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Siti Kholila Siregar  
Nim : 1920600010  
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Alamat : Pasar Binanga Kec. Barumun Tengah Kab. Padang Lawas

Adalah benar telah melaksanakan Penelitian di RA Darul Ulum Kota Padangsidempuan dari tanggal 26 Agustus s/d 27 September judul penelitian: **"PENGARUH BERMAIN BALOK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA DARUL ULUM KOTA PADANGSIDIMPUAN"**.

Demikian surat keterangan penelitian ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Padangsidempuan, 27 September 2023

Kepala sekolah



Duma Sari Harahap S.Ag